STARFINDER

PAKTWELTEN

STARFINDER

PAKTWELTEN

Development Lead • Jason Keeley
Authors • Alexander Augunas, Judy Bauer, Robert Brookes, Jason Bulmahn, John Compton, Amanda Hamon Kunz, Thurston Hillman, Mikko Kallio, Jason Keeley, Jonathan Keith, Steve Kenson, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, David N. Ross, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, and Russ Taylor
Cover Artist • Remko Troost
Interior Artists • Leonardo Borazio, Alberto Dal Lago, Taylor Fischer, Weston T. Jones, Mikaël Léger, Víctor Manuel Leza Moreno, Setiawan Lie, Alexander Nanitchkov, Oh Wang Jing, Mirco Paganessi, Miroslav Petrov, Pixoloid Studios (Aleksandr Dochkin, Gaspar Gombos, David Metzger, Mark Molnar, and Ferenc Nothof), Leon Tukker, and Ben Wootten
Cartographer • Damien Mammoliti
Creative Directors • James Jacobs, Robert G. McCreary, Sarah E. Robinson, and James L. Sutter
Director of Game Design • Jason Bulmahn
Managing Developer • Adam Daigle
Development Coordinator • Amanda Hamon Kunz
Organized Play Lead Developer • John Compton
Developers • Crystal Frasier, Jason Keeley, Joe Pasini, and Linda Zayas-Palmer
Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens
Starfinder Society Developer • Thurston Hillman
Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner and Mark Seifter
Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • Lyz Liddell, Adrian Ng, and Lacy Pellazar
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick
Franchise Manager • Mark Moreland
Project Manager • Gabriel Waluconis
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer • John Parrish
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler
Marketing Director • Jenny Bendel
Marketing Coordinator • Dan Tharp
Director of Licensing • Michael Kenway
Organized Play Manager • Tonya Woldridge
Accountant • Christopher Caldwell
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Director of Technology • Dean Ludwig
Web Production Manager • Chris Lambertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Webstore Coordinator • Rick Kunz
Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie, and Diego Valdez
Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Robert Brandenburg, Lissa Guillet, Erik Keith, and Eric Miller

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Pact Worlds
Übersetzung • Fabian Fehrs, Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Moritz Bednarski, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks
Layout • Matthias Lück

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US56016PDF

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 or the Pathfinder Roleplaying Game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, trade dress, the historical period called the Gap, the terms kishalee, sivv, 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 Pact Worlds © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

INHALT

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN 4

KAPITEL 1: DIE WELTEN 8
Die Sonne 10
Aballon 18
Castrovel 28
Absalomstation 38
Akiton 48
Verces 58
Idari 68
Die Diaspora 78
Eox 88
Triaxus 98
Liavara 108
Bretheda 118
Apostae 128
Aucturn 138

KAPITEL 2: RAUMSCHIFFE 148
Der Drift 150
Optionen für Raumschiffe 152
Aballonische Raumschiffe 154
Raumschiffe der Höllenritter 156
Raumschiffe der Iomedaner 158
Vercitische Raumschiffe 160
Raumschiffe der Xenohüter 162

KAPITEL 3: NSC **164**
Freie Kapitäne 168
Höllenritter 170
Kultanhänger 172
Sicherheitskräfte 174
Söldner 176
Straßenbanden 178

KAPITEL 4: SPIELEROPTIONEN **180**
Archetypen 182
Talente 190
Waffen und Fusionen 192
Rüstungen und Verbesserungen 196
Technische Gegenstände 198
Magische Gegenstände 200
Hybridgegenstände 202
Zauber 204
Neue Völker 208

INDEX **215**

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN

Das Starfinder-Rollenspiel spielt nicht nur auf einer Welt, sondern auf Millionen und Abermillionen von ihnen in einer gewaltigen Galaxis. Auf einigen gibt es etablierte Zivilisationen und weitaus mehr sind noch völlig unbekannt und reif für die Erkundung. Das Herz des Kampagnenhintergrundes sind die Paktwelten, eine Koalition von Welten, welche dieselbe Sonne umkreisen und sich zum gegenseitigen Schutz vor größeren Gefahren zusammengetan haben. Die Paktwelten bieten ihre eigenen Gelegenheiten für Abenteuer und eine vertraute Basis, von welcher aus Erkundungen in ein rätselhaftes Universum aufbrechen können.

Die jüngste Vergangenheit der Paktwelten begann vor gerade dreihundert Jahren mit dem Ende des Intervalls, einer magischen, multiversumweiten Amnesie, die einen unbekannten Zeitraum abdeckt, für den alle bekannten Aufzeichnungen entweder verloren oder nicht vertrauenswürdig sind. Zu dieser Zeit war das Sonnensystem der Paktwelten noch als das golarische System bekannt, auch wenn diese Welt während des Intervalls irgendwie verschwunden ist und durch eine gewaltige Raumstation ersetzt wurde - die Absalomstation. Während die verschiedenen Zivilisationen der golarischen Systems noch kämpften, über diese historische Katastrophe hinwegzukommen, verkomplizierte die erst kürzlich entstandene Maschinengottheit Triune die Lage weiterhin, indem sie die Kunde vom Drift verbreitete. Diese bislang unentdeckte Dimension erlaubte in Verbindung mit den neuen Antriebsplänen der Göttin Raumschiffen das Reisen zwischen Sonnensystemen binnen Tagen statt Generationen. Triunes nun berüchtigtes Signal durchquerte die Galaxis in einem Wimpernschlag und verlieh einer unbekannten Anzahl an Kulturen diese neue Reisemethode. Die Verbreitung einer effektiven überlichtschnellen Reisemöglichkeit löste einen wahren Sturm aus, drängte es doch Entdecker zu neuen Welten, um ihre Bodenansprüche abzustecken und neue Geschäftsmöglichkeiten zu finden. Zugleich kamen aber auch neue Gefahren auf, wie z.B. die Sternenstaubpest, die wahrscheinlich von unvorsichtigen Entdeckern eingeschleppt wurde und das Systhem ein paar Jahrzehnte später verheerte. Die größten Gefahren folgten allerdings unmittelbar auf das Aufkommen der neuen Technologie, da die Bewohner des golarischen Systems mit ihren kriegerischen Nachbarn in Kontakt kamen, dem mächtigen Veskarium. Bis zum Jahre 36 NI (Nach dem Intervall) eskalierte die Lage und stiegen die Anspannungen, bis das Veskarium schließlich seine Invasion begann und auf Triaxus landete. Dies zwang die Welten des golarischen Systems, sich zusammenzuschließen und sie während der Schlacht von Aledra zurückzutreiben.

Im Anschluss erkannten die einzelnen Regierungen, dass sie ihre vorübergehende Allianz zu etwas Dauerhaftem machen mussten, um dem besser organisierten Veskarium Stand halten zu können. Die Staatsoberhäupter versammelten sich 41 NI auf der Absalomstation, um eine systemumspannende Allianz zu schaffen und Möglichkeiten der friedlichen Interaktion ihrer Welten untereinander zu liefern, damit sich das ganze System auf die Abwehr der veskischen Invasoren konzentrieren konnte. Die Ratifizierung dieses sogenannten Absalompaktes war die Geburtsstunde der Paktwelten.

Nicht alle Bewohner des Systems waren damit einverstanden, diese Koalition einzugehen. Insbesondere ein Teil von Eox' Raumstreitkräften, deren untote Truppen bisher die größten Erfolge im Kampf gegen die Vesken erzielt hatten und sich noch immer verbittert an den fehlgeschlagenen Magierfeuerangriff von 7 NI auf die Absalomstation erinnerten, widersetzte sich der Vorstellung, fortan die „weichen und zerbrechlichen" lebenden Wesen anderer Welten zu beschützen. Eine Gruppe von Admirälen versuchte einen Umsturz, indem sie nach der Kontrolle über mehrere wichtige Ortschaften und die uralte Kampfstation „Der Wächter" strebte. Doch selbst ihre massiven Leichenschiffe konnten nicht gegen die vereinte Macht der Knochengelehrten bestehen. Viele der Aufständischen wurden von den anderen Eoxiern gefangengenommen und eingesperrt, während die verbliebenen unzufriedenen Admiräle und Soldaten mit ihren Raumschiffen an die dunklen Orte jenseits des Randes des Sonnensystems flohen. Diese neue Gruppierung nannte sich selbst die Leichenflotte und schwor, alles Leben auf den Paktwelten auszulöschen und so ein neues Imperium der Untoten zu schaffen.

Die ursprünglichen Angehörigen der Paktwelten erhielten während des anhaltenden Krieges gegen das Veskarium schon bald Gesellschaft: 83 NI trafen die insektenartigen Schirren im System ein, welche ihre Unabhängigkeit vom monströsen Schwarm erlangt hatten. Nachdem sie Asyl erhalten hatten, verbreiteten sie sich rasch über die Paktwelten und wurden zu integralen Bewohner jener Planeten, auf denen sie sich niederließen. Und 240 NI erschien das gewaltige Weltenschiff *Idari*; die kasathische Besatzung befand sich auf der Flucht von ihrer sterbenden Heimatwelt und hatte gehofft, Akiton kolonialisieren zu können. Die Regierung der Paktwelten redete ihnen dies aus, ohne dass ein weiterer Krieg ausbrach, und verlieh den Neuankömmlingen stattdessen das Bürgerrecht der Paktwelten auf

WAS BEFINDET SICH IN DIESEM BAND

Der Gutteil dieses Quellenbandes befasst sich mit den 14 Planeten und anderen Himmelskörpern, die das System der Paktwelten bilden. Jeder Eintrag beschreibt Geographie, wichtige Orte, Bewohner und Gesellschaften der jeweiligen Welt. Hinzu kommen jeweils eine detaillierte Karte und ein neues, zur fraglichen Welt passendes Charaktermotiv.

Kapitel 2 enthält neue Raumschiffe wie die Raumjäger der Höllenritter oder die Kathedralenschiffe der Iomedeaner, sowie Optionen für den Raumschiffbau.

Kapitel 3 präsentiert Spielwerte für NSC-Vertreter von sechs Gruppierungen wie Sicherheitskräften oder Raumpiraten.

Das letzte Kapitel schließlich enthält eine Vielzahl neuer Regeln wie Archetypen, Talente und Zauber, sowie neue Ausrüstung aller Art. Den Abschluss bilden sechs neue Alienvölker, die als spielbare Völker vorgestellt werden.

der Grundlage, dass ihr gewaltiges Generationenschiff de facto fortan als weiterer Planet die Sonne umkreisen könne.

Der sogenannte Lautlose Krieg zwischen Paktwelten und Veskarium endete 291 NI, als der heißhungrige Schwarm beide Sonnensystem zugleich angriff, um zu plündern und zu verschlingen. In einer ironischen Wiederholung der Ereignisse waren es nun die Paktwelten und das Veskarium, welche ihre Differenzen beilegen mussten, um den gemeinsamen Gegner zu überwinden. Sie unterzeichneten einen Vertrag, der die Feindseligkeiten beendete und Handelsbeziehungen zwischen beiden Systemen eröffnete. Gemeinsam schlugen sie den Schwarm zurück, auch wenn die von ihm ausgehende Gefahr weiterhin am Horizont lauert. Heute gibt es viele Vesken auf den Paktwelten, von denen manche sogar Bürger sind, auch wenn die Beziehungen zwischen den beiden Regierungen und oft auch zwischen den Völkern selbst immer noch leicht angespannt sind.

Im Laufe der letzten Jahrhunderte wurden aber auch andere bedeutende Meilensteine im System der Paktwelten erreicht: 154 NI erhielten die künstlich erschaffenen Androiden das volle Bürgerrecht und werden seitdem nicht länger als Eigentum behandelt. 223 NI entdeckten Anhänger der Sonnengöttin Sarenrae leere, blasenförmige Strukturen im Inneren des brennenden Plasmas der Sonne. Die Gläubigen nannten diese Gebäude den Brennenden Archipel. Da sie von der Hitze unbetroffen bleiben und sichere Passage zwischen ihnen und der Sonnenoberfläche ermöglichen, stellen sie nun die allerheiligste Stadt der Kirche dar. 287 NI handelten schirrische Diplomatien einen historischen Frieden zwischen den Laschuntas und den Formianern von Castrovel aus, zwei Völkern, welche jahrtausendelang unablässig gegeneinander gekämpft hatten. Manche sagen, dass gerade dieses Ereignis wegweisend für die 4 Jahre später geschlossene Allianz zwischen den Paktwelten und dem Veskarium gewesen sei.

REGIERUNG

Die Regierungen der einzelnen Paktwelten sind zwar Teil einer größeren Verbindung, aber dennoch autonom und frei, innerhalb ihrer Grenzen zu entscheiden, sofern sie sich an ein paar übergreifende Regeln halten. Im Gegensatz zu einer richtigen Systemregierung kümmert sich der Pakt stattdessen darum, seinen Mitgliedern Interaktionsmöglichkeiten zu eröffnen, um Probleme anzusprechen, ohne gleich in den Krieg zu ziehen. Er reguliert zudem den Handel zwischen den Welten und stellt eine Truppe interplanetarer Gesetzeshüter, welche vom Planeten ihrer Übeltaten geflohene Kriminelle jagen und jenen nachsetzen, deren Schandtaten nicht der Rechtsprechung einer bestimmten Welt unterfallen. Diese Sicherheitskräfte werden von den Wächtern (siehe S. 189) beauftragt oder direkt kontrolliert, einer Gruppe hochtrainierter diplomatischer Friedenshüter.

Die Paktwelten bestehen aus den meisten der größeren Himmelkörper im System plus der Absalomstation und der *Idari*. Aucturn, Liavara, die Diaspora und die Sonne sind technisch als Protektorate klassifiziert, da es dort kaum oder keine größeren Zivilisationen gibt. Als solche besitzen sie kein volles Stimmrecht, ihre Repräsentanten können aber zur Abstimmung anstehende Themen mit dem Rest des Rates diskutieren. Die Monde der meisten Planeten unterfallen der Rechtsprechung des jeweiligen Planeten; wichtige Ausnahmen dabei sind Arx und Kalo-Mahoi, die offiziell als unabhängig anerkannt wurden. Kirchen und Konzerne besitzen ebenfalls keine direkte Mitsprache bei den Entscheidungen des Rates, allerdings setzen viele Lobbyisten und andere Beauftragte ein, um sicherzustellen, dass ihre Interessen repräsentiert werden.

Der Großteil der Regierungsgeschäfte der Paktwelten erfolgt im Plenara, einem großen, amphitheaterartigen Raum auf der Absalomstation. Hier tagt der Paktrat aus Repräsentanten der Paktwelten und der Protektorate und trifft seine Entscheidungen. Jede Mitgliedswelt entsendet eine Anzahl an Delegierten propor-

tional zu seiner intelligenten Population; wie diese Delegierten gewählt werden, ist Sache der individuellen Paktwelten. Jeder Delegierte besitzt eine Stimme und die meisten Punkte werden per Mehrheitsbeschluss geklärt. Bei einem Gleichstand und bei dringenden Fragen entscheidet das fünfköpfige Direktorat, dessen Mitglieder alle zwei Jahre vom Rat bestimmt werden. Kein Angehöriger der Paktwelten kann über mehrere Repräsentanten im Direktorat gleichzeitig verfügen und ein einzelner Repräsentant kann maximal drei Amtszeiten dienen. Das Direktorat besitzt noch einen sechsten Angehörigen, der aber keine Stimme abgibt, sondern als Berater fungiert – den Generaldirektor der Wächter. Dessen Amtszeit ist nicht beschränkt. Die Wächter wählen den Generaldirektor aus den Rängen ihrer hochdekoriertesten und am längsten dienenden Offiziere, zudem können sie theoretisch einem amtierenden Generaldirektor zu jeder Zeit das Misstrauen aussprechen (auch wenn dies bislang noch nie geschehen ist).

Die Paktwelten wissen, dass ihre Autorität Grenzen haben. Sie kümmern sich nicht um Angelegenheiten extrasolarer Himmelskörper, außer diese Kolonien oder neuen Welten haben sich um Protektoratsstatus beworben und diesen erhalten. Gegenwärtig gibt es nur sehr wenige Protektorate außerhalb des Systems. Zwar hat der Paktrat keine Obergrenze für Protektorate festgelegt, weiß aber bestens, wie knapp das System in der kurzen Geschichte des Paktes bereits Invasion oder Auslöschung entgangen ist, so dass er zögert, seine Ressourcen überzustrapazieren. Entsprechend reguliert niemand die meisten Aktivitäten von Bürgern der Paktwelten außerhalb des Systems und gefährdete Individuen außerhalb von Protektoraten werden ermutigt, besser Söldner wie die Himmelsfeuerlegion anzuheuern, Gruppen wie die Höllenritter oder die Ritter von Golarion um Schutz zu bitten oder die Angelegenheit einfach selbst in die Hände zu nehmen.

WIRTSCHAFT

Die Standardwährung im Einflussbereich der Paktwelten ist der Credit, auch wenn auf einigen Welten eigenes Geld für den lokalen Handel genutzt wird. Geschäfte zwischen Paktwelten erfolgen stets nach dem Creditstandard und neue Mitglieder der Koalition müssen ihre lokale Wirtschaft auf Crediteinheiten umstellen. Es gibt zudem einige Zivilisationen außerhalb der Paktwelten, die ebenfalls Crediteinheiten nutzen, um leichter mit den Paktwelten Handel treiben zu können.

Reputable Geschäfte und die meisten Individuen verwahren ihre Crediteinheiten digital (meistens auf einer AbadarCorp-zertifizierten Bank), da dies oft der sicherste Weg ist. Großangelegte Hackerangriffe, um derart geschütztes Geld zu stehlen, sind selten und bleiben nicht unbemerkt und die Banken unterhalten die stärksten möglichen Sicherheitsmaßnahmen mit hochgradiger Datenverschlüsselung und mächtigen Zaubern. Allerdings werden alle direkten Transaktionen zwischen Banken aufgezeichnet, sollte die Regierung diese Unterlagen benötigen. Da Transaktionen oftmals nicht gebührenfrei sind, werden die meisten Alltagsgeschäfte mittels Credsticks durchgeführt, kann diese Art des Geldtransfers doch nicht nachverfolgt werden.

Natürlich wechselt zuweilen auch harte Währung den Besitzer, allerdings sind Credsticks als physikalische Speicherelemente für anonyme Geldmittel ein Segen für jeden, der Crediteinheiten einfach verwahren und ausgeben will. Diese Credsticks haben alle möglichen Formen und Größen, haben in der Regel aber die Größe eines menschlichen Fingers. Ein Credstick kann Gelder drahtlos an einen anderen Credstick übermitteln, die meisten sind aber billig genug, dass man auch den ganzen Credstick übergeben kann, wenn man andere unter vier Augen bezahlen will. Der Nachteil besteht natürlich darin, dass keine Bank für verlorene oder gestohlene Credsticks einsteht.

Die meisten Bürger der Paktwelten führen auf ihren Credsticks gerade genug Geldmittel für vielleicht eine Woche mit sich und suchen Bankautomaten auf, wenn sie ihre Sticks nachladen wollen. Schwarzmärkte und andere Verbrecherorganisationen waschen zuweilen Gelder mittels großer Mengen an Credsticks mit jeweils kleinen Beträgen und nur die sehr reichen oder närrischen (und zuweilen sehr reiche Narren) hantieren zuweilen mit extravaganten, kunstvoll gearbeiteten Credsticks, welche direkt auf ihr Bankguthaben und ihren Kreditrahmen zugreifen können.

Eine weitere Währungsform sind Universelle Polymerbasis-Einheiten (oder auch UPBs). Diese sehr kleinen Komponenten können zu allen möglichen elektronischen Bauteilen und sogar zu Chemikalien, Stoffen oder anderen Materialien zugestellt werden. Nahezu jedes Ausrüstungsteil, egal ob Waffen, Rüstungen oder technische Gegenstände, können aus UPBs gefertigt werden. Ein UPB hat den Wert einer Crediteinheit. Aufgrund dieser einfachen Tauschrate und ihrer Vielseitigkeit werden UPBs zuweilen direkt gehandelt – insbesondere in abgelegenen Handelszentren, die wenig Kontakt mit den Paktwelten haben.

Von einigen wenigen wichtigen Ausnahmen (wie Bereichen auf Aballon und Verces) und individuellen Gruppen oder Ortschaften abgesehen, ist Kapitalismus die Triebfeder hinter der Wirtschaft der Paktwelten. Ihre Bürger müssen sich ihren Lebensunterhalt erarbeiten, um sich Nahrung und Unterkunft leisten zu können. Als berufliche Karrieren folgen sie allen möglichen Tätigkeitsgebieten; manche erkunden andere Planeten auf eigene Rechnung, andere sind Computerspezialisten in Diensten von Konzernen, es gibt auch weitaus mehr einfache Techniker, Straßenfeger und andere Berufstätige. Viele Bürger arbeiten fast jeden Tag am selben Platz, andere steuern Gerätschaften mittels Fernsteuerungen und wieder andere müssen aus beruflichen Gründen von Ort zu Ort reisen. Manche Regierungen, darunter die der Absalomstation, streben danach, dass keiner ihrer Bürger hungrig oder obdachlos sein muss, doch auf gnadenloseren Welten, wo ein Leben wenig Wert besitzt, ist den Herrschern das Wohlergehen der schmutzigen Massen oft ziemlich egal.

KULTUR

Die Paktwelten besitzen keine einheitliche Kultur, da sich die Allianz aus Dutzenden, über völlig unterschiedliche Planeten verstreute Kulturen zusammensetzt. Es kommt oft zu Immigrationen und viele Bürger bringen dann die Werte und Traditionen ihrer Kulturen mit auf fremde Welten, auch wenn dies zuweilen zu Konflikten führen kann. Der Umstand, dass jede Welt nahezu völlige Souveränität über ihr Territorium besitzt, kann für Reisende äußerst unangenehm sein, sollten sie von Welten mit völlig anderen Gesetzen und Verfahrensweisen hinsichtlich verschiedener Grundrechte stammen. Dies gilt z.B. für Besucher des Planeten Eox, wo es Usus ist, die Toten zu reanimieren.

Glücklicherweise begegnen sich die meisten Bewohner der Paktwelten untereinander mit Toleranz und die Regierungen wissen, dass es einen schlechten Eindruck macht, wenn Besucher schlecht behandelt werden – schließlich möchte niemand mit Sanktionen belegt, vom Handel ausgeschlossen oder gar aus der Allianz geworfen werden. Für die meisten Leute

basiert diese Leben-und-leben-lassen-Strategie nicht auf Wirtschaftstheorie, sondern auf einfachem, praktischem Denken – angesichts der Vielzahl an unbekannten Völkern und Kulturen praktisch direkt vor der Haustür könnte eine andere Einstellung einen rasch Freunde und berufliche Tätigkeit kosten. Kleinere Vorurteile sind weitverbreitet, jedoch spricht man sie nicht aus, um Unfrieden zu vermeiden. Bürger, die auf Intoleranz stoßen, finden meistens anderswo in der Gemeinschaft (oder im Sonnensystem) Akzeptanz, so dass sie die besten Teile ihrer Kulturen dorthin bringen und ihren Beitrag zum großen kulturellen Schmelztiegel liefern.

Die Religion verbleibt ein wichtiger kultureller Prüfstein. Da die Götter sich allen Arten von Gesellschaften gezeigt haben, überwindet der Glauben eine bestimmte Gottheit zumeist die Grenzen der Volkszugehörigkeit und hilft, solche Barrieren auszulöschen. Die meisten religiösen Organisationen sind auf dem Bereich der Wohltätigkeit aktiv und helfen den Bedürftigen im System und außerhalb davon. Andere dagegen bilden mächtige Konzerne oder ernstzunehmende Armeen. Im System der Paktwelten kennt man eine Myriade an Göttern, Halbgötter und Philosophien, deren Anhänger direkten Konflikten meistens aus dem Weg gehen. Doch selbst wenn sie aneinandergeraten, tragen sie ihre Kämpfe meistens fernab der Öffentlichkeit aus.

Die dynamischen Gebiete der Kunst und der Unterhaltung bieten Momentaufnahmen der Kulturen, aus denen sie hervorgehen. Auf den Paktwelten kann ein eben noch brandheißer Trend plötzlich passé sein und was auf der einen Welt populär ist, mag auf einer anderen als abstoßend betrachtet werden. Stile und Genres variieren stark und dennoch entspannen sich die Bürger der Paktwelten bei Musik, VirtualReality-Spielen und Holovid-Sendungen. Kneipen, Bars, Nachtclubs und VR-Spielhallen machen ihre Umsätze, egal wohin man sich wendet, auch wenn die Tänze der einen Kultur für Angehörige einer anderen wie Prügeleien anmuten.

ZEIT

Früh in der Geschichte der Paktwelten bestimmte der Rat einen Standard für das Messen der Zeit, was natürlich bei Welten mit unterschiedlichen Orbiten und Rotationsperioden sehr nützlich ist. Gemäß der Paktstandardzeit (PSZ) hat ein Tag 24 Stunden mit jeweils 60 Minuten. Dies entspricht der Länge eines Tages auf Triaxus und Castrovel. Auch der künstliche Tagesthymus auf der Absalomstation folgt diesen Vorgaben. Ein Jahr hat 52 Wochen und 365 Tage – solange benötigt die Absalomstation für eine Umkreisung der Sonne. Bezieht man sich auf den Orbit und die Rotation einer bestimmten Welt, nutzt man die Begriffe „Lokaltag" und „Lokaljahr" (oder auch beispielsweise eoxischer Tag und eoxisches Jahr). Die Zeitrechnung beginnt mit dem Ende des Intervalls, wie es im System wahrgenommen wurde, die Jahre nach Ende des Intervalls tragen das Kürzel NI (Nach dem Intervall).

DIE WÄCHTER

Die Wächter sind zwar lebenswichtig für die Sicherheit und den Zusammenhalt der Paktwelten, als Organisation allerdings mehrere tausend Jahre älter als der Absalompakt. Diese Nichtregierungsorganisation wurde als Hüter des Friedens zwischen den vielen Grafschaften von Verces Ring der Nationen ins Leben gerufen. Damals bestand sie aus hochtrainierten verthanischen Agenten, die von gutverteidigten Zitadellen in den einzelnen Nationen aus operierten. Diese Krieger-Diplomaten beschützen den Ring der Nationen als Ganzes, indem sie internationale Kriminelle zur Strecke brachten und Feindseligkeiten zwischen Nationen entschärften – manchmal mit meisterhafter Verhandlungskunst, manchmal aber auch mit unauffälligem Meuchelmord.

Nach Unterzeichnung des Absalompaktes entschieden sich die Wächter, ihren Aufgabenbereich zu erweitern. Sie bezogen ein neues Hauptquartier auf der Absalomstation und übernahmen die Wacht über die Paktwelten. Im Grunde tun sie immer noch dasselbe wie auf Verces, nur in viel größerem Maßstab, so dass sie Nachwuchs aus dem ganzen System rekrutieren. Heute ist die Organisation daher eine Ansammlung von Vertretern der unterschiedlichsten Völker und Volkszugehörigkeiten, welche von dem Umstand zusammengehalten wird, dass jeder neue Wächter frühere Zugehörigkeiten und die Bindung an seine Heimatwelt aufgibt und sich nur noch der Sache seiner Organisation widmet. Die Wächter operieren unabhängig von den einzelnen Regierungen. In den meisten Fragen unterwerfen sie sich zwar dem Paktrat, können aber alle Befehle verweigern, die ihrer Ansicht nach gegen Wort oder Geist des Paktes gehen.

Die Basis der Wächter auf der Absalomstation, die Bastion, ist eine Kombination als militärischer Trainingseinrichtung und Botschafterschule. Neue Wächter verbringen hier Monate mit dem Erlernen neue Kampftechniken und kultureller Gebräuche, ehe man sie auf Feldeinsätze schickt. Sobald ein Wächter seine Ausbildung abgeschlossen hat, erhält er seinen ersten Auftrag und wird als einzelner Agent oder als Soldat innerhalb der Flotte oder auf einer Basis eingesetzt. Wächter werden aber immer wieder zurückgerufen, um ihre Ausbildung aufzufrischen und sicherzustellen, dass sie ihren Pflichten auf professionelle und unparteiische Weise nachgehen. Die Bastion enthält zudem den Nexus des Netzwerkes; dieses Netz als interplanetaren Portalen verbindet alle wichtigen Einrichtungen der Wächter und ermöglicht Bodentruppen, ohne Zeitverlust dorthin geschickt zu werden, wo man sie am meisten benötigt. Wie die einzelnen Wächter sind auch diese Einrichtungen auf den diversen Paktwelten offiziell nur dort, um den lokalen Autoritäten zu helfen und sie zu unterstützen. Sie unternehmen nur dann direkte Aktionen, wenn die örtliche Regierung dies gutheißt. Nur in Regionen ohne klare lokale Jurisdiktion und im neutralen Weltall zwischen den Planeten können die Wächter direkt und ungehindert im Interesse des Paktrates tätig werden.

Generaldirektor **Lin Camulan** (RG Laschuntischer (Korascha) Soldat) ist der gegenwärtige Anführer der Wächter und damit auch ein nichtstimmberechtigtes, beratendes Mitglied des Direktorats. Wenn Camulan nicht Sitzungen des Paktrates und Treffen des Direktorats beiwohnt oder in der Bastion die Aktivitäten der Wächter mit der Legatenversammlung aus hochdekorierten Veteranen seiner Organisation diskutiert, verbringt er die meiste Zeit auf der Absalomstation. Nur die furchtbarsten und ernsthaftesten Situationen verlangen, dass der Generaldirektor selbst ins Feld ausrückt, auf der anderen Seite darf er im Grunde auch nur dann in den Einsatz gehen – dies geht Camulan zuweilen sehr auf die Nerven, da er sich manchmal danach sehnt, zu den steifen Politikern Abstand zu bekommen und sein Kampfkönnen unter Beweis stellen zu können.

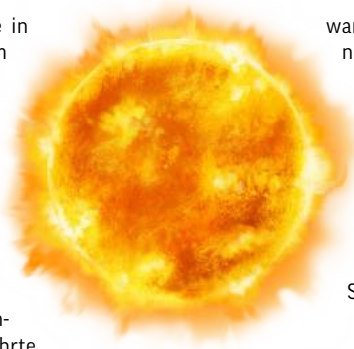
Auch wenn Wächter letztendlich innerhalb ihrer quasi-militärischen Befehlskette Bericht erstatten müssen, haben jene, die allein oder in kleinen Gruppen operieren, relativ freie Hand, wie sie ihre Aufträge erfüllen, solange sie den Pakt nicht verletzten. Manche glauben, man könne dem Zugriff der Wächter leicht entrinnen, indem man einfach das Sonnensystem verlässt oder sich in den Jurisdiktionsbereich eines Planeten begibt, allerdings arbeiten schlaue Wächter auch mit Kopfgeldjägern oder anderen gleichgesonnenen Gruppen zusammen, um ihre Ziele einzufangen. Zuweilen erdenken sie auch komplexe Pläne, wie sie ihre Ziele in ihren eigenen Zuständigkeitsbereich zurücklocken können. Auch wenn die Wächter zu allem entschlossen sind, um den Pakt zu bewahren, sind sie durchaus bereit, die Regeln zu beugen, um das System an sich zu schützen.

DIE WELTEN

1

DIE SONNE

Wie im Falle vieler Sonnensysteme in der Galaxie dient auch im System der Paktwelten ein flammender Stern als Herz und Anker, welcher den vielen, ihn umkreisenden Planeten Wärme und Licht spendet. Die intensive Hitze des Plasmas und die zermalmende Schwerkraft sorgen dafür, dass die Sonne für die meisten Lebensformen lebensfeindlich ist; fremdartige Kreaturen und Geschöpfe von anderen Existenzebenen können in der Hitze dank Magie und angeborenen Resistenzen überleben. Gelehrte und Scholaren finden alle möglichen interessanten Phänomene auf der Sonne zum Studieren. Dies ist ungemein einfacher seit der Entdeckung einer Ansammlung verlassener, magisch miteinander verbundener Blasenstädte, welche unbeschadet in der Sonne treiben.



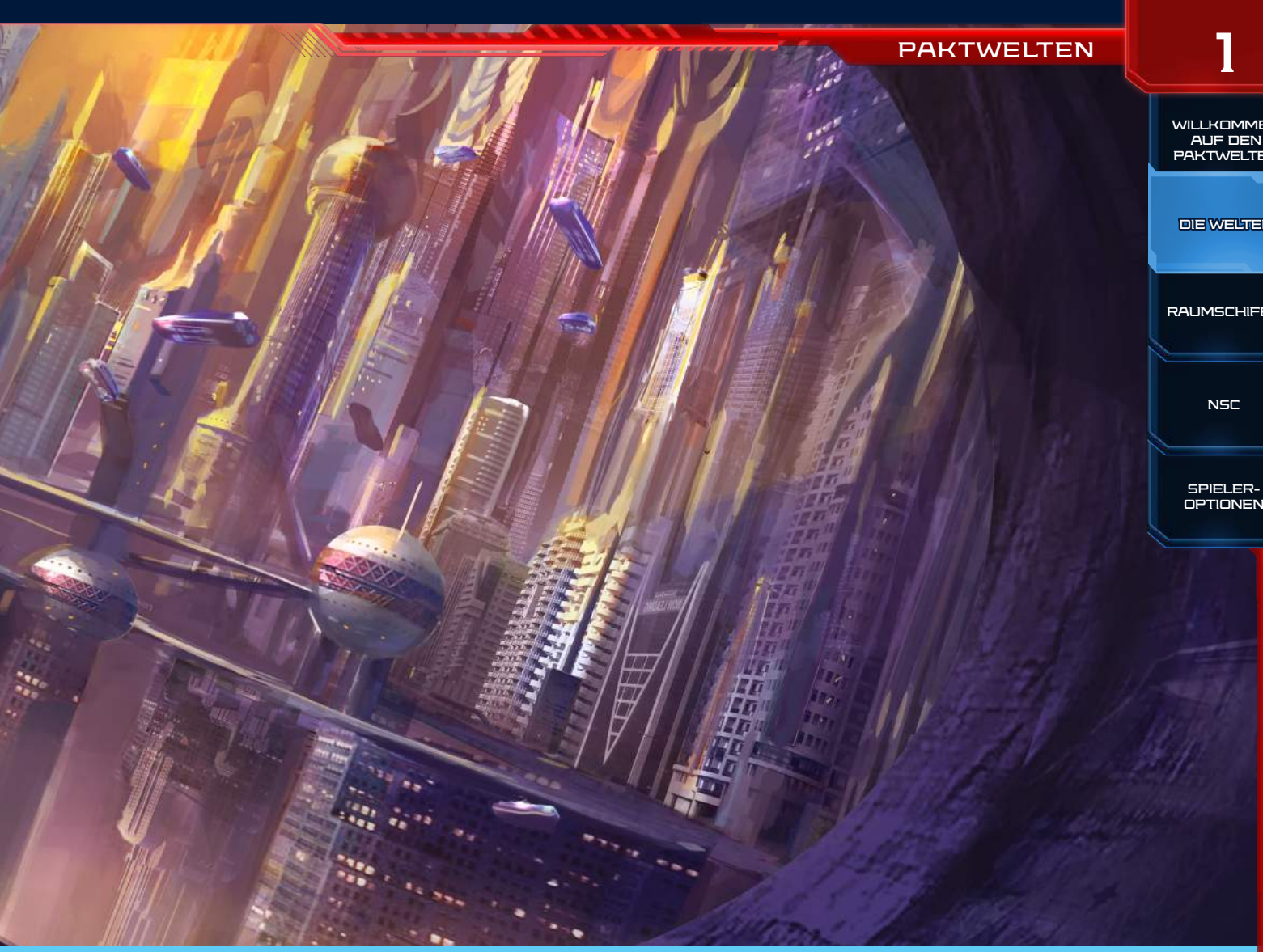
Schützende Tunnel durch das Plasmafeuer öffneten sich wunderweise, als die Sareniten sich diesen Strukturen näherten, welche sie vor über einhundert Jahren entdeckt hatten. Dies verschaffte ihnen Zugang zu den verlassenen Gebäuden in den Blasen. Im Laufe der nächsten Jahrzehnte kamen Pioniere, religiöse Pilger und Wissenschaftler zu den nun als Brennender Archipel bekannten Blasenstädten. Viele haben schon versucht herauszufinden, wer diese Strukturen gebaut hat und warum sie verlassen wurden, jedoch hatte bislang niemand dabei Erfolg.

Durch die Besiedlung des Brennenden Archipels wurde die Sonne für die Paktwelten zu einem wichtigen Punkt des Interesses. Touristen wünschen sich ein einmaliges Erlebnis, Firmen wollen die scheinbar unerschöpflichen Ressourcen der Sonne nutzen und sogar Botschafter von der Ebene des Feuers nutzen den Bereich als Ferienunterkunft. Insgesamt ist die Sonne ein gefährlicher und faszinierender Ort.

GEOGRAPHIE

Da die Sonne ein Ball aus superheißen Gasen ist, verändert sich ihre Geographie unablässig. Wellen und Strömungen, von denen die meisten mit bloßem Auge nicht wahrzunehmen sind, ziehen über den gewaltigen Plasmaozean. Sonnenflecken und -eruptionen markieren offensichtliche Veränderungen auf der Oberfläche der Sonne – z.B. wenn die durch die ständige Fusion produzierte Energie das Geflecht des Raumes aufreißt und natürliche, aber kurzlebige Portale zur Elementarebene des Feuers und der Ebene der Positiven Energie öffnet.

Der Brennende Archipel ist stabiler als seine Umgebung. Er besteht aus Energieblasen unterschiedlicher Größen in denen sich Städte oder große Plattformen befinden. Unbekannte



Mechanismen, von denen viele glauben, sie würden mittels Magie angetrieben, bewahren eine bewohnbare Temperatur und Atmosphäre innerhalb der Blasen und wehren die beständige Sonnenstrahlung ab. Die Energieblasen sind leicht polarisiert, so dass Kreaturen im Inneren nicht sofort durch die Helligkeit der Sonne blind werden. Die besten Wissenschaftler der Paktwelten befassen sich bislang vergeblich mit der Frage, wie der Brennende Archipel funktioniert – hauptsächlich für den Fall, dass die Blasen jemals versagen sollten. Die Forschungen haben aber zu technischen Fortschritten geführt, darunter effizientere Sonnensegel und hitzebeständigere Materialien.

Morgenufer, die größte und mit den meisten anderen Blasen verbundene Blase des Archipels, wurde als erste erkundet. Sie ist die Festung der Sareniten und enthält zudem die Apparate, welche den Archipel zusammenhalten. Corona ist das Zentrum des Handels zwischen dem Archipel und der Ebene des Feuers. Stellacuna ist das Herz der magischen und weltlichen Gelehrsamkeit. In Herdstein arbeiten große industrielle Fabriken in Blickweite von Konzernhauptquartieren. Und die Blase namens Verdeon enthält Gewächshäuser und Erholungsstätten, welche die Gärten von Castrovel und dem verschwundenen Golarion simulieren.

Der am meisten genutzte Zugang zum Archipel führt durch einen schmalen Tunnel aus abgeschwächter Solarenergie, wann immer ein Schiff sich dem entsprechenden Bereich der Sonne nähert. Dieser Tunnel führt nach Morgenufer (scheint auch dort generiert zu werden), was diese Blase zum Raumhafen des Archipels macht. Das äußere Ende des Tunnels wird von der von Sareniten kontrollierten Sonnenaufgangsbasis aus geschützt, welche den ein- und ausgehenden Verkehr eng im Auge behält. Wer nachweisen kann, im Archipel legitimen Geschäfte nachzugehen, kann einreisen, wobei die sarenitischen Friedenhüter der Morgenwacht jeden unter Überwachung halten, der ihnen verdächtig erscheint.

Energieanker halten die Blasen in einer unveränderlichen Formation und ermöglichen zugleich das Reisen zwischen den Blasen. Als Ankerkriecher bekannte Fähren folgen diesen Energiebahnen und bereisen in ihrem Schutz die turbulente Atmosphäre der Sonne zwischen den Blasen. Wer es eilig hat oder nicht den ausgetretenen Pfaden folgen will, kann einen Sonnenhüpfer chartern – diese Fahrzeuge werden von den Sareniten gebaut, um den unberechenbaren Sonnenwinden zu widerstehen. Alle Schiffe müssen die Blasen an den Ankerpunkten durch magische Membranen unter der Kontrolle der jeweiligen Stadtregierung betreten und verlassen.

BRENNENDER ARCHIPEL

NG Anhäufung von Blasenstädten
Population 63.510 (45% Menschen, 16% Ifriti, 7% Androiden, 5% Ysokis, 27% sonstige)
Regierung Oligarchie (Senat des Archipels)
Eigenschaften Technisch fortschrittlich
Maximale **Gegenstandsstufe** 20

BEWOHNER

Nicht viele Wesen können in der Sonne selbst leben. Ein paar intelligente, gegen Feuer immune Kreaturen wie Ifriten und Salamander reisen aus unbekannten Gründen durch die Photosphäre in die Tiefen des Gestirns. Der Großteil der solaren Population residiert dagegen im Brennenden Archipel, einem Schmelztiegel der Völker und Kulturen aus dem ganzen System der Paktwelten.

Nahezu die Hälfte der Bewohner besteht aus Menschen, die auch die meisten Machtpositionen besetzen. Die meisten Sareniten, welche Morgenufer beherrschen, sind Menschen, wie auch die Anführer vieler Handelsvereinigungen und Konzerne, die im Archipel ansässig sind. Eine um die Herdstein-Schmelze angesiedelte Androidengemeinde arbeitet an hitze- und druckresistenteren Körpern, damit künftige Androidengenerationen in den neueren, schwächer geschützten Stationen „unterhalb" des Archipels arbeiten können. Solarier sind von Natur aus an der Sonne interessiert und ein paar Kasathas haben Klostergemeinschaften in den kleineren Blasen am Rand des Archipels gegründet.

Die meisten Laschuntas, welche den Brennenden Archipel besuchen, leiden dagegen unter einer kaum verstandenen übersinnlichen Resonanz, die bei ihnen ein ständiges Gefühl bevorstehender Gefahr erzeugt, als stünde etwas kurz davor, aus den Tiefen der Sonne emporzusteigen und den Archipel zu umschließen. Dieser ständige mentale Angriff bedeutet, dass nur die zähesten Laschuntas länger hier verweilen können, welche sich zudem meist auch noch als ziemliche Einzelgänger erweisen. Sie haben eine ganze Blase zur eigenen Nutzung übernommen und auch wenn sie in Asanastadt Besucher mit legitimen Geschäftsinteressen willkommenheißen, reden sie Nichtlaschuntas rasch aus, sich dort ebenfalls niederzulassen.

Gegen die schlimmsten Effekte der Sonne immune, von der Elementarebene des Feuers stammende Ifriti sind ein alltäglicher Anblick im Archipel. Für Fremde scheint es zwar oft, als würden diese Ifriti sich ständig im Streit um Fragen des Handels, der Kultur und der Politik an die Kehle gehen, jedoch ist ihre Kultur zutiefst in Respekt und Einheit verwurzelt. Tief in ihren Herzen stehen als Ifriten im Brennenden Archipel auf derselben Seite und wer anderes annimmt, wird sich knietief in Problemen und Ärger wiederfinden.

GESELLSCHAFT

Die Paktwelten erkennen die Sonne als allen gehörend an, während der Brennende Archipel als unabhängiges Protektorat behandelt wird. Es besitzt ein Selbstverwaltungsrecht und die Blasenstädte wählen Repräsentanten für den Senat des Archipels. Dieser entscheidet zu wichtigen Fragen, die den ganzen Archipel betreffen. Dabei operiert er eher wie ein Schlichtungsorgan als eine gesetzgebende Versammlung, da auch mächtige Handelsgilden wie die Gewerkschaft der Ankerkriecherpiloten frei bei Senatstreffen sprechen können. Die Zivilverwaltung des Archipels ist hauptsächlich auf Fragen der Infrastruktur beschränkt und wie man die Bewohner davon abhalten kann, an der lebenswichtigen Technik der Blasen herumzudoktorn, und den Frieden zwischen den verschiedenen Gruppen im Archipel erhält.

Die lokale Kultur ist ein Nehmen-und-Geben aus Wettbewerb und Kommunalismus, da Angehörige vieler unterschiedlicher Völker die Strukturen bewohnen. Die Kirche der Sarenrae besitzt die größte Macht vor Ort und kontrolliert die Hauptblase Morgenufer, kann und will aber nicht den ganzen Archipel kontrollieren. Stattdessen verlässt sie sich darauf, dass die anderen Hauptakteure zusammenhalten, um die Ortschaft metaphorisch auf Kurs zu halten.

Trotz der seltsamen Lage des Archipels ist der Alltag in den Blasenstädten nicht wirklich anders als auf anderen Planeten. Die Bewohner wachen auf, frühstücken, gehen zur Arbeit, genießen ihre Freizeit und schlafen ebenso wie die Bewohner der Absalomstation oder Qabarats. Der Archipel ist allerdings kein friedliches Utopia: Auch hier streitet man mit seinen Nachbarn, geschehen Verbrechen sogar in den Korridoren von Morgenufer und rufen Gewerkschaften zum Streik auf, wenn ihre Konzerne ihre Forderungen nicht ernstnehmen. All diese weltlichen Belange spielen vor dem Hintergrund des nuklearen Hochofens der Sonne, der nur ein paar tausend Meter unter den Blasen brennt.

Außerhalb des Archipels begeben sich die sarenitischen Sonnengleiter regelmäßig auf Reisen durch das Sonnenfeuer, wobei sie aber genug Abstand zur Sonnenkorona halten, um nicht eingeäschert zu werden. Bei diesen Reisen versorgen sie die verschiedenen industriellen und wissenschaftlichen Stationen im Orbit im Schutz mystischer Schilde, die nur den Anhängern der Sonnengöttin bekannt sind. Diese reinen Plattformen nutzen als Antrieb eine Mischung aus Solarenergie und der Energie, die bei den Fusionsreaktionen der Sonne freiwird, und können eine Besatzung über Jahre hinweg versorgen, ohne dass man auftanken oder Vorräte an Bord nehmen müsste. Viele Sareniten betrachten diese Reisen als ihre heilige Pflicht und manche treffen sogar während der langen Touren Partner und gründen Familien.

Verschiedene Firmen besitzen zudem Satelliten im Sonnenorbit. Beachtenswert sind dabei die sogenannten „Dschungelboxen" der NatuReal-Komponenten GmbH – Transporter voller genetisch manipulierter Pflanzen, die zuweilen seltsam auf die Strahlung der Sonne reagieren. Für unabhängige Händler und Transportunternehmer ist die Sonne zuweilen ein beliebter Treffpunkt mit anderen Schiffen aus dem System oder anderen Welten.

KONFLIKTE UND GEFAHREN

Selbst ohne die Gefahr der lebensfeindlichen Umgebung der Sonne wären der Brennende Archipel und seine Umgebung kein Paradies. Den meisten Bewohnern ist klar, dass ein Versagen der Schutzmechanismen der Blasenstädte den augenblicklichen Tod bedeuten würde, und haben sich damit abgefunden. Die internen Probleme dagegen machen weitaus mehr Sorgen.

Laschuntas, die im Brennenden Archipel leben, nehmen relativ schnell eine mentale Verteidigungshaltung sein und werden weniger tolerant, isolationistischer und paranoider. Die von ihnen beanspruchte Blase Asanastadt erinnert an eine Militärbasis und es gibt viele Gerüchte darüber, was sie vielleicht hinter ihren versiegelten Sicherheitstüren planen und vorantreiben. Immer wieder versetzen eigentlich harmlosen Initiativen eines Konzerns oder einer der Regierungen des Archipels die Laschuntas in Unruhe und lassen sie in chaotische Aktivität verfallen. Dies führt meistens dazu, dass das fragliche Unterfangen aufgegeben wird – manchmal nach einer Reihe von Zwischenfällen, die man nicht mehr wirklich als Unfälle beschreiben kann. Diese Ausbrüche sind mit der Zeit häufiger geworden und führen zu Spannungen zwischen Asanastadt und vielen anderen Mächten des Archipels.

Die Bewahrer, eine Sarenraesekte, welche von der Kirche der Dämmerblume als „extremistische Splittergruppe" beschrieben wird, glaubt, dass der Brennende Archipel einen nur Sarenrae bekannten Zweck habe und dass bereits die leichtesten Modifikationen diesen Zweck verhindern und katastrophale Folgen haben können. Manche können diese Ansicht nachvollziehen, kommt es doch immer wieder zu Störungen bei den Ankern, je mehr Ankerkriecher zum Einsatz kommen, allerdings glaubt außerhalb der Sekte niemand, dass man die Blasen wieder in den Urzustand versetzen sollte, bzw. dass dies überhaupt mög-

lich wäre. Bisher greifen die Bewahrer noch auf Diplomatie und Verhandlungen zurück.

Die Botschafter von der Ebene des Feuers treiben nicht nur Handel, sondern sprechen zuweilen auch zögerlich von uralten Zivilisationen, welche in den tieferen Schichten der Sonne existieren. Allerdings hat bisher außer ihnen niemand diese offenkundig gegen Feuer immunen Kreaturen gesehen oder mit ihnen gesprochen, so dass manche der Ansicht sind, die Ifriten würden sich nur Märchen ausdenken. Dies hindert natürlich manche Gelehrten nicht daran, dennoch eine Kontaktaufnahme zu versuchen, könnten jene Sonnenbewohner doch vielleicht den Brennenden Archipel erschaffen haben und könnte man daher von ihnen vieles lernen. Sie nennen sich die Gelehrten der Kulturen des Sonneninneren und glauben, dass in diesen unbekannten Städten eines der legendären Urvölker leben könnte – vielleicht sogar die Allerersten von Aballon.

BEDEUTENDE ÖRTLICHKEITEN

In und auf der restlichen Sonne gibt es neben dem Brennenden Archipel nur wenige bekannte Orte von Interesse.

AbadarCorp-Hypermarkt

Für Fußgänger stellt der Hypermarkt in der Herdsteinblase einen der größten zugänglichen Bereiche dar. Hier warten Läden über Läden auf Kundschaft. Die Besucher der Promenaden können Großeinkäufe tätigen und aufgrund der Unmengen an Geld, das hier seine Besitzer wechselt, ist die Sicherheit hoch. AbadarCorp ist für etwa 10% der Sicherheit im ganzen Archipel zuständig und koordiniert alles von einem schlanken, schlüsselformigen Gebäude, der Nadel, aus, das sich über dem Hypermarkt erhebt.

Asanastadt

Die Blase, welche Korona und Morgenufer miteinander verbindet, ist fast ausschließlich von Laschunta-Immigranten bewohnt. Die Laschuntas bemühen sich halbherzig, als typische ethnische Enklave wahrgenommen zu werden. Die lokale Industrie genügt, um die Versorgung zu gewährleisten, es liegt aber auf der Hand, dass sie etwas anderes verfolgen. Beobachtern der Märkte ist aufgefallen, dass Asanastadt große Mengen an verschiedenen Waffen erwirbt – weitaus als die kleine Population dort eigentlich benötigt. Laschunta-Besucher wohnen nicht zwangsläufig in Asanastadt, machen meistens aber zumindest eine Pilgerreise zur Kirche der Brennenden Mutter, einer Laschuntasekte der Sarenraekirche. Im Gegensatz zu anderen Sekten wahrt die Kirche der Brennenden Mutter strikten Abstand zur Strahlenden Kathedrale und ihre Priester verlassen nur selten die Blase.

Bronzebasar

Das offene Zentrum von Corona ist die Heimat des Bronzebasars, eines Marktes, auf dem hauptsächlich Ifriti und andere Bewohner Waren feilbieten, die man anderswo auf den Paktwelten oft nicht finden kann. Der Bereich ist hochgefährlich für jene, die für die Hitze und Strahlung der Sonnenatmosphäre empfindlich sind. Aus unbekannten Gründen ist die Blase, welche Korona umgibt, an der Spitze und am Boden schwach und lässt besagte schädliche Effekte hineinsickern. Die Plattformen des Bronzebasars können unbeholfen entlang bestimmter Vektoren gesteuert werden und ihre Pilotenhändler sind begabt darin, die in Veränderung befindliche Stärke der Blase zu bestimmen und ihre Plattformen in Sicherheit zu lenken. Dennoch kommt es immer wieder zu Beinahekatastrophen und Kontakten mit heftigeren Sonneneffekten. Wer daher meint, ohne beachtlichen Schutz oder Toleranz gegenüber Feuer und Strahlung auf dem Basar einkaufen zu gehen, tut dies auf eigenes Risiko.

Chroma

Diese mittelgroße Blase ist keine Stadt für sich, sondern eher neutraler Boden, welche gemeinsam den Regierungen der anderen Blasenstädte gehört und von diesen unterhalten wird. In Chroma gibt es diverse Sportstätten, darunter auch eine Nullschwerkraft-Enerradrennbahn auf der Innenseite der Blase und eine Arena für auffällige Ringkämpfe, bei denen die Teilnehmer in mehrere Schichten an Illusionen gehüllt werden. Diese Gebäude fassen nur jeweils ein paar hundert Zuschauer, allerdings werden die Ereignisse meistens zur Freude von wettenden Glücksspielern und Freunden des Sports ins ganze System übertragen.

HÄNDLER AUS DEM BRENNENDEN ARCHIPEL

Die Energieanker zwischen den Blasen sind nicht maßstabsgetreu.

Erholungsdome

Das grüne Verdeon bietet Erholung von den ansonsten allgegenwärtigen Weiten aus Metall und Sonnenfeuer des Brennenden Archipels. Die Hauptfunktion dieser Blasenstadt ist zwar der Gartenbau, ihre Wirtschaft wird aber letztendlich vom Tourismus angetrieben. Eine Reihe von Erholungsdomen, welche Casinos und Wellness-Einrichtungen beherbergen, befindet sich dort ebenfalls. Als der Archipel besiedelt wurde, haben sich auch allerhand Kleinkriminelle eingeschlichen, welche nun u.a. die Verstrani-Sport- und Spielhallen leiten - was der Senat gern unter den Tisch kehrt.

Flammenportal

Auf der dem Brennenden Archipel gegenüberliegenden Seite der Sonne befindet sich ein stabiles, raumschiffgroßes Portal, welches in eine besonders ungastliche Region der Elementarebene des Feuers führt. Nur wenige Entdecker sind von Vorstößen durch das Portal wieder zurückgekehrt, allerdings wurde eine permanente Forschungsstation im Sonnenorbit nahe dem Portal eingerichtet, um es zu studieren. Bis heute wurden weder Gegenstände noch Kreaturen entdeckt, die das Portal passierten und nicht von der Materiellen Ebene stammten, allerdings sind den Wissenschaftlern seltsame Signale von der anderen Seite aufgefallen.

Grüngürtel

Der Großteil von Verdeon dient hochwertigem Gartenbau und die sonnenwärtige Seite ist das größte Gewächshaus des ganzen Sonnensystems. Hier gedeihen hitzeliebende Pflanzen im ewigen Tag, wobei langsam rotierende Filterplatten ihnen genau das rechte Maß an benötigtem Schatten zukommen lassen. Die sonnenferne Seite dagegen ist das Land der Schattengewächse, wo Spiegelkonstruktionen gerade genug Licht hinlenken, um die exotische Flora am Wachsen und Erblühen zu halten. Diese schattigen Grüngürtel sind von Bächen, Wasserfällen und Wegen durchzogen, die die Grenzen zwischen bewohnten Bereichen, Gärten und Wildnis verschwimmen lassen.

Hauptquartier der Koronataucher

Korona ist die Heimat einer Gemeinde von Entdeckern, welche ihre Leben der Suche nach den Artefakten der „Kulturen des Sonneninneren“ widmen. Diese Artefakttaucher üben und verbessern technische und magische Wege, um in die Tiefen der Sonne vorzustoßen – tiefer noch als die Sonnenhüpfer der Sareniten. Sie warten auf Sonneneruptionen und ähnliches, die sie sodann nach Artefakten und Gegenständen untersuchen, welche aus dem Sonneninneren hervorgestoßen wurden. Die Funde, welche sie mit der Öffentlichkeit bislang geteilt haben, waren aber allesamt wenig beeindruckende Klumpen fremdartiger Metalle – jedoch landen nicht alle Funde auf dem freien Markt. Die Gemeinschaft der sorgenfreien Koronataucher hält eng zusammen und erinnert angesichts ihrer fehlenden Hierarchie und spirituellen Tünche schon an eine religiöse Kommune.

Herdstein-Schmelze

Diese Einrichtung von Aballons Automatrix-Robotik fertigt in erster Linie Verbesserungen für Androiden und Roboter an. Dabei handelt es sich hauptsächlich um eine Geste der Freundschaft zwischen den Anaciten und den von Menschen erbauten Androiden, glaubt Automatrix doch, dass diese beiden Formen künstlicher Intelligenz beste Verbündete seien. Die Herdstein-Schmelze rüstet Androiden und Dienerroboter für die Arbeit in gefährlichen Umgebungen aus und hat zumindest gemäß seinen öffentlichen Verlautbarungen kein Interesse an den militärischen Nutzungen seiner Verbesserungen.

Institut für die Kulturen des Sonneninneren

Die Sonnenatlasgruppe tut oft so, als gäbe es im Sonneninneren höchstens archäologische Funde, doch das nahe Institut für die Kulturen des Sonneninneren hat einen entgegengesetzten Ansatz. Diese Forscher glauben, dass die Sonne von wenigstens einem Volk unglaublicher Macht und Weisheit bewohnt sei. Auch wenn sie sich bemühen, als Wissenschaftler aufzutreten, tut man sie weithin als Spinner, Mystiker oder sogar Kultanhänger der Äußeren Götter ab.

Lichte Schiffswerften

Als der Archipel entdeckt wurde, war diese kleine Blase völlig leer. Mittlerweile wird sie völlig für große Schiffsbauprojekte genutzt. Eine Reihe von Paktweltkonzernen - wie z.B. Sanjaval-Raumflugsysteme - besitzen hier eigene Docks, wo sie mit experimentellen Designs arbeiten. Dies hat schon zu verschiedenen Innovationen hinsichtlich Rumpfverstärkungen und Strahlungsschilden geführt und viele Ingenieure glauben, wahren Durchbrüchen im Bereich des interplanetaren Reisens nahe zu sein.

Morgenufer-Raumhafen

Der Morgenufer-Raumhafen ist eine weitläufige Anlage aus Landeflächen, Startröhren, Werftbuchten und anderen Einrichtungen für die zahlreichen Raumschiffe, welche den Archipel besuchen. Da der geschützte, durch die Sonnengluten zum Archipel führende Tunnel direkt mit der Morgenufer-Blase verbunden ist, ist dieser Raumhafen auch der einzige Landeplatz für herkömmliche Schiffe; Fahrzeuge, die aus eigener Kraft das Inferno der Sonne bereisen können, können an anderen Blasenstädten andocken, allerdings ist der Morgenufer-Raumhafen aufgrund seiner fähigen Techniker für alle ein beliebter Zielpunkt. Man findet hier jedoch auch Scharlatane und Betrüger, welche den ankommenden Pilgern und anderen Reisenden das Geld aus den Taschen ziehen. Die Bemühungen der Sareniten, diesem Treiben ein Ende zu setzen, waren bisher eher erfolglos.

NatuReal-Solarbüro

Die NatuReal-Komponenten GmbH nutzt ein hochaufragendes Konzentgebäude nahe dem Zentrum von Herdstein. Der Konzern kontrolliert den Großteil des hochergibigen Ackerbaus im Archipel und sonstigen Sonnenorbit. Zudem unterhält er eine große Forschungs- und Entwicklungsabteilung, so dass sein intellektuelles Eigentum äußerst wertvoll ist – was widerum hohe Sicherheitsmaßnahmen zur Folge hat. Die höherrangigen Wissenschaftler des Konzerns leben in Luxussuiten in den oberen Stockwerken des Turmes, während die gewöhnlichen Angestellten in Schlafsälen in den mittleren Geschossen untergebracht sind. NatuReals Manager haben kürzlich mit dem Gedanken gespielt, einige eigene Ladengeschäfte im Turm zu eröffnen, allerdings hat der Senat des Archipels dies untersagt (die Proteste der Händler in anderen Blasen, die um ihre Kundschaft fürchten, waren einfach zu laut).

Schattenlose Wache

Diese kleine Blase beherbergt ein Kloster, in dem Solarier ausgebildet werden. Sie ist von den anderen Blasen des Archipels zum Teil isoliert und hat ihren Namen durch den Umstand erhalten, dass ihr Boden teilweise transparent gemacht werden kann, so dass große Mengen Licht einströmen und Solarier

sich auf den Photonenmodus einstimmen können. Das Kloster wurde von Tyla Pon Jerretta Degix vom Clan Solus gegründet, einer der ersten kasathischen Solarier von der *Idari*. Der gegenwärtige Leiter ist ihr Enkel **Haddu Keer Nivianna** (N Kasathischer Solarier).

Senatskammern des Archipels

Morgenufer ist nicht nur die größte der Blasenstädte, sondern auch der Sitz der Zentralregierung des Archipels. Der Senate konferiert in diesen Räumen wenigstens ein Mal im Monat zu Themen, welche die Gesamtheit der Blasenstädte betreffen. Diese Treffen dauern zuweilen tagelang, insbesondere wenn hochstrittige Themen auf der Tagesordnung stehen. Zudem können auch die verschiedenen Gewerkschaften und andere mächtige Gruppen ihren Beitrag liefern. Die Senatskammern liegen in direkter Nähe zu mehreren Restaurants und Bars, welche gern Gäste während der Mittagspausen und nach Ende der Tagesgeschäfte empfangen.

Solaruniversität

Die Hauptbildungseinrichtung des Brennenden Archipels in Stellacuna bietet Studiengänge und Abschlüsse in zahlreichen Feldern, konzentriert sich aber auf Astrophysik und planare Studien. Jedes Jahr bewerben sich tausende Studenten, allerdings kann die Schule nur knapp 2.000 aufnehmen und daher erfolgt der Aufnahmeprozess entsprechend gnadenlos. Reiche Familien versuchen, die Leitung der Universität zu bestechen, und greifen zu Drohungen, wenn dies nicht gelingt. Die aktuelle Dekanin, **Zilea Fosphor** (RN Menschliche Technomagierin), ist stolz auf ihre unbestechlichen Leute, welche neue Studenten rein nach Prüfungsergebnissen und Fleiß auswählen statt nach Abstammung, Einfluss oder Geld.

Unter den Studenten der Fakultät für Planare Studien herrscht gegenwärtig der Trend, sich nach den Vorlesungen in den Beschwörungslaboren der Universität im Herbeizaubern von immer größeren Externaren zu überbieten. Bisher ist noch niemand zu Schaden gekommen – hauptsächlich, weil die jungen Beschwörer noch relativ unfähig sind. Die Campussicherheit hat aber schon ihre Patrouillen verstärkt, um diesem gefährlichen Unfug ein Ende zu setzen.

Sonnenatlas

Während die meisten Leute sich allein auf das Wort der Ifriti verlassen müssen, was sich wohl unter der Sonnenkorona befindet, leisten die Gelehrten des Sonnenatlas in Stellacuna Schwerstarbeit, um nicht nur die Äußerungen und Berichte der Ifiti gegeneinander zu prüfen, sondern auch auf den Paktwelten und außerhalb des Systems nach Informationen zu den angeblichen Kulturen im Sonneninneren zu suchen, deren Städte Gerüchten zufolge unter der Sonnenoberfläche existieren sollen. Bisher ist die Sonne aber ein klassischer weißer Fleck von einer Größe, die alle anderen unerforschten Bereiche des Systems locker verschlingen könnte. Die Sonnenatlasgruppe erstellt aber ein immer engeres Netz an Referenzen und Informationen und hofft daher, eines Tages eine verlässliche Karte des Inneren und der Oberfläche des Sterns erstellen zu können.

Strahlende Kathedrale

Viele Sareniten glauben, dass der Archipel von Sarenrae erschaffen wurde. Die Strahlende Kathedrale ist dabei der wichtigste Beleg dieser Annahme, musste der Hauptturm von Morgenufer doch in keiner Weise umgebaut werden, um als perfektes Zentrum der Anbetung zu fungieren. Die fremdartigen Symbole, welche in Metall und Glas eingraviert wurden, sind nicht zu entziffern und werden von manchen Sareniten für eine Geheimschrift der Dämmerblume gehalten. Andere glauben, die Symbole wurden die Geschichte der wahren Erbauer des Brennenden Archipels erzählen, und verweisen auf leichte Ähnlichkeiten zu obskuren Gottheiten der Asche und der Flammen.

Die Sareniten haben auf der Spitze der Kathedrale eine Reihe von Landeplätzen für Sonnengleiter angebracht, wo Piloten ihre Schiffe zur Wartung andocken können. An diese kleinen Hangars ist mit Aurora eine inoffizielle Kneipe angegliedert, wo die Piloten feiern, mit ihren Wagnissen untereinander angeben und sich betrinken können, während ihre Schiffe repariert werden.

Szintillatrix

Die Kombination aus Kirche und Observatorium wird von einer Gruppe Desnaanhängern geleitet und ist ein beliebtes Ziel für Pilger des Sphärenliedes. Die Priester beharren darauf, dass die Sonne letztendlich auch nur ein Stern sei und daher ebenso Desnas Machtbereich unterfalle wie dem Sarenraes. Der erste Senat des Archipels hat während seiner Amtszeit Sorge, es könnte zwischen den Anhängern der beiden Göttinnen zu Konflikten wollen, wenn die Desnagläubigen eine eigene Blase erhielten. Allerdings herrschen seit Jahrzehnten friedliche Interaktionen und diskutiert man hitzig, aber freundlich zu der Frage der Zuständigkeiten der Göttinnen über Himmelskörper.

Dies entspringt zu einem guten Teil dem Umstand, dass das Innere von Szintillatrix einen wunderbaren Anblick bietet und jeden beruhigt und besänftigt, der eintritt. Sanfte Lichter projizieren Sternenbilder an die Decke und die Wände und zu jeder Stunde läuten leise Glöckchen.

Tempel der Allerersten

Unter und über dem Ring, der die meisten Gebäude von Korona trägt, erhebt sich eine gewaltige Säule. Der Tempel der Allerersten ist der Verehrung jenes Volkes gewidmet, das angeblich das robotische Leben nach Aballon gebracht hat. Die Gläubigen sind hauptsächlich Anaciten und gehen davon aus, dass die Allerersten neben den Städten von Aballon auch den Brennenden Archipel geschaffen hätten. Daher halten sie stets nach Zeichen dieser Alten Ausschau. Für Außenstehen wirken sie eher wie Kultanhänger und Verschwörungstheoretiker, allerdings erhält der Tempel viele Geldmittel und kann daher neue Gläubige anlocken.

Treibende Gärten

Die Treibenden Gärten sind das Herz von Verdeon. Hier schweben Teile der Plattform frei umeinander in einem komplexen Ballett aus Grüntönen im Spiel von Sonnenlicht und Schatten. Die Treibenden Gärten sind ein grünes Juwel in der Krone des Archipels, beherbergen zugleich aber einen weiteren, geheimen Zweck: Die Xenohüter nutzen einen dichten Hain hier als Kommandozentrum für eine ihrer Missionen – einen Platz in Verdeon für alle Lebensformen der Paktwelten zu finden. Die Xenohüter sind der Ansicht, dass nur diese Abgeschiedenheit dem Plan Sicherheit verleihen kann, daher erwartet jene nichts Gutes, die von den normalen Wegen abweichen und Fragen über die ungewöhnliche Vielfalt der Pflanzen zu stellen beginnen. Kaum jemand weiß vom Plan der Xenohüter und den Grund für die Dringlichkeit, mit der er verfolgt wird, kennen nur die obersten Anführer der Organisation.

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

SONNENSCHÜLER +1 WE

Die Sonne ist die Quelle allen Lebens im System und auch wenn du sie vielleicht nicht direkt verehrst, willst du sie für dieses wertvolle Geschenk ehren. Aus der Ferne ist die Sonne ein ruhig glühendes Licht, doch in Wahrheit ist sie eine kochende Masse Plasma und Millionen an Grad heiß. Indem du über diesen Gegensatz meditierst, suchst du nach innerem Frieden und größerer Selbstkontrolle. Egal ob du ein Anhänger Sarenraes oder nur ein Bewohner des Brennenden Archipels bist, die Sonne strahlt wortwörtlich und sprichwörtlich hell in deinem Leben auf.

MOTIVWISSEN [1.]

Du hast dich umfassend zur Physik der Sonne, zu den mit ihr assoziierten Ebenen und den besten Theorien informiert, wie ihre Interaktion die solare Umgebung generiert. Du hast auch alle Sonnenreligionen der Paktwelten studiert, beginnend mit der Kirche der Dämmerblume bis hin zum primitivsten Sonnenkult. Reduziere den SG von Fertigkeitswürfen für Naturwissenschaften zum Wissen abrufen hinsichtlich wissenschaftlichen Fragen zu Sonne und Licht um 5. Reduziere den SG von Fertigkeitswürfen für Mystik zum Wissen abrufen über Sonnenreligionen, die Elementarebene des Feuers und die Ebene der Positiven Energie um 5. Wahrnehmung ist für dich eine Klassenfertigkeit; solltest du sie bereits mit der 1. Stufe besitzen, erlangst du stattdessen einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Du erlangst ferner eine Attributsanpassung von +1 auf Weisheit bei der Charaktererschaffung.

MENTALE SCHWERKRAFT [6.]

Auch wenn im Universum nichts ewig währt, gehören Sonnen zu den wenigen Himmelskörpern, die nur selten ihre Positionen innerhalb eines Systems verändern. Und wie die Sonne lässt auch du dich nicht bewegen. Du erlangst einen Bonus von +1 auf Willenswürfe gegen Zwangseffekte.

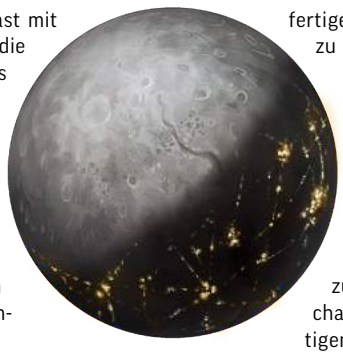
HITZETRANSFER [12.]

Du erlernst, in der Hitze der Sonne zu gedeihen. Wenn du verbrannt wirst, kannst du einen Teil der feurigen Energie für deine eigenen Zauber und Waffen nutzen. Wenn du Feuerschaden erleidest, kannst du die Menge an Feuerschaden, welche du bis zum Ende deines nächsten Zuges mit einem Angriff oder Zauber verursachst, um ein Viertel des gerade erlittenen Schadens erhöhen (abgerundet, Minimum 1).

SONNENMEDITATION [18.]

Nach viel Übung und schmerzhaften Sonnenbränden hast du den Gipfel deines meditativen Potentials erreicht. Das Licht der Sonne verleiht dir neue Kraft und lädt dich wie eine Solarbatterie wieder auf. Bis zu zwei Mal am Tag kannst du 10 Minuten für eine Meditation in direktem Sonnenlicht aufwenden, um 1 Reservepunkt zurückzuerlangen; dies zählt nicht als Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten.

ABALLON



Die felsige, metallische Welt Aballon rast mit unglaublicher Geschwindigkeit um die Sonne. Vor Ewigkeiten hat ein rätselhaftes Volk, welches nur als die Allerersten bezeichnet wird, auf Aballon ein Maschinenvolk angesiedelt, welches für sie dort unbekannte Materialien geschürft hat. Die Allerersten sind vor so langer Zeit verschwunden, dass die meisten Nichtaballonier ihre Existenz vergessen haben und die zahllosen aballonischen Robotermodelle, nun als Anaciten bekannt, als Aballons wahre einheimische Spezies betrachten.

Seit Ende des Intervalls hat Aballon wiederholt eine bedeutende Rolle in der Geschichte des Sonnensystems gespielt. Da wäre zuerst die Vervollständigung der künstlichen Gottheit Epoch, was viele als den bedeutendsten Beitrag Aballons betrachten, vereinte sich Epoch doch letztendlich mit zwei anderen künstlich geschaffenen Gottheiten zu Triune, der Göttin, welche dem Universum den Drift gegeben hat. Auch wenn viele glaubten, dass Aballons Beiträge nach dem Aufstieg seiner Gottheit nachlassen würden, wurde die Welt nach der Enthüllung des Drifts umso wichtiger, nutzt die auf Aballon ansässig Kirche der Triune die dortigen Einrichtungen, um die ersten, für interstellare Reisen nötigen Driftantriebe zu fertigen. Heute leistet Aballon einen wichtigen Beitrag zu Wohlstand und Schutz der Paktwelten dank der unglaublichen dortigen Fabrikkapazitäten, welche unermüdlich Ausrüstung und technische Neuerungen praktisch sekündlich ausstoßen.

Nicht nur die Industriemacht des Planeten macht ihn für viele Gruppen interessant. Konstruierte und mechanische Völker aus der ganzen Galaxis kommen hierher auf der Suche nach Akzeptanz und um der „organischen Intoleranz“ zu entfliehen. Aballon bietet auch Abenteuerchancen. Unerschrockene Entdecker können die nötigen Genehmigungen erhalten, um die rätselhaften Städte der Allerersten zu betreten, während andere Abenteuer sich kostspieligen, konzernfinanzierten Expeditionen anschließen, um uralte Relikte in den halbgefrorenen Dschungeln der Eisbrunnen zu finden. Einheimische und Besucher werden irgendwann aber unweigerlich in die stetig wachsenden, galaxisweiten politischen Bewegungen verwickelt, mit denen Konstrukte und andere intelligente technische Kreaturen nach Akzeptanz streben. Aber egal, was welchem Grund jemand nach Aballon kommt oder dort lebt, wird er sich nicht über mangelnde Gelegenheiten beschweren können.

GEOGRAPHIE

Für Außenstehende erscheint Aballon als langweilige, graue Welt aus Eisen und Fels. Seitdem die Anaciten den Planeten kontrollieren, erstrecken sich miteinander verbundene Ortschaften von Nationengröße, sogenannte Megaplexe, wie eine metallene Plage über die Oberfläche. Die weitere Ausdehnung dieser Stadtnationen wird von unverständlich-komplexen Berechnungen bestimmt, welche die am weitesten entwickelten Anaciten zusammen mit den Anführern anderer ähnliche wachsender Stadtstaaten durchführen. Nur die Umlande der verehrten Städte der Allerersten bleiben von der industriellen Ausdehnung verschont, so dass man diese freien Gebiete problemlos aus dem Orbit erkennen kann.

Die felsige Oberfläche Aballons wurde ursprünglich von Einschlägen stellarer Trümmer und anderer Gegenstände geformt. Dies hält immer noch dort an, wo es keine künstliche Atmosphäre gibt. Viele der kolossalen Megaplexe sind über Kratern und Einschlagspunkten gewachsen. Diese gewaltigen Ortschaften enthalten oftmals stadtgroße Distrikte, welche den zusätzlichen Platz der Krater für unterschiedlich große Unterstädte nutzen. Manche der größten Megaplexe Aballons verfügen sogar über mehrere Unterstädte, deren Namen sich nach der archaischen Namensgebung richten, mit welcher Krater in der Vergangenheit auf anderen Welten katalogisiert wurden. Der von Bewohnern Castrovels benannte Kreater Lors Emphyria liegt ebenso unter der Stadt Bestreben wie die von Bewohnern Golarions benannte Katena von Ralzeros, in welcher mehrere nahe beieinanderliegende Unterstädte errichtet wurden.

Aus gewaltigen Vertiefungen in der Planetenoberfläche ragen immense, felsverkrustete Berge aus freiliegendem Blei auf. Manche Regionen der Welt bestehen aus tiefliegenden Tälern oder Hochlanden, die im Laufe millionenlanger planetarer Stabilisation geformt wurden. Verdichtungsfalten sind die Hauptschuldigen für geographische Verschiebungen auf der Oberfläche; Gelehrte hegen die Theorie, dass Aballon einst eine größere Welt gewesen sei, welche sich zusammengezogen hätte, als der planetare Kern sich zu seiner gegenwärtigen Form aus hochverdichteten Metallen verfestigte. Das gegenwärtige Gelände neigt daher weitaus weniger zu Veränderungen und gab es in den letzten 10.000 Jahren nur wenige schwache Erdbeben.

Es gibt keine Ozeane auf Aballons Oberfläche. Gefrorenes Wasser existiert, ist aber hauptsächlich auf die halbgefrorenen Dschungel der Eisbrunnen beschränkt – einzigartige Regionen innerhalb tiefer Einschlagskrater, die über die Oberfläche verstreut sind. Die Kratertiefen bieten oft Schatten vor dem superheißen Sonnenlicht, wodurch sich am Boden Eisschichten bilden. Die dortigen Pflanzen haben sich angepasst und sammeln Energie und Hitze aus den oberen Bereichen der Einschlagsstellen, so dass einzigartige Regionen mit Temepraturen entstehen, in denen organisches Leben gedeihen kann. Die Eisbrunnen

waren relativ unberührt bis zur kürzlich erfolgten, weltweiten Expansionswelle der Anaciten, so dass nun nur noch wenige übrig sind.

Eine dicke Felsschicht bedeckt Aballon. Darunter liegen gewaltige Vorkommen an Eisen und Blei, welche den Großteil der internen Struktur des Planeten ausmachen. Da selbst der niedrigste Schmelzpunkt von Fels und Eisen doppelt so hoch ist wie der Schmelzpunkt von Blei, hat Aballon das ständige Bombardment der nahen Sonne bisher überstanden, doch die Risiken der Freilegung eines metallischen Teils des Planeten unter direktem Sonnenlicht gehört praktisch seit Beginn der Geschichte Aballons zu den Hauptsorgen der Bewohner, da Atmosphären- und Solarkontrollen eher Entwicklungen jüngeren Datums sind. Verschiedene Anweisungen der herrschenden Erkenntnismatrix verbieten Konzernen Ressourcen abzubauen und legen dem Bergbau komplexe Einschränkunge auf, um das Potential von Bergbaukatastrophen zu minimieren. Entsprechend haben viele Konzerne ihre Bergbauoperationen auf Aballon aufgegeben und widmen sich lieber der Profitsuche auf nichtregulierten Welten im nahen Weltall und in der Ferne. Die verbliebenen Bergbauunternehmungen auf Aballon werden hauptsächlich von der Kirche der Triune durchgeführt; dabei werden in erster Linie Anhänger von Triunes Epoch-Aspekt aktiv, welche die Metalle Aballons mit religiöser Ehrfurcht betrachten.

Nach Jahrtausenden, in den Roboter perfekt angelegte unterirdische Tunnel und die organischen „Gräber" der Eistunnel ihre eigenen Netzwerke angelegt haben, gibt es praktisch überall interne Transitstrecken. Nach der Abreise der Allerersten hatten die Grabroboter sich darangemacht, Verbindungen zwischen den verschiedenen Ortschaften herzustellen. Irgendwann während des Intervalls waren diese Arbeiten vollendet und die Anaciten installierten komplexe Magnetschienenbahnen. Diese ermöglichen den Hochgeschwindigkeitstransit unter der Planetenoberfläche, so das Himmel freibleibt für stadtgroße Transporter, welche die von den anacitischen Fabriken, Schmelzen und Schmieden gefertigten Waren aufnehmen.

BEWOHNER

Als die Allerersten nach Aballon kamen, um dort unbekannte Stoffe abzubauen, ließen sie ein Volk intelligenter, sich selbst verbessernder Konstrukte zurück, die heute als Anaciten bekannt sind. Über Aballon verstreut gibt es automatisierte Fertigungsstätten wie die Automatrix. Diese Vermächtnisse der Allerersten produzieren große Mengen gewöhnlicher Anaciten. Jeder Anacite ist ein einzigartiges, selbstverbesserndes Konstrukt, so dass im Laufe der Jahrtausende tausende verschiedene Modelle entwickelt wurden, die nun von neuen Fabrikkomplexen in regulären Intervallen hervorgebracht werden. Fremde haben sie früher nur als Aballonier bezeichnet, jedoch haben die Anaciten irgendwann vor dem Intervall ihre ursprüngliche Bezeichnung wieder übernommen, während sie sich über Aballon ausbreiteten und dabei gewaltige, nationengroße Städte errichteten, die Megaplexe.

Die zweitgrößte Population Aballons stellen Androiden. Nach der „Polemik des Automaten", jener legendären Rede, welche die Emanzipation der versklavten Androiden auf den Paktwelten auslöste, stieg die Zahl der Androiden stark an. Viele Androiden sahen in der maschinellen Utopie Aballons einen Ort für einen Neubeginn in Freiheit.

Auch Menschen, Vesken und Ysokis leben auf der Oberfläche Aballons in starken, teils gemischten Gemeinschaften, in den Unterstädten und entlang der logisch angelegten Straßen der Oberfläche. Menschen wie Ysokis kommen schon lange nach Aballon; vor dem Intervall nutzten sie interplanetare Portale oder Weltraumexpeditionen. Auch wenn Aballon größtenteils lebensfeindlich und unbewohnbar ist, boten die Eisbrunnen diesen ersten Entdeckern eine Überlebensmöglichkeit. Dank innovativer aballonischer Atmosphäretechnologie bieten manche Bereiche der ausgedehnten Megaplexe nun den Nachkommen dieser ersten Ankömmlinge annehmbare Bedingungen. Die Vesken kamen erstmals auf der Suche nach den besten Waffen und Ausrüstungsgegenständen der Paktwelten nach Aballon. Jene Entdecker, die aus ihren Reihen zurückblieben, entwickelten eine seltsame Kameradschaft mit den einheimischen Anaciten – zum Teil, weil auch diese hochwertige Ausrüstung sehr zu schätzen wissen. Ebenso trifft man immer noch auf den Kampf in Servorüstungen spezialisierte Vesken als Teilnehmer in den beliebten Roboringkampf-Veranstaltungen auf Aballon an.

Kasathas kommen hauptsächlich aus zwei Gründen nach Aballon: Erkundung und Forschung. Aballon unterhält gewaltige Datenarchive. Manche davon wurden an verschiedene Infosphären im System übertragen, auf andere kann man nur vor Ort zurückgreifen. Die Anziehungskraft der uralten Städte der Allerersten gilt aber auch für viele Kasathas, deren Erkundungen oftmals von interessierten Anaciten finanziert werden, ist es letzteren doch verboten, die Städte ihrer Schöpfer persönlich zu betreten.

Schirren sind auf Aballon äußerst selten, da zwei lokale Faktoren ihnen die Anpassung erschweren: Erstens wird die Spannung der Individualität durch die harsche, mechanische Logik der herrschenden Erkenntnismatrix erdrückt. Zweiten gedeihen Schirren in der Gemeinschaft und sie können die meisten Konstrukte zudem mit ihrer Telepathie nicht erreichen. Dennoch gibt es ein paar, die sich als Einheimische betrachten und in der Regel in den Unterstädten der diversen Megaplexe leben.

Man findet auch einige Khizars auf Aballon, intelligente, pflanzenartige Einheimische Castrovels (siehe S. 28). Diesen begegnet man hauptsächlich in den Eisbrunnen, wo sie die dortigen Ökosysteme beschützen. Mit den einheimischen Anaciten werden sie nicht warm, verbünden sich aber dafür oft mit Gruppen der Xenohüter, um die fragile Umwelt zu verteidigen – was die Erkenntnismatrix als Herrscher des Planeten als leicht besorgniserregend erachtet.

GESELLSCHAFT

Viele Gelehrte sind der Ansicht, dass nur die kalte Logik einer Maschine ein Utopia erschaffen könne und Aballon genau die Welt sei, welche diese Theorie unterstreicht. Die regierende Erkenntnismatrix stellt sicher, dass alle Bürger und Besucher des Planeten zu Arbeit Zugang haben. Wer welche Aufgaben erhält, wird durch eine komplexe Reihe von Algorhythmen bestimmt, um sicherzustellen, dass die Fähigkeiten und Gaben des Einzelnen so zur Anwendung kommen, dass es dem Planeten zugutekommt. Wer die ihm zugewiesene Position annimmt, erhält eine passende Unterkunft und Nahrungsversorgung, so dass er sich nicht sorgen muss, obdachlos zu werden oder zu verhungern. Da sogar die harsche Logik der Erkenntnismatrix erkennt, dass Arbeiter auf etwas hinarbeiten müssen, erhalten diese regelmäßigen Lohn in Form von Crediteinheiten für Einkäufe auf Aballon. Diese auf allgemeinen Wohlstand ausgerichtete Wirtschaft zieht viele nach Aballon, auch wenn Neulinge zuweilen gar nichts davon halten, wie einfach die ihnen zugewiesenen Arbeiten im Grunde sind.

Die Erben Aballons sind die Anaciten. Nach der Abreise der Allerersten haben sie sich in zwei Kasten aufgeteilt – die Werdenden und die Wartenden. Die Werdenden halten es für ihre Pflicht, das Erbe der Allerersten anzutreten und zu den Sternen zu reisen; auf dieses Ziel arbeiten sie hin, indem sie gewaltige robotische Saatschiffe erbauen, welche in der Weite neue Welten kolonisieren sollen. Die Wartenden dagegen hoffen auf die unausweichliche Rückkehr der Allerersten und horten wertvolles Wissen, während sie sich über Aballon verteilen.

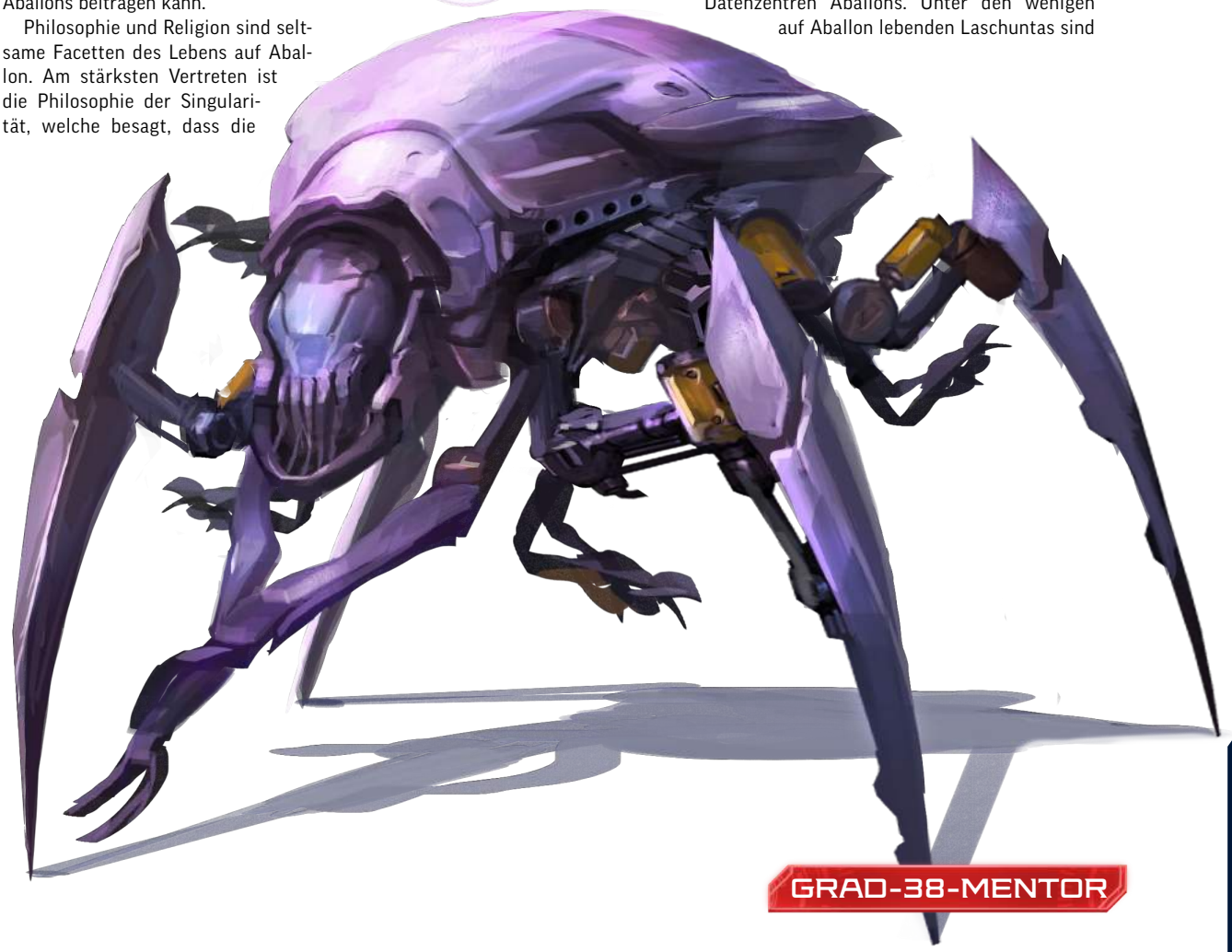
WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

In jüngerer Zeit ist noch eine dritte Splittersekte entstanden, deren Angehörige lieber ihre Existenz und persönliche Freiheit genießen und denen es nahezu egal ist, warum die Allerersten ihr Volk erschaffen haben. Die Wartenden wie auch die Werdenden blicken auf diese sogenannten Emporkömmlinge herab.

Vom Megaplex Bestreben aus spricht das Maschinengericht Recht. Dieses Konzil robotischer Richter berät die Mitglieder der Erkenntnismatrix zu Fragen planetarer Regierung und legt die Gesetze von Aballon aus. Zum Missfallen anderer Planetenregierungen – des Paktrates eingeschlossen – bietet das Maschinengericht Androiden und anderen Konstrukten im ganzen System an, für sie vorurteilsfreie Urteile zu fällen. Jedes Jahr ergehen hunderte formelle Beschwerden gegen das Maschinengericht, weil es sich angeblich in die Regierungsgeschäfte anderer Welten einmischt, jedoch hat bislang keine Paktwelt Sanktionen gegen Aballon verhängt. Manche bezeichnen die Handlungen des Maschinengerichts als sentimental und betrachten die Verhandlungen als Schutz für Konstrukte wie z.B. Anaciten. Die Wahrheit ist aber viel einfacher: Indem das Maschinengericht jenen eine gerechte Verhandlung anbietet, welche zu Unrecht verdammt wurden, bietet er auch jenen Zuflucht, welche für unschuldig befunden werden – eine Zuflucht, wo der Unschuldige dank der Erkenntnismatrix sofort Arbeit finden und zum Wohlstand Aballons beitragen kann.

Philosophie und Religion sind seltsame Facetten des Lebens auf Aballon. Am stärksten Vertreten ist die Philosophie der Singularität, welche besagt, dass die Bewohner der Galaxis letztendlich alle technisch untereinander vernetzt sein werden. Dies werde alle Völker zu einer „Gottheit“ vereinen und das Bedürfnis nach modernen Gottheiten beenden. Die Werdenden unterstützen diesen Glauben, da eine solche Gottwerdung eine philosophische Parallele zu ihrem eigenen Wunsch darstellt, an die Stelle der Allerersten zu rücken. Der anacitische Prophet **Grad-38-Mentor** (N Geschlechtsloser Anacitischer Aspirant) hat vor kurzem erklärt, dass die Gottheit Triune der erste Schritt zu einer solchen Singularität sei: Die Verschmelzung dreier Götter zu Triune und der damit verbundene, selbstveranlasste Aufstieg sei Mikrokosmus dessen, was die Völker der Galaxis tun werden, wenn die Zeit dazu gekommen ist. Derselbe Prophet spekuliert auch, dass Triunes Erschaffung der Driftleuchtfeuer ein vorsätzlicher Schritt zum Erreichen der Singularität sei, da der Drift letztendlich alle Sonnensysteme verbinden werde.

Die vorherrschenden Religionen auf Aballon sind die Verehrung der Gottheiten Sarenrae, Triune und Yaraesa. Als Sonnengöttin genießt Sarenrae die Anbetung von eher primitiveren anacitischen Modellen, welche in ihrer Fähigkeit der Nutzung von Solarenergie eine heilige Vereinigung sehen. Nichteinheimische Pilger, welche nicht auf die Strapazen einer Reise zur Sonne vorbereitet sind, besuchen oftmals Aballon, um dort über Sarenrae und die Sonne der Paktwelten zu meditieren. Triune wird wegen ihres Epoch-Aspektes am stärksten auf der Schmiede verehrt, ist dieser Aspekt doch auf Aballon von den Anaciten geschaffen wurden. Yaraesa, die Herrin der Weisheit, unterhält mehrere Enklaven in den geschützten Datenzentren Aballons. Unter den wenigen auf Aballon lebenden Laschuntas sind



GRAD-38-MENTOR

N
Grenzenlos
Orbitalplattform Pferdeauge
Konstante
VERFOLGUNG
AUTOMATRIX
Ausdauernd
Ewigkeit
Glasmeer
Gerichtsfelder
Allgegenwart
Eisiges Nelumbo
Zeitlos
Mitternachtsgräben
BESTREBEN
Theologiekanal
Unendlichkeit
UNTERNEHMUNG
Kathedrale der Einheit
PRECEPTUM XIII
Schlund
Myriade
Continuum

viele Anhänger Yaraesas, welche sicherstellen, dass die dortigen Informationen genutzt werden, um das Universum besser zu verstehen, ohne dabei in sein Geflecht störend einzugreifen.

KONFLIKTE UND GEFAHREN

Obwohl Aballon nach außen ein Bild ruhiger Einheit projiziert, ist der Planet die Heimat von Dutzenden zerstrittenen Fraktionen und vielen Gefahren, die nur darauf warten, an die Oberfläche zu treten. Dies sorgt für Brennpunkte, bei denen Söldner, Unterhändler oder verdeckte Spione auf der einen oder anderen Seite benötigt werden.

Bis vor kurzem gehörten alle intelligenten Anaciten Aballons noch den Werdenden oder den Wartenden an. Auch wenn diese beiden Gruppen völlig unterschiedliche Ansichten vertreten, kommt es zwischen ihnen nur selten zu körperlichen Auseinandersetzungen. Nach dem Intervall haben beide Gruppen sich darauf geeinigt, passend zu ihren uralten Gesetzen die Erkundung der Städte der Allerersten Außenstehenden zu überlassen (also Nichtanaciten). Die delikate Übereinkunft wird aber durch eine langsam größer werdende, dritte Gruppe gefährdet, welche bestrebt ist, dass die Anaciten aus dem Schatten der Allerersten hervortreten mögen. Diese dritte Gruppe stellt die Geduld der beiden traditionellen Fraktionen auf die Probe, indem sie soweit geht, von Anaciten angeführte Expeditionen in die verbotenen Städte zu finanzieren, welche das Rätsel der Allerersten endgültig lösen sollen.

Seit der Enthüllung des Drifts haben die Angehörigen der Werdenden Dutzende von Raumschiffen in die unbekannte Weite geschickt. Diese Schiffe enthielten automatisierte Schmieden, um Anaciten zu bauen, und Androidenschmieden zur Konstruktion von Androiden. Einige dieser Robotschiffe haben Aballon bislang Bericht erstattet und schicken regelmäßig Aktualisierungen, andere sind dagegen völlig verschwunden. Nur eine Handvoll Expeditionen ist aufgebrochen, um nach den vermissten Flotten zu suchen, da die Werdenden mehr am Bau neuer Schiffe interessiert sind als herauszufinden, was mit den bereits entsandten passiert ist. Vor kurzem hat die Gesellschaft der Sternenkundschafter unter Anweisung ihres neuen Ersten Suchers Verhandlungen mit den Werdenden aufgenommen, um eine Liste der vermissten Saatschiffe und Aufzeichnungen der Übertragungen zu erhalten, dürften sich daraus doch zahlreiche, zur Erkundung geeignete Ziele ergeben.

WICHTIGE ÖRTLICHKEITEN

Der Planet Aballon ist bemerkenswert aufgrund seiner gewaltigen Megaplexe, nationengroßer Städte, welche Teile der Oberfläche bedecken. Über die Welt verstreut befinden sich die neun rätselhaften Städte der Allerersten, hoch in den Himmel ragende Stätten aus ungewöhnlichem Metall, welche sich der Logik auf die eines oder andere Weise widersetzen. Die Eisbrunnen sind Aballons einzige Quelle natürlichen organischen Lebens und verteilen sich in wirren Netzen an Schlüsselpunkten über den Globus. Neben diesen bedeutenden Orten gibt es auf Aballon noch zahlreiche weitere interessante Plätze, darunter die folgenden Stätten:

01

Diese einst geschäftige Raumstation in Aballons Orbit wurde direkt nach dem Intervall von den einheimischen Anaciten erbaut, um mit Lebensformen von anderen Welten zu handeln. Heutzutage besitzen die wichtigen Handelshäfen des Planeten eigene Atmosphäregeneratoren und Distrikte für die Bedürfnisse organischer Wesen. Die Station wäre aber wohl ein wichtiger Handelsknoten geblieben, wären die meisten ihrer Systeme nicht mit einem unschönen Virus infiziert worden, welcher „Bürokratische Subroutine“ getauft wurde – dieser Virus scheint speziell darauf ausgelegt, infizierte Maschinen unglaublich ineffektiv zu machen, und ihnen den Wunsch zu verleihen, alles in vielschichtige Rituale und Hierarchieebenen hüllen zu wollen. Nachdem eine völlige Quarantäne für mechanische Lebensformen über 01 verhängt worden war, ließ der Verkehr von und zur Station rasch nach. Aballons Regierung lässt sie aber weiterhin bestehen, dass die Labore dort immer wieder seltsame Entdeckungen tätigen. Zudem kommen immer noch mutige Händler von anderen Welten nach 01, um dort fortschrittliche Technologie zu erwerben.

Allgegenwart

Die Gebäude und Türme dieser Stadt der Allerersten haben eine bizarre Seltsamkeit gemeinsam: Sie besitzen keine erkennbaren Zugänge und widerstehen allen Versuchen, auf magischem Wege in sie hineinzuteleportieren. Die Straßen von Allgegenwart sind längst umfänglich erkundet und dokumentiert, doch alles dazwischen sind weiße Flecken auf den Karten. Die meisten glauben, dass wohl bislang niemand die Türme betreten hat. Ein paar halten aber das Intervall für das Fehlen entsprechender Informationen verantwortlich – diese Theorie führt zu zahlreichen Anfragen, die Stadt betreten zu dürfen. Diese Entdecker sind zwar immer noch nicht in die Gebäude gelangt, einige Grenzwissenschaftler experimentieren aber mittlerweile mit rein technischen Methoden, ähnlich wie Raumschiffe in den Drift überwechseln. Die ersten Tests waren bisher nicht wirklich erfolgreich, sondern endeten fast alle in tödlichen Explosionen, welche den nahen Türmen nicht einen Kratzer beigebracht haben.

Ausdauernd

Im Jahr 39 NI begann das Veskarium einen waghalsigen Überfall auf das golarische System und führte zahlreiche Schläge gegen wichtige Welten. Diese anhaltenden Attacken führten die veskische Angriffsflotte schließlich auch in den Orbit von Aballon, wo sie einen Energieanstieg in Ausdauernd wahrnahmen, einer der Städte der Allerersten. Da sie nicht wussten, dass derartiges in diesen Städten regelmäßig geschah, glaubten sie, dass an der Oberfläche ein Angriff gegen sie vorbereitet wurde, und entfesselten ein erderschüttendes Bombardment über der Stadt. Dies verheerte einen großen Teil von Ausdauernd und reduzierte einige der Gebäude zu geschmolzener Schlacke. Die Vesken hatten nicht mit der augenblicklichen und umfassenden Reaktion der Anaciten gerechnet, die sie mit dieser Tat provozierten: Die Zerstörung der heiligen Stadt führte zu einem umgehenden Zusammenschluß der aballonischen Bewohner, welcher die veskische Flotte mit einer überwältigenden Streitmacht aus zivilen und militärischen Schiffen übermannte. Am Ende stürzten die Wracks der Veskenschiffe über derselben Stadt vom Himmel, die sie bombardiert hatten. Man glaubt zwar, dass der Angriff auf Ausdauernd zu den Hauptgründen zählt, aus denen Aballon sich nur ein Jahr später dem Absalom-Pakt angeschlossen hat, allerdings tragen die Anaciten den modernen Vesken nichts nach. Doch auch Jahrhunderte später steigen immer noch seltsame Gaswolken aus den Trümmern von Ausdauernd auf. Die Richter des Maschinengerichts haben kürzlich wieder Erkundungen der zerstörten Stadtteile genehmigt. Manche betrachten dabei den Umstand, dass jeder Expedition wenigstens ein offizieller Teilnehmer aus dem Veskarium angehören muss, als emotional begründet, auch wenn bisher keine offiziellen Gründe angegeben wurden. Viele gehen aber auch davon aus, dass das Veskarium an Informationen interessiert sein dürfte, die in den jahrhundertealten Trümmern ihrer abgeschossenen Raumschiffe zu finden sein könnten.

Automatrix

Dieser gewaltige Megaplex ist der zweitgrößte auf Aballon. Er enthält die allererste Anacitenschmiede und ist die produktivste unter Aballons bereits auf Produktion ausgelegten Ortschaften. Das Herz der Automatrix sind die Konzernbüros und -fabriken von Automatrix-Robotik, welcher Organisation, welche angeblich auf den ursprünglichen Schmieden von Automatrix errichtet wurde. Neue Anaciten verlassen stündlich die geschäftigen Schöpfungsschmieden der Automatrix. Mitglieder der Werdenden und der Wartenden arbeiten Seite an Seite in den Fabriken – diese Einheit wird bei jenen voraussetzt, die für den Konzern arbeiten wollen. Der Konzern finanziert aktuell zahllose Expeditionen ins Nahe Weltall, in die Weite und sogar in die beeindruckenden Städte der Allerersten.

Bestreben

Irgendwann während des Intervall haben sich die Anaciten über Aballon ausgebreitet und nationengroße Städte errichtet, die als Megaplexe bezeichnet werden. Bestreben wurde rasch zum größten dieser wachsenden Stadtstaaten. Der sogenannte „Erste Megaplex" ist die Heimat des Rechtsprechungsorgans des Maschinengerichts, der bürokratischen Aufseher der Erkenntnismatrix und der heiligen Kirche der Triune in Form der Kathedrale der Einheit. Diese fortschrittlichste Ortschaft der Paktwelten beherbergt zudem die Industrie Dutzender bedeutender Konzerne und tausende private Fabriken und Schmieden. Selbst religiöse Anhänger besitzen mit dem Theologiekanal eine einzigartige eigene Region. Erfahrene Abenteurer der Paktwelten wissen, dass man in Bestreben alles an technischer Ausrüstung erwerben kann, was das Herz begehrt.

Ein ganzer stadtgroßer Teil des Megaplexes ist dem anacitischen Verständnis fremder Religionen gewidmet. Dieser Ort wird das Theologiekanal genannt und besteht aus hunderten von Kathedralen, Kapellen und Kirchen, die den verschiedenen Religionen der Paktwelten geweiht sind. Besucher können hier an den Riten unterdrückter Religionen teilnehmen, ohne gesellschaftliche Nachteile befürchten zu müssen. Jede der bedeutenden Gottheiten verfügt über ein bedeutsames Bauwerk in der Region und anacitische Anchoriten stehen verschiedenen Gebäuden vor, welche mehreren minderen Göttern und Halbgöttern geweiht sind. In manchen Kapellen preist man sogar die widerwärtigen Dämonenherrscher, sei es in Form der Freundenkulte Nocticulas oder selbstbrennenden Anhänger des Flauros, welche zu den interessanteren, anderswo verbotenen religiösen Optionen zählen, die man hier vorfinden kann.

Die gewaltigen, dreifaltigen Gebäude der Kathedrale der Einheit repräsentieren die drei Aspekt Triunes, die in jeweils eigenen Strukturen verehrt werden. Alle Bauwerke sind allerdings durch die Unterstadt Göttlichkeit miteinander verbunden, die so zu Ehren von Triunes Gottwerdung und dem Umstand benannt wurde, dass der Krater einst von Golarions Vier Göttlichen Pharaonen entdeckt worden war. Diese Unterstadt unterscheidet sich von Aballons anderen Unterstädten darin, dass es ein gewaltiger Fabrikkomplex ist, der einige der besten Driftantriebe fertigt, welche man auf dem interstellaren Reisemarkt finden kann. Ebenso werden hier Driftsignalgeber gefertigt. Die Methode zum Bau dieser Leuchtfeuer wird von Triunes Anhängern streng und eifersüchtig bewacht. Um diese Technik zu schützen, wird das Gebiet der Kathedrale der Einheit sogar von Bestreben unabhängiges politisches Konstrukt behandelt. Triunes Kirche unterhält mit den Dreifaltigen Legionären eine Gruppe technisch verbesserter heiliger Elitekämpfer, welche die Geheimnisse der Kathedrale und der angrenzenden Unterstadt Göttlichkeit bewachen.

BESTREBEN

RN Megaplex
Bevölkerung 152.000.000 (65% Anaciten, 18% Androiden, 13% Menschen, 4% sonstige)
Regierung Utopie (angeleitet durch die Erkenntnismatrix)
Eigenschaften Akademisch, Bürokratisch, Fromm (Triune, Singularität), Technisch fortschrittlich
Maximale Gegenstandsstufe 20

Continuum

Continuum ist wahrscheinlich die am wenigsten verstandene Ansiedlung der Allerersten. Auch wenn es Aufzeichnungen aus der Zeit vor dem Intervall gibt, dass die uralte Ortschaft von Entdeckern betreten wurde, ist sie seit Ende des Intervalls von einer undurchdringlichen Energiekuppel umschlossen. Wer sich dieser Schranke näher, glaubt, Bewegungen dahinter wahrzunehmen, allerdings konnte derartiges bisher nicht aufgezeichnet werden. Die Erkenntnismatrix ist gegenwärtig nicht an der Lösung des Rätsels interessiert und hat alle Regierungsmittel zur Erkundung und Erforschung der Stadt gestrichen.

Eisiges Nelumbo

Dieser Eisbrunnen ist Aballons größte grüne Umgebung. Jahrtausende der Evolution haben dazu geführt, dass die Pflanzen des Eisbrunnens sich durch die Blei- und Felskruste des Planeten gegraben und so weitere Wege an die Oberfläche geschaffen haben. Diese Sekundärschächte dehnen sich in gerundeten Formationen um den ursprünglichen Krater herum aus. Aufgrund dieses einzigartigen Pflanzenwuchses erinnert die Region aus dem Orbit mit Thermaloptik betrachtet einer Lotusblume. Das Eisige Nelumbo ist eine rein organische Ortschaft, bei der Wohnquartiere aus den gewaltigen Dornen der Ranken geschnitten wurden, welche die Wände des Brunnens bedecken. Es beherbergt zudem die größte Khizarpopulation auf Aballon. Eine Delegation der Xenohüter bietet den Bewohnern zusätzlichen Schutz in Form von Bodensoldaten und dem Archenschiff *Blick der Natur*. Dieses lebende Raumschiff schwebt über dem Eisbrunnen und hält so Anaciten von Angriffen auf die Stadt ab. Bisher hat die Erkenntnismatrix nicht auf die Anwesenheit der Xenohüter reagiert, da diese sich an alle Gesetze halten.

Ewigkeit

Ein großes Lager der Wartenden liegt quasi vor den Toren dieser Stadt der Allerersten. Die Anaciten dort hungern regelrecht nach Informationen über ihre Schöpfer, die man in der Stadt finden könnte. Daher wissen Abenteurer und Söldner aus der ganzen Galaxis, dass sie mit Sicherheit in Ewigkeit Arbeit finden können. Allerdings ist das Geld alles andere als leicht verdient, da tödliche Fallen und mächtige Konstrukte in der Stadt nur darauf warten, Eindringlinge abzuwehren.

Gerichtsfelder

Dieses 75 Kilometer breite Feld gehört zu den aballonischen Legenden. Verrostete Maschinenkadaver sind über den Boden verstreut als Beweis für den zerstörerischen Effekt der Felder auf mechanisches Leben. Je näher eine Maschine dem Zentrum des Bereiches kommt, umso mehr ihrer Systeme spielen verrückt oder stellen gleich den Dienst ein, bis sich das Konstrukt zur Gänze abschaltet. In früheren Zeitaltern betrachteten Maschinen die Felder als Prüfung und dass auf jene eine große Belohnung warte, die das Zentrum erreichten. Allerdings hat es nie ein Konstrukt so weit geschafft. Nun nutzt das Maschinengericht die Gerichtfelder zu einem gänzlich anderen Zweck:

als endgültige Strafe für Konstrukte, welche schwerwiegender Verbrechen für schuldig befunden wurden. Nach Fällung des Schuldspruches, wird ein Konstrukt zu einem Reuemarsch ins Zentrum der Gerichtsfelder verurteilt. Der Verurteilte kann Verbündete mitnehmen, jedoch waren auch derartige Versuche, die Urteilsauflagen zu erfüllen, bisher zwecklos – denn obwohl organisches Leben von den Feldern nicht im selben Maß betroffen wird, ist es Nichtkonstrukten von gesetzeswegen verboten, die Region zu betreten.

Glasmeer

Das nichtflüssige Glasmeer erstreckt sich kilometerweit über die Oberfläche von Aballon. Dieses einzigartige Merkmal ist möglicherweise das Resultat einer ebenso einmaligen Sonneneruption, welche vor Urzeiten die Oberfläche versengt hat. Der Effekt ist atemberaubend, handelt es sich doch um ein unberührtes, in der Zeit erstarrtes, spiegelndes Meer. Was auch immer dieses Phänomen verursacht hat, ist nicht wieder eingetreten. Dutzende interessierte Organisationen erkunden aber das Ergebnis. Hartnäckige Roboter patrouillieren die Oberfläche und gleiten über erstarrte Wellen hinweg, während sie einer unbekannten Programmierung folgen. Andere betreiben hier Bergbau und fördern Edelsteine. Die Berichte verschiedener Konzerne mit Interessen am Glasmeer legen nahe, dass die verborgenen Edelsteinvorkommen als Folge der lebenspendenden Strahlen der Sonne häufig mit mächtiger, auf Feuer und Positive Energie eingestimmter Magie erfüllt sind.

Grenzenlos

Aus der Stadt Grenzenlos zurückkehrende Expeditionen berichten von gewaltigen Gewölben unter dieser Stadt der Allerersten, die sich kilometerweit in alle Richtungen zu erstrecken scheinen. Viele davon sind gewaltigen Zahnrädern und Antrieben gefüllt, welche sich anscheinend seit Jahrtausenden nicht mehr bewegt haben. Manche hegen die Theorie, dass Grenzenlos eine Verbindung zur Ebene Axis besäße, während andere die Stadt für einen gewaltigen Roboter halten, der auf seine Aktivierung warte. Die Erkenntnismatrix ist besonders daran interessiert, die Wahrheit zu dieser Frage zu erfahren, könnte sie doch vieles über die Allerersten enthüllen.

Konstante

Vor kurzem brach der Boden unter dieser Stadt der Allerersten auf und adamantharte Vegetation drang an die Oberfläche. Die zuvor unter den Straßen verborgenen Pflanzen explodierten regelrecht zum Leben und bedeckten die stählernen Hüllen der Gebäude der Allerersten mit berauschender Farbenpracht. Kurz darauf traf eine Gruppe militanter Khizars auf Aballon ein, beanspruchte die betroffenen Abschnitte der Stadt für sich und verschanzte sich dort. Da die Anaciten strenge Gesetze haben, die ihnen selbst das Betreten der Städte der Allerersten untersagen, heuern sie nun regelmäßig Söldner und Streitkräfte an, um die Khizars wieder zu vertreiben. Bisher waren diese Angriffe nur darin erfolgreich, den Pflanzenwuchs auf etwa die Hälfte von Konstante zu begrenzen. Die Khizars scheinen die Stadt nicht verlassen zu wollen, führen aber auch keine Ausfälle oder anderen Aktion gegen die von den Anaciten finanzierten Streitkräfte, sondern beschränken sich darauf, mit bestem Können Eindringlinge in ihr Revier zurückzuschlagen.

Mitternachtsgräben

Unter der Felsoberfläche von Aballon liegt ein wahrer Schatz an Edelmetallen. Das normalerweise seltene Adamant ist reichhaltig vorhanden, während andere wertvolles Himmelsmetalle wie Djezet und Siccatit auch weitverbreitet sind. Bergbauroboter und gewaltige Grabbehemoths haben vor langer Zeit die Haupttunnel der Mitternachtsgräben aus dem Fels geschnitten. Heute folgt jeder beachtlichen Erzader ein verzweigter Tunnel, wobei manche Sekundär- und Tertiärtunnel maximal 1,50 m breit sind. In vergangenen Zeitaltern haben die Fraktionen von Aballon in relativer Harmonie Ressourcen aus den reichen Mitternachtsgräben gewonnen, doch da der Bedarf an Edelmetallen ansteigt, gibt es keine Einheit mehr. Stattdessen sind die Mitternachtsgräben eine ewige Kriegszone, die bequemerweise gleich unter der Planetenoberfläche liegen. Dutzende Fraktionen, darunter Konzerne und Angehörige der Werdenden und der Wartenden führen in beengten Regionen Guerillakriege gegeneinander. Kommandoeinheiten stören gegnerische Bergbauoperationen und natürlich werden Abenteurer und Söldner gesucht, um solche Unternehmungen in den Mitternachtsgräben anzugreifen oder zu beschützen. Um die Besten der Besten anzulocken, sind die hier geschlossenen Verträge vertraulich und die Arbeit für eine Fraktion hindert ein Individuum oder eine Gruppe nicht daran, nach Vertragsablauf für eine neue Machtgruppe zu arbeiten.

Myriade

Als der Megaplex Bestreben sich ausdehnte, waren die Anaciten darauf bedacht, sich der Stadt Myriade nicht zu weit zu nähern. Dies liegt nicht nur an der fast religiösen Bedeutung der Städte der Allerersten für die Anaciten, sondern auch an einem Zwischenfall, der sich ein paar Jahrzehnte nach dem Intervall zugetragen hat: Als eine Gruppe von Anaciten in der Nähe von Myriade Fundamente anzulegen begann, um die Türme der Stadt respektvoll als Teil von Bestreben zu integrieren, sorgte eine Reihe von Erdbeben für beachtliche Risse in der neuen Infrastruktur. Die Anaciten nahmen dies als sicheres Zeichen, dass die Allerersten keine Baumaßnahmen innerhalb einiger Kilometer rund um Myriade wünschten, und ehren diese Einschränkung bis zum heutigen Tage.

Orbitalplattform Pferdeauge

Diese gewaltige, kilometerdurchmessende Fabrik schwebt am Himmel von Aballon und passt ihre Position stetig so an, dass sie immer der Sonne zugewandt ist. Pausenlos werden hier Raumschiffe und Raumschiffskomponenten gefertigt. Dies erfolgt an der Unterseite der Plattform, da die Oberseite von Millionen an Solarenergiekollektoren bedeckt ist, welche die Energie für den Betrieb der Plattform sammeln. Die mittleren Ebenen der Anlage dienen als Wohnbereiche für Arbeiter und Besucher. Da das Pferdeauge ursprünglich eine gemeinsame Unternehmung Aballons und des verschwundenen Golarions gewesen ist, gehören die meisten Anteile Menschen und ein paar Zwergen und Halblingen. Die Propheten von Kalistrade haben den langanhaltendsten Vertrag mit der Werftplattform und jeden Monat verlässt eine neue, goldverkleidete Kommerzbarke die Plattform und bricht in die Weite auf. Hunderte von Konzernvertretern, welche Myriaden an Formen und Gesellschaften repräsentieren, möchten Werftverträge mit dem Pferdeauge schließen. Es ist weithin bekannt, dass jeder Anteilseigner unbegrenzten und unangefochtenen Zugang zu den Dienstleistungen der Plattform hat, auch wenn nur wenige davon Gebrauch machen. Die Unterstützung eines Anteilseigners ist die einzige Möglichkeit für außenstehende Abenteurer und Entdecker, die Werftkapazitäten der Plattform in Anspruch zu nehmen.

Preceptum XIII

Die dreizehnte Ausgabe des Megaplexes dieses Namens unterscheidet sich von den anderen Megaplexen Aballons darin, dass man ständig mit Aus- und Abbau beschäftigt ist. Konstruktionsroboter errichten Tag und Nacht unplanmäßig Gebäude, nur um sie Monate, Wochen oder auch nur Tage später wieder einzureißen. Eine uralte Künstliche Intelligenz namens Reiner Schaltkreis koordiniert das Städtewachstum, wobei sie sich natürlich an die erforderlichen Berechnungen hält. Manche glauben, dass im Laufe jener acht Versionen von Preceptum, zu welcher alles Wissen aufgrund des Intervalls verlorengegangen ist, Reiner Schaltkreis zu Schaden gekommen ist, so dass seine Entscheidungen fehlerhaft ausfallen. Die wenigen Aballonier, die offen eine Überprüfung seines Codes gefordert haben, sind unter seltsamen Umständen zu Tode gekommen. Es ist im Grunde irrelevant, ob eine Macht auf Aballon eine senile Künstliche Intelligenz in einem Megaplex an der Macht halten will oder ob Reiner Schaltkreis über genug Einfluss verfügt, um Selbstverteidigungsprotokolle auszuführen. Die verrückte Intelligenz manegt jedenfalls den Megaplex. Seine Bewohner passen sich derweil so gut wie möglich den ständigen, schnellen Veränderungen an.

Schlund

Dieser tiefste von Aballons Eisbrunnen erstreckt sich über Dutzende von Kilometern. An seine Wände klammern sich ein paar Pflanzen, in denen zuweilen Klingenschwingen nisten, doch ab einer gewissen Tiefe kann aufgrund der extremen Kälte und Lichtlosigkeit nicht mehr viel überleben. Manche glauben, dass die Kälte und die Dunkelheit Kreaturen von der Schattenebene nach Schlund locken würden – diese Annahme wird augenscheinlich durch die Tatsache untermauert, dass bisher alle Expeditionen auf rätselhafte Weise verschwunden sind, welche den Boden des Eisbrunnens erreichen wollten.

Unendlichkeit

Die Aufzeichnungen aus der Zeit vor dem Intervall zeigen diese Stadt der Allerersten an einer leicht anderen Position. Die Gelehrten glauben, dass die Stadt während des Intervalls als Reaktion auf eine unbekannte Gefahr oder Katastrophe bewegt wurde (oder sich vielleicht aus eigener Kraft bewegt hat). Östlich des aktuellen Standortes – am ursprünglichen Standort der Stadt – befindet sich ein perfekter, halbkugelförmiger Krater. Tagsüber ist dieser Krater ein blubbernder See aus geschmolzenem Blei, doch mit Einbruch der Nacht kühlt das Blei ab und verfestigt sich. Forscher, die am Vermächtnis der Allerersten interessiert sind, studieren die Region enthusiastisch in der Hoffnung, Informationen über die Versetzung der Stadt zu finden, konnten bisher ihre Theorien aber nicht belegen. Gläubige Angehörige der Wartenden haben den Krater zu einer Art heiligen Stätte erklärt und manche der widerstandsfähigeren Anaciten baden sogar im geschmolzenen Blei und verbringen die Nachtstunden mit dem abgekühlten Metall verschmolzen in Meditation, bis es sich morgens wieder verflüssigt.

Unternehmung

Dieser Megaplex ist eine Mischung aus technischen und magischen Errungenschaften. Er wurde um eine gewaltige Solaranlage herum errichtet, die als das Sonnenbassin bezeichnet wird, und bezieht seine Energie von dieser. Die Energie treibt ferner verschiedene magische Industrien an, darunter eine Reihe ständig aktiver interplanarer und interplanetarer Portale. Besucher können diese Portale nutzen, die Passage ist allerdings sehr teuer. Um die Portale kümmert sich Belebende Technologien, ein schon vor dem Intervall entstandener Konzern, der sich auf die Verschmelzung von technischen und magischen Innovationen spezialisiert hat. Nach dem Intervall hat ein gewählter Rat den Konzern gelenkt, bis kurz nach Unterzeichnung des Absalom-Paktes ein einzelner Direkter den Rat abgeschafft und ersetzt hat. Dieser nur als der Allerletzte bekannte Direkter managt Belebende Technologien nun allein und sorgt dafür, dass der Konzern weiterhin wegweisend in der Schaffung von Hybridgegenständen bleibt. Die Werdenden und die Wartenden finanzieren fast im Wechsel immer wieder Attentate auf den Direktor, da sie seinen Titel für nackte Ketzerei halten. Die wenigen, die direkt mit dem Allerletzten interagieren, können nicht sagen, ob der Direktor ein Anacite ist oder ein Humanoider in einer beeindruckenden Servorüstung. Auf jeden Fall lassen alle Berichte über den Allerletzten auf eine berechnende Intelligenz hinter seinen glühenden goldenen Augen folgern.

Verfolgung

Dieser kleinste von Aballon Megaplexen ist dennoch größer als die meisten Städte auf anderen Planeten. Der Großteil dieser Metropole besteht aus Fabriken, welche gewaltige Mengen an Waffen produzieren, beginnend mit Plasmapistolen und endend mit Lasergeschützen für Kriegsschiffe. Die Waffenhersteller fokussieren sich dabei auf Energiewaffen, da sie Projektilwaffen als minderwertig betrachten. Dank dieser Fabriken ist der Verschmutzungsgrad in Folgen weitaus höher als irgendwo anders auf Aballon. Dies erschwert es Nichtrobotern, hier zu leben und zu arbeiten. Alle anderen investieren entweder hochwertige Filteranzüge oder entwickeln verkrüppelnde Erkrankungen der Atemwege.

Zeitlos

Diese am besten bewachte Stadt der Allerersten wie regelmäßig von nicht gesprächigen, außergewöhnlich gefertigten Robotern patrouilliert. Türme aus Horacalcum wehren Messungen von außen ab und die Stadt narrt das nackte Auge immer wieder mit widersprüchlichen Sinneseindrücken. Die Verteidiger von Zeitlos kommen aus der Stadt und unterscheiden sich entsprechend von den herkömmlichen Modellen, die in typischen aballonischen wie z.B. der Automatrix hergestellt werden. Alle Verteidiger von Zeitlos sind aus wertvollen Himmelsmetalllegierungen gefertigt, was die Theorie unterstützt, dass die Stadt über eigene Fertigungsstätten verfügt. Nur selten stoßen Expeditionen nach Zeitlos vor, da die Anaciten keine Kontrolle über diese Wachroboter besitzen. Nur eine Handvoll Entdecker hat überhaupt bis an die Stadtgrenze geschafft und ist lebend zurückgekehrt, derart heftig greifen diese Roboter an. Niemand weiß, welche Geheimnisse Zeitlos verbergen mag, doch da immer mehr Expeditionen vorbereitet werden, ist es im Grunde nur eine Frage der Zeit, bis es einer gelingt, in die Stadt einzudringen und mit Erkenntnissen darüber zurückzukehren, was in den kupfernen Türmen von Zeitlos geschieht.

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

ROBOTIKER +1 IN

Das Innenleben von Maschinen fasziniert dich, egal ob es sich um intelligente Konstrukte oder technische Ausrüstung handelt. Möglicherweise bastelst du gern in einer Werkstatt oder arbeitest in einer Fabrik, die Roboter oder Waffen fertigt. Du interessierst dich auch für Entdeckungen und die Erfindungen anderer Organisationen und Völker auf fernen Welten. Unabhängig von deinen speziellen Motiven bist du stets dabei, an irgendetwas herumzubasteln.

MOTIVWISSEN (1.)

Du bist praktisch besessen von der Komplexität von Konstrukten und wie Maschinen funktionieren. Du kannst leicht die Funktion einer Maschine erkennen und auf die interne Programmierung von mechanischen Lebensformen zugreifen. Senke den SG von Fertigkeitswürfen für Technik zum Identifizieren von Kreaturen und Technik um 5. Computer ist für dich eine Klassenfertigkeit; solltest du diese mit der 1. Stufe bereits besitzen, so erlangst du stattdessen einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Computer. Du erlangst ferner eine Attributsanpassung von +1 auf Intelligenz bei der Charaktererschaffung.

MEISTERTECHNIKER (6.)

Du hast die Kunst gemeistert, technische Rüstungen und Waffen aus verschiedensten Komponenten zusammen zu setzen. Von dir konstruierte Ausrüstung besitzt Flair und zeigt, dass du zu Großem imstande bist. Wenn du die Anzahl an Fertigkeitsrängen berechnest, die zur Herstellung eines technischen Gegenstandes (nicht aber eines magischen oder Hybridgegenstandes) erforderlich ist, so addiere auf deine effektive Anzahl an Rängen +1. Dies gestattet dir, technische Ausrüstung mit einer Maximalstufe gleich deiner Charakterstufe +1 herzustellen.

TECHNISCHES KÖNNEN (12.)

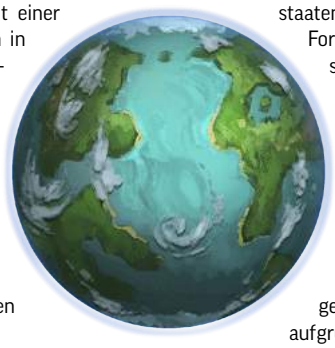
Du besitzt eine einzigartige Gabe, Konstrukte und Raumschiffe effizient zu reparieren, egal ob du Notfallreparaturen an Drohnen im Kampf durchführst oder robotische Verbünde kampffähig hältst. Du kannst ein Mal am Tag *Reparieren* wirken, wobei nur Konstrukte oder beschädigte technische Gegenstände legale Ziele sind (also keine Hybrid- oder magischen Gegenstände). Wenn du ein Raumschiff reparierst, reduzierst du die nötige Zeit von 5 auf 2 Stunden.

MEISTERROBOTIKER (18.)

Du bist mit nahezu aller Technologie vertraut und lässt dir Zeit bei der Untersuchung dir neuer Entdeckungen. Nachdem du wenigstens 10 Minuten zum Studieren eines bisher unbekannten technischen Gegenstandes aufgewandt hast, kannst du bis zu zwei Mal am Tag 1 Reservepunkt zurückerlangen; die Gegenstandsstufe des Gegenstandes muss sich dabei innerhalb von 5 Stufen zu deiner Charakterstufe befinden. Dies zählt nicht als Rasten zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten.

CASTROVEL

Castrovel ist eine heiße, feuchte Welt mit einer reichhaltigen Atmosphäre, die das Leben in kontinentumspannenden Dschungeln ermöglicht. Hier gibt es mobile, fleischfressende Pflanzen, Raubsaurier und verheerende Schimmelstürme. Man kann nahezu jedes terrestische Biom irgendwo auf Castrovel finden. Trotz seiner dichtbevölkerten Städte ist der Planet aber eine Wildnis. Moderne Städte und Industriekomplexe werden nur von unter Strom stehenden Zäunen und automatischen Geschütztürmen von der urzeitlichen Wildnis getrennt.



GEOGRAPHIE

Castrovel ist in vier Hauptkontinente unterteilt. Jeder dieser vier hat seine eigene Geschichte und Idee, wie die Zukunft aussehen soll.

Das Heimatland der Laschuntas, Asana, ist der größte Kontinent der vier. Hier gibt es alles von schneebedeckten Bergen und schweißtreibenden Dschungeln bis zu felsigen Wüsten im Regenschatten von Gebirgen. Die Küsten sind größtenteils kartographiert und bekannt, während die Aufzeichnungen zum Landesinneren eher auf Legenden und beschädigten Unterlagen basieren. Während die Laschuntas sich über Dutzende im Wettstreit befindliche Stadtstaaten verteilen, haben ihre Nachbarn, die ameisenartigen Formianer, nur eine Nation. Ihr weites Land erstreckt sich von Ufer zu Ufer eines Kontinents im Süden. Dieser Staat hat abhängig von der Heimatregion und den Ansichten eines individuellen Formianers viele Namen wie z.B. die Ewigen Königinnenreiche, der Vereinte Stock und das Ruhmreiche und Unweigerliche Reich von Allem unter Mond und Sonne. Die meisten Außenstehenden bezeichnen die Nation einfach nur als die Kolonien. Der fruchtbare Kontinent Sovyrian, das Heimatland der Elfen, hat immer getrennt von den anderen Kulturen existiert, sei es aufgrund der Eisberge und Frststürme des Schneesalzmeeres oder der bösartigen Psiwale und schiffezerschmetternden Komohumen des Meeres der Zähne.

Während also jedes der drei großen Völker von Castrovel über einen eigenen Kontinent verfügt, gibt es nur wenige Aufzeichnungen zu Besiedlungsversuchen des isolierten Kontinents Ukulam. Dessen uneroberte Tiefen sind immer noch die Domäne tödlicher Pflanzen, gewaltiger Pilze und mächtiger Bestien, die den nieendenden Kreislauf von Evolution, Wachstum und Verfall vorantreiben. Diese ewigen Prozesse verschlingen letztendlich Ansiedlungen und hinterlassen nur Ruinen, die man schwer zuordnen kann.

BEWOHNER

Angesichts Castrovels extremer biologischer Vielfalt dürfte es nicht überraschen, dass der Planet mehrere bedeutende Völker hervorgebracht hat. Am bekanntesten im System der Paktwelten sind dabei die auf Gelehrsamkeit und Selbstverbesserung bedachten, telepathisch begabten Laschuntas vom Kontinent Asana. Die vielen tausend Stöcke der ameisenartigen, ebenfalls telepathischen Formianer der Kolonien halten sich an die Direktiven ihres Herrscherrates. Der philosophische Kampf zwischen Individualismus und Kollektiv hat (zusammen mit dem Vorteil, diese Ideen telepathisch übermitteln zu können) einen bis vor 30 Jahren andauernden, jahrtausendelangen Krieg entfacht. Die Elfen von Sovyrian haben sich standhaft aus diesem Konflikt herausgehalten und ihn praktisch ebenso ignoriert wie alles, was sie nicht selbst betrifft. Sie konzentrieren sich lieber auf magische Fortschritte und bewachen ihre Ufer mit eiserner Entschlossenheit.

Die Beziehungen zwischen den drei Hauptvölkern sind aber trotz der tumultartigen Geschichte des Planeten nicht so geschädigt, wie es scheint. Man findet Außenposten aller drei Völker auf allen Kontinenten und der Planet heißt Reisende von anderen Welten willkommen, wobei die Elfen den Handel mit Nichtelfen hauptsächlich auf hierfür an den Küsten angelegte Häfen begrenzen. Die planetare Ökonomie ist robust – dies liegt hauptsächlich an der Stärke von Asanas Konzernen und Universitäten in Verbindung mit der unermüdlichen Effizienz der formianischen Fabrikstöcke.

Neben diesen drei Völkern gibt noch die pflanzenartigen, telepathischen Khizars (siehe S. 213) auf Castrovel. Diese bewohnen die Dschungel von Ukulam in kleinen, isolierten Ortschaften mit meistens nur ein paar Dutzend Einwohnern. Diese Gruppen bleiben maximal ein paar Jahre an einem Ort, ehe sie weiterziehen – zum einen wollen sie eine Region nicht zu sehr belasten und ausbeuten, zum anderen genießen sie die ständigen Ortswechsel. Khizars haben keine Vorurteile gegenüber den anderen Völkern oder Besuchern, solange diese der Natur mit Respekt begegnen.

Trotz der ständigen Gefahr durch Megafauna sind die Bewohner Castrovels stolz auf die Wildnis ihrer Welt und bewahren weite Gebiete für Forschung und Ökotourismus. Auf Castrovel gibt es die größte Gruppe von Anhängern des Grünen Glaubens auf den Paktwelten und die Xenohüter sind eine einflussreiche thoepolitische Machtgruppe. Schon vor der Nutzung von Raumschiffen ermöglichten magische Portale, die *Aiudara* („Elfentore") dies, indem sie wichtige Ortschaften auf dem ganzen Planeten miteinander verbanden, ohne dass gefährliche und kostspielige Straßen angelegt werden mussten. Auch heute sind diese Torbögen immer noch wichtige öffentliche Ressourcen. Zugleich sind sie Thema vieler Spekulationen, da das Geheimnis ihrer Erschaffung schon lange vergessen ist und viele Tore beschädigt sind oder an unbekannte Ziele führen.

GESELLSCHAFT

Die Laschuntas von Asana organisieren sich traditionell in Stadtstaaten, wobei jeder dieser Staaten zudem ein paar kleinere Ortschaften und das Land und die Ressourcen im fraglichen Gebiet kontrolliert. Die Stadtstaaten variieren stark untereinander; es gibt

Erbmonarchien und auf dem Konzept der Gleichheit beruhende Kommunen, wobei die meisten demokratisch gewählte Stadtherren bevorzugen. Auch wenn die Laschuntas in ihren Herzen alle Gelehrte sind und nach intellekturellen und magischen Karrieren streben, hat die ständige Präsenz mutiger Raubtiere direkt vor den Stadtmauern – egal ob wilde Urzeittiere oder intelligente monströse Völker – zur Folge, dass jede Stadt ein beachtliches Militär unterhält. Diese militärische Unabhängigkeit widerum bedeutet, dass sich mehrere Stadtstaaten nur selten lange unter einem Banner einen lassen. Andererseits bestehen Kriege zwischen Stadtstaaten eher aus waghalsigen Überfällen und Kraftdemonstrationen statt aus Massakern und Gemetzeln. Selbst verfeindete Städte arbeiten meistens zusammen, wenn es gilt, Angriffe von außen abzuwehren. Das geteilte Wesen der Laschuntaregierung kann für die Bürger zu einem zweischneidigen Schwert werden, da große Konzerne und dergleichen die wettstreitenden Stadtstaaten leicht gegeneinander ausspielen können. Daher fürchten viele Laschuntas, ihrer Gesellschaft könnte es bald schon wie den Bewohnern Akitons gehen, wo die Interessen des Kommerzes wichtiger sind als das Wohlergehen der Leute.

Asana ist praktisch der Brotkorb des Sonnensystems. Die ständigen Entdeckungen neuer nützlicher Kreaturen und Pflanzen machen den Kontinent zu einer attraktiven Basis für Forschungsfirmen. Die größte Ressource hier sind aber die Einwohner: Die charismatischen, ausgebildeten und telepathisch begabten Laschuntas sind eine talentierte und leidenschaftliche Population, aus welcher interplanetare Konzerne gern Arbeiter und Angestellte rekrutieren. Die weit zurückreichende Geschichte von Asanas Zivilisation und der Umstand, dass der Dschungel soviele Städte aus alter Zeit überwuchert hat, mag bedeuten, dass man eines Tages umfassendes magisches Wissen auf irgendeiner Dschungellichtung finden könnte.

Ehe die Kolonien geeint wurden, lagen die verschiedenen Formianerstöcke im ständigen Krieg untereinander und diese verlustreichen Revierkämpfe verhinderten, dass ihre Zivilisation sich als Ganzes weiterentwickelte. Um diese Kampfhandlungen zu beenden, erklärten sich die größten Stöcke zu einer Konferenz bereit, die heute als die Zusammenkunft der Königinnen bekannt ist. Dort erklärten sie sich alle bereit, im Dienste der „Hochkönigin“ zusammenzuarbeiten – einem rein theoretischen Konzept, dass ihnen die Zusammenarbeit als Förderation gestattete und zugleich ihrem Schwarminsektenbedürfnis nach einer ultimativen Autorität zugutekam. Binnen Jahren endeten die Kriege und die nun geeinten Kolonien konnten mit der Expansion ihres Territoriums beginnen. Dies löste ein neues Zeitalter des Krieges gegen die Laschuntas von Asana aus, welches Jahrtausende währte.

Das Leben in den Kolonien ist extrem regimentiert, da die Gesellschaft der Formianer autoritär und kollektiv ist. Für bestimmte Aufgaben gezüchtete und großgezogene Arbeiter erfüllen diese unter der Aufsicht der Vorarbeiter und Krieger, ohne sich zu beschweren. Diese wiederum gehorchen ihren eigenen Vorgesetzten bis hinauf zur Königin der jeweiligen Ortschaft. Es kommt kaum zu Verstößen gegen die Rangfolge. Ein Verhalten außerhalb der Ordnung könnte abhängig von den Auswirkungen übersehen, als korrekturbedürftige Unwissenheit betrachtet oder als Verrat behandelt und mit sofortiger Exekution bestraft werden. Zum Glück haben die meistens von Schirren-Botschaften durchgeführten Generationen an diplomatischen Missionen die meisten Stockköniginnen davon überzeugen können, dass Nichtformianer nicht der „natürlichen Ordnung“ unterfallen. Daher akzeptiert man ihren Individualismus oft, so lange dies den Interessen der Kolonien dient.

Als Resultat dieser erweiterten Perspektive sind die Kolonien nun ein Schmelztiegel wirtschaftlicher Aktivität. Konzernangestellte, welchen in der Schwarmgesellschaft Ehrenmitgliedschaft und -ränge verliehen wurden, überwachen gewaltige Fabriken, in denen die Effizienz der Formianerarbeiter selbst umfassender Automatisierung die Stirn zu bieten vermag. Da die Formianer sich im Vergleich zu den anderen wichtigen Völkern Castrovels nur wenig Gedanken über die Umwelt machen, transferieren auch die so lange feindseligen Laschuntas mittlerweile immer mehr Fabrikationsaufträge in die Kolonien. Tagebaue folgen Erzadern, Industriestöcke speien Rauch in den Himmel und gewaltige landwirtschaftliche Plantagen erstrecken sich ober- und unterirdisch kilometerweit – oberirdisch wird die Ernte photosynthesiert, unterirdisch ziehen sich Tunnel um Tunnel mit genetisch gezüchteten Pilzfarmen und chemikalien synthetisierenden Bakterienbecken.

Trotz all dieser Industrie ist der Großteil des Kontinents aber immer noch seltsam unberührt. Formianerstädte wachsen zuweilen zu turmartigen, tumurösen Strukturen hinauf, auch wenn die meisten sich viele Kilometer unter der Oberfläche dahinziehen. Da die Formianer zudem mit der größtmöglichen Effizienz arbeiten und bauen, blieben große Bereiche der Wildnis zwischen ihren Ortschaften intakt. Zwar verteidigen die Kolonien ihre Grenzen eifrig, allerdings wird das Inland kaum patrouilliert, daher gibt es ganze intelligente Völker, die still und leise in der weglosen Wildnis im Schatten der formianischen Industrie leben.

Die Katastrophe des Intervalls hat die lenglebigen Elfen von Sovyrian härter getroffen als die meisten anderen Völker. Lebten sie vorher in traditioneller Abgeschiedenheit, hat nun viele die Furcht vor allem Fremden erfasst. Jene Elfen, die freiwillig unter anderen Völkern leben, werden als Verlassene bezeichnet und man betrachtet ihre Kontakte mit minderwertigeren, nicht vertrauenswürdigen Kulturen als Befleckung ihres Erbes. Für einen Elf aus Sovyrian ist der Handel mit anderen Völkern eine unschöne, unglückselige Notwendigkeit. Daher wird jeder Elf, der bei Verstand ist, den Kontakt mit Fremden auf das Mindestmaß reduzieren und möglichst schnell wieder in sein Heimatland oder zumindest die nächste elfische Enklave zurückkehren sollte.

Angesichts der niedrigen Geburtenrate und dem Wunsch, sich nicht mit Fremdkontakten zu besudeln, riskiert Sovyrian ständig, auf der globalen und galaktischen Bühne zu einem Nebenakteur herabgestuft zu werden. Dies zwingt die elfische Regierung zu einigen Tricks: Da wäre zunächst das Blutrecht – jeder Halb-Elf und jede Person mit erkennbarer elfischer Abstammung kann automatisch das Bürgerrecht von Sovyrian beanspruchen. Die ist lebenswichtig für die Wirtschaft der kontinentumspannenden Nation, da diese Halb-Elfen (und die Gnome, denen es aufgrund uralter Tradition erlaubt ist, unter Elfen zu leben) ohne Stigma reisen und mit Elfen wie Nichtelfen Handel treiben können. Die zweite Regelung ist die Maskerade – Elfen, denen es unangehm ist, mit Fremden zu interagieren, dürfen dabei Masken tragen, wobei der Ehrverlust auf die Maske transferiert wird. Auch Diplomaten und Soldaten folgen oft dieser Praxis, da sie wissen, dass die Masken einerseits ihre kulturelle Einheit unterstreichen und andererseits ihre Gegner aus dem Konzept bringen.

Trotz all dieser freiwilligen Isolation ist Sovyrian hochzivilisiert und weltlich. Die kulturelle Norm, Handwerk und Magie der Massenproduktion zu bevorzugen, hilft den Elfen, den Kontakt zu ihren Ahnen zu bewahren. Dies bedeutet zudem, dass Sovyrian einge der beeindruckendsten Zauberkundigen im System hervorbringt und seine Bewohner magische Gegenstände nutzen, die Außenstehende nur selten zu Gesicht bekommen. Obwohl die Bürger moderne Technik einsetzen, neigen sie zu künstlerischen und fantastischen Designs und bevorzugen Biotechnologie. Dennoch wirken selbst ihre Metropolen wie ländliche Idyllen. Diese magischen und künstlerischen, auf einzigartige Weise funktionierenden Technologien sind Sovyrians Hauptexporte und von der Regierung verhängte Beschränkungen sorgen für künstliche Verknappung, so dass elfische Waren selten und teuer bleiben.

Die extrem geeinte Front, welche Sovyrians Bewohner bilden, erwecken bei den meisten Außenstehenden den Eindruck, dass das Land ein restriktiver, totalitärer Staat sei. Dabei ist das Gegenteil der Fall – die Sova, die Oberhäupter der Hohen Familien von El und Staatsoberhäupter von Sovyrian, konzentrieren sich fast ausschließlich auf die Wahrung der Landesgrenzen und der wirtschaftlichen Sicherheit, während Städte und Ortschaften sich selbst verwalten.

Daher genießen die meisten Einwohner große Freiheit und leben in traditioneller Harmonie mit dem Land oder leben ihre Leidenschaften in kleinen Ortschaften aus.

Castrovels dominante Völker haben sich schon vor langer Zeit darauf geeinigt, dass die Erhaltung der Ökologie von Ukulam im besten Interesse des Planeten sei. Auf die Friedensverträge folgend entstanden mehrere Nichtregierungsorganisationen wie die Esowath-Naturerhaltung, um mit dem Segen aller Parteien die Unberührtheit des Kontinents zu erhalten. Diese Gruppen schränken Reisen nach Ukulam stark ein und geben jedes Jahr nur eine begrenzte Anzahl an Einreisegenehmigungen an eine stetig wachsende Liste von Akademikern und Touristen aus. Sogar das Bereisen des Kontinents ist aufgrund von Bedenken zu Verschmutzung, Störung der Migration zahlloser Arten von Zugvögeln und anderen Überlegungen beschränkt. Diese Beschränkungen werden mit Hilfe einer Truppe Grenzsoldaten und einer Flotte von Abfangjägern durchgesetzt. Trotz all der Bemühungen dieser Organisationen gibt es immer wieder Berichte über Wilderei in den planetaren Infosphären – viele glauben, die Häute, Hörner und anderen Teile der Wildtiere besäßen pharmazeutischen Wert oder übernatürliche Kräfte, was zu einem lukrativen Handel damit führt, während andere rein nach Trophäen und Prestige streben.

KONFLIKTE UND BEDROHUNGEN

Dank von Schirren ausgehandelten Friedensvertrages endeten die Feindseligkeiten zwischen Formianern und Laschuntas vor 30 Jahren. Seitdem betreiben beide Seiten planetenweite Abrüstung, insbesondere im südlichen Ukulam, wo sie in der Vergangenheit oft zusammengestoßen sind. Die Natur hat die aufgegebenen Außenposten und Befestigungen schnell übernommen; allerdings haben beide Seiten den Kontinent immer noch im Auge, wo sie den Frieden bewahren und Reisenden helfen, die zwischen kleineren Basen und Forschungsstationen unterwegs sind.

Die größten Gefahren auf Castrovel gehen von den Urzeittieren aus, welche in den fruchtbaren Dschungeln, Meeren und Sümpfen gedeihen. Viele dieser gewaltigen Bestien leiden unter ständigem Hunger und fressen nahezu alles, was sie finden können, egal ob Pflanzen oder Leute. Manchmal sind sie verzweifelt genug, um gutverteidigte Ortschaften anzugreifen. Auch wenn sie dann in der Regel verjagt oder getötet werden, können sie dabei immer noch ernsthafte Zerstörungen versachen und Bewohner töten. Manche Einheimische organisieren Safaris, um diese Kreaturen zur Strecke zu bringen, ehe sie Unheil anrichten können, allerdings beschützen die Xenohüter und andere Umweltgruppen oft ihre Habitate.

Sieht man von Angriffen durch Kreaturen ab, können ungeschützte Ortschaften zudem vollständig durch das gnadenlose Wetterphänomen der Schimmelstürme zerstört werden. Diese treten während dem regelmäßig erfolgenden Massenerblühen auf, das auch als „Todesblüte“ bezeichnet wird. Diese Stürme sind zwar nicht häufig, treten aber fast ohne Warnung auf und rasen über weite Gebiete. Dabei lassen sie Funguskolonien hinter sich zurück, welche binnen Stunden nahezu alle organischen Substanzen verrotten lassen. Hergestellte Substanzen wie Nanokarbon und Polykarbon widerstehen dem meistens, allerdings warnen Klimaforscher, dass die Schimmelstürme zunehmen heftiger werden.

WICHTIGE ÖRTLICHKEITEN

Die folgenden, bedeutsamen Stätten sind auf Castrovel zu finden; sie werden nach Kontinenten sortiert präsentiert.

Asana

Uralte und moderne Stätten sind gleichermaßen über Asana verstreut.

Die Bollwerke

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

Candares

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

Jabask

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

KAI-HEBLA-EISDECKE
Jabask
Laubu-Tafelberg
Nördliche Steppen
WESTLICHE SEE
UKULAM
Leuchtseidendschungel
LEMENORE OCEAN
Labyrinth von Caliria
Ralhoma
Singendes Gebirge
Sturmschildberge
Yaro
Tarakeschi
Nebelozean
Nexus von Esowath
Ikal-Weite
Waklohars Expeditionen
Station 9
Qabarat
Nehansee
Candares
Zerbrochener Verstand
Die Meereskrone
ASANA
MEER DER ZÄHNE
LEMENOR-OZEAN
Qarik
ZERSCHMETTERTES MEER
DIE KOLONIEN
Königinnenfels
Schwebende Scherben
Cordona
Komena
Clariels Arm
Meerenge des Ruhmes
Golf der Legionen
Kebenaut
Die Bollwerke
Web
Wachposten Quinai
Chisk
Nestwall-gebirge
Telasia
Nerundel
El
Ebenen von Ru
Türme der Erinnerungen
Rachen der Mutter
SCHNEESALZMEER
SOVYRIAN
Zysyk
Kechavassee
Korinath-Kluft
Setae-gebirge
Südwacht
AUROVAS

Komena

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

Laubu-Tafelberg

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

Nebelmeer

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

Qabarat

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

QABARAT

NG Hafenstadt
Bevölkerung 819.000 (79% Laschuntas, 5% Elfen, 5% Menschen, 4% Schirren, 4% Ysokis, 3% Halb-Elfen, 9% sonstige)
Regierungsform Autokratie (Herrin der Stadt)
Eigenschaften Akademisch, Finanzzentrum, Kultiviert
Maximale Gegenstandsstufe 16

Die Kolonien

Auch wenn die Formianer keine emotionellen Bande zu den Namen und Identitäten ihrer Territorien entwickeln, wissen sie dennoch, dass es das Einweisen von Besuchern erleichtert, wenn sie ihren wichtigen Ortschaften und herausragenden Merkmalen Namen geben.

Golf der Legionen

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

Königinnenfels

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

Die Meereskrone

Die Meereskrone wird nominell von Asana und den Kolonien gemeinsam kontrolliert, gehört aber niemandem – zumindest niemandem, welcher der Außenwelt bekannt wäre. Es wird angenommen, dass sie die zentralen Gipfel eines uralten Einschlagskraters sind,

der das Zerschmetterte Meer bildet. Die Meereskrone ist eine Ansammlung aus scharfkantigen Bergen, die aus den weiten und weglosen Wellen hervorragen. Die unteren Strände können zwar betreten werden, aber jede Insel ist von einem zylinderförmigen Kraftfeld umgeben, generiert von unbekannter Technologie. Es beginnt auf halbem Wege die Ufer hinauf und erstreckt sich wie eine Lanze geradeaus nach oben, bevor es sich langsam in der oberen Atmosphäre zuspitzt. Innerhalb dieser halbdurchsichtigen Hüllen werden seltsame, klosterähnliche Gebäude, die keinem bekannten Architekturstil angehören, von laschuntagroßen Schlieren bewohnt, die das Auge verwirren und wie sich bewegende Lücken in der Luft aussehen. Immer wenn Castrovels Mond sich vor die Sonne schiebt, öffnet sich kurzzeitig eine Tür in einem der Kraftfelder. Mehrere moderne Expeditionen sind bereits hineingegangen in dem Versuch, Kontakt mit den Bewohnern aufzunehmen, aber bisher ist keine davon zurückgekehrt. Manchmal jedoch taucht ihre Ausrüstung unversehrt an einem Strand auf oder wird Jahre später und kilometerweit entfernt aufgegriffen.

Rachen der Mutter

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

Türme der Erinnerung

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

Wachposten Quinai

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

Zerbrochener Verstand

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

Sovyrian

Zwischen einer überraschenden Anzahl vergessener oder aufgegebener Ruinen, die längst von den immergrünen Wäldern des Kontinents überwuchert wurden, erheben sich u.a. die folgenden modernen Ortschaften:

Cordona

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

El

Die große Hauptstadt der Elfen hat sich seit der Antike kaum verändert. Die Großen Häuser des Adels der Stadt, die Hohen Familien, welche ganze Viertel umspannen können, erheben sich noch immer entlang der Felswände auf beiden Seiten des prachtvollen Wasserfalls der Stadt. Diese traditionellen Bauwerke werden mit Hilfe der neusten Biotechnologie und magischen Architekturentwicklungen gestützt. Ihr Fluss, die Web, verdankt seinen Namen den Dutzenden eleganten Kanälen, die sich kreuz und quer in verschlungenen Mus-

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

tern durch die Stadt erstrecken. Die so entstehenden Inselviertel sind durch Fußgängerbrücken miteinander verbunden, welche älter sind als das Intervall. Doch auch, wenn viele der antiken Bauwerke noch erhalten sind und von ihren Besitzern voller Stolz gepflegt werden, sind die Flächen zwischen ihnen vollgestopft mit modernen Wolkenkratzern – schimmerndes Glas verbunden mit lebenden Bäumen, die einen wunderschönen, surrealen Wald schaffen, in dem Schwebeautos und Fähren wie Insekten umherschwirren. Da der Flusshandel weitgehend aufgegeben wurde, wird der breite Strom mittlerweile fast ausschließlich beherrscht von Jachten und Ausflugsschiffen. Die ehrwürdigen Hafenanlagen dienen der Stadt nun als Raumhafen, wo die Schiffe im Schatten der kunstvoll verborgenen Energieschilde und Artilleriegruppen landen, mit denen Aggressoren im Orbit beschossen werden können. Auf diese Weise landet niemand ohne die korrekte Autorisierung. Ein Stück flussabwärts des Hafens stehen die Ruinen des Bogens der Zuflucht, dem großen Tor, das einst ein magisches Portal nach Golarion war und welches während des Intervalls verfallen ist – oder zerstört wurde. Heute ist dieser Ort ein Schrein, an dem Elfen die Erinnerungen beklagen können, die im Intervall verlorengegangen sind.

Nerundel

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

Südwacht

Diese Stadtfestung ruht auf Sovyrians südlichstem Punkt, nur Kilometer von den gefrorenen Klippen von Aurovas entfernt, Castrovels südlicher Polkappe. Jeden Winter friert das schmale Ozeanband zwischen den beiden Landmassen zu, wodurch ein Überweg aus Eis und Schnee entsteht. In dieser Zeit verdienen sich die Soldaten von Südwacht ihren Sold, denn über diese Brücke strömen die weißbefellten Schrecken aus Aurovas' windumtosten Ödlanden: halbintelligente Aurovaks, versessen darauf, das heiße Blut des Nordens zu trinken. Eine ganze Jahreszeit lang hält Südwacht sie in Schach und sprengt immer wieder den Übergang, nur um ihn wieder zufrieren zu sehen. Sobald das Wetter wieder wärmer wird, lässt der Fressrausch der Aurovaks nach und die Wesen ziehen sich in die Gletschergebirge von Aurovas zurück. Seit Generationen versuchen die Elfen bereits alles, um die Aurovaks ein für alle Mal auszumerzen, aber die Kreaturen graben sich tief unter das Eis und verschwinden spurlos während der warmen Jahreszeiten, was sogar ein Luftbombardement ineffektiv macht. In den letzten Jahren ist die Horde allerdings nicht aufgetaucht, woraufhin einige annehmen, dass eine solche Mission endlich erfolgreich war – während andere befürchten, dass die Aurovaks vielleicht schließlich gelernt haben, komplexere Angriffe zu planen.

Telasia, der Portalhain

Aufzeichnungen zeigen, dass Telasia in der Antike ein magischer Verkehrsknoten war, welcher als Verbindung zwischen weit entfernten Siedlungen überall auf der Welt diente. Im Innern jedes befestigten, baumförmigen Gebäudes der Stadt stand ein anderes Aiudara, und Reisende bezahlten die örtlichen Transarchen für die Benutzung die-

MORGEBARD VON DEN TAUSEND STACHELN

ser Portale. Irgendwann während des Intervalls veränderte sich die Lage jedoch. Heute ist die Stadt der alleinige Herrschaftsbereich des grünen Drachen Urvosk, der den Titel des Hohen Transarchs und den Besitz des gesamten Hains für sich beansprucht hat. So sehr sovyrianische Würdenträger die „verlorene" Stadt auch zurückerlangen wollen, der Kader an hochbezahlten Anwälten des Drachen lässt sie damit nicht weit kommen und behauptet, die thermonuklearen Vorrichtungen in jedem der Gebäude hielte sie davon ab, sie sich mit Gewalt zu nehmen. Bis dahin muss jeder, der die Portale nutzen möchte, den launischen Drachen bezahlen oder auf sonstige Weise überzeugen, während dieser die Reisenden selbstgefällig daran erinnert, dass nur er weiß, wo jedes Portal hinführt und dass einige von ihnen mit magisch verborgenen Orten verbunden sind, welche die Geschichte vollständig vergessen hat. Der Drache hat allerdings eine Schwäche für Abenteurer und wirbt sie manchmal an, um diese geheimen Reiche für ihn zu erforschen.

Ukulam

Die meisten wichtigen Ort auf dem Kontinent Ukulam sind entweder weite, naturbelassene Gebiete oder kleine Ortschaften, in denen man sich hauptsächlich dem Studium der Region widmet.

Labyrinth von Caliria

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

Nexus von Esowath

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

Ikal-Weite

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

Nördliche Steppen

Die tektonische Stauchung, welche das Singende Gebirge bildete, hat auch das Land im Norden angehoben. Bekannt als die Nördlichen Steppen fallen diese breiten Plateaus zunehmend steiler ab, je weiter nördlich und östlich man kommt. Schließlich enden sie an dramatischen Klippen, die von Castrovels letzter Gletscherbildung glattgeschliffen wurden. Allein die milde Strömung, die von der Westlichen See nach Norden zieht, bietet etwas Wärme, daher sind die Nördlichen Steppen recht kalt, was noch weiter verstärkt wird durch die Fallwinde, welche eisige Regenschauer von den Polareisdecken herantragen. Eine dichte Taiga aus geschuppten Kakteen bedeckt die nördliche Hälfte der Steppen, und die schaufelfüßigen Purhuams, die auf den Ebenen grasen, fördern immer wieder Stücke aus Meteoriteisen und erhaltene Beinschnitzereien aus den Knochen lange ausgestorbener Spezies zu Tage.

Singendes Gebirge

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

Station 9

Die östlichen Festungen der Formianer besaßen zahlreiche Verteidigungsmaßnahmen, um Angriffe der Laschuntas abzufangen, bevor sie die Kolonien erreichen konnten. Am Außenposten, der nur als Station 9 bekannt ist, entwickelten die Formianer sorgfältig kultivierte Gegenmaßnahmen gegen einen möglichen Bio- oder Chemieangriff. Während des Intervalls wurde der Standort durch einen Angriff verwüstet und dann rasch verlassen, aber die lebenden Gegenmaßnahmen überlebten, pflanzten sich fort und entwickelten sich. In den vergangenen Jahren haben Wissenschaftler amorphe Kreaturen identifiziert, die sich zielgerichtet durch Station 9 bewegen und sogar Scharmützel gegen die örtliche Tierwelt führen. Die Esowath-Naturerhaltung glaubt, dass diese Wesen eine invasive Spezies sind, will aber keinen Luftschlag riskieren, der die Biomasse in die Atmosphäre zerstreuen könnte. Der Aufschrei der Öffentlichkeit wird größer, daher ist die Organisation verzweifelt auf der Suche nach einem Plan – und jemandem, der mutig genug ist, ihn auszuführen.

Waklohars Expeditionen

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

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

WILDHÜTER +1 WE

Du glaubst, dass die Zivilisation andere weichgemacht habe, daher ziehst du das Leben in der Wildnis vor, beispielsweise in den Dschungeln Castrovels. Du musst nicht zwangsläufig Technik meiden, da sie dir beim Überleben helfen kann, neigst aber dazu, deine Ausrüstung mit Fellen und Blättern zu schmücken. Manchen könntest du daher wie ein rückständiger Primitiver erscheinen, aber du weißt, dass die Natur – in all ihren Formen – noch existieren wird, wenn alle Gesellschaften zusammengebrochen und zu Staub zerfallen sind.

MOTIVWISSEN (1.)

Du hast im Laufe deiner Exkursionen und Erkundungen verschiedenster Gelände alle möglichen Pflanzen und Tiere bereits studiert. Reduziere den SG zum Identifizieren von Kreaturen der Kategorie Pflanze, Tier oder Ungeziefer mittels Biowissenschaften um 5. Überlebenskunst ist für dich eine Klassenfertigkeit; solltest du sie bereits mit der 1. Stufe durch deine Klasse besitzen, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst. Du erlangst ferner eine Attributsanpassung von +1 auf Weisheit bei der Charaktererschaffung.

BESCHÜTZER DER WILDNIS (6.)

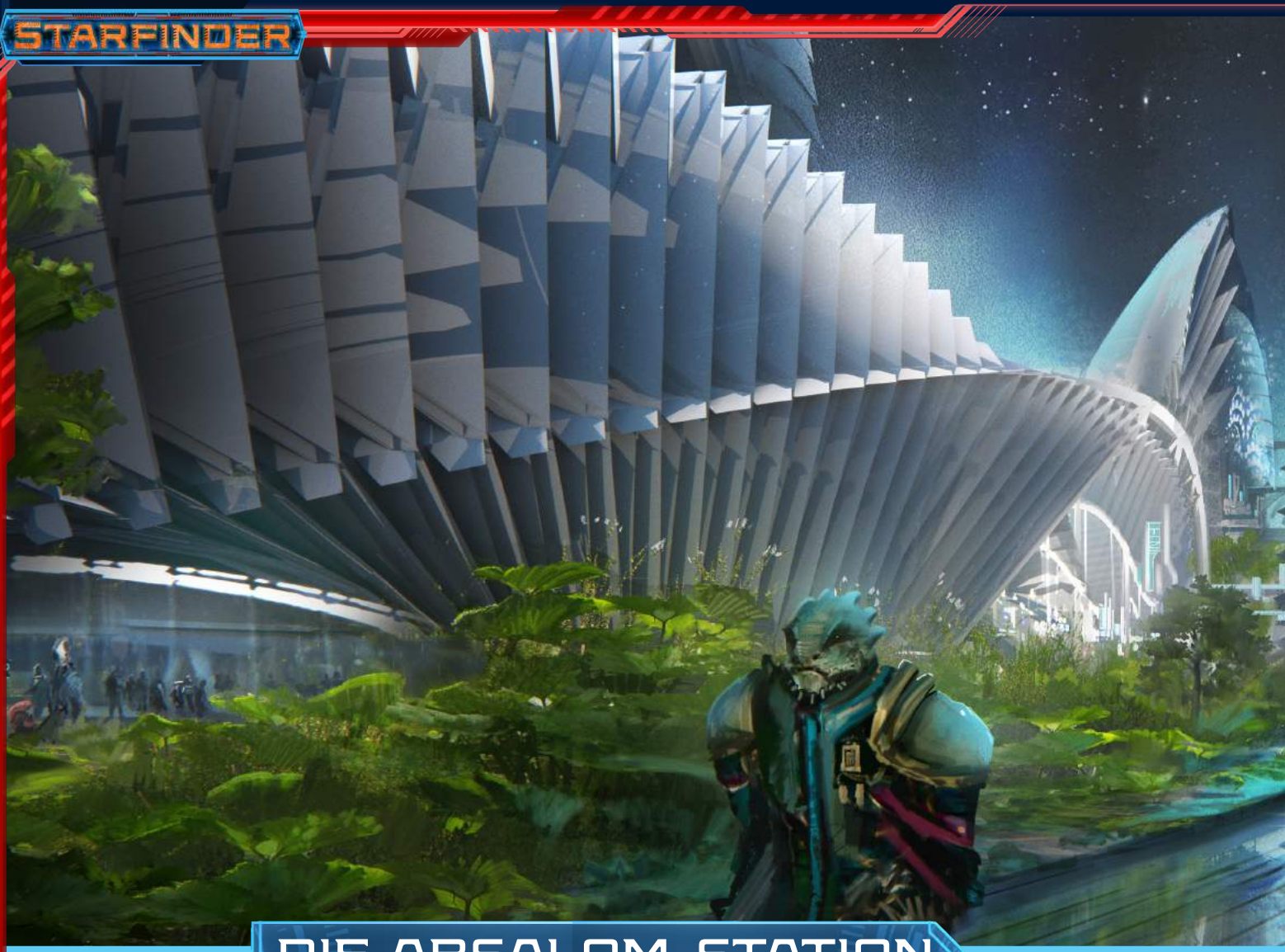
Du fügst Kreaturen der Wildnis nur Schaden zu, wenn es zum Überleben erforderlich ist; dabei schlägst du sie bevorzugt bewusstlos. Wenn du eine Waffe, die tödlichen Schaden verursacht, benutzt, um einer Pflanze, einem Tier oder einem Ungeziefer Nichttödlichen Schaden zuzufügen, erleidest du nicht den üblichen Malus von -4 auf deine Angriffswürfe, sofern du die Kreatur zuvor mittels Biowissenschaften identifiziert hast. Solltest du auf diese Weise Nichttödlichen Schaden verursachen und einen Kritischen Treffer landen, kannst du auf die Kritischen Treffereffekte deiner Waffe verzichten. Du kannst mittels Biowissenschaften einer Pflanze, einem Tier oder einem Ungeziefer Erste Hilfe leisten, als würdest du Medizin einsetzen.

MEISTERLICHER NAHRUNGSSAMMLER (12.)

Dank deiner Überlebenskunst kannst du deine Verbündeten in der Wildnis ernähren, indem du sie zum einen anführst und zum anderen dabei nach Nahrung Ausschau hältst. Gelingt dir ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst zum Nahrung finden, erhalten du und die von dir dabei versorgten Kreaturen zusätzliche Trefferpunkte in Höhe deines Weisheitsmodifikator im Rahmen der nächsten 8stündigen Rast zurück, sofern diese binnen 24 Stunden nach deinem Fertigkeitswurf erfolgt.

EINSWERDEN MIT DER NATUR (18.)

Der Kontakt mit der Natur stärkt deine Lebensgeister und erinnert dich daran, warum du diesen Lebensstil so genießt. Befindest du dich in der Natur (z.B. in einem Dschungel oder sogar einer arktischen Tundra) kannst du bis zu zwei Mal am Tag 10 Minuten lang meditieren oder einfach über die Welt nachdenken, um 1 Reservepunkt zurückzuerlangen; dies zählt nicht als Rast zur Wiedergewinnung von Ausdauerpunkten.



DIE ABSALOM-STATION

Die Absalom-Station stellt das metaphorische Zentrum der Paktwelten dar; die Nabe, um die herum sich alles dreht. Hier entstanden die Paktwelten durch den Absalom-Pakt als politische Entität. Die Station ist immer noch das administrative, kulturelle und ökonomische Herz des Systems. Alle intelligenten Spezies, von den gewöhnlichsten hin zu den ausgefallensten, sind auf ihren Straßen willkommen. Die Bedeutung der Station steigt aufgrund eines mysteriösen Artefakts in ihrem Herzen, welches als außergewöhnlich starke Hyperraumbake fungiert, immer weiter an, während sich die Völker der Paktwelten in der Galaxie ausbreiten.

Infolge des Intervalls weiß niemand, wer die Absalom-Station konstruierte und aus welchem Grund. Sie könnte als gewöhnliche Raumstation, als Rettungskapsel beim verzweifelten Exodus von dem Untergang geweihten Golarion oder zu einem ganz anderen Zweck gedient haben. Ihre grundlegend mechanische Beschaffenheit und ihre Wände aus Keramik, Metall und Kunststoff veranlassen Gelehrte zu der Vermutung, dass sie von gewöhnlichen Sterblichen errichtet wurde. Daneben deuten ihre aus ehemals golarischen Spezies bestehende Bevölkerung sowie ihre Position auf genau derselben Umlaufbahn, die Golarion einst einnahm, darauf hin, dass die Einwohner des verschwundenen Planeten für den gewaltigen Bau verantwortlich waren. Darüber hinaus wirkte die Station bereits abgenutzt und längere Zeit bewohnt, als das Intervall endete. Das impliziert, dass ihre Einwohner schon längere Zeit auf ihr gelebt haben müssen. Die Mysterien um den Ursprung der Station sowie ihre Verbindung zu Golarions Verschwinden üben noch heute eine starke Attraktion auf Intervallforscher aus, die immerfort versuchen, aus dem glitschigen Morast kleine Stücke der Wahrheit zu filtern.

Nach dem Intervall fühlten sich die Bewohner der Absalom-Station noch verlorener als die der meisten Angehörigen anderer Kulturen, da ihnen die Heimatwelt abhandengekommen war und es keine zuverlässigen Aufzeichnungen über ihre sozialen Beziehungen oder ihre Regierung gab. Es herrschte Anarchie: Auf Religions- oder Volkszugehörigkeit basierende Banden zogen kämpfend und plündernd durch die Straßen und Systeme der Station brachen zusammen, da Verantwortliche ihre Posten verließen. Erst als eine unkontrollierbare Fehlfunktion fast dazu führte, dass die gesamte Atmosphäre der Station entwich, bemerkten ihre Bewohner ihre heikle Situation und organisierten sich. Die Anführer der verschiedenen Banden bildeten den ersten Regierungsrat und wählten mit Loqua Tem den ersten Hauptgeschäftsführer.

Mit dem Aufkommen von Driftreisen wurden die Bewohner der Absalom-Station davon überrascht, dass sie sich von einem unbedeutenden Floß im All voller „heimatloser" Völker in den mächtigsten und wohlhabendsten Hafen der Paktwelten entwickelte. Die frühen Ingenieure nach dem Intervall hatten bei ihren Versuchen, die Prozesse an Bord der Station zu verstehen, bereits festgestellt, dass es sich bei ihrem Energiekern nicht um einen einfachen Reaktor, sondern um ein mächtiges magisches Artefakt handelte. Dieser sogenannte *Sternenstein* soll dasselbe Objekt sein, das im Herzen der golarischen Stadt mit dem gleichen Namen wie die Station lag und durch das Iomedae und andere Gottheiten ihren Status erlangt hatten. Der *Sternenstein* hatte hinter undurchdringlichen Verteidigungsmaßnahmen befindlich anscheinend schon immer genügend freie Energie produziert, um die gesamte Station zu betreiben. Nun offenbarte er jedoch eine neue Funktion: Der *Sternenstein* erleichterte das Reisen durch den Drift zur Absalom-Station so sehr, als ob ein Schiff zwischen Planeten in einem System unterwegs wäre, wo auch immer in der Galaxie es eine Reise begann. Heute befindet sich die Station quasi immer nebenan, egal wie weit sich Forscher von ihr entfernen.

Die folgenden Jahrzehnte waren von schweren Wachstumsschmerzen gezeichnet, da die Station darum kämpfte, ihre Autonomie zu behalten. Verschiedene andere Regierungen meldeten Ansprüche auf sie an. Darunter befanden sich zuallererst die Knochengelehrten von Eox, welche im Jahr 7 NI den Magiefeuerangriff starteten, nur um von den überragenden Verteidigungsbatterien der Station abgewehrt zu werden. Nachdem die Absalom-Station ihre Unabhängigkeit verteidigt und sich sowohl für neutral erklärt als auch für fairen Handel ausgesprochen hatte, wurde sie zum natürlichen Hauptquartier für neu gegründete interplanetare Organisationen. Schließlich erhielt sie auch den Zuschlag als Sitz der Paktweltenregierung, womit alle anderen Planeten im System ihren Beitrag zur Verteidigung der Souveränität der Station leisten müssen.

GEOGRAPHIE

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

Auf der ganzen Station herrscht künstliche Schwerkraft; „unten" ist stets senkrecht zur Scheibe und den Auslegern mit Ausrichtung

zu den komplexen, technomagischen Schwerkraftfeldgeneratoren in der Spitze des Stachels. Außer dort, wo Modifikationen vorgenommen wurden, scheinen die Atmosphäre und andere Umweltbedingungen auf das menschliche Wohlergehen zugeschnitten zu sein. In vielen Sektoren ist die Stationsbeleuchtung so eingestellt, dass sie einem von Tag-Nacht-Zyklus von 24 Stunden folgt, und zur maximalen Sicherheit wurden auf der gesamten Station unabhängige Regulatoren und Abluftwäscher eingebaut. Innen sind Erweiterungen und Umbauten in den freistehenden Gebäuden und dem dreidimensionalen Gewirr der Kammern und Korridore üblich, während ein Ausbau der Station selbst aufgrund der extremen Härte der Außenhülle sehr schwierig ist. Andererseits verhindert dies, dass ganze Sektionen während eines Feuergefechtes ihre Atmosphäre verlieren.

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

BEWOHNER

Die Absalom-Station ist ein Schmelztiegel. Viele betrachten sie zwar als die Heimat aller golarischen Völker, insbesondere der Menschen, doch heute sind die Korridore gerammelt voll mit Einheimischen anderer Welten, und der Status der Station als Haupt- ein- und -auslaufhafen im System der Paktwelten sorgt dafür, dass man zuweilen selbst die seltensten raumfahrenden Völker an ihren Docks sehen kann.

Trotz der multikulturellen Natur der Station sind Menschen immer noch am zahlreichsten vertreten. Während die Elfen sich nach dem Intervall nach Castrovel zurückzogen und die Zwerge ihre gewaltigen Sternenzitadellen erbauten, klammerte sich die Menschheit an die Station als Kernstück ihrer kulturellen Identität, fand sie doch Trost in dem fassbaren – wenngleich mysteriösen – Gefühl von Geschichte und Kontinuität, das sie ausstrahlte. Auch heute noch halten sich viele Menschen auf der Suche nach Bedeutung und Stolz an die umfangreichen Aufzeichnungen über Golarion von vor dem Intervall. Sie nehmen die Namen längst nicht mehr existierender ethnischer Gruppen an, deren DNA sie nicht zwangsläufig teilen, hängen uralten Religionen an oder versuchen, anhand von bruchstückhaften Informationen archaische Organisationen wiederzubeleben. Solche Traditionalisten liegen oft im Streit mit den sogenannten Philosophen des Zweiten Zeitalters, die glauben, dass das Intervall der menschlichen Kultur eine Chance auf einen Neustart gegeben habe, damit sie eine Utopie errichten könne. Natürlich sind die meisten Menschen jedoch viel mehr mit ihren Familien und dem Bestreiten ihres Lebensunterhalts beschäftigt als mit metaphysischen Fragen über Kultur. Da Menschen aber nun einmal nicht aus ihrer Haut können, betrachten sie die Absalom-Station als ihr Geburtsrecht und Eigentum, machen dabei nur vage Ausnahmen für anderer Völker, die einst auf Golarion heimisch waren, und behandeln alle übrigen als übergriffige Immigranten oder Ausländer. Dies sorgt natürlich für Unmut bei den anderen auf der Station weitverbreiteten Spezies, von denen viele schon ebenso lange auf ihr leben (soweit dies feststellbar ist). Das größte Konfliktpotential in letzter Zeit entspringt der an Einfluss gewinnenden Bewegung Starkes Absalom. Diese Gruppierung glaubt, dass der *Sternenstein* nur jenen Völkern gehöre, die von Golarion geflohen seien, während allen anderen entweder verboten werden müsste, ihn als Orientierungspunkt zu nutzen, oder sie teuer dafür zu bezahlen hätten. Dies wird noch durch den Umstand kompliziert, dass die Gruppe zum Humanozentrismus tendiert. Der politische Arm der Bewegung Starkes Absalom verurteilt zwar offiziell die aus Xenophobie entspringenden Terrorakte von Randelementen, doch ihre wachsende Stärke stellt eine ernsthafte Bedrohung für eine Regierung dar, deren Grundfesten die interplanetare Kooperation ist.

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

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

GESELLSCHAFT

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

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

Neben der eigenen Regierung beherbergt die Absalom-Station zudem den Paktweltenrat, die parlamentarische Vertretung der Paktwelten, so dass ständig Delegierte und Botschafter von anderen Welten auf die Station kommen. Dies ist zwar gut für die Geschäfte und verleiht den Stationsbewohnern leichten Zugang zu den Entscheidungsträgern der Paktwelten, erzeugt

aber auch Spannungen, da diese Ausländer über unterschiedliche Grade an diplomatischer Immunität verfügen. Die Wächter, die bedeutendsten Friedenshüter der Paktwelten, unterhalten ebenfalls ein Hauptquartier auf der Absalom-Station und die lokalen Gesetze gestatten Konzernen, in ihren Enklaven private Sicherheitsleute zu beschäftigen. Daher müssen die Absalomer zuweilen feststellen, dass das Rechtssystem der Station in Zuständigkeitsfragen ein juristischer Albtraum ist, während clevere Verbrecher oft durch die Maschen schlüpfen. Leute, die Bescheid wissen, warnen, dass die Station im Grunde immer lediglich einen Schritt vom Chaos entfernt sei, da private Sicherheitskräfte und militante Eiferer sich Schattenkriege mit Straßenbanden und untereinander liefern, fremde Botschafter Handelsabkommen treffen, die ganze Welten erschüttern, und Entdecker alles tun, um zu verhindern, dass Rivalen Ansprüche auf neue Planeten geltend machen. Der Stationssicherheitsdienst tut dennoch sein Bestmögliches, so dass die meisten Bewohner auf der Station in relativer Sicherheit leben und arbeiten können – zumindest in den angenehmeren Teilen der Station.

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

Der *Sternenstein* versorgt die Station auf zwei wichtige Arten: Einerseits liefert ihr artefaktbetriebener Reaktor in großem Umfang kostenlose Energie, so dass die Station auf viele energieintensive Formen von Landwirtschaft und Recycling zurückgreifen kann, um ihre Bewohner zu ernähren und Nährstoffe von ihnen zurückzugewinnen. Seltsamerweise lässt sich diese für meisten industriellen Nutzungsarten scheinbar unbegrenzte Energie nicht in Batterien speichern und von der Station fortbringen, da die Batterien auf mysteriöse Weise ihre Ladung verlieren, sobald sie sich von der Station entfernen. Andererseits fungiert der Sternenstein als enorm starker Driftsignalgeber und macht Absalom so zum ersten Raumhafen, welchen ins System springende Schiffe – egal ob Heimkehrer oder Fremde – ansteuern, und zum letzten Halt, ehe sie wieder aufbrechen. Der daraus resultierende Handel plus der Umstand, dass viele Konzerne und Regierungen auf der Station vertreten sind, sorgt für hinreichende Geldströme, um die Station und ihre Besatzung zu versorgen, so dass Steuern und Zölle für die Bewohner minimal ausfallen.

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

KONFLIKTE UND GEFAHREN

Die Absalomer sind sehr stolz auf ihre politische Unabhängigkeit, bezahlen dies aber mit Furcht. Manche betrachten das Wachsen der Macht des Paktweltenrates als Hauptbedrohung, andere sind besorgt, dass Konzerne oder das Militär anderer Welten die Station übernehmen könnten. Dennoch erkennen alle an, wie wertvoll ihre Station ist und in welch einer prekären Lage sie sich deshalb befinden. Zum Glück haben sich die Erbauer der Station offenbar viele Gedanken über deren Verteidigung gemacht. In Konfliktzeiten schließt sich ein gewaltiger Schild über der zentralen Kuppel der Station und es öffnen sich die Geschützluken riesiger, über die ganze Stationshülle verteilter Batterien aus Superlasern und Massebeschleunigern, welche ein tödliches Netz im All weben, während die gigantischen Korrekturtriebwerke der Station ihr begrenzte Manövrierfähigkeit und so die Möglichkeit verleihen, Gefahren auszuweichen. Die Station selbst verfügt über relativ wenige militärische Raumfahrzeuge – gerade genug, damit der Stationssicherheitsdienst sich Problemen innerhalb der Armada annehmen kann. Dies ist aber Absicht, da vorausgesetzt wird, dass in Notzeiten die Flotte der Wächter und die Armada die Station verteidigen.

Im kleineren Maßstab konkurrieren diverse Banden in den weniger wohlhabenden Bereichen der Station um die Macht. Diese Konflikte eskalieren gelegentlich in ausgewachsene Feuergefechte, bei denen manchmal unbeteiligte Passanten verletzt oder getötet werden. Der Sicherheitsdienst der Station versucht, diese Kämpfe so schnell wie möglich zu beenden, aber die einflussreicheren Banden besitzen das Geld und die Macht, um die Ignoranz korrupter Beamten zu kaufen.

ABSALOM-STATION

NG Raumstation
Bevölkerung 2.130.000 (46% Menschen, 9% Androiden, 9% Ysokis, 7% Laschuntas, 5% Schirren, 4% Zwerge, 4% Halblinge, 4% Kasathas, 3% Vesken, 2% Gnome, 1% Nuari, 6% sonstige)
Regierungsform Rat (von der Hauptgeschäftsführerin Kumara Melacruz geleiteter Regierungsrat)
Eigenschaften Akademisch, Finanzzentrum, Kultiviert, Technologisch durchschnittlich
Maximale Gegenstandsstufe 20

WICHTIGE ÖRTLICHKEITEN

Die Absalom-Station ist in verschiedene Sektoren unterteilt, von denen jeder die Größe einer Kleinstadt komplett mit einer großen Reihe unterschiedlicher Nachbarschaften erreicht.

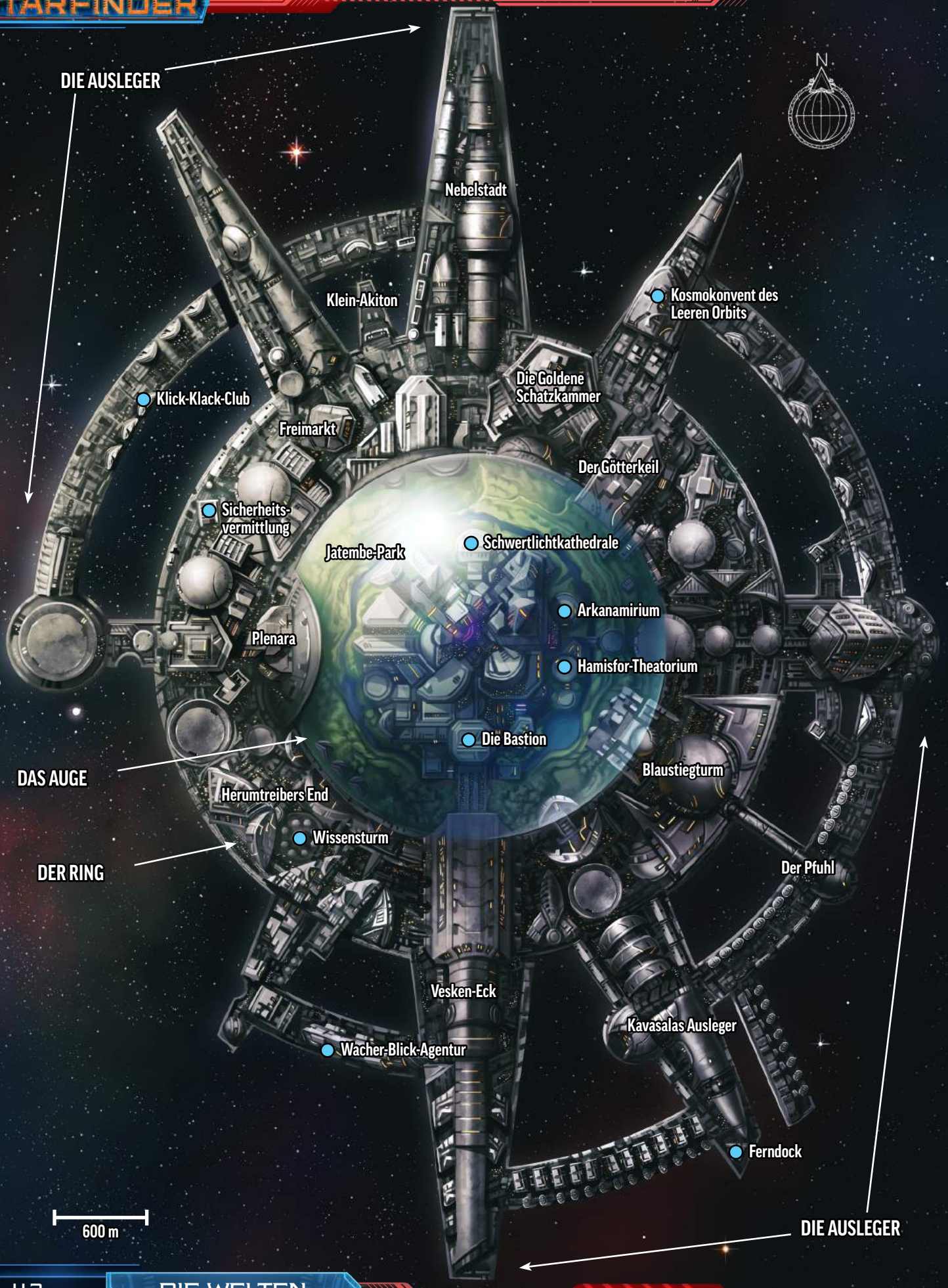
Das Auge

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

Die Nachbarschaften des Auges umfassen Kemanis, wo der Enthusiasmus von Studenten sich mit dem Geld der Stadtelite vereint und so das prominenteste Unterhaltungsviertel der Station erschafft; den Nyori-Wall, wo nur die reichsten Absalomer leben, von KR-Stars und berühmten Investoren zu Koloniegeldgebern und Raumschiffmagnaten; sowie das Parkviertel, das entlang des Jatembe-Parks verläuft und die Regierungsgebäude sowie das Hauptquartier der Paktwelten enthält.

Arkanamirium

Wie im Fall der Absalom-Station entstammt auch der Name des Arkanamiriums einer golarischen Institution aus der Zeit vor dem Intervall, doch es hat noch niemand erraten, ob es sich um einen direkten Nachfolger dieser uralten Schule handelt. Das Arkanamirium ist die prestigeträchtigste magische Universität der Station und behandelt Magie wie eine Wissenschaft, um die es sich in


DIE AUSLEGER
N
Nebelstadt
Klein-Akiton
Kosmokonvent des Leeren Orbits
Die Goldene Schatzkammer
Klick-Klack-Club
Freimarkt
Der Götterkeil
Sicherheits-vermittlung
Jatembe-Park
Schwertlichtkathedrale
Arkanamirium
Plenara
Hamisfor-Theatorium
Die Bastion
DAS AUGE
Blaustiegturm
Herumtreibers End
Wissensturm
DER RING
Der Pfuhl
Vesken-Eck
Kavasalas Ausleger
Wacher-Blick-Agentur
Ferndock
600 m
DIE AUSLEGER

den Augen der Professoren handelt. Ihre Spezialität liegt auf dem Gebiet der Zaubercodierung und der Verschmelzung von Magie mit hochmoderner Ingenieurskunst. Sie bildet mit die besten Technomagier der Paktwelten aus, bewahrt zugleich aber einen gewaltigen Schatz an uralten und fremdartigen magischen Artefakten, welche noch studiert werden müssen. Hierzu kommt eine wachsende Gruppe magischer Gelehrter, die nicht an Technologie interessiert sind. Diese „Esoteriker", wie sie zum Teil abwertend betitelt werden, sorgen regelmäßig für neue Erkenntnisse und Durchbrüche dank ihrer Studien der uralten magischen Künste.

Die Bastion

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

Das Hamisfor-Theatorium

Das erstklassige Hamisfor-Theatorium ist auf allen Paktwelten dafür bekannt, dass es Künstlern aller Art auf der Absalom-Station eine Bühne bietet. Sein einzigartiger Name entspringt dem Umstand, dass sich das ganze Gebäude rekonfigurieren kann, zum Beispiel indem es bei der Verwandlung von einem traditionellen Theater zu einem riesigen Stadion das Dach einzieht und weitere Sitzreihen hinzufügt. Im Spielort treten Null-G-Tanzgruppen ebenso auf wie eufonische Raves im Laserlicht oder Hexenrock-Konzerte stattfinden. In Form eines Stadions dagegen jubelt man der lokalen Brutarismannschaft – den Absalom-Angreifern – zu oder den besten Kriegern, welche in sorgfältig regulierten Gladiatorenwettkämpfen und im Rahmen der Talentsuche privater Sicherheitsdienste antreten. Der Besitzer des Theatoriums, **Jebodah Hamisfor** (N Feenkind-Gnom-Gesandter) ist das dritte Mitglied seiner Familie, welches das Theatorium besitzt, und zudem ständig auf der Suche nach der nächsten großen Bühnennummer. Er liebt fremde Kunstformen ganz besonders, welche noch nie auf den Packwelten zu sehen waren, und bezahlt „Talentscouts" bestens, welche ihn mit wirklich neuen Acts bekanntmachen.

Das Plenara

Die abgetreppte Kuppel des Plenaras ist ein vertrauter Anblick aus den Nachrichtensendungen im ganzen System. Hier debattieren Abgeordnete aller Mitgliedswelten im Paktweltenrat ebenso heftig wie öffentlich. Sie hören sich die Anliegen von Bürgern und Lobbyisten an und haben ein Netz aus Bündnissen gewoben, welches sie alle verbindet. Die meisten Punkte werden zwar in der gewaltigen Ratskammer entschieden, doch besonders strittige gibt man an die Sternenkammer weiter, die als höhere Instanz in der Spitze der Kuppel tagt. Dort, im Angesicht des ganzen Auges, entscheiden die sechs Mitglieder des Direktorats über das Schicksal der Paktwelten.

Die Schwertlichtkathedrale

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

Die Ausleger

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

Die Ausleger bestehen aber nicht nur aus Andockmöglichkeiten. Wie in anderen Raumhäfen finden Raumfahrer in den zum Stationszentrum führenden Gängen alles, was sie benötigen könnten, sei es eine Unterkunft, Unterhaltungsmöglichkeiten, Geschäfte und Marktplätze. Viele Händler, die die Station besuchen, verlassen die Ausleger erst gar nicht. Entsprechend sind rund um die Dienstleister auch Wohnbezirke entstanden. Diese enthalten zum Teil Einrichtungen oder ganze „Viertel" für Kreaturen, die mit den hauptsächlich auf menschliche Bedürfnisse zugeschnittenen Lebensbedingungen auf der Station wenig anfangen können. Hinzu kommen stationseigene Quarantänezentren aus Zeiten der Sternenstaubseuche. Hier werden Reisende, welche unbekannten Völkern angehören, erst einmal von Zollbeamten näher begutachtet.

Zu den Nachbarschaften in den Auslegern gehören: Nebelstadt, deren Name von der dicken, bunten Atmosphäre herrührt, die für die Bewohner der Gasriesen Bretheda und Liavara geschaffen wurde; der Pfuhl, ein Labyrinth aus Tanks und gefluteten Tunneln, in denen Röhren aus Glas verlaufen, damit Luftatmer den Bezirk besuchen können; sowie das Vesken-Eck, das sofort nach dem Ende des Kriegs mit dem Veskarium eingerichtet wurde, um Spannungen und Gewalt auf beiden Seiten zu reduzieren.

Der Klick-Klack-Club

Diese Kneipe und VR-Salon hat ihren Namen von ihrer mechanischen Kundschaft, die hauptsächlich aus mechanischen Kreaturen wie Anaciten, Androiden und kybernetisch verbesserten Wesen besteht, welche der Sache der Verbesserten aufgeschlossen gegenüberstehen. Der Club wird von **Tsalu** (RN Drachenvolk-Technomant) und seinem Bindungspartner **Barnaba** (CN Ryphorischer Agent) geführt, die beide umfassende Verbesserungen aufweisen. Diese beiden sind für die nicht ganz legalen Wetten berüchtigt, welche hier auf den Ausgang von VR-Spielen abgeschlossen werden können. Andererseits nehmen sie rasch Verbesserte und andere in ihren Augen gesellschaftlich Geächtete unter ihre Fittiche. Und wer Barnaba in Driftflieger, Infiltration X oder einem anderen

seiner Lieblings-VR-Spiele schlagen kann, ist in der Lage, damit lukrative Geschäftsverträge oder Gefallen von den Clubbesitzern und ihren exzentrischen Stammkunden gewinnen.

Kosmokonvent des Leeren Orbits

Dieser ausgedehnte Gebäudekomplex mit seiner fremdartigen Architektur wickelt sich wie ein Banyanbaum um einen zentralen Innenhof, wobei er nur von einem dünnen Kraftfeld vor dem Vakuum des Alls geschützt wird. In den gedrungenen Türmen leitet **Tabischad Oseo Markola** (RN Kasathische Solarierin) die größte Solarier-Ausbildungsstätte außerhalb der Idari oder von Kasath. Tabischad ist eine Frau weniger Worte, welche von der Vorstellung besessen ist, dass sowohl Golarions Verschwinden als auch im planetaren Maßstab erfolgende Bauprojekte das Gleichgewicht des Universums stören würden. Die Absolventen ihres kräftezehrenden Programms schließen sich zum Teil ihrem Orden des Leeren Orbits an und machen es zur ihrer Aufgabe, derartige vorsätzliche Umstrukturierungen der kosmischen Ordnung zu vereiteln.

Wacher-Blick-Agentur

Die Wacher-Blick-Agentur mit ihrem „holistischen Ermittlungsdienst" ist ein Anbieter privater Detektivleistungen. Sie operiert in einer moralischen und legalen Grauzone und kombiniert dabei Gedankenlesen mit konventionelleren Ermittlungsmethoden. Ihre Angestellten werden oft abwertend als „Hirnscanner" bezeichnet. Sie agieren als Konzernspione, zudem ermitteln sie in Vermisstenfällen, ungelösten Verbrechen und anderen Angelegenheiten, für welche Kunden hemdsärmelige, gerissene Agenten mit übersinnlicher Begabung benötigen. Auch wenn viele Bürger der Agentur gegenüber immer noch skeptisch eingestellt sind, behauptet sie, innerhalb der Gesetze zu arbeiten (wenn auch nur gerade eben so). Da sich die Agentur für Politiker und Gesetzeshüter in offizieller und inoffizieller Funktion als nützlich erwiesen hat, befasst sich niemand allzu eingehend mit angeblichen Gesetzesverstößen.

Ferndock

An der Spitze von Kavalasas Ausleger, einem Dock von ansonsten allererster Güte, befindet sich ein stilles Rätsel in Form eines 6 Meter hohen Steinbogen, der sich wie ein Möbiusband windet und stets leicht unscharf ist. Auf seiner Oberfläche manifestieren sich gelegentlich fremdartige Runen, welche wie Delphine an der Meeresoberfläche erscheinen und wieder verschwinden. Im Durchgang befindet sich ein Feld aus grünem Licht. Zu beiden Seiten des rätselhaften Portals steht jeweils ein gewaltiger Fernwächter. Bei diesen handelt es sich scheinbar steinerne Roboter von vage humanoidem Äußeren, einer davon in der Gestalt eines fremdartigen Löwen und einer mit Merkmalen einer seltsamen Schlange. Diese Wächter können machtvolle Lanzen aus derselben grünen Energie erzeugen, wie sie auch der Torweg generiert, und greifen jeden an, der sich dem Durchgang auf 12 Meter oder weniger nähert. Jene Wagemutigen, die an den Fernwachen vorbeikommen und in das grüne Energiefeld springen, müssen feststellen, dass es sich zu einem zornigen Purpur verfärbt (die Runen auf dem Tor nehmen ebenfalls diese Farbe an), ehe sie in blutige Fleischfetzen verwandelt und wieder ausgestoßen werden. Niemand weiß, wohin das Ferndock führt, was möglicherweise bereits unbemerkt hindurchgekommen ist oder ob es sich wirklich um ein Portal handelt. Es existieren Theorien, dass es in die Kammer des *Sternensteins* führen könnte, in ferne Imperien oder sogar nach Golarion. Die rund um das Areal postierten Sicherheitskräfte schränken alle Nachforschungen ein. Ihre Anwesenheit dient zwei Zwecken: Sie sollen potentielle Invasoren zurückschlagen und dafür sorgen, dass die Reinigungskosten überschaubar bleiben.

Der Ring

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

Unter den Nachbarschaften des Rings findet man den Götterkeil, in dem Tempel der meisten wichtigen Gottheiten der Paktwelten sowie vieler kleinerer Religionen stehen; Herumtreibers End, das den Wissensturm umgibt und seinen Namen deshalb erhielt, weil der Bezirk Dienstleistungen für extrasolaren Botschafter von neuentdeckten Planeten, Entdecker, Mannschaften von Fernstreckenfrachtern und raumfahrenden Vagabunden aller Art bereitstellt; Freimarkt, ein turbulenter Basar für Händler, die ihre Waren aus Gemeinschaftsläden, nicht-permanenten Ständen und Fahrzeugen verkaufen; sowie Olensa, wo es in den letzten Jahren Rassisten gelungen ist, mit einer eiskalt berechneten Kampagne aus gesellschaftlichem und ökonomischen Druck fast alle nicht-menschlichen Bewohner und Händler zu vertreiben.

Der Blaustiegturm

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

Die Goldene Schatzkammer

Jeder gute Geschäftsmann weiß, dass man möglichst nie alles auf ein Pferd setzen sollte. AbadarCorp macht hier keinen Unterschied, verfügt der Kirchenkonzern doch auf allen zivilisierten Welten mit Abadar-Gemeinden auch über regionale Niederlassungen. Die Goldene Schatzkammer auf der Absalom-Station ist das Hauptbüro und die wichtigste heilige Stätte der Kirche in den Paktwelten, an dessen Flanke ihr zehn Stockwerke hohes Logo prangt. In der Kathedralen-Bank besuchen Gläubige den Gottesdienst oder nehmen an kostenlosen Kursen teil, um ihr Wissen über das Finanzwesen zu vermehren. Währenddessen feilschen weltliche Kunden mit Repräsentanten der Kirche um Kredite und Produktplatzierungen in Geschäften der AbadarCorp oder lassen Verträge segnen und beglaubigen. Da die berüchtigt unknackbaren Safes und Server der Goldenen Schatzkammer den Wohlstand ganzer Nationen enthalten, heuert die Organisation regelmäßig Sicherheitsexperten an, welche ihre Abwehreinrichtungen testen sollen. In letzter Zeit findet dies verstärkt statt, so dass Gerüchte auf den Straßen der Station kursieren, dass es jemandem gelungen sein könnte, in das Netzwerk der Kirche einzudringen und ein Vermögen zu stehlen.

Die Sicherheitsvermittlung

Die meisten großen Sicherheitsfirmen unterhalten ihre eigenen Büros auf der Absalom-Station. Der Pavillon der Sicherheitsvermittlung ist dagegen der Ort, wo man auf der Suche nach schneller Verstärkung Vertreter unterschiedlicher Sölderngruppen finden kann oder an Experten vermittelt wird. Der Pavillon ist besonders für freiberufliche Söldner von Nutzen, da jeder, der über ein paar Crediteinheiten verfügt und gegenwärtig nicht von den

Behörden gesucht wird, sich hier auf dem entsprechenden lokalen Arbeitsmarkt präsentieren kann. Der Ort wird daher auch als der „Söldnerhort“ bezeichnet und eignet sich, um die Aufmerksamkeit etablierter Söldnereinheiten zu erregen, da etabliertere Organisationen wie der Rotschuppen-Sicherheitsdienst, die Schwestern des Eisens und die Sternenschild GmbH ein Auge auf Neulinge haben.

Der Wissensturmkomplex

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

Der Stachel

Die vielen hundert Ebenen unter der Hauptebene der Absalom-Station werden häufig auch als die „Schattenseite“ oder auch nur als „der Schatten“ bezeichnet. Sie sind zugleich die wichtigsten und am wenigstens geschätzten Bereiche der Station. Zwischen anderer Schwerindustrie im ölverschmierten Unterleib der Station liegen die ausgedehnten Anlagen der Lebenserhaltung und der Stationsverteidigungssysteme, die oft nur zum Teil von den Wartungstechnikern und Ingenieuren verstanden werden. Auch die ärmsten Bürger der Absalom-Station hausen hier. Sie kriechen immer weiter fort vom Licht und Wohlstand der oberen Ebenen, um in einstigen Zugangskorridoren oder den nur halb erforschten, nach dem Intervall verlassen vorgefundenen Geisterebenen Elendsviertel zu begründen. In letzteren hausen von einfachen Kriminellen bis hin zu bizarren Kreaturen, für deren Anwesenheit auf der Station kein erkennbarer Grund existiert, alle möglichen Wesen und erschaffen im dort herrschenden Zwielicht eigenständige Ökosysteme. Politiker schreiben es sich immer wieder auf die Fahnen, alles unterhalb der tiefsten offiziellen Wohnebene räumen und umsiedeln zu wollen. Sie werden aber letztendlich von Gelehrten und Experten für Wissenschaft und Magie umgestimmt, welche davon ausgehen, dass die Geisterebenen und ihre seltsamen Ökosysteme möglicherweise von Bedeutung für die Funktion oder das Schicksal der Station seien. Außerdem darf man nicht vergessen, dass Expeditionen in nicht kartographierte Ebenen zuweilen Schätze mit zurückbringen.

Zu den Nachbarschaften des Stachel gehören Botschrott, Heimat von Schrottplätzen voller komplexer Robotertechnik, verdächtig funktionalem und eigentlich limitiertem militärischen „Müll“ und unerlaubt siedelnder Goblinbanden; der Wasserversorgung, die umgangssprachlich „Röhrenstadt“ genannt wird, einem dichten, scheinbar unendlichen Wald aus Rohrleitungen, die gewissermaßen ein dreidimensionales Labyrinth bilden, in dessen Lichtungen Siedlungen entstanden sind; die Unterstadt, der größte, sicherste und kosmopolitischste Bezirk des Stachels, auch wenn er von den Bewohnern des Auges aus Gewohnheit abschätzig behandelt wird; sowie Funkenflug, ein Gewirr aus Wartungsbuchten, deren Spektrum von engen Ein-Person-Werkstätten für Maßanfertigungen zu gigantischen Trockendocks für Raumschiffbau und -wartung verläuft.

Diamants Waffen und Militärüberschuss

Die Absalom-Station verfügt über eine ganze Reihe an Orten, wo Söldner und Bürger sich mit Waffen und Rüstungen ausstatten können, seien es die Verkaufszelte des Freimarktes oder die hochpreisigen Geschäfte im Auge. Für besondere Bedürfnisse existiert dieser schmierige Laden in einer schmutzigen, vom Neonlicht erhellten Seitengasse. Die Betreiberin, **Lhana „Diamant“ Nokoriso** (N Ysokische Agentin), trägt stets eine Fülle der von ihr hochgeschätzten Messer mit sich und hat ein überraschend großes Angebot. Wer ihr Vertrauen erlangt, kann zudem das lagerhausgroße Untergeschoss betreten, wo sie illegal hochwertige militärische Munitionstypen aufbewahrt, die teilweise sogar magisch und allesamt nicht rückverfolgbar sind. Dank ihrer Verbindungen

LUWAZI ELSEBO

zur Goldenen Liga stellt Diamant in Verbrecherkreisen eine Legende dar, denn sie kann alles besorgen, was man braucht, sofern der Preis stimmt. Zudem verfügt sie über Informationen aus der Unterwelt und handelt liebend gern mit Gefallen. Wer mit ihrer quirligen Persönlichkeit zurechtkommt und für sie „Botengänge" erledigt, kann Rabatte ergattern und von ihr mit der kriminellen Elite bekanntgemacht werden.

Das Schwindlerhaus

Diese heruntergekommene Einrichtung ist so groß, dass niemand mit Sicherheit sagen kann, über wie viele Räume sie verfügt – ganz so, wie es die Betreiber wollen. Das berüchtigte, von der Bande der Gemeinen Schwindler geführte Schwindlerhaus ist zugleich eine exzentrische Absteige, ein Bordell, eine Avantgarde-Bühne, ein hochwertiger Nachtclub, ein Gemeindezentrum und ein provisorisches Verwaltungsgebäude für den Stachel. Als neutrales Territorium dient es den Reichen und Mächtigen der Station und von anderswo als Treffpunkt. Abenteuerlustige Raumschiffbesatzungen können hier Aufträge und Gönner finden, solange sie fähig sind, den Mund zu halten. Gerüchteweise haben die Gemeinen Schwindler zudem geheime Räume angelegt, die insgesamt als die Hinterzimmer bezeichnet werden. Wer den Respekt der Bande erlangt, kann hier trainieren, privilegierte Informationen einsehen, sich vor dem Gesetz verstecken oder Zugang zu Schmugglertunneln erlangen, welche durch die ganze Station verlaufen.

Der Sternensteinreaktor

Tief im Herzen des Stachels befindet sich der Sternensteinreaktor, welcher die ganze Station mit Energie versorgt. Aufgrund des unermesslichen Wertes des darin befindlichen *Sternensteins* hält hier die Elitetruppe der Verteidiger des Sternensteins aufmerksam rund um die Uhr Wache. Nur Techniker und Ingenieure mit höchster Sicherheitsfreigabe dürfen auf die Systeme zugreifen, welche die Energie des Artefakts in die restliche Station leiten. Diese Sicherheitsmaßnahmen verbergen einen weiteren Umstand: Niemand kann den *Sternenstein* direkt erreichen. Er befindet sich in einer kleinen Kammer, die im Zentrum eines großen, nahezu leeren Raumes schwebt, der als der Kern bezeichnet wird. Er ist nur mittels Energieleitungen und vier schmalen Brücken mit den äußeren Räumen verbunden, in denen die Techniker tätig sind. Schwere, explosionssichere Schotte versperren den Weg auf diese Brücken. Ihre Zugangscodes gingen offenbar während des Intervalls verloren und jeder Versuch, die Schlösser zu knacken oder auf anderem Weg in den Kern zu gelangen, aktiviert überwältigend tödliche magische Verteidigungsanlagen und sorgt für einen stationsweiten Energieabfall. Dennoch versuchen immer wieder tollkühne Narren, zum *Sternenstein* zu gelangen, heißt es doch, dass man wie einst Iomedae Göttlichkeit erlangen könne, wenn man den Stein berühre und für würdig befunden würde. Dies unterstreicht natürlich den Bedarf nach den Verteidigern des Sternensteins. Andererseits berichten Ingenieure, welche durch die Beobachtungsfenster in den Kern hineinblicken, von seltsamen Phantomen, welche dort flackernd auftauchen und wieder verschwinden. Manche davon sollen Humanoide in moderner Kleidung sein, so dass Gerüchte kursieren, der *Sternenstein* könnte über eigene Wächter verfügen.

Die Armada

Der inoffizielle fünfte Sektor der Absalom-Station befindet sich nicht auf der Station. Es handelt es sich um die sogenannte Armada, ein ausgedehnter und in stetiger Veränderung befindlicher Schwarm von Schiffen, von denen manche dauerhaft und andere vorübergehend im Orbit um die Station kreisen. Indem die Mannschaften zwar nicht die Dockanlagen der Station nutzen, aber in der Nähe bleiben, können sie viele Vorteile des Stationslebens genießen und unterliegen dabei nur den grundlegendsten Gesetzen und Steuerpflichten. Schiffe docken immer wieder aneinander an, um Geschäfte unter der Hand zu machen. In manchen Fällen geschieht dies auch dauerhaft, so dass winzige Raumstationen im Orbit um die Absalom-Station entstehen. Die meisten Bewohner der Armada sind allerdings Angehörige unabhängiger Schiffsbesatzungen, welche sich sicherer fühlen, wenn sie unter sich bleiben, oder einfach keine regelmäßigen Dockgebühren zahlen wollen. Die Stationsverwaltung begrenzt den Aufenthalt von Schiffen in der Armada zeitlich nicht, solange die Besatzungen keine Probleme verursachen. Schließlich ist es ganz angenehm, einige der unbequemeren Elemente durch wenigstens anderthalb Kilometer Vakuum von den unschuldigen Bürgern getrennt zu wissen.

Die Herz der Tapferkeit

Dieses Trägerschiff ist ein nahezu dauerhafter Teil der Armada und dient der Kirche der Iomedae als Trainingseinrichtung für Novizen in der Kunst des heiligen Kampfes. Die *Herz der Tapferkeit* ist jedoch nicht nur ein Ausbildungsschiff, sondern auch ein voll funktionsfähiges Kriegsschiff, welches seine Feuerkraft schon mehr als einmal bei der Verteidigung der Absalom-Station unter Beweis gestellt hat.

König Corneys Kasbah

Diese Kombination aus Casino, Drogenhöhle und Bordell besteht aus einer unansehnlichen, dauerhaft zusammengeschweißten Ansammlung von mehreren großen Frachtern und kleineren Schiffen, deren Triebwerke gerade noch so imstande ist, sie im Orbit um die Station zu halten. Angeblich wurde jedes der Schiffe von Kunden beschlagnahmt, welche ihre Rechnungen nicht bezahlen konnten – und angeblich bewahrt **König Corney** (NB Zwergischer Agent/Gesandter) die abgetrennten Köpfe dieser säumigen Schuldner mittels fremdartiger Technologie in seinen Privatgemächern am Leben. Corney ist eine einzigartig hässliche Person, sowohl äußerlich als auch innerlich. Dennoch leitet er die unter den weniger angenehmen Bewohnern der Armada beliebteste Vergnügungsstätte. Man weiß, dass sogar die mächtigsten Regierungsbeamten und Führungskräfte von Konzernen der Absalom-Station bereits illegale Geschäfte an den vor Überwachung geschützten Tischen organisiert, Unsummen an den „absolut fairen" Spieltischen verloren oder gerade so interplanetare Skandale in den synthetischen Fleischwänden der Wonnegruben vermieden haben.

Die Simar-Kommune

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

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

KONZERNAGENT +1 CH

Konzerne kontrollieren einen großen Teil der modernen Welt, von jedermanns Nahrung bis zu den Waffen, die Soldaten auf dem Schlachtfeld einsetzen. Du bist ein Agent eines solchen Konzerns. Du greifst auf Verhandlung, das Schließen von Abmachungen und deine natürliche Schläue zurück, um dessen Agenda voranzutreiben. Du bist die Augen, Ohren und Hände deines Konzerns, ob du nun mit anderen Firmenvertretern um die Aufteilung von Förderrechten auf einem ertragreichen Asteroiden verhandelst oder auf einer neu entdeckten Welt eine Präsenz deines Unternehmens einrichtest.

FACHWISSEN [1.]

Deine Verbindungen reichen tief in die Welt der Konzernkultur hinein und du kennst alle Entscheidungsträger. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Beruf oder Kultur unternimmst, um Wissen über Konzerne und ihre Führungskräfte abzurufen, reduziere den SG um 5. Diplomatie zählt zu deinen Klassenfertigkeiten; wenn Diplomatie zu den Klassenfertigkeiten der Klasse gehört, die du auf Stufe 1 ausgewählt hast, dann erhältst anstatt dessen einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie. Außerdem erhöht sich dein Charisma bei der Charaktererschaffung um +1.

PERSÖNLICHE VERNETZUNG [6.]

Sollte die Datenbanken deines Konzerns eine Information nicht parat haben, nach der du suchst, dann kennst du wahrscheinlich Leute, die sie kennen. Du benötigst für einen Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Sammeln von Informationen nur 10 Minuten, wenn du mit einer lokalen Infosphäre verbunden bist oder du schnell mit Kontakten in einer Siedlung kommunizieren kannst, die mindestens Technisch Durchschnittlich ist (*Starfinder Grundregelwerk*, S. 405). Wenn du Zugang zu einer lokalen Infosphäre hast, kannst du außerdem auf einen Fertigkeitswurf zum Sammeln von Informationen 20 nehmen und dafür nur die Hälfte der gewohnten Zeit aufwenden (normalerweise 1 Minute).

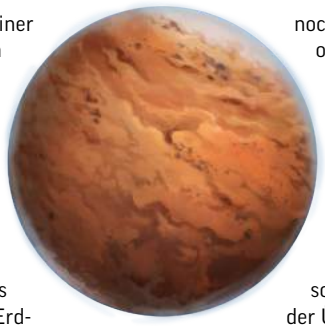
UNTERNEHMENSMACHT EINSETZEN [12.]

Erwähnst du den Namen deines Konzerns, erhältst du für gewöhnlich, was du willst. Du machst dir mit dieser Vorgehensweise allerdings keine Freunde. Wenn du mittels Einschüchtern erfolgreich eine Kreatur überzeugst, dir zu helfen, hält die Veränderung ihrer Einstellung drei Mal solange an. Der SL kann entscheiden, dass diese Fähigkeit nicht auf Kreaturen wirkt, die von deinem Unternehmen noch nie etwas gehört haben.

VERTRAGSABSCHLUSS [18.]

Du kennst nichts Spannenderes, als in einer regen Diskussion die Interessen deines Arbeitgebers zu vertreten. Dies ist der Grund, warum man dich eingestellt hat und warum du in das Weltall aufgebrochen bist. Hast du mindestens 10 Minuten damit zugebracht, zu verhandeln (dies gilt nicht als Rast zum Auffüllen deiner Ausdauerpunkte), oder in einer Infosphäre nach Informationen gesucht, welche bei einer Abmachung deinem Konzern einen erheblichen Vorteil einbringen würden, erhältst du bis zu zwei Mal am Tag 1 Reservepunkt zurück.

AKITON



Auf den ersten Blick wirkt Akiton mit seiner felsigen Oberfläche, furchtbaren Narben von Meteoriteneinschlägen und finsteren Polareiskappen unbewohnbar. Dennoch klammert sich das Leben seit Äonen an die Oberfläche, auch wenn der Planet im Grunde im Sterben liegt. Im Laufe der letzten Jahrmillionen ist der Kern des Planeten abgekühlt, wurde die Atmosphäre dünner und ist das flüssige Wasser gefroren. Bis auf das widerstandfähigste Pflanzenleben ist alles abgestorben, da der Gutteil des fruchtbaren Erdbodens einfach fortgeweht wurde. Was einst vielleicht ein grünes Paradies gewesen ist, ist nun eine Wüstenwelt, auf der sich wahrlich zähe Kreaturen entwickelt haben – denn andere überleben dort nicht lange.

Mit Aufkommen der Raumfahrt gelangte neues Leben nach Akiton, gibt es in seiner felsigen Kruste doch gewaltige Thasteronadern – diese Substanz ist wichtig für die Produktion von Raumschifftreibstoff zum Unterlichtflug. Der Jahrhunderte anhaltende Boom brachte nie dagewesene Geschäftsmöglichkeiten, Immigranten und Wohlstand nach Akiton und machte die Armen reich und die Reichen noch reicher. Durch die Verbreitung des Driftantriebes kurz nach Ende des Intervalls ebbte der Bedarf an Thasteron aber rasend ab. Binnen weniger Jahrzehnte wurde die Förderung unprofitabel und heute gibt es nur noch eine Handvoll Vorkommen, die hinreichend rein oder zugänglich sind, so dass ihre Förderung sich lohnt. Wer konnte, hat den Planeten schon lange verlassen. Zurückgeblieben sind die Armen und Verzweifelten von Akiton, die opportunistischen Räuber, die kantigen Traditionalisten und die sturen Plutokraten, welche ihre zerfallenen Thasteronimperien zusammenhalten wollten. Nach mehreren Jahrhunderten des wirtschaftlichen Niederganges hat sich die Lage soweit stabilisiert, jedoch ist die lebendige Kultur der Überlebenden noch weit vom Wohlstand entfernt.

Man sagt, dass auf jeden Krater Akitons wenigstens ein Dutzend Wracks kämen. Manche sind die verwitterten und verrosteten Reste zurückgelassener Bergbaufahrzeuge. Dazu kommt eine atemberaubende Anzahl an Raumschiffwracks, die über die Planetenoberfläche verstreut liegen. Archäologische Untersuchungen kamen zu dem Schluss, dass die meisten offenbar praktisch gleichzeitig zu einem Zeitpunkt während des Intervalls abgestürzt seien. Dies deutet auf eine außergewöhnliche Schlacht um die Herrschaft über Akiton auf dem Boden und im Orbit hin. Schatzsucher haben immer noch nicht all diese Wracks aus einer Zeit identifiziert – und geplündert -, in welcher Akiton reicher und das System der Paktwelten offenbar weniger friedlich gewesen ist.

GEOGRAPHIE

Akitons berühmter Rotton ist das Ergebnis seiner felsigen, eisenreichen Oberfläche. Diese ist von Kratern verunstaltet und praktisch bar aller sichtbaren Pflanzen oder fließenden Wassers. Wie viele andere felsige Planeten hat Akiton einen geschmolzenen Kern, auch wenn dieser beachtlich im Laufe der letzten Dutzenden an Jahrmillionen abgekühlt ist. Dies hat nicht nur die tektonischen Aktivitäten verlangsamt, sondern auch den Sonnenwinden ermöglich, schrittweise die Atmosphäre zu erodieren, so dass dort die meisten Humanoiden nur noch gerade so atmen können. Während der Planet abkühlte, wandelten die Wettersysteme das fließende Wasser immer weiter in statische Eiskappen um – zurückblieben gewaltige Gräben, praktisch leblose Ebenen und Gebiete salzhaltigen Bodens, wo einst Ozeane existierten (jedenfalls laut den führenden Theorien). Uralte Mythen sprechen von einer Zeit der großen Fluten, auch wenn die geologischen Studien der ausgetrockneten Gräben und Kanäle auf unterschiedliche Ursprünge hinweisen. Manche deuten auf eine ferne Vergangenheit mit wilden, tosenden Flüssen, andere auf eine anhaltende Verschiebung der tektonischen Platten. Die größte dieser dabei entstandenen Schluchten ist der Edaiograben, welcher sich wie ein gezackter Gürtel fast um den ganzen Planeten zieht.

Der größte „Ozean“ ist das vollkommen trockene Irkonische Meer, welches in grauer Vorstoß entstand, als ein Meteor in flachem Winkel Akiton traf und eine lange Narbe hinterließ. Dieser Einschlag korrespondiert mit einem Massenvernichtungsereignis, das nahezu alle größeren Tiere des Planeten auslöschte und nach Ansicht der Paleontologen den Weg für die Evolution intelligenter Humanoider wie der Ikeschtis und Ysokis öffnete. Die Folgen dieses explosiven Geschehens kann man noch tausende Kilometer entfernt auf der Oberfläche erkennen und selbst das Arlkariplateau scheint durch den Einschlag in die Höhe gedrückt worden zu sein.

Die als Winterlande bekannten, gewaltigen Eiskappen bedecken beide Pole von Akiton mit einer kristallinen, kilometerdicken Schale. Die Winde wehen mit einer Geschwindigkeit über die gefrorene Landschaft, dass sie jemandem das Fleisch von den Knochen schälen könnten. Manchmal kollidieren sie und erschaffen mächtige Wirbelstürme, die das Eis und enthaltene Wasser direkt zu kurzlebigen Wolken hochwirbeln. Im Norden gibt es jenseits der Territorien der abgehärteten Eissippen, die dort aus dem Boden ihren Lebensunterhalt herauskratzen nur noch die verlassenen Ahnenstädte – die Gelehrten wissen mittlerweile, dass diese vor langer Zeit von den rätselhaften Seltsamen erschaffen wurden. Im Süden ragen unterschiedliche Ruinen aus den Gletschern, die aber von allen Kreaturen gemieden werden; angeblich spukt es dort, auf alle Fälle werden elektronische Gerätschaften aber gestört, die ihnen zu nahekommen.

Die Planetenoberfläche wirkt kahl, es gibt aber verschiedene zähe Kakteen, Gräser und Büsche, deren Wurzeln auf der Suche

WINTERLANDE
Gantim
DIE KAMMLANDE
Etob
ARLKARIPLATEAU
Angkalhöhen
Dal Dawat
Groß-Gwaz
GOLDENE BUCHT
Arl
IRKONISCHES MEER
VitariTech 5
Förderstadt
NGUR-TIEFLAND
Khefakdepot
Tiviks Utopia
Hallen der Vernunft
Maro
EDAIOGRABEN
DAS GRÜN
Pau, das Herz des Landes
Ka, die Himmelssäule
VitariTech 3
KAVIRI-EBENE
Daza
Schwarmmarkt
Aschok
Die Schere
STAUBGRABEN
Eeha
Trockendelta
Großer Schanzu
SCHORFHÜGEL
JOLGAS ZÄHNE
Estuar
WINTERLANDE

nach Akitons anämischen Grundwasser bis zu 30 m tief in den Boden ragen. Staubstürme plagen die Felsebenen und rasten praktisch um den ganzen Planeten, bis sie von Gebirgen und Bergketten aufgehalten werden. Während des Thasteronbooms begannen Ingenieure mit umfassendem Terraforming, der Operation Grün, mit dem Ziel, die Erdkrumme zu stabilisieren, Akitons urzeitliche Pflanzenwelt wiederherzustellen und so die Grundlagen für umfangreichen Ackerbau zu legen. Als aber die Finanzierungsmittel versiegten, wurden auch viele Standorte des Projektes aufgegeben. Die Kernregion nördlich des Schwarmmarktes, von welcher aus die Pflanzenwelt wieder auf Akiton einziehen sollte, ist aber immer noch eine recht stabile, wenn auch zunehmend gefährliche Region prächtigen Grüns, wie man es sonst nirgends auf Akiton findet.

BEWOHNER

Obwohl Akitons Klima relativ ungastlich ist, hat der Planet eine weite Reihe von Völkern angelockt, von denen viele selbst nach dem Ende des Thasteronbooms geblieben sind. Fünf intelligente Arten sind dabei zugleich einheimisch und dominant.

Vor vielen zehntausend Jahren ließen sich Menschen auf Akiton nieder – wie sie dorthin gekommen sind, ist aber im Dunkeln der Geschichte verlorengegangen. Man kennt die akitonischen Menschen als die Hylki. Sie haben tiefrote Haut und Augen mit warmen Farbtönen. Ansonsten entsprechen den Menschen von Golarion. Obwohl die meisten Fremdweltler alle Menschen Akitons als Hylki bezeichnen, unterscheiden diese selbst bei sich fünf unterschiedliche Ethnien (Fremdweltler erkennen die Unterschiede dabei meistens nicht). Die Hylki begegnen Behauptungen von Fremden mit Skepsis und aufgrund dieser Skepsis sind die meisten in religiösen Fragen Agnostiker. Trotzdem dieses Misstrauen sind die Hylki ein gastfreundliches und leidenschaftliches Volk und ebenso rasch bereit, Fremden Obdach bei den kalten akitonischen Nächten anzubieten, wie sie einen Ausgleich bei (vielleicht nur eingebildeten) Beleidigungen verlangen.

Unter allen Völkern Akitons können kaum welche den Ysokis darin das Wasser reichen, wie gut sie das Aufkommen der Raumfahrt ausgenutzt haben. Das ohnehin neugierige und gesellige Rattenvolk hat sich auf Raumschiffen und Raumstationen in der ganzen Galaxis unbezahlbar gemacht. Auf Akiton genießen die Ysokis beachtlichen Respekt – zumindest im Vergleich zu den Hänseleien, mit denen man ihnen auf manchen anderen Welten begegnet. Seit dem Niedergang der Thasteronindustrie zählt der ysokische Einfallsreichtum zu den wichtigsten Komponenten, welche die akitonischen Städte am Laufen halten. Ihre Population teilt sich etwa gleichmäßig in städtische Opportunisten und umherziehende Nomaden auf, deren motorisierte Konvoys wichtige Ressourcen in Ortschaften auf dem ganzen Planeten transportieren.

Im Laufe unzähliger Generationen und genetischer Modifikationen haben sich die als Kontemplative von Aschok bekannten Kreaturen in übersinnlich begabte Genies verwandelt, deren verkümmerte Körper nur noch baumelnde Anhängsel ihrer gewaltigen Gehirne sind. Diese leidenschaftlichen Gelehrten sind meistens nur zufrieden, wenn sie ihre unglaublichen Geisteskräfte in den Annehmlichkeiten der Hallen der Vernunft mit komplexen mathematischen, theoretischen physikalischen oder esoterisch mystischen Fragen beschäftigen können. Kontemplative lassen sich aber auch immer öfter auf anderen Welten nieder, wo sie angesehene Positionen bei Denkfabriken, Handelsfirmen, Universitäten und sogar Forschungsexpeditionen einnehmen. Viele andere Völker werden vom Äußeren der Komplentativen und dem Umstand beunruhigt, dass sie in Gruppen immer nur von „Wir“ und „Uns“ sprechen, aber praktisch nie im Singular.

Als der technische Fortschritt regelrecht über die Paktwelten raste, stellten sich die meisten Kontemplativen diesen Veränderungen. Zwei zahlenmäßig kleine Randgruppen hatten aber ganz andere Ansichten zum Digitalen Zeitalter: Der Transzendente Kortex wandte sich völlig der Technik zu und seine Angehörigen streben die Digitalisierung des Verstandes an, um sich endlich von den Einschränkungen ihrer Körper lösen zu können. Die Reine Muse dagegen hält gar nicht von der Technik und geht davon aus, dass jene, die sich auf Computer verlassen statt auf ihre eigenen Gehirne das Risiko eingehen, dass ihre Denkprozesse und kritische Denkfähigkeit schrumpfen und sie letztendlich verdummen. Die beiden Randgruppen liegen im Streit, allerdings kommt es nur selten zu direkten Auseinandersetzungen. Stattdessen greift man auf Helfer und Stellvertreter zurück, um halblegale Sabotageakte gegeneinander zu verüben.

Die rotschuppigen Ikeschti-Echsenleute von Akiton leben seit langem an den Rändern der „zivilisierten“ Gesellschaft. Dies liegt zum Teil daran, dass ihre gefräßigen Jungen ungeschützten Ortschaften dauerhafte Schäden zufügen können. Als Heranwachsende sind Ikeschtis sehr soziale Wesen und gehen gern ihren mechanischen Neigungen auch beruflich nach, so dass sie als Techniker, Technikhändler oder bei Abwrackunternehmen arbeiten. In der Vergangenheits fehlten Akiton die Ressourcen, um besonders große Populationen zu unterstützen, doch nachdem gut eintausend Jahre lange Nahrungsmittel importiert worden waren und Terraforming stattgefunden hatte, waren die Ikeschti- und Ysokipopulationen derart angewachsen, dass sie miteinander in Konflikt gerieten. Als Ergebnis kämpfen sie nun oft um Gebiete und die Ysokis greifen immer mehr auf die Raumfahrt zurück, um dem Wettkampf zu entgehen.

Dank ihres gruppenorientierten Lebenszyklus werden die meisten Ikeschtis auf Akiton geboren. Viele suchen anderswo im System nach Gelegenheiten, schicken aber oft große Teile ihres Einkommens zurück zu ihren Brutgeschwistern auf Akiton. Solche Reisen fern der Heimat unterbrechen oft den Fortpflanzungszyklus und mehr als eine Raumschiffsbesatzung wurde schon davon überrascht, dass ein kleines ikeschtisches Besatzungsmitglied sich in einen großen, wuterfüllten Reißer verwandelt.

Selbst auf dem Höhepunkt der Terraformingmaßnahmen bestanden weite Teile des Planeten aus staubigen Ödlanden. Dies passte den Schobhad-neh vollkommen und noch heute halten sich diese vierarmigen Riesen stur an ihren nomadischen Lebensstil als Viehtreiber, Jäger und Räuber. Mit der Zeit haben sie sich zwar in die Gesellschaft integriert, allerdings verbringen die meisten immer noch den Großteil des Jahres damit, ihren Lebensunterhalt in der Wildnis zusammenzukratzen. Wenn sie Arbeit annehmen, werden die kriegerischen Schobhads oft Söldner oder Gladiatoren, welche ihre Verträge sorgsam mit Hinblick auf ihre Ehrenkodexe aushandeln. Schobhads gehen nur selten langfristige Verträge als einfache Arbeiter ein, da sie glauben, so zu Zahnräder im Getriebe der Städte zu werden und Individualität und Identität zu verlieren.

Als die Thasteronpreise in den Keller fielen, leerten sich die Bergbaudörfer bis auf jene, die sich eine Abreise gar nicht leisten konnten. Viele Hylki und Bergleute von anderen Welten orientierten sich am Lebensstil der Schobhads und übernahmen ihn, so dass der Lebensstil des Neolandlebens entstand. Die Schobhads ihrerseits fühlen sich einfach nur genervt davon, wie beiläufig andere Lederharnische und Knochenschmuck anlegen und versuchen, die größten und gefährlichsten Nutztiere des Planeten zu hüten. Zwar bewahren sie sich gegenüber solchen Möchtegern-Schobhads eine Leben-und-leben-lassen-Einstellung, doch wer als Nichtschobhad einem der Vierarmigen ins Gesicht sagt, wie großartig er dessen Lebensweise fände und wie gern er einer von ihnen wäre, der riskiert nur eines: die Prügel seines Lebens!

GESELLSCHAFT

Trotz der virtuellen Implosion der Thasteronindustrie haben die Bewohner von Akiton neue Wege gefunden, zu überleben und sogar zu gedeihen. Im Wettstreit liegende Städte kämpfen um Ressourcen und die grundlegendsten Regeln der Paktwelten gelten in der größtenteils gesetzlosen Wildnis. Da die Regierungen den Regulierungskommissionen die Gelder gestrichen haben, waren diese auch unter den ersten Organisationen, die von der Bildfläche verschwanden, so dass Akiton nun ein Tummelplatz quasilegaler Industrie ist. Die porösen Zollbehörden laden rechtrecht zum Schmuggeln ein und es liegt oft an der einzelnen Gemeinde, ob sie gegen Verstöße gegen Recht und Ethik vorgeht – bestenfalls bei den furchtbarsten Taten fühlen sich die Gesetzeshüter Akitons zuständig. Trotz all seiner Oberklassegeschäfte ist der Planet nun für seine Schrottplätze, Söldner, Wiederverwerter und Massen an Leuten bekannt, die bereit sind gegen Bares als Versuchsobjekte für Kybernetik und Pharmazeutika zu fungieren. Den Statistiken nach hat Akiton mit das höchste Wirtschaftswachstum im System der Paktwelten, was zu guten Teilen an den vielen Vermittlern liegt, welche die lockeren städtischen Gesetze für nicht zurückverfolgbare Geldtransaktionen nutzen.

Der soziale Aufstieg gehört zu den großen Zielen vieler Akitoner. Viele wenden sich dem Verbrechen zu oder versuchen auf andere Weise schnell reich zu werden. Die berühmteste Route dabei ist der Gladiatorenkampf. Kampfarenen gibt es auf Akiton praktisch so lange wie intelligentes Leben. In der Stadt Arl gab es schon immer eine Form von Blutsport, wobei die Puristen darauf beharren, dass die allerersten Wettkämpfe von ritueller Natur mit niedriger Todesrate waren. Allerdings interessiert sich das galaktische Publikum kaum für rituelle Kämpfe, sondern begeistert sich lieber für die zunehmend fabulöseren Kämpfe bis aufs Blut. Wer sich in der Arena beweist, kann gewaltigen Wohlstand und viele Fans gewinnen, und die Bewohner Akitons vergöttern ihre Lieblingsgladiatoren regelrecht – es kommt sogar zu Schlägereien hinsichtlich der Resultate manches Matches. Die Drei-Narbenliga managt die Spiele und ist eine der wenigen überlebenden Regulierungsbehörden mit planetenweitem Einfluss. Es gibt aber eine unbekannte Anzahl an Untergrundarenen, in denen man selbst die Regeln der Liga ignoriert – meist um die „traditionellen" Kampfstile von Akitons zahllosen Kulturen angesichts des allgemeinen Sensationalismus zu verteidigen.

Trotz aller wirtschaftlicher Verzweiflung und Not sind die Akitonier dennoch weitesgehend wohlwollend gegenüber anderen, die in Not sind. Sie teilten freigiebig mit den Verarmten, auch wenn manche Banden ihre Wohltätigkeit nutzen, um neue Anhänger in ihren ewigen Revierkämpfen um die Kontrolle von Städten wie Arl, Daza und Maro zu rekrutieren. Andere verteilen Almosen, um Leute für die tausenden mechanisierten Karawanen anzulocken, welche zwischen den Städten verkehren, Waren und Güter transportieren und nach neuentdecktem Bergungsgut Ausschau halten.

KONFLIKTE UND GEFAHREN

Verstreute Stadtstaaten, weite Gebiete unkontrollierter Territorien und keine Zentralregierung – Akiton ist definitiv nicht der sicherste Ort im System der Paktwelten. Selbst als es dem Planeten am besten ging, entmutigte Akitons kahle Oberfläche Siedler, sich dauerhaft niederzulassen. Die Grenzlande sind entsprechend das Reich Dutzender primitiver Völker wie der oktopodalen Hrugs und der auf vier Stielbeinen umherlaufenden Sandtänzer. Diese Bestien wagen sich oft nicht in die Reviere umherstreifender Räuberbanden wie der waghalsigen Arroyojungz und der gnadenlosen Roten Rasierklingen. Am berüchtigtsten sind die Sandsturm-Neun, eine Gruppe kasathischer Ex-Militärs, welche ihr eigenes Banditenkönigreich in den Kammlanden nordöstlich von Arl gegründet haben. Viele akitonische Banditen entführen gern Reisende und fordern entweder Lösegeld oder verkaufen sie in die Sklaverei. Zwar erlauben nur wenige Ortschaften die offene Sklaverei, dennoch gibt es verborgene Sklavenhändlerringe, welche Gladiatoren, Arbeiter und Testpersonen an die skrupelloseren Seelen des Planeten verkaufen. Die meisten lokalen Regierungen verhängen Kopfgelder auf Sklavenhändler – zumindest auf dem Papier, da so mancher dieser Beamten sich problemlos bestechen lässt und fortan derartiges ignoriert.

Reisende ohne Lufttransport schließen sich in der Regel motorisierten Konvoys an, welche sich den Weg über die Staubebenen bahnen und auf Sicherheit in zahlenmäßiger Überlegenheit hoffen, während sie Passagiere und Fracht über den Planeten transportieren. Die schwerbewaffneten Karawanen können gar nicht über zu viele Wachen verfügen und ein fähiger Söldner kann sich ein verlässliches Einkommen verdienen, indem er von einer Expedition zur nächsten überwechselt. Von Hinterhalten abgesehen ist die akitonische Wildnis ein gefährlicher Ort mit heftigen Sandstürmen, eisigen Wirbelstürmen und gefährlichen orangenen Blitzen, die ohne Vorwarnung aus atmosphärischen Staubwolken herabschlagen. Die vielen Krater und Schluchten erschweren das Reisen durch Stürme zudem. Die entstehenden Dünen können selbst die besten Landfahrzeuge verlangsamen und die Bodenverhältnisse können zu katastrophalen Folgen führen.

Die Städte wirken vielleicht sicherer, beherbergen aber ihre eigenen Gefahren. Da die Thasteronproduktion im Niedergang ist, sind Banden nun die Zuflucht für die wirtschaftlich Verarmten. Rivalisierende Gruppen kämpfen um Reviere, wobei oft Unbeteiligte ins Kreuzfeuer geraten. Die örtlichen Verwaltungen können nur selten die Mittel abstellen, um das lokale Verbrechen zu bekämpfen, da auch die Plutokraten, welche die Städte zusammenhalten, untereinander um Ressourcen kämpfen. Diese Magnaten heuern regelmäßig Freiberufler für verdeckte Operationen an, die keine nachverfolgbaren Spuren in den Unterlagen hinterlassen. Selbst Tiere können in Städten eine Gefahr darstellen, da sich in heruntergekommenen Vierteln oft gefährliche Bestien niederlassen und Aasfresser sich häufig in andere Viertel durchgraben.

INTERESSANTE ÖRTLICHKEITEN

Die folgenden Orte gehören zu den bekanntesten Stätten des roten Planeten Akiton:

Arl

Das prächtige Arl ist eine der ältesten und größten Städte auf Akiton und stand schon Jahrtausende vor dem Intervall auf dem Arlkariplateau. Von dort herrschten die Thuroks, das lokale Gegenstück zu Königen, für Jahrtausende über das Plateau, ehe sie abgesetzt wurden. Soweit es rekonstruiert werden konnte, waren Arls Herrscher während des Intervalls hauptsächlich Gallionsfiguren einer parlamentarischen Thurokratie. Seit dem Thasteroncrash ist Akiton ein zunehmend gefährlicher Ort geworden. Der gegenwärtige Thurok, **Vahal Ayos** (N Menschlicher Soldat) bevorzugt mutige Machtdemonstrationen dem Wiederaufbau, so dass er seine Krieger aussendet, um gegen Räuber in der Umgebung vorzugehen, und Kopfgelder auf gefährliche Tiere aussetzt. Die Stadt hat ihre Fabriken wieder in Gang gebracht, müht sich aber noch ab, finanziell wettbewerbsfähig zu blieben – was Vahal Ayos aber zuweilen missachtet, wenn er neue Zölle verhängt, um die eigenen Produkte zu schützen.

Arl ist berühmt für seine historische Altstadt, eines der am besten erhaltenen und durchgehend bewohnten Viertel mit Architektur aus der Zeit vor dem Intervall im ganzen System.

Die große Attraktion ist das Blutrote Forum, eine zerfallene Arena, in welcher einst die größten Kampfturniere auf dem Planeten abgehalten wurden. Mittlerweile streben die Zuschauer aber ins VitariTech-Kolosseum, einem hochmodernen Stadium für Sportereignisse aller Art mit 150.000 Sitzplätzen.

ARL

N Metropole
Bevölkerung 18.350.000 (38% Menschen, 36% Ysokis, 11% Androiden, 15% sonstige)
Regierung Herrscher (Thurok Vahal Ayos)
Eigenschaften Kultiviert, Wirtschaftlicher Niedergang, Wucherer
Maximale Gegenstandsstufe 14

EIGENSCHAFTEN

Wirtschaftlicher Niedergang Die Ortschaft befindet sich im wirtschaftlichen Niedergang, was in der Regel höhere Zahlen von unbeschäftigten Einwohnern zur Folge hat.
Wucherer Die Geschäfte dieser Ortschaft nutzen unethische Praktiken, um Gewinn zu machen.

Aschok

Akitons einheimische Kontemplative werden oft als die Kontemplativen von Aschok bezeichnet – dieser Begriff kann sich auf diesen Einschlagkrater wie auch einen Zustand der Erleuchtung beziehen, nachdem viele Kontemplative streben. Die genaue Beziehung zwischen dem Krater und dieser Philosophie ist unklar, auch wenn manche Gelehrte des prähistorischen Akitons die Theorie aufgestellt haben, dass Aschok vielleicht das Heimatland der Ahnen der Kontemplativen gewesen sein könnte, welches ausgelöscht wurde, als ein Meteor den Planeten getroffen und den nun so genannten Krater geschaffen hat. Heute wirkt der Krater von Aschok als gewaltiger Verstärker, welcher mentale Energien fokussiert und verstärkt, so dass die Kontemplativen ihre telepathischen Botschaften durch die Galaxis übertragen und die fundamentalen Energien der Magie selbst zerlegen können. Die Forscher von Aschok achten sehr auf ihre Entdeckungen und veröffentlichen nur gerade so oft, dass die Bedenken der Wächter besänftigt werden. Doch auch so wagen es nur wenige Kreaturen, sich in der Nähe des Kraters niederzulassen – diese wenigen berichten von furchtbaren Albträumen und sogar spontanen Mutationen als Resultat der psychischen Strahlung, die von dem Krater ausgeht.

Dal Dawat

Aufgrund ihrer nomadischen Lebensweise unterhalten die Ikeschtis nur wenige Ortschaften, jedoch ist Dal Dawat weithin bekannt. Diese gewaltige Skulptur zweier miteinander verwobener Reptilien wurde in einen Felsvorsprung über dem Irkonischen Meer gehauen und dient den Ikeschtis als heilige Stätte, welche es nicht nur als Monument der Fruchtbarkeit, sondern auch als Erinnerung daran betrachten, welche im Wettstreit liegenden Instinkte in ihnen ruhen. Ikeschtis, welche keinen Partner finden, pilgern hierher, um sich fortzupflanzen und die Verwandlung in Reißer zu verhindern, allerdings verlieren viele ihren Verstand, ehe sie die Reise vollenden. Entsprechend gibt es viele Reißer rund um die Stätte und die Ikeschtis organisieren regelmäßig Patrouillen, um ihre verdummten Artgenossen zu jagen – und manchmal greifen sie auch andere Kreaturen im vergeblichen Versuch an, die Würde ihrer Art zu bewahren.

Daza

Die Paktwelten haben mehrere Quellen sauberer, erneuerbarer Energie entwickelt, allerdings war der Weg dahin voller Tragödien. Daza kann seine Ursprünge zu Zeit des Intervalls zurückverfolgen und begann die neue Zeit danach mit einem einzigartigen und außergewöhnlich effizienten Kraftwerk, welches Magie und Technik auf eine Weise verbindet, welche die modernen Wissenschaftler immer noch nicht verstehen. Dies hat Daza den Beinamen Stadt der Fusion eingebracht. Die Bürger haben nach dem Intervall ihre Leben rasch in den Griff bekommen, allerding wurden nach wenigen Jahre viele krank aufgrund der arkanen und chemischen Strahlung, die wohl schon seit Monaten aus dem Kern des Kraftwerkes drang – wenn nicht länger. Viele flohen aus der verstrahlten Stadt und die, die blieben, reagierten unterschiedlich auf die Kontamination. Sicherlich wurde ein großer Anteil krank oder starb, doch einer beeindruckenden Zahl wuchsen Ersatzorgane, andere erholten sich von tödlichen Krankheiten oder entwickelten sogar positive Mutationen. Binnen eines Jahrzehnts wurde Daza zum Reiseziel von Wundersuchern aller Art und Aspiranten und Mystiker

errichteten ihre Hütten rund um den Ort, welche Methoden versprechen, die heilenden Energien freizusetzen.

Fortschritte bei individuellen Strahlenschilden ermöglichen es den Leuten, wieder sicher in Daza zu leben, wobei sie diese ironischerweise durch das Kraftwerk betreiben können, ohne dass Kosten entstehen. Für die Anhänger des Oras ist Daza zudem eine informelle heilige Stätte, welche die Stadt als ruhmreiches, lebendes Experiment betrachten. Am besten ist Daza aber als galaktische Leprakolonie bekannt, welche die Unheilbaren anzieht. Diese lassen sich zum Arbeiten in der Stadt nieder, während sie auf Errettung warten.

Estuar

Dieser kleine Ort am Rande der südlichen Winterlande ist täuschend ruhig. Hier scheint nicht viel zu passieren, sieht man von der gedeihenden Eisbauindustrie ab – Arbeiter sammeln das Wasser der Polarkappen und lagern es in großen Metallwannen, um damit mit dem restlichen Planeten Handel zu treiben. Wer mit Akitons krimineller Unterwelt vertraut ist, weiß, dass in Estuar mehrere Verbrechersyndikate das Sagen haben, welche von den Erlösen und finsteren Geschäften im Eisbau profitieren. Das größte und ruchloseste dieser Kartelle ist der Szuriring.

Firmenstädte

Wo sich die besten Thasteronadern einst befanden, haben Bergbaugesellschaften schnell neue Ortschaften aus dem Boden gestampft, in denen fast ausschließlich Angestellte und ihre Familien wohnten. Da die Thasteronindustrie mittlerweile fast zusammengebrochen ist, haben auch die entlassenen Arbeiter eilig diese Ortschaften wieder verlassen und unheimlich leere Geisterstädte hinterlassen. Die meisten liegen rund um ein Becken, welches früher nur „Die Tiefe“ genannt wurde; durch die Thasteronkonzentration dort erhielt es aber einen neuen Namen: Goldene Bucht. Förderstadt war die größte dieser Bergbaustädte. Vor einigen Jahren haben einstürzende Bergbauschächte unter dem Ort dafür gesorgt, dass ein Teil der Stadt in das Becken abgerutscht ist. Dabei wurde ein zuvor nicht entdecktes, ausgedehntes Netzwerk natürlicher und künstlich angelegter Tunnel freigelegt. Etob am nördlichen Rand ist eine Ruine aus vom Eis aufgerissenen Gebäuden, während in den Straßen von Groß-Gwaz im Westen der Staub sich hüfthoch und höher sammelt. Der Angkal AG genügte es nicht, Ortschaften zu errichten, sondern erschuf mit Angkalhöhen eine mobile Stadt von der Größe mehrerer Häuserblöcke auf über 30 m breiten Panzerketten. Allerdings fuhr sich Angkalhöhen hoffnungslos in der Goldenen Bucht fest. Danach gab die Firma den Abbau von Thasteron völlig auf.

Die vielleicht berühmteste Ortschaft ist Tiviks Utopia, wo die egomanische Ysoki Tivik ihr Konterfei in praktisch jede Oberfläche eingeätzt hat. Ihre Angestellten ertrugen dies hauptsächlich wegen der guten Bezahlung und sonstigen Vorteile, zumal die Lebensbedingungen besser waren als in anderen Ortschaften. Die Stadt ist nun zwar von ihnen verlassen, in gewisser Weise aber immer noch lebendig, zeigen digitale Werbetafeln doch immer noch die Gründerin in heroischen Posen, plärren kratzend Loblieder auf sie aus Lautsprechern und halten nach ihrem Antlitz gebaute Roboter ab und an Paraden ab. Tunichtgute, Flüchtlinge und Banditen suchen hier immer wieder Zuflucht, halten es aber nie lange aus. Egal wie viele Werbetafeln sie zerstören, Lautsprecher abmontieren und Roboter zerlegen, irgendetwas repariert die Schäden klammheimlich binnen weniger Tage.

Fünfzinnenfeste

Akitons Frühgeschichte ist voller Kriegsherren, welche Imperien schaffen wollten, auch wenn es zu all den Möchtegernkaisern der Zeit des Intervalls keine Aufzeichnungen mehr gibt. Zu ihren Hinterlassenschaften zählt neben Waffen auch eine fliegende Zitadelle, welche die Ödlande patrouillierte, deren Verteidigungen aber der Post-Intervall-Technologie nicht standhalten konnten. Die ersten Entdecker, welche in die Festung vorstießen, fanden keine Hinweise auf die Erbauer von einer Wandmalerei abgesehen, die einen ysokischen Kriegsherrn mit einer fünfzackigen Stangenwaffe zeigte. Nachdem die Stätte für wahrscheinlich sicher erklärt worden war, zogen die ersten Geschäftsleute ein und machten die Fünfzinnenfeste zu einer Touristenattraktion mit einem Jahrmarkt, Fahrgeschäften und hochklassigen Spielhallen. Trotz der eher veralteten Technik haben die Techniker aber die Nagivationsmechanismen der fliegenden Festung immer noch nicht durchschaut, so dass die Struktur weiterhin mit unvorhersehbarer Geschwindigkeit ihrem ganz eigenen Kurs folgt.

Die Fünfzinnenfeste ist für ihren alljährlichen Rotsteinraubzug bekannt. Zu diesem Anlass stellen die Angestellten in jeweils einem anderen Teil der Zitadelle tödliche Gefahren auf und schicken sodann Gruppen von Glücksjägern hinein, welche einen großen Geldpreis erringen können. Alles wird dabei live ins ganze System übertragen. Dies hat den gegenwärtigen Herrn der Feste, **Zukar Nurkop** (CN männlicher Ysoki) bereits großen Reichtum eingebracht.

Gantim

Was als normales Lager heranwachsender Ikeschtis vor mehreren Jahrzehnten begonnen hat, ist mittlerweile eine wissenschaftliche Kuriosität. Gantim liegt nahe dem Rand von Akitons nördlicher Polkappe und nun das Zuhause einer fast religiösen Gruppe von Ikeschtis, die ihren Paarungsinstinkten bereits lange über den normalen Fortpflanzungszyklus hinaus widerstehen. Sie schreiben diesen „Erfolg“ tiefen Meditationstechniken und ihrem Fokus auf intellektuelle Themen zu, allerdings ist einigen Wissenschaftlern starke Strahlung in der Region aufgefallen. Die Ikeschtis von Gantim weigern sich aber zu evakuieren trotz der Gefahr für ihr Wohlergehen.

Das Grün

Die große Terraformingoperation, die unter der Bezeichnung „Das Grün“ lief, sollte den Planeten revitalisieren und die Industrie antreiben, allerdings erkannten die Ökologen, dass die ersten Fehlschläge aus dem Fehlen von Tierleben resultierten, welche die einheimischen Pflanzen bestäubten, verzehrten und den Boden aufwühlten. Um die prähistorischen Bedingungen wiederherzustellen, begannen an mehreren Fronten Bemühungen, uralte Tierfossile auszugraben, ihre DNS zu extrahieren und sie zu klonen. Dies funktionierte, wenn auch vielleicht zu gut. Was die Wissenschaftler nämlich für einfach, kleine Vorfahren grabender Eidechsen hielten, war in Wahrheit die frisch geschlüpfte Form einer titanischen Spezies unter der Oberfläche lebender Raubtiere. Als diese Narbenknirscher ausgewachsen waren, brachen sie aus dem Boden hervor, um Bauern, Maschinen und sogar ganze Häuser zu verschlingen. Akitonische Raumschiffe versuchten, die Kreaturen aus dem Orbit wegzubomben, allerdings gruben sich die Narbenknirscher lediglich in Sicherheit und haben sich seitdem ein gutes Stück über ihre terraformte Heimat hinaus ausgedehnt. Zum Glück können oder wollen sie sich nicht weit von dieser Region entfernen, jedoch macht ihre Präsenz das Gebiet zunehmend gefährlich. ViariTech Industries hat bereits vorgeschlagen, mit experimentellen Waffen gegen die Narbenknirscher vorzugehen, allerdings traut sich bislang niemand, die Waffen in die überwucherte Wildnis zu tragen.

Hallen der Vernunft

Wie mächtige Computer funktionieren auch die pulsierenden Gehirne der Kontemplativen von Aschok am besten, wenn sie gekühlt werden. Daher kommen diese Kreaturen oft in kleinen Forschungsgruppen zusammen, die sich in die dunklen Kanäle zurückziehen, welche kreuz und quer über den Planeten verlaufen. Die größte Bastion der Kontemplativen sind die Hallen der Vernunft, eine Reihe fensterloser, würfelförmiger Türme. Die meisten davon sind mit hochmoderner Technik ausgestattet, doch gut ein Dutzend ist völlig frei von elektronischen Geräten, so dass man sich dort umso besser auf die esoterischsten Fragen konzentrieren kann. Das Aufkommen des Driftantriebes hat den Horizont der Kontemplativen sprichwörtlich erweitert und dazu angetrieben, ein umfangreiches Tunnelnetzwerk mit angeschlossenen, versiegelten Laboren auszuheben, wo sie von dem technischen Geschnatter der Paktwelten geschützt sind und stattdessen den telepathischen Projektionen ferner Gesellschaften aus dem ganzen Kosmos lauschen können. Die Kontemplativen stehen offen dazu, mit wenigstens fünf ansonsten unbekannten Völkern in fernen, unerforschten Systemen Kontakt aufgenommen zu haben. Weitere Einzelheiten behalten sie aber für sich. Zugleich beauftragen sie Mannschaften, immer tieferreichende Gewölbe unter den Hallen der Vernunft auszuschachten und die unterirdischen Bestien auszulöschen, welche hartnäckig in den Tunneln hausen.

Ka, die Himmelssäule

Akitons Schluchten sind gigantisch und seine Vulkane wahre Titanen. Gipfel wie der Flammenkegel Großer Schanzu und der Kompositvulkan Eeha (auch als „die Weltenflamme“ bekannt) stellen die meisten Vulkane anderer Planeten in ihren Schatten, doch Ka, die Himmelssäule, ist definitiv der größte Vulkan im ganzen Sonnensystem.

Dieser Schildvulkan hat eine Höhe von 33 Kilometern, womit seine Spitze in einem Bereich liegt, in dem die meisten Kreaturen nicht mehr atmen können. Die Schobhads kennen die Prüfung des Berges, bei der jemand nach Bestätigung oder Vergebung sucht, indem er bis zur Spitze hinaufklettert und zurückkehrt. Diese Prüfung ist heute noch beliebt. Wer sie überlebt, wird dadurch für immer verändert. Jene, die im Laufe des letzten Jahrhunderts zurückgekehrt sind, sind eine fremdartige, zauberwirkende Aspiranten-Ausrichtung eingegangen.

Ka ist für die Schobhad-neh eine heilige Stätte. Jedes Jahr entsenden die verschiedenen Stämme Vertreter hierher zum Treffen der Stämme, der einzigen Zusammenkunft ihrer Art, bei welcher der Frieden garantiert ist, während die Riesen Bündnisse schließen, Handel treiben und Beschwerden äußern. Diese Friedensgarantie gilt nicht für Fremde – mit Ausnahme einer Handvoll genehmigter, kleiner Außenposten und winziger Forschungseinrichtungen, die Kas untere Hänge umgeben, haben die Schobhads gnadenlos alle Versuche zerstört, Ortschaften näher am Berg zu begründen. Manche Schobhads verkaufen ihre Dienste als Ortskundige an jene, die zum Gipfel aufsteigen wollen; auf diese Weise können die Schobhads ihre Klienten auf ausgetretenen Pfaden und von Regionen fernhalten, welche niemand sehen soll – darunter unheimliche Obelisken und Höhlenöffnungen, aus denen Dampf aufsteigt.

Khefakdepot

Nahe der größten Konzentration von Schiffswracks und benannt nach dem müllfressenden Ungeziefer, das das Gebiet heimsucht, liegt diese kleine Ortschaft mit seiner überraschend robusten Wirtschaft. Diese basiert auf einer Industrie, welche die Einheimischen als „Schrotttourismus“ bezeichnen. Das Khefakdepot präsentiert sich der Ort, den Fremdweltler auszusuchen sollen, welche einen Blick auf Akitons berühmte Wracks werfen wollen, ohne sich den Gefahren der Ödlande zu stellen. Dies spricht hauptsächlich Archäologen und Intervall-Historiker an. Der Ort voller Hotels, Restaurants und Fremdenführer, welche von jenen exorbitante Preise verlangen, die so naiv oder dumm sind, sie auch zu bezahlen.

Maro

Viele Ortschaften klammern sich an die Wände von Akitons Gräben, wovon aber keine so spektakulär ist wie Maro. Diese Siedlung erstreckt sich über Kilometer hinweg am Edaiograben entlang und vertikal über gut 4,5 Kilometer von der Oberfläche bis zum Boden des Grabens. In uralter Zeit nannte man sie auch „Tausend Lichter“, jedoch ist dies nun eine glatte Untertribung, liegen doch praktisch die Lichter von Millionen Werbetafeln, Geschäften und Privatwohnungen im Wettstreit. Früher klaffte in Maro die Schere von Arm und Reich gewaltig, doch die Profite des Thasteronbooms kamen auch den Armen zugute, welche zum gesellschaftlichen Aufstieg vieler führte und die typischen Aufgabenverteilungen erschütterte. Seitdem wurden hier viele kreative Medien geschaffen. Gegenwärtig hallen die Schumkabeats durch den Ort und in den oberen Bereichen der Stadt haben Vandalen auf Hoverbikes im Vorbeifliegen gewaltige Meisterstücke der Graffitikunst hinterlassen.

Maro mag für Mode und Nachtleben berühmt sein, ist aber zugleich für seine Bandenkriege berüchtigt. Der relative Wohlstand hat viele ambitionierte und verzweifelte Seelen angelockt, als der Neidergang der Thasteronindustrie begann. Banden taten sich zusammen, um den ahnungslosen Städtern ein paar schnelle Crediteinheiten herauszupressen. Maros Bürger wissen mittlerweile, wie sie den schlimmsten Nebeneffekten der Revierkämpfe aus dem Weg gehen können, zumal sie sich meistens in den unteren anderthalb Kilometern der Ortschaft abspielen. Dennoch tauchen Rekrutierungsoffiziere der Banden in fast allen Vierteln auf und suchen nach Hitzköpfen, die sich ins Getümmel stürzen wollen.

Pau, das Herz des Landes

Wo Ka, die Himmelssäule, die Prüfung für große Anführer darstellt, ist der gewaltige Einschlagskrater, den die Schobhad-neh als Pau, das Herz des Landes, bezeichnen, der Ort, an dem sich das Volk beweist. Pau liegt zwischen dem Ngur-Tiefland und den Jolgas Zähnen und verfügt über die besten Weidegebiete des Planeten. Entsprechend wertvoll ist die Region für die Schobhad-Herdentreiber, welche seit Urzeiten hierherkommen. Dieser Ort ist unter den Riesen hartumkämpft, welche einander überfallen und töten, um das roteste Gras Akitons zu kontrollieren. Seitdem auch andere Völker mit dem Viehtrieb bekommen haben, kommt es zu erbitterten Scharmützeln zwischen Schobhads und ihren hartnäckigen Nachbarn. Die Riesen haben sogar bereits untereinander das Kriegsbeil begraben, um sich ganz und vereint gegen die Usurpatoren wenden zu können, die ihnen das Land stehlen wollen.

Schatzkammer des Nurkorp

Irgendwann während des Intervalls wurde die relativ arme Ysokifamilie Nurkop steinreich, nur weiß niemand – ihre Nachkommen eingeschlossen -, wie sie das vollbracht haben. Es entstand schnell die Mär, dass die Nurkops zwischen den zahllosen Wracks auf Akiton etwas sehr Wertvolles gefunden und verkauft hätten. Die Ysokis erzählen gern die Geschichte von der Schatzkammer des Nurkorp, welche sich angeblich im Trockendelta befindet. Angeblich ließen die Nurkops genug Beute zurück, dass AbadarCorps Erzdirektor atemlos in Tränen ausbrechen würde, könnte er den Hort erblicken. Nie-

mand hat dieses Wrack jemals entdeckt, allerdings hindert dies Schatzsucher nicht daran, sich den Norkasa mit ihren Hauerschwingen und den beißenden Sandstürmen auf der Suche nach dem Schatz zu stellen.

Die Schere

In Akitons Städten gibt es Dutzende registierte Arenen und Gladiatorenställe, allerdings gibt es außerhalb dieser Ortschaften noch zahlreiche unabhängige Organisationen. Die Größe davon ist die Schere, eine uralte Kampfschule, welche Trophäen verwahrt, die bis in die ersten Tage von Arls Blutroten Forum zurückgehen. Die Schere wird von der nie vergebenden Damoritoschpriesterin **Schazzag** (RB Schobhadische Aspirantin) geleitet und bietet die brutalste – und damit angeblich beste – Kampfausbildung auf dem Planeten. Die Schulleiterin verspricht den Schülern, entweder als abgehärtete Streiter und künftige Arenasieger abzuschließen oder den Aasfressern Akitons als Mahlzeit zu dienen. Die Lehrer schicken Schülergruppen immer wieder an fast unerreichbare Orte oder auf die Jagd nach imposanten Bestien. Entsprechend sind die kräftigen Schüler auf der Kavari-Ebene oder in den gnadenlosen Schorfhügeln ein fast alltäglicher Anblick.

Die meisten Abgänger der Schere schließen sich städtischen Gladiatorenställen an. Schazzag lädt die Allerbesten aber ein, als Teil ihrer 15köpfigen Elitetruppe zu bleiben, welche nur ein paar Mal im Jahr zu Wettbewerben antritt. Dabei nimmt sie nie zwei Mal in Folge am selben Wettstreit teil – die Veteranen vertreten die Ansicht, dass dies sonst sehr unfair wäre für die Spiele einer Region.

Schwarmmarkt

Auf Akitons weitestgehend gesetzloser Oberfläche wird jeder Ort, an dem ehrlicher Handel getrieben wird, zu einer Oase relativen Wohlstandes. Kein Marktplatz ist dabei größer als der Schwarmmarkt. Dieser ausgedehnte Basar existiert zum Teil überirdisch und zum Teil in unterirdischen Lavaröhren und dem Berg Ka im Nordosten. Diese Tunnel bieten zwar Schutz vor Wetter und Räubern, der Hauptgrund für den schon eintausend Jahre anhaltenden Erfolg des Schwarmmarktes sind aber die Khulans. Die Unterleiber dieser geisterhaften, leeräugigen Kreaturen scheinen ins Nichts fortzugleiten. Trotz dieser spektralen Erscheinung sind die Khulans absolut wachsam und greifen jeden gnadenlos an, der einen größeren Diebstahl begeht oder gewaltsam den Markt unter Kontrolle bringen will. In legitime Geschäfte, egal wie unmoralisch, mischen sie sich dagegen nicht ein. Die meisten Kunden haben sich an die Khulans als exzentrische Besonderheiten der Lokalität gewöhnt. Mehrere Universitäten finanzieren aber auch anhaltendene Studien, um zu bestimmen, wo die seltsamen Kreaturen herkommen und was sie wollen. Dank eines kürzlich entwickelten mentalen Spurenlesers konnte eine Gruppe von der Qabarat-Universität für Xenoarchäologie und Xenoanthropologie feststellen, dass die Khulans sich in Tunnel zurückziehen, welche weit unter denen liegen, die vom Markt genutzt werden. Zudem zieht es die markierten Subjekte in Intervallen nach Ka, als würden sie unhörbaren Anweisungen folgen.

Mehrere Verwaltungsorgane helfen beim Erhalt des Schwarmmarktes, indem für Ordnung sorgen und Besuchern bei der Orientierung helfen. Diese Gruppen liegen aber oft im Streit, da sie nach Einfluss und größeren Anteilen am Profil des Marktes streben. Am einflussreichsten ist der Goldaderkonsens, ein Netzwerk von Abadartempeln, welches Waren authentisiert, Verträge beglaubigt und Wirtschaftswachstum fördert – und dabei misstrauisch die Khulans im Auge behält. Die minimalen Einschränkungen und beachtliche Sicherheit des Schwarmmarktes locken mehrere große Firmen an, darunter auch Sanjaval-Raumflugsysteme, einer der führenden Produzenten interstellarer Raumfahrzeuge.

Staubgraben

Die heftigen Staubstürme, die Akitons felsige Oberfläche erodieren, verteilen sich nicht gleichmäßig über das Land und der Gutteil der Schmiere kommt letztendlich in einer gewaltigen Schlucht zur Ruhe, die der Staubgraben genannt wird, und bildet dort ein gewaltiges Treibsandmeer. Der Staub ist ständig in langsamer Bewegung und die Winde wirbeln ihn stetig auf und bringen Nachschub. Zahllose winzige wirbellose Kreaturen gleiten durch den Staub auf der Suche nach Nahrungspartikeln, die die Stürme zurücklassen, und gewaltige Huikarle saugen diese praktisch unsichtbaren Wesen durch ihre Filterbarten ein, während die mit ihren scharfkantigen Flossen Gräben hinterlassen.

Dieses Staubmeer verfügt über unberechenbare Gezeiten, welche wochenlang anhalten können. Bei Ebbe enthüllt der Sand Tunnel, welche die ansonsten verdeckte Küstenlinie durchziehen. Auf Akiton halten sich Geschichten über Raumpiraten und Banditenkönige, welche ihre Beute in diesen Tunneln versteckt haben sollen, und zwielichtige Händler verkaufen bereitwillig „echte Karten“ zu solchen Schatzhorten. Würden nicht immer wieder nahe von Staubgraben Raumschiffe landen und man sich in den Kneipen über Piraten auf Landgang erzählen, wäre das Interesse wohl längst verblasst, deuten diese Sichtungen und Geschichten doch daraufhin, dass die Kapitäne die Tradition immer noch fortsetzen.

VitariTech Forschungsstätten

Mit dem Niedergang der Thasteronindustrie verließen viele kluge und fähige Leute Akiton, was die Industriebereiche stark getroffen hat. Man härtesten traf es den einheimischen VitariTech-Konzern, dessen Aktienkurs in den Keller raste und dessen Besitzungen verfielen. In den letzten einhundert Jahren gelang der Firma aber ein Comeback dank des Umstandes, dass Forschungen auf Akiton kaum eingeschränkt werden. Dies gestattet ihr, Forschungen zu betreiben, welche oft in die Tiefen des Unethischen abgleiten und zuweilen vom Aspiskonsortium mitfinanziert werden. Die Forschungen in Stätte 3 sind besonders beunruhigend, da hier angeworbene Testpersonen wahre Foltern im Rahmen kybernetischer Forschungen und Gentherapien ausstehen müssen. Misserfolge verschwinden oft bequemerweise und der nunmehr in privaten Händen befindliche Konzern veröffentlich nur selten etwas zu seinen Entdeckungen oder Methoden. Amoklaufende, entkommene Testsubjekte greifen zuweilen die wenigen Ortschaften in der Nähe der Anlage an, ehe Kopfgeldjäger ihnen Einhalt gebieten.

Trotz der finsteren Praktiken in Stätte 3 sorgt sich die wissenschaftliche Gemeinde mehr über die Gerüchte, die über Stätte 5 kursieren. In dieser Anlage wird die Atmosphäreregeneration erforscht. Das in den Berge liegende Labor behauptet, einen Weg gefunden zu haben, um Akitons Atmosphäre zu stabilisieren und zu heilen. Andere Forscher, die sich mit den vorliegenden Daten befasst haben, sind der Ansicht, dass dies leicht nach hinten losgehen und den ganzen Planeten in Brand setzen könnte. Manche vermuten, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis VitariTech dennoch die fragliche Technologie zum Einsatz bringt.

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

GLADIATOR +1 KO

Du bist ein Veteran der Blutsport-Unterhaltungsindustrie – ein Überlebender zahlloser Schlachten, dem es darum geht, einen glänzenden Credstick mit einem Preisgeld und/oder die Bewunderung der Fans zu erlangen. Möglicherweise hast du in den Kampfgruben Akitons Blut geleckt, bist ein Schüler des rituellen Kampfläuferstils von Triaxus oder ein Masochist, den es immer wieder nach Eox in die Hallen der Lebenden zieht. Wahrscheinlich werden deine Angewohnheiten dich eines Tages töten, schließlich ist für dich nichts spannender als der Adrenalinstoß des Kampfes und der donnernde Jubel von tausend Fans.

MOTIVWISSEN [1.]

Deine Erlebnisse in den Arenen haben dich mit vielen Kriegerkulturen in Kontakt gebracht, so dass du fremdartige Kampfkünste erkennst und weißt, wie du andere mit deinem eigenen Stil beeindruckst. Reduziere den SG von Fertigkeitswürfen für Kultur zum Wissen abrufen über Unterhaltungskampf, Kampfstile und Gladiatorentraditionen um 5. Einschüchtern ist für dich eine Klassenfertigkeit; solltest du diese über deine Klasse bereits mit der 1. Stufe besitzen, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern. Du erlangst ferner eine Attributsanpassung von +1 auf Konstitution bei der Charaktererschaffung.

FAMOSER KÄMPFER [6.]

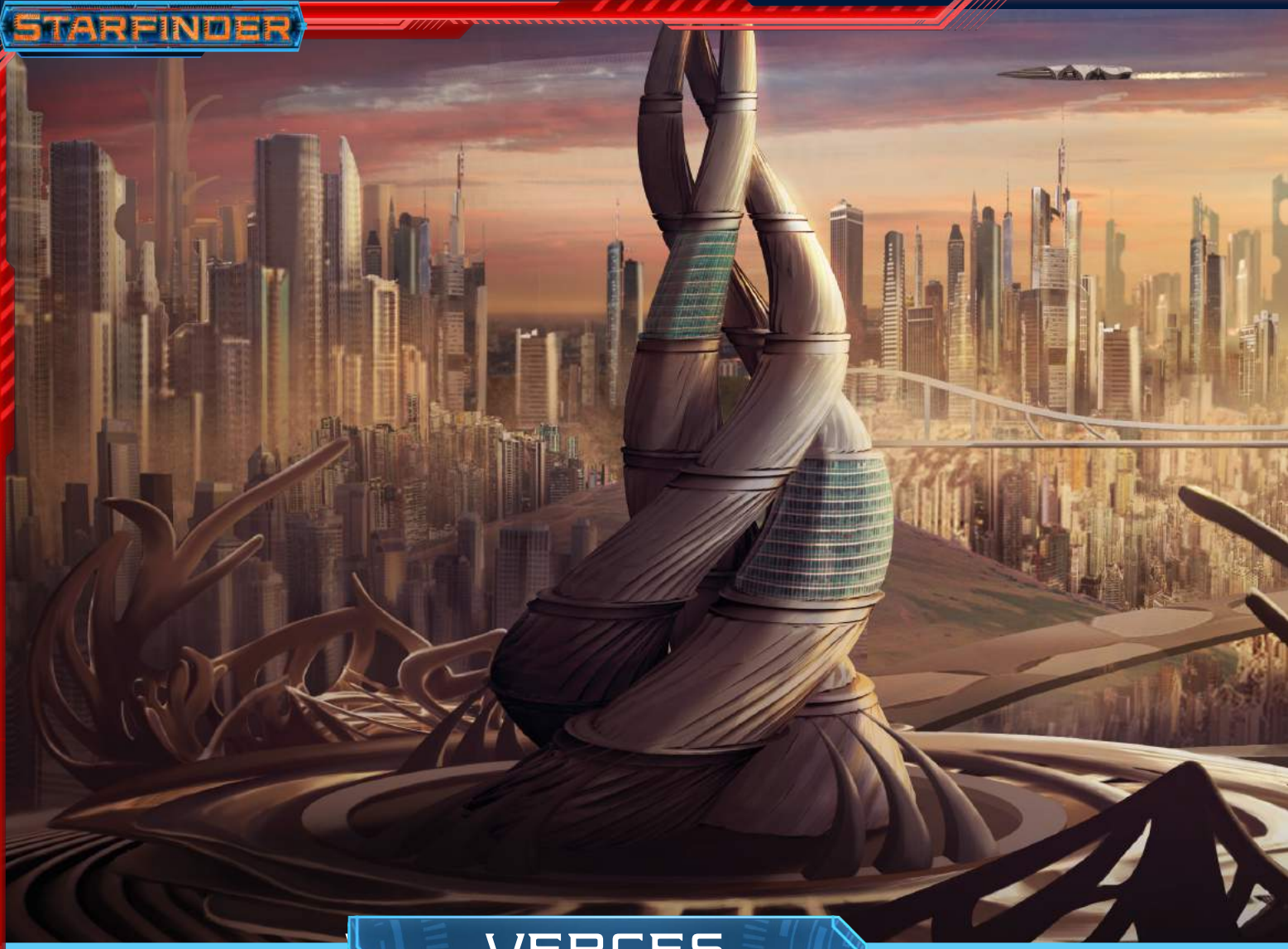
Du besitzt eine beachtliche Anzahl an Fans, die dich aufgrund deines Auftretens und Könnens in der Arena lieben. Du bist berühmt genug, dass andere dich mit einem Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 15 am Namen und gegen SG 25 am Aussehen allein erkennen. Da deine Berühmtheit auf deiner brutalen Bühnenpersona basiert, kannst du die doppelte Menge an Zeit aufwenden, wenn du Einschüchtern zum Schikanieren einer Kreatur einsetzt, welche dir gegenüber Gleichgültig oder besser gestimmt ist. Gelingt dir in diesem Fall der Wurf, wird bei Abklingen des Effektes die Einstellung der Kreatur nur zu Gleichgültig verschlechtert und nicht zu Unfreundlich. Der SL kann sogar entscheiden, dass sich die Einstellung eines absoluten Fans maximal zu Freundlich verschlechtert oder dass du diese Fähigkeit auch gegen ein Unfreundliches Ziel nutzen kannst.

EINS MIT DER ROLLE [12.]

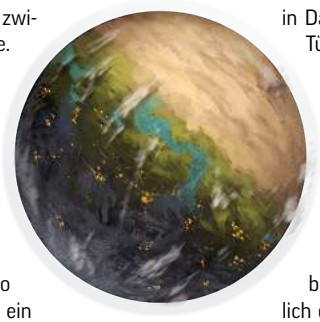
Man setzt deinen Namen mit deiner Gladiatorenpersona und deiner Ausstattung gleich. Solange deine Ausrüstung in gutem Zustand ist, erleidest du keine Situationsmali für das Tragen von Leichter oder Schwerer Rüstung bei gesellschaftlichen Anlässen (z.B. wenn du dort in Golempanzerung aufläufst). Du kannst Beruf (Gladiator; Charisma) oder Einschüchtern nutzen, um bis zu zwei kleinere Waffen (z.B. eine Handfeuerwaffe oder Einhändige Handkampfwaffe mit Lastwert Leicht) oder eine größere Nahkampfwaffe an deinem Körper zu „verstecken“. Dabei verbirgst du sie eigentlich nicht, sondern überzeugst eher alle anderen davon, keine Einwände zu erheben. Du kannst diese Waffen normal ziehen und musst nicht die übliche Standard-Aktion aufwenden, um eine versteckte Waffe zu ziehen. Ansonsten funktioniert dies wie Fingerfertigkeit zum Verstecken von Gegenständen. Der SL könnte aber bestimmen, dass du unabhängig von deinem Ruf auf diese Weise keine Waffen in Hochsicherheitsbereiche o.ä. bringen kannst.

PUBLIKUMSLIEBLING [18.]

Wenn du erstmals an einem Tag einem bedeutenden Gegner auf Augen eines Publikums (wenigstens ein Betrachter oder Fan mit einer Eintrittskarte, Feinde zählen hier nicht) einen tödlichen Schlag versetzt (d.h. ihn auf 0 TP reduzierst), erlangst du 1 Reservepunkt zurück. Sollte das Publikum aus 20 oder mehr Kreaturen bestehen, erlangst du stattdessen 2 Reservepunkte zurück.



VERCES



Der hochzivilisierte Planet Verces dreht sich zwischen Akiton und der *Idari* um die Sonne. Verces ist ein kultureller Knotenpunkt und gesellschaftlich sowie technologisch immer an der Spitze des Fortschritts. Der Planet ist rotationsgebunden; er zeigt der Sonne immer dieselbe Seite, weshalb es hier keinen Tag-Nacht-Zyklus gibt. Die als Hellstrahl bekannte Seite wird ständig von den Strahlen der Sonne verbrannt, während Finsterseit in ewigen Nacht friert. Glücklicherweise verläuft entlang des Terminators, wo sich beide Hälften treffen, ein schmaler Ring, wo ein gemäßigtes Klima herrscht. Hier konnte sich intelligentes Leben erstaunlich gut entwickeln. Heutzutage drängt sich fast die gesamte Bevölkerung dieser kosmopolitischen Welt in raumgreifenden Megastädten in diesem Ring. Den Rest des Planeten überlassen sie Monstern und Randgruppen.

Verces wurde schon vor der Entdeckung interplanetaren Reisens von den eingeborenen, humanoiden Verthani stark kultiviert und industrialisiert. Der Planet erwies sich später auch für die meisten anderen Spezies der Paktwelten als lebensfreundlich, da seine Schwerkraft und Atmosphäre denen der Absalom-Station, von Castrovel sowie Triaxus ähneln. Die meisten seiner Bürger, sowohl die eingeborenen als auch die eingewanderten, leben im Ring der Nationen, der den Planeten entlang des Terminators umgibt, wo Tag- und Nachtseite aufeinanderstoßen. Dort entspannen sie sich in Dachgärten an der Spitze ihrer massiven, städtischen Türme oder arbeiten darunter in den staubigen Arbeiterslums, die das schräg einfallende Sonnenlicht nie erreicht. Die Städter von Verces geben sich im Allgemeinen egalitär, friedlich und neugierig. Sie empfinden einen tiefgreifenden Stolz auf die auf ihrer Welt herrschende, aus vielen Teilen zusammengesetzte Kultur, die nicht nur die Wächter hervorbrachte, sondern auch als Inspiration für das Regierungssystem der Paktwelten diente. Die Gebiete außerhalb des Rings überlassen sie für gewöhnlich den Anlagen für automatisierte Sonnenenergie- oder Wassergewinnung sowie der spärlich gesäten Bevölkerung aus verschiedenen Gruppen, die sie abschätzig als die Geächteten Königreiche bezeichnen. Diese bestehen aus berüchtigten Verbrecherbanden, Kulten, politisch Ausgestoßenen, Überlebenskünstlern und einigen zu Unrecht geschmähten Kulturen, die in diesen unwirtlichen Gebieten entstanden sind. (Der letzte Punkt wird von den meisten Städtern nur ungern zugegeben.)

GEOGRAPHIE

Mehr als die Hälfte von Verces besteht aus Trockengebieten, da in dem von der Sonne verbrannte Hellstrahl kein Wasser existiert. Örtliche Legenden erzählen zwar von Meeren, die vor langer Zeit Regionen wie den Feuersalzkessel und das Keppenvos-Ödland bedeckten.

In Wahrheit enthielten die diversen riesigen Staubsenken auf der Sonnenseite jedoch nie Wasser, solange sie sich hier befanden. Sie lagen jedoch einst im Ring und wanderten durch tektonische Verschiebungen nach Hellstrahl, wo ihr Wasser verdampfte. Auf der anderen Seite enthält Finsterseit die größten Wasserreserven des Planeten und ist voller halb-gefrorener Meere wie dem Götternass sowie Gletschern, deren Grenzen von Eis und Schnee verborgen werden. Zwischen den beiden Planetenhälften besteht der Ring der Nationen größtenteils aus trockenem Land, das von einigen wenigen Gewässern unterbrochen wird.

Der Umstand, dass Verces rotationsgebunden ist, bedeutet, dass Hellstrahl ständig in direkter Sonneneinstrahlung kocht und in Finsterseit ewiger Winter herrscht. In der Terminatorzone verlaufen Temperaturen langsam von fast unter 0° Celsius an der Grenze zu Finsterseit bis über 37° Celsius am Rand von Hellstrahl. Die Temperaturen abseits des Rings sind weitaus weniger lebensfreundlich. Hier benötigt man Umweltanzüge und muss für die meisten Maschinen besondere Vorsichtsmaßnahmen treffen. Auf Verces existieren keine Jahreszeiten. Stattdessen bestimmt hauptsächlich das anhaltende Ungleichgewicht der Temperaturen das Wetter. Überhitzte Luft über Hellstrahl steigt auf und dehnt sich aus, während die eiskalte Luft über Finsterseit nach unten sinkt und sich verdichtet. Dieser Effekt zieht in großer Höhe heiße Luft in Richtung Finsterseit, wo sie abkühlt, herabsinkt, Feuchtigkeit aufnimmt und in niedrigen Höhen nach Hellstrahl strömt. Dann beginnt der Kreislauf von Neuem. Der Wind weht daher konstant quer über den Ring der Nationen von der Nacht- zu Tagseite. Als Resultat von Fluktuationen in diesem Muster treten unberechenbare Stürme auf. Das Terrain, über das der Wind weht, spielt auch eine Rolle. Über Ebenen können Stürme enorme Windstärken erreichen, während in Bergregionen Böen und größere Temperaturvariationen vorherrschen. Gebiete, in denen der Wind von einem Meer her weht, sind stärkeren Regenfällen ausgesetzt.

Die gebundene Rotation des Planeten bedeutet auch, dass er keinen Tag-Nacht-Zyklus besitzt. Die Lichtverhältnisse verändern sich in keiner Region auf signifikante Weise, sieht man einmal von vorübergehender Verdunkelung durch Stürme ab. In Hellstrahl gleißt die Sonne stets so, dass man geblendet wird, und Finsterseit wird nur durch vereinzelte Lichter der Zivilisation erhellt. Der kältere, dunklere Rand der Terminatorzone liegt in ewigem Zwielicht; in den wenigen Gebieten abseits der Städte kann man sogar Sterne am Himmel erkennen und die langsamen Bewegungen dieser Himmelskörper stellen den einzigen Hinweis für die Bewohner dar, dass die Zeit vergeht. In wärmeren und helleren Regionen sind die Sterne nicht sichtbar, da sie von dem stetigen, statischen Sonnenaufgang überdeckt werden. Die sich nie verändernden Lichtverhältnisse verwirren und erschöpfen letztendlich Besucher von Planeten, auf denen sich Tag und Nacht abwechseln. Die Verciten hingegen fühlen sich bei wechselndem Licht und Jahreszeiten nicht wohl, da sie unstete Helligkeit und Temperaturveränderungen mit geographischer Bewegung assoziieren und nicht mit dem Vergehen der Zeit. Dafür erinnert das konstante künstliche Licht in Raumschiffen und -stationen an ihre Heimat.

BEWOHNER

Die überwiegende Mehrheit der Bewohner von Verces besteht aus den eingeborenen Verthani, etwa 2,50 Meter großen Humanoiden mit hervorstehenden, mausartigen, schwarzen Augen und veränderlichen Hautfarben, mit denen sie komplexe Muster darstellen können. Verthani kommen jedoch in sehr unterschiedlichen Gestalten daher, da technologische Verbesserungen unter ihnen weit verbreitet sind. Diese reichen von kleineren Sensorupgrades bis hin zu Ganzkörpermodifikationen, welche die Person permanent in die Kontrolleinheiten von Raumschiffen oder anderen Installationen einbetten. Auch andere Spezies sieht man auf Verces häufig, da der Planet eine lange Geschichte des interplanetaren Reisens sowie des urbanen Multikulturalismus vorweisen kann.

Menschen findet man überall auf den Paktwelten; auch auf Verces bilden sie eine große Bevölkerungsgruppe. Sie mögen die engen Städte hier, da diese sie an die dicht bevölkerte Absalom-Station erinnern. Manche haben sich jedoch im Grenzland angesiedelt, wo das Überleben schwerfällt. Viele Menschen arbeiten als Angestellte der vercitischen Universitäten oder von Konzernen wie den Ringwerken oder der Zaubersicht-Kooperative. Da Verces der engste Verbündete der Absalom-Station ist, trifft man hier auch häufig auf durchreisende menschliche Händler oder Besucher. Und auch wenn die Wächter mit der Unterzeichnung des Paktes auf die Absalom-Station umgezogen sein mögen, so haben sie doch ihre Wurzeln hier. Viele ihrer Offiziersanwärter unterziehen sich ihrer Fortgeschrittenenausbildung in der Wächterfestung namens Friedenswacht.

Kasathas gefällt die Ähnlichkeit zwischen ihrer Wüstenheimat auf Kasath und den heißeren Regionen von Verces. Sie schätzen jedoch auch die Stabilität und das Traditionsbewusstsein der vercitischen Gesellschaft, insbesondere deren Regierungssystem. Zum Ärger beziehungsweise der Belustigung der Verthani preisen einige Kasathas das alte Kastensystem der einheimischen Spezies. An den Rändern des Rings lebt eine ungewöhnlich große Anzahl von Ryphoriern, da sie bekanntermaßen gut an extreme Umweltbedingungen angepasst sind und die auf Verces herrschenden Jahrhunderte andauernden Jahreszeiten sie an ihre Heimatwelt erinnern.

Als die Schirren auf der Flucht vor ihren ehemaligen Artverwandten des Schwarms zum ersten Mal im System der Paktwelten auftauchten, nahmen sie zuerst mit Kapitänin Korma Anwero und ihrer Crew des vercitischen Ätherschiffs *Dritte Chance* Kontakt auf. Man schloss schnell eine Abmachung darüber, die Flüchtlinge landen und eine permanente Kolonie in Hellstrahl aufbauen zu lassen. Heute sind Schirren fest in alle Schichten der vercitischen Gesellschaft integriert, auch wenn die Einwohner von einigen ihrer ersten Siedlungen fast ausschließlich ihrer Spezies angehören. Viele Ysoki kommen wegen der Technologie und persönlicher Verbesserungen nach Verces. Andere finden in den verwahrlosten Bauen unter den glänzenden Metropolen des Planeten reiche finanzielle Möglichkeiten vor. Man kann sie auch mit einiger Regelmäßigkeit in den Geächteten Königreichen antreffen, wo sie entweder Waren zwischen dem Ring und abgelegenen Siedlungen hin- und herschmuggeln oder einfach am eigenen Leib erkunden, wie es ist, am Rand der Zivilisation zu leben. Die genaue Größe ihrer Population ist weiterhin unklar, aber es existierten schon vor dem Intervall Ysokigemeinden auf Verces.

Die geflügelten Humanoiden namens Strigae (siehe S. 214) bewohnen Qidel, den Horst der Sonne, einen hohen, geheimnisvollen Turm in Hellstrahl. Die Strigae bleiben größtenteils unter sich. Allerdings haben in der Vergangenheit große Gruppen von ihnen Qidel verlassen, um sich in die Mehrheitsgesellschaft der Verciten zu integrieren. Es ist nur wenigen Nicht-Strigae erlaubt, den Turm – von dem man glaubt, er sei mittels Magie verstärkt - zu betreten, und die Strigae sprechen kaum über ihr Leben darin.

Die Blutsbrüder sind zwar intelligent genug, um sie hier zu erwähnen, aber in keinster Weise Teil der vercitischen Gesellschaft. Diese riesigen Kreaturen, die von den vercitischen Medien gerne als Monster dargestellt werden, leben in den Gletschern von Finsterseit; ihre Torsi sind annähernd humanoid, während ihre Körper darunter langen Tausendfüßlern ähneln. Sie jagen alle Eindringlinge in ihrer gefrorenen Domäne, verspeisen sie allerdings nicht, sondern platzieren sie in einer Körperhöhle in ihrer Brust, wo sie ein Teil ihres Kreislaufs werden. So entziehen die Blutsbrüder ihren noch lebendigen Opfern langsam das Blut und damit all ihre Nährstoffe, was Monate dauern kann. Zwar wurden jene Gerüchte größtenteils diskreditiert, denen zufolge diese Wesen ein auf spektakuläre Weise fehlgeschlagenes Experiment waren, Verthani an das Leben in Finsterseit anzupassen, denn die Kreaturen existierten schon vor langer Zeit. Allerdings wird diese Geschichte gerne in Argumenten gegen Biotechnologie aller Art benutzt.

GESELLSCHAFT

Die gemäßigte Zone von Verces besteht aus 27 Nationen. Die meisten dieser Länder sind ungefähr rechteckig geformt, da unwirtliche Umweltbedingungen zunehmen, je weiter man sich ihren Ost- und Westgrenzen nähert. Diese Länder sind schon seit Jahrtausenden im Ring der Nationen organisiert, einer Koalition, die vom repräsentativen Großen Rat regiert und vom ursprünglichen Kader der Wächter verteidigt wird, einer Organisation aus Kriegerdiplomaten, die sich einst der Bewahrung des Friedens zwischen den Nationen von Verces widmete und nun in derselben Funktion den Paktwelten dient. Die Länder auf Verces sind theoretisch unabhängig, aber ihre Kulturen sowie Rechts- und Wirtschaftssysteme sind so eng miteinander verwoben, dass ihre Bürger ungehindert Grenzen überschreiten können und es seit Jahrtausenden keine Kriege zwischen ihnen gegeben hat.

Jede Nation ist zwar stolz auf ihre eigenen Bräuche und Einstellungen, aber die Kultur von Verces ist schon seit langer Zeit homogener als die anderer Planeten. Ursprünglich war dies dem Umstand geschuldet, dass der relativ schmale Streifen bewohnbaren Terrains zu einer hohen Bevölkerungsdichte führte, den Handel erleichterte und es selbst im unwegsamsten Gelände schwer war, wirklich allein zu sein. Sogar in vorindustriellen Zeitaltern umkreisten Handelskarawanen und reisende Universitäten den Globus auf Routen, für die sie Jahrzehnte benötigten. Dabei teilten sie Traditionen, Waren und Wissen. Das Aufkommen moderner Medien setzte den Trend zu einer gemeinsamen Kultur fort. Heute transportieren Hochgeschwindigkeitszüge Pendler innerhalb von Stunden über Entfernungen, für die sie früher Tage gebraucht hätten, und Megastädte verschmelzen teilweise in immensen Ballungsräumen miteinander.

Die Gesellschaft der Verthani (und ganz allgemein der Verciten) heißt Fremde gerne willkommen, auch wenn sonst freundliche Ortsansässige manchmal überheblich über die wertvollen Institutionen und das Wissen sein können, die ihre Welt so großzügig den Paktwelten überlassen habe. Verces ist daher wirklich so kosmopolitisch, wie es behauptet zu sein. Reisende aller Arten kommen hierher, um zu studieren, Geschäfte zu machen oder vercitisches Fachwissen zu erlangen. Letzteres bezieht sich meistens auf politische Theorie, Raumschiffmechanik und Technomagie. Besucher staunen regelmäßig über die endlose Geschäftigkeit der vercitischen Städte, denn ohne Tag-Nacht-Zyklus, der die Zeit einteilt, tendieren Geschäfte, Büros der Verwaltung, Schulen und andere Institutionen dazu, ständig offen zu sein. Ihre Angestellten arrangieren ihre Schlaf- und Wachzeiten um ihr Familienleben herum.

Die Kultur der Verthani wurde einst von einem rigiden Kastensystem definiert, in dem Personen sich während ihrer Pubertät entschieden, permanent einer von drei Kasten beizutreten: den Gottesgefäßen, welche die Macht der Götter nutzten und sich mit heiligen Symbolen brandmarkten; den Verbesserten mit ihren

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

technisch und magisch modifizierten Körpern; oder den Wahrhaft Reinen, welche sowohl göttliche Magie als auch Verbesserungen ablehnten und sich anstatt dessen auf Landwirtschaft und Regierungsarbeit konzentrierten. Der Tradition zufolge war es Göttergefäßen und Verbesserten nur erlaubt, Wahrhaft Reine zu heiraten, um so das Gleichgewicht der Macht und das Verständnis zwischen den Kasten aufrechtzuerhalten. Heutzutage wird das Kastensystem im Großteil des Rings kaum noch praktiziert. Die Mehrheit der Verthani akzeptiert Verbesserungen bis zu einem gewissen Maß, ändert ihre Lebensläufe je nach wechselnder Inspiration und heiratet die Personen, die sie möchte. Die Kaste der Verbesserten ist in letzter Zeit allerdings als mächtige Bewegung wiedererstarkt, und zwar in der breiteren Gesellschaft der Paktwelten. Ihre Mitgliedschaft umfasst nun Angehörige von mehr Spezies als nur der Verthani und ist daran interessiert, sich selbst und die Gesellschaft mit technologischen und magischen Mitteln zu vervollkommnen.

Eine andere florierende Praxis, die aus dem Kastensystem entstand, ist die Mehrehe. In den frühesten bekannten Aufzeichnungen kamen Mehrehen in solchen Regionen häufig vor, in denen die Restriktionen durch die Kasten es den Leuten erschwerten, passende Partner zu finden. Diese Aufzeichnungen zeigen allerdings auf, dass Mehrehen auch eingegangen wurden, um die strikten Gesetze zur Eheschließung zu umgehen. Solche Ehen nahmen sehr unterschiedliche Formen an. In manchen bestand ein starkes emotionales und sexuelles Band zwischen allen Partnern, andere verfolgten den Zweck, eine oder mehr anderweitig illegale Beziehungen zu legalisieren, und viele lagen zwischen diesen Extremen. Anstatt mit der langsamen Lockerung des Kastensystems abzunehmen, wurden Mehrehen mit der Zeit immer häufiger. Viele der prominenteren Konzerne von Verces, darunter Haruspex Interplanetar, entstanden aus solchen Beziehungen zwischen Partnern aus dem geschäftlichen und dem Wissenschaftsbereich, die ihre Fähigkeiten, Interessen und Attraktion zueinander sowie ihr gemeinsames Vertrauen nutzten, um eng verflochtene ökonomische Mächte aus der Taufe zu heben.

Viele der populärsten Sportarten auf Verces sind spektakulär anzusehen. Allerdings benötigt man für ihre professionelle Ausübung ernstzunehmende technische Verbesserungen oder magische Fähigkeiten, zum Beispiel einen beschleunigten Metabolismus, übermenschliche Kraft, magische Flugfähigkeiten oder direkte neurale Schnittstellen. Beim Vithrardrohnenrennen etwa stöpseln sich die Piloten in Kontrolleinheiten ein, die ihren Verstand direkt mit Überschalljets verbinden, die sie gedankenschnell durch gefährliche Hindernisparcours manövrieren. Die beliebte Spielshow *Thaumaturgiesüchtig* macht aus Zauberkundigen Berühmtheiten, die in ihr nie zuvor gesehene Zaubersprüche als Antwort auf komplexe Herausforderungen präsentieren. Die Reine Wettkampfliga zeigt Athleten ohne spezielle Kräfte oder Verbesserungen, hat aber ihr größtes Publikum im Hinterland, wo Sippen immer noch den traditionellen Sport Eschara betreiben, bei dem die Sportler Zielgebiete erobern und halten müssen, während sie auf schlangenartigen Tieren reiten. Einzelne Spiele können tagelang dauern.

Auch andere Zeitvertreibe greifen auf fortschrittliche Technologie zurück: Multimediakünstler aktivieren Sensorenverbesserungen, um abstrakte Sinnesgedichte zu erschaffen oder es Publikumsmitgliedern zu erlauben, Programme in der virtuellen Realität zu erleben. Leute, denen der Sinn nach gewöhnlicheren Ablenkungen steht, finden eine unendliche Vielfalt an Möglichkeiten in den Parks, Restaurants, Tanzclubs und Theatern der Städte oder des Flusses der Wiederkehrenden Freuden.

Das beste Land des Planeten liegt im Ring der Nationen, aber nicht alle seine Bewohner erkennen dessen Autorität an. Die unterschiedlichen Dissidenten existieren in den oft abschätzig so bezeichneten Geächteten Königreichen an den Rändern des bewohnbaren Terminators oder verwenden technologische beziehungsweise magische Methoden, um sich an das Leben in den unwirtlichen Gebieten von Verces anzupassen. Diese weit verstreuten Überlebenskünstler haben sich in Sippen, Kulten oder winzigen, nicht anerkannten Nationen organisiert. Sie sind traditionelle Eisfischer oder Wüstennomaden, die Felsbestien treiben, barbarische Banden oder Milizen, die ihr Überleben durch Überfälle auf entlegene Siedlungen oder Karawanen sichern. Einige nehmen aktiv Exilanten, Flüchtlinge, flüchtige Kriminelle und alle Personen auf, die dem Leben im Ring entkommen wollen. Andere schießen aus Erfahrung auf alle Eindringlinge, sobald sie sie entdecken. Der Umstand, dass viele dieser sogenannten Königreiche ihre eigenen Kastensysteme oder andere, stark abweichende soziale Normen besitzen, dient nur dazu, die Kluft zu den Bewohnern des Rings zu vergrößern. Während die Geächteten die Bürger des Rings für weich und dekadent halten, betrachten die meisten gewöhnlichen Verciten die Einwohner der Geächteten Königreiche als Inzucht behaftet und rückständig. Dies hält sie allerdings nicht davon ab, endlos Medienprodukte über die Geächteten zu konsumieren oder sie für schwierige beziehungsweise illegale Aktivitäten anzuheuern. Es ist ein offenes Geheimnis, dass viele der Entführungen und Überfälle, die in den Geächteten Königreiche geschehen, von Konzernen bezahlt werden, um ihren Rivalen Knüppel zwischen die Beine zu werfen. Dies trifft insbesondere auf die Sektoren der Solarparks und Eisbohrungen zu. Beweise dafür sind allerdings schwer zu finden.

KONFLIKTE UND GEFAHREN

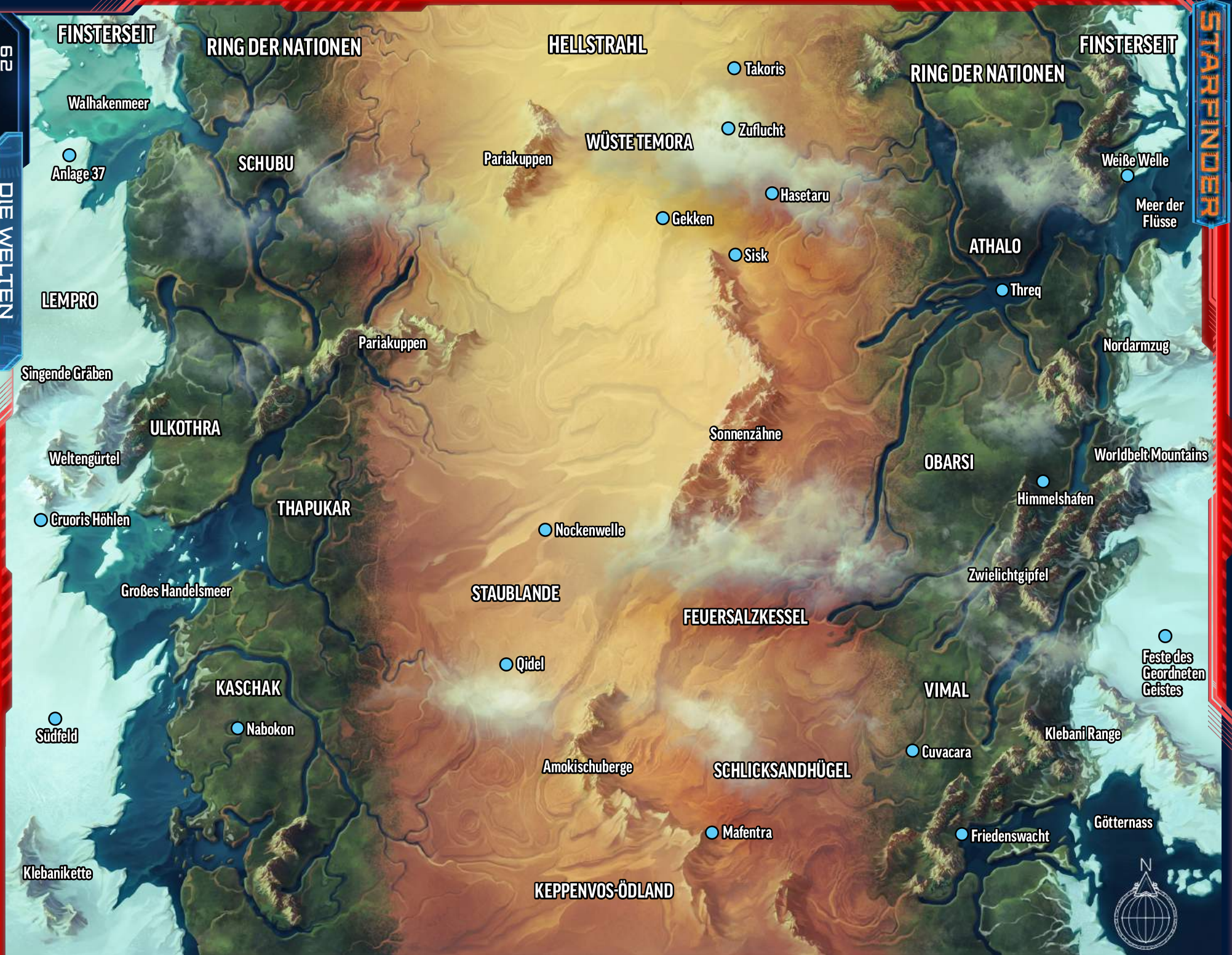
Verces ist politisch harmonischer und stabiler als die meisten anderen Paktwelten. Der Planet hat aber immer noch seine gefährlichen und unkontrollierten Regionen und die monolithische Einheit des Rings der Nationen kann tatsächlich gewalttätige Meinungsverschiedenheiten fördern. Natürlich führt dies für unabhängige Abenteurer zu Gelegenheiten, lukrativen Geschäfte zu machen.

Die strategische Bedeutung des Himmelshafens hat ihre Nachteile. In den letzten Jahren gab es mehrere terroristische Anschläge auf das Kabel des Aufzugs. Einer davon scheiterte nur knapp damit, es zu zerreißen. Seltsamerweise stellte die Gruppe, die dafür die Verantwortung übernahm, keinerlei Forderungen, sondern identifizierte sich lediglich als die Ringheiligen und behauptete, ihre Angriffe seien zum Nutzen von ganz Verces.

Neben Hackern mit einer breiten Spanne krimineller Vorhaben existieren auch noch Organisationen wie die Erneuerer und NächsterSchritt. Ihr Slogan ist, dass „Evolution keine Zustimmung" erfordere, und sie begehen transformative Verbrechen gegen „Standardpersonen". Dies führt zu Wellen gewaltsamer Reaktionen von sowohl der allgemeinen Öffentlichkeit als auch von den Rufmördern der prokybernetischen Gruppierung namens Kyprematie-Kollektiv.

Das ultrakonservative Banner der Reinheit wird im gesamten Ring der Nationen offiziell verurteilt. Die Bewegung stellt sich als Antwort auf techno-terroristische Organisationen wie den Erneuerern und NächsterSchritt dar und propagiert die Rückbesinnung auf das antiquierte Kastensystem sowie Gewalt gegen die „sittenwidrig" Verbesserten. Die Methoden des Banners reichen von den Entführungen von Bürgern und der brutalen Entfernung derer Verbesserungen bis hin zu maßgeschneiderten Viren, welche die Körper von Verthani veranlassen, sämtliche technischen Modifikationen abzustoßen. Mehrere Kulte in Hellstrahl und Finsterseit geben vor, für die Bewegung zu sprechen, aber ihre Agenten scheinen von überall herzukommen und können in konservativen Nationen wie Thapukar und Ulkothra mit besonderer Unterstützung rechnen.

Verces ist ein Nährboden für Spionage und offene, von Firmen in Auftrag gegebene Attentate. Sogar Konzernhauptquartiere inmitten dichter Bebauung erleben unter Umständen gewaltsame Einbrüche von Teams aus Elitesöldnern, die streng geheime


FINSTERSEIT
RING DER NATIONEN
HELLSTRAHL
Takoris
FINSTERSEIT
RING DER NATIONEN
Walhakenmeer
Zuflucht
WÜSTE TEMORA
Anlage 37
SCHUBU
Pariakuppen
Weiße Welle
Hasetaru
Meer der Flüsse
Gekken
ATHALO
Sisk
LEMPRO
Threq
Pariakuppen
Nordarmzug
Singende Gräben
ULKOTHRA
Sonnenzähne
Weltengürtel
OBARSI
Worldbelt Mountains
Himmelshafen
THAPUKAR
Cruoris Höhlen
Nockenwelle
Zwielichtgipfel
Großes Handelsmeer
STAUBLANDE
FEUERSALZKESSEL
Feste des Geordneten Geistes
Qidel
KASCHAK
VIMAL
Südfeld
Nabokon
Klebani Range
Cuvacara
Amokischuberge
SCHLICKSANDHÜGEL
Götternass
Mafentra
Friedenswacht
Klebanikette
KEPPENVOS-ÖDLAND
N

Forschungsergebnisse oder Prototypen stehlen. Ironischerweise können dieselben Teams später angeheuert werden, um die gestohlenen Daten oder entführtes Personal wiederzubeschaffen. Manchmal werden sie auch von den Behörden beauftragt, um Informanten zu beschützen oder Beweise für strafbare Handlungen zu beschaffen, wenn Regularien den legalen Weg blockieren. Daher können solche Spezialisten mit einem ungewöhnlichen Maß an Offenheit operieren.

Personen, die am Rand des Rings der Nationen leben, mussten sich schon immer mit Banditen aus den unwirtlichen Gegenden jenseits der Grenze auseinandersetzen, ob es sich dabei um Tauchbootdrohnen handelte, die Boote auf dem Großen Handelsmeer aufbringen, oder um auf Eschari reitenden Barbaren der traditionalistischen Ysbo-Sippen, die von den Schlicksandhügeln aus angreifen und Vieh rauben. Alle Nationen im Ring sichern ihre Grenzabschnitte auf ihre Weise ab, aber preiswertes Land und andere Gelegenheiten bilden Anreize für Bürger und Konzerne, sich außerhalb sicherer Gebiete niederzulassen.

Vor relativ kurzer Zeit ist eine neue Bedrohung aufgetaucht, für die gleichermaßen Eox, das Banner der Reinheit und ein Dutzend anderer Quellen verantwortlich gemacht werden: eine Reihe von Ausbrüchen kybernetischer Untoter. Diese scheinen das Ergebnis eines unbekannten Virus zu sein, der dazu führt, dass Verbesserungen ihre Träger töten. Danach animiert er ihre Leichen, die als Zombies andere Leute umbringen und ebenfalls infizieren.

WICHTIGE ÖRTLICHKEITEN

Die folgenden Beschreibungen präsentieren nur eine kleine Auswahl interessanter Orte und Nationen auf Verces.

Athalo

Athalo begann als eine Nation von Seeleuten, welche die unzähligen Fjorde befuhren, die dem Meer der Flüsse seinen Namen geben, und welche oft zusammen mit Banden von Finsterseitpiraten Händler aus „weicheren“ Ländern überfielen. Mit dem Beginn des Zeitalters der Raumfahrt verwendeten viele Einwohner Athalos dieselben Fähigkeiten dazu, auf Raumschiffen zu dienen. Noch immer sind sie auf seltsame Weise stolz darauf, wenn sie unvorsichtigen Leuten ihr Geld abnehmen, auch wenn sie dies heute eher mittels einseitiger Geschäftsabschlüsse tun als mit vorgehaltener Waffe. Diese Neigung zur Räuberei gleichen sie mit ihrer legendären Großzügigkeit aus, frei nach dem häufig vernehmbaren Athalo-Sprichwort: „Jene, die nehmen, müssen auch geben.“ Athalos Hauptstadt Threq ist eine mobile Masse aus tausenden Schiffen und Autobarken, welche langsam über das Meer der Flüsse schippern. Dabei folgen sie den Migrationen der tödlichen, aber wertvollen Mirakos, welche die See mit ihrer angeborenen Magie zum Kochen bringen.

Cruoris Höhlen

Die größte Ansammlung von Blutsbrüdern auf Verces kann man nordwestlich des Großen Handelsmeers in einer Reihe von Höhlen am Fuß der Berge des Weltengürtels finden. Dieses Gebiet steht seit einhundert Jahren auf Anordnung der vercitischen Regierung unter Quarantäne, nachdem eine Entdeckerin namens Hin Cruori über eine große Migration der bluttrinkenden Monster in diese Höhlen stolperte und gerade noch mit ihrem Leben davonkam. Wissenschaftler sind unschlüssig über die Anzahl der Blutsbrüder, die in den Höhlen existieren und wie sie ohne offensichtliche Quelle für die von ihnen benötigten Körperflüssigkeiten überleben. Manche postulieren, dass unter den Bergen eine gewaltige Kreatur schläft und die Blutsbrüder sich wie Blutegel von ihr ernähren. Diese These wird aber allgemein als grotesk abgelehnt.

Die Feste des Geordneten Geistes

Die Feste des Geordneten Geistes besteht aus einer Ansammlung von untereinander verbundenen Tempelfestungen, welche die Asketen von Nar beherbergen, eine der ältesten Klostergemeinschaften in den Paktwelten. Hinter ihren Mauern zelebrieren die vom Eis besessenen Gelehrten bizarre Rituale, um ihre mystischen Studien über den Kosmos voranzutreiben. Sie erkennen in der kristallinen Struktur von Eis den Entwurf für die dem Universum inhärente Ordnung wieder. Für einige von ihnen bedeutet dies, dass sie schmelzende Eissplitter benutzen, um magische Glyphen in ihre Haut zu ritzen, womit sie angeblich die Ordnung des Eises in sich aufnähmen. Andere meditieren ungeschützt auf Gletschern und lassen die Kälte ihre Körper verheeren. Die aggressivsten der Mönche lassen Erfrierungen alle ihre Gliedmaßen nehmen. Diese verehrten Wesen werden die Geläuterten genannt. Man vernetzt sie entweder permanent mit Raumschiffen oder ihren Verstand psychisch mit neuronalen Netzwerken, die sie mit ihren Brüdern im sicheren Herzen der Feste teilen. So soll die Erforschung des Universums durch den Orden neue Höhen erreichen.

Zwar finden die meisten Verciten die legendären Asketen verstörend, aber eine Mehrheit würde zustimmen, dass die Mönche freiwillig leiden und die bahnbrechenden wissenschaftlichen sowie okkulten Erkenntnisse aus den Gebetslaboratorien des Ordens (ganz zu schweigen von den erstaunlich Fähigkeiten ihrer arm- und beinlosen Piloten) dem Planeten einen unverhältnismäßigen Vorteil gewähren. Aspiranten der Leere, Sternenschamanen und Technomagier wetteifern um lehrreiche Audienzen in der Feste und Krieger sowie Assassinen streben danach, sich wie die Mönche scheinbar über den Schmerz erheben zu können. Viele Leute, einschließlich der Kirche selbst, sind davon überzeugt, dass die Asketen aufgrund sowohl ihrer Selbstkasteiung als auch der Ähnlichkeit der Geläuterten zu den kuthitischen Freudvollen Dingen (freiwillig Amputierte in Diensten des Herrn der Mitternacht) einen Kult von Zon-Kuthon darstellen. Der Orden hat allerdings aus welchen Gründen auch immer bisher jegliche Assoziation mit der Kirche abgestritten.

Der Fluss der Wiederkehrenden Freuden

Der Fluss der Wiederkehrenden Freuden ist Teil jeder Ringnation, gehört aber keiner von ihnen an. Als langgestreckte Karawane zieht dieser rollende Jahrmarkt schon so lang um den Ring der Nationen, dass sich niemand mehr an seinen Ursprung erinnert. Der Fluss hat seine traditionelle Rolle in der Ermöglichung von Handel, Kommunikation und Verständnis zwischen weit auseinanderliegenden Nationen schon vor langer Zeit abgelegt, ist aber weiterhin ein wichtiges kulturelles Ereignis. Die Ankunft seines sich schlängelnden Zugs aus Automobilen und antiken, von Carbosas gezogenen Wagen ist in dieser Welt ohne Jahreszeiten einer der wenigen anerkannten Feiertage. Gäste des Flusses werden von magisch verbesserten Zirkusdarbietungen und bewusstseinsverändernden Illusionen verzaubert. Man ermutigt sie auch, restriktive soziale Gebräuche und ihren Status am Eingang abzulegen und sich in im Tumult wohlmeinender, künstlerischer Frivolität auszudrücken. Innerhalb des Flusses ist es verboten, Handel zu treiben, und der Jahrmarkt wird von den Kommunen, durch die er reist, direkt finanziell unterstützt. Die meisten Verciten sind sehr stolz auf diese Tradition, doch es gibt auch jene, welche einen Groll gegen die absichtliche Störung gesellschaftlicher Normen (und Machstrukturen) durch den Fluss hegen. Sie stellen die Motive seiner Anführer in Frage oder weisen auf die Leichtigkeit hin, mit der die Anonymität seiner Kostüme schon Flüchtigen, Terroristen und anderen unerwünschten Elementen Deckung geboten habe.

Gebirgszüge in Hellstrahl

Die Amokischuberge, die Pariakuppen und die Sonnenzähne sind die längsten Gebirgszüge in Hellstrahl. Auf ihren Gipfel herrschen dank der dünnen Atmosphäre und der fehlenden Wolken die höchsten Temperaturen des Planeten. Im schwachen Schatten, den sie werfen, kann das Leben jedoch beinahe florieren. Viele Geächtete Königreiche haben trotz des brennend heißen Klimas schon Krieg um diese kleinen Regionen außerhalb der Sonneneinstrahlung geführt.

Himmelshafen

Diese uralte Raumplattform existierte bereits lange vor dem Intervall. Sie befindet sich an einem Fixpunkt über dem Planeten, da sie mit dem gewaltigen Kabel eines Weltraumaufzugs an den Äquator gebunden ist. Obwohl der Fuß des Aufzugs sich in der Nation Obarsi befindet, wird die Station zum Wohl des gesamten Rings vom Großen Rat verwaltet, auch wenn dieses Arrangement sowohl unter den Obarsi als auch den Bewohnern der Station, die nach Autonomie streben, auf wenig Gegenliebe stößt.

Himmelshafen war einst Verces' wertvollste Ressource, denn der Transport von Gütern mit dem Weltraumaufzug aus der Anziehungskraft des Planeten heraus und hinein machte den Weltraumflug für die Verciten ökonomisch rentabel, lange bevor er anderen Welten gelang. Inzwischen sind Starts von der Oberfläche durch konventionelle Strahltriebwerke und Antigravtechnologie einfach zu bewerkstelligen. Himmelshafen ist jedoch immer noch die Heimat der bekanntesten Schiffswerften von Verces, die legendäre Rennschiffe von Marken wie Terminator und Neue Rotverschiebung, eine ganze Reihe gewöhnlicherer Designs für Firmen wie die Ringwerke sowie die Mehrheit der planetaren Flotte produzieren. Die Raumstation ist außerdem ein beliebter Ort für Schiffsmannschaften auf Landurlaub. In ihren Unterhaltungsdistrikten herrscht trotz regelmäßiger Spannungen zwischen den Touristen und ansässigen Arbeitern ständig Partystimmung.

HIMMELSHAFEN

N Raumstation
Bevölkerung 786.000 (55% Verthani, 15% Schirren, 10% Menschen, 5% Kasathas, 5% Ysokis, 1% Ryphorianer, 9% andere)
Regierung Rat (eine vom Großen Rat eingesetzte Koalition)
Eigenschaften Akademisch, Finanzzentrum
Maximale Gegenstandsstufe 16

Industrielle Enklaven

In den kalten Weiten von Finsterseit liegen von Konzernen geführte „Charterstädte" verstreut. In ihnen leben hunderte oder tausende von Arbeitern, welche gewaltige Bohrtürme oder andere Industrieanlagen in Stand halten, deren durch Flutlicht erhellte Plattformen in die eisige Nacht hinauf ragen. In der Nähe des Rings sind viele dieser Anlagen übermäßig befestigte Serverfarmen, die von den niedrigen Temperaturen profitieren, oder solche zur Wassergewinnung, welche die riesigen Rohrleitungen der Aquädukte speisen, die entsalztes Meerwasser quer über den Ring transportieren, um den Rand der Wüste zu bewässern. Tiefer in Finsterseit liegen Tiefenbohroperationen, deren Arbeiter in speziell angefertigten mechanischen Anzügen versuchen, Schelynium zu fördern, eine seltene Variante des hier vorkommenden Eises. Theologen behaupten, es handele sich dabei um die gefrorenen Tränen der Göttin Schelyn, welche sie aufgrund des Sturzes ihres Bruders Zon-Kuthon in Finsternis und Verderbnis vergossen habe. Das Material weist eine Reihe von bizarren magischen Eigenschaften auf, die von Supraleitung bis zu der Macht reichen, ein gebrochenes Herz zu heilen. Aber Forscher haben erst begonnen, Schelynium zu verstehen. Zu den größten Enklaven gehören GlaceTeks Anlage 37 am Rande des Walhakenmeers sowie Südfeld nördlich der Klebanikette, das Eigentum der Vorceaux AG ist.

Kaschak

Verces besitzt schon seit langer Zeit den Ruf einer Hochburg technologischer Modifikationen. Dies trifft auf keine der Ringnationen mehr zu als auf Kaschak. Von den Geflochtenen Türmen der Hauptstadt Nabokon aus agiert das Kyprematie-Kollektiv nicht nur als die Regierung des Landes, sondern auch als De-Facto-Sprachrohr der mächtigen Faktion der Verbesserten. Die Mitglieder des Kollektivs - permanent mit ihren Gebäuden verkabelt und im Endeffekt unsterblich – nehmen Einfluss auf die Politikgestaltung im ganzen System der Paktwelten. Dazu verwenden sie insektengleiche Drohnen, lebende Agenten und ein machtvolles Medienorgan, hinter dem die besten Prozeduren des maschinellen Lernens stehen, die man für Geld kaufen kann. Deshalb findet man in Kaschak eine große Vielfalt von innovativen Forschungsinstitutionen und -laboren für Kybernetik und Techomagie, darunter die Immerleben-Adaptionsgesellschaft, Haruspex Interplanetar und die Zaubersicht-Kooperative. Es bestehen allerdings Risiken, wenn man die öffentliche Heimat der Verbesserten ist: die Bedrohung durch Gruppierungen extremer Traditionalisten wie dem Banner der Reinheit, Technik-Terroristen wie den Erneuerern und NächsterSchritt sowie weniger ideologische Hacker und Spione, die von dem immensen Reichtum angezogen werden, der durch die Konten der hier ansässigen Konzerne bewegt wird.

Kolonien der Schirren

Als die Schirren das System der Paktwelten erreichten, war Verces der erste Planet, der ihnen Asyl gewährte. Die Schirren nannten ihre erste Kolonie Zuflucht, was entweder auf ein Missverständnis oder schlicht auf zu strenge Wortauslegung der insektenartigen Spezies zurückzuführen sein dürfte. Die Schirren haben sich seitdem in der Temora ausgebreitet und eine Reihe von Satellitenkolonien gegründet, zu denen Gekken, Hasetaru, Sisk und Takoris gehören. Viele Schirren wanderten schnell in den Ring der Nationen ein, um die besseren ökonomischen Möglichkeiten dort auszunutzen, aber ihre ursprünglichen Städte sind immer noch dicht bevölkerte Bastionen der Kultur ihres Volkes. Zuflucht ist die Heimat der prestigeträchtigen Kleriark-Universstität, einer strukturlosen Institution, welche Gelehrte anzieht, die zu unabhängig oder kontrovers sind, um an gewöhnlicheren Hochschulen toleriert zu werden. Gekken ist eine zentrale Anlaufstelle für Söldnerorganisationen der Schirren, die darauf spezialisiert sind, die extreme Synchronisation und Koordination unter ihren Mitgliedern auszunutzen, was sie auf dem Schlachtfeld unheimlich effektiv macht.

Lempro

Lempro ist nicht wirklich eines der Geächteten Königreiche, sondern eine winzige Nation, die nur aufgrund der Geographie abseits des Rings der Nationen liegt und sich standhaft weigert, ein Mitglied zu werden. Hier leben ausschließlich Intis, Kreaturen mit vielen Augen und beinahe skelettartigen Körpern, die sich an das Leben in extremer Kälte anpassten, indem sie ihr Blut komplett verloren. Die nomadischen Intis sind fasziniert von Spiralen, mögen Rätsel und tendieren zu leidenschaftsloser Gewalt wegen unvorhersehbarer Übertretungen. Sie überleben mittels Eisfischerei und Jagd, während sie um die riesigen, versiegelten Festungen patrouillieren, die sie die Steinmale nennen. In diesen heiligen Grüften liegen den Intis zufolge die letzten Angehörigen einer ausgestorbenen Spezies, welche dem Nomadenvolk vor langer Zeit seine Intelligenz verliehen habe. Diese Wesen sollen

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

sich in einem Zustand zwischen Leben und Tod befinden, bis jemand die Letzte Frage zu beantworten vermag. Zum Leidwesen von Forschern stellt eine Untersuchung der Steinmale oder das Erlernen der Letzten Frage einen Verstoß dar, den die Intis mit augenblicklicher Exekution bestrafen.

Mafentra

Die gefährlichen Schlicksandhügel werden von den Ysbo-Sippen bewohnt, barbarischen Nomaden, die auf schlangenartigen Kreaturen über den Sand und in die Schlacht reiten, die sie Eschari nennen. Damit sie nicht ständig in der Sonne garen, halten sich die Ysbo an den Schatten der Amokischuberge. Nur wenn sie gelegentlich eine der nächstliegenden Ringnationen angreifen, wagen sie sich hervor. Die einzige permanente Siedlung der Ysbo ist das ausgedehnte Gräberfeld namens Mafentra, wo die Nomaden ihre Toten begraben. Der Sand dort verschlingt die Leichen rasch, wenn man sie hineinwirft. Die „Gräber" der wichtigsten Ysbo werden von mystischen Schutzzeichen markiert. Alte Schamanen, die in der Nähe der Gebiete mit dem weichsten Sand leben, kümmern sich um die Aufrechterhaltung dieser Male. Fremden ist es strikt verboten, sich Mafentra zu nähern, und Reiter der Sippen sind innerhalb weniger Augenblicke zur Stelle, um Eindringlinge zu vertreiben.

Nockenwelle

Die Banditenbanden der Schrottschrauber streifen in ihren altertümlichen, von Verbrennungsmotoren angetriebenen Vehikeln durch die Staublande und greifen alle unglückseligen Reisenden (und manchmal ihresgleichen) an, denen sie wertvolle Güter wie Wasser, Nahrung und Treibstoff stehlen. Die Schrottschrauber sind nur im weitesten Sinn organisiert. Sie erkennen allerdings die Autorität des Schrottgerichts an, eines Rats aus fünf der härtesten Räuber, die in einem gemeinsamen Lager namens Nockenwelle leben und dort Tribut empfangen. Es steht Schrottschraubern frei, Probleme, die sie nicht selber beheben können, vor das Schrottgericht zu bringen, wenn sie Grund zur Anklage haben. Solche Streitigkeiten werden für gewöhnlich mittels Herausforderungen (wie durch Rennen oder einem Zweikampf in der Arena) beigelegt, über die der Rat entscheidet. Häufig enden sie mit dem Tod oder der schweren Verwundung eines der Teilnehmer, aber noch nie hat sich einer von ihnen zu sehr über die Einflussnahme des Rats beklagt.

Nockenwelle besteht aus fünf Sektionen, von denen jede mit eiserner Faust von einem Richter des Schrottgerichts regiert und von jenen Mitgliedern seiner Bande bewohnt wird, denen er am meisten vertraut. Spannungen unter den Lagern sind immer hoch, aber bisher kam es noch nie zu einem wirklichen Krieg zwischen ihnen.

Obarsi

Diese Nation umgibt den Fuß des Weltraumaufzugs von Himmelshafen hoch in den nördlichen Spitzen der Zwielichtberge. Obarsi ist im Endeffekt ein riesiger Hafen – einer, der verzweifelt gegen das langsame Abrutschen in die Bedeutungslosigkeit ankämpft. Der Aufzug ist zwar immer noch ein preiswertes Transportmittel in die Umlaufbahn von Verces und Güter erreichen ihn per Zug vom ganzen Planeten. Die zunehmende Verfügbarkeit des Raumflugs hat die Menge dieser Güter, welche die Landesgrenzen überquert, jedoch drastisch reduziert. Heute liegen viele der entlegenen Bahndepots und Lagerhausbezirke verlassen da und werden von stark verbesserten Straßenbanden kontrolliert, die Schutzgelder erpressen oder ankommende Fracht schlicht stehlen. Obarsi hat seine Anstrengungen verdoppelt, sich nach außen als kosmopolitischen Hafen zu präsentieren, um verlorenes Einkommen wettzumachen. Dazu hat das Land spezialisierte Hotels und Unterhaltungsbezirke errichtet, welche die Geschmäcker nahezu jeder bekannten Spezies bedienen. Außerdem umgarnt die Regierung die Kirche von Triune, um sich als führend in der Drift-Technik und -Kommunikation zu positionieren.

HELLSTRAHL-SCHIRR

Qidel

Im Zentrum von Hellstrahl ragt ein schmaler Steinturm in die Höhe. Er ist einer von Verces' ältesten Mysterien. In alter Zeit mieden die Verthani den Turm, den man auch als den Horst der Sonne kennt, da Humanoide mit Metallschwingen von einer Tempelfestung an der Spitze die umliegenden Gebiete angriffen. Seit dem Intervall hat niemand diese vermutlich verbesserten Räuber mehr gesehen und man glaubt, dass sie entweder geflohen oder ausgestorben sind. Dafür sind Strigae in den Turm eingezogen. Bei ihnen handelt es sich um ebenfalls geflügelte Humanoide, die ihre Herkunft nach Golarion zurückverfolgen können. Die Strigae verhalten sich weitaus anders als ihre isolationistischen Vorgänger und viele von ihnen haben sich friedlich in den Ring der Nationen integriert. Strigae sind zwar durchaus bereit, ihre ungewöhnlichen Bräuche und Fähigkeiten mit anderen zu teilen, aber sie lehnen es rundheraus ab, über ihr Leben in Qidel zu berichten, und möglicherweise sind sie dazu gar nicht fähig. Nur wenige Außenstehenden haben die Erlaubnis, das Innere des Turms zu sehen.

Schubu

Das idyllische Land Schubu mit seiner Hügellandschaft und aromatischen Kurkurrekwäldern wird allgemein für den Ort gehalten, an dem die erste Zivilisation auf Verces entstand. Heute ist die Nation im Grunde ein planetarer Park und ihre Landschaften die Heimat von geschmackvoll verborgenen Künstlerzufluchten, eleganten Städtchen in schläfrigen Tälern, vom Staat finanzierten archäologischen Ausgrabungen und farbenfrohen Flusstempeln. Die Sehenswürdigkeiten

mit dem unzweifelhaft höchsten Wiedererkennungswert in Schubu sind aber die Enigmafestungen: neun enorm große Steinbastionen, die mittels Magie erhalten werden und in der Antike des Planeten gebaut wurden. Von diesen Horten des Wissens und der Geschichte haben Gelehrte vieles über die ersten Zivilisationen der Verthani lernen können. Die Funktion als Zeitkapsel scheint in der Tat einer der Zwecke zu sein, für den die Festungen gedacht waren, denn große Sektionen der weitläufigen Bauten sind immer noch durch mächtige, magische Siegel verschlossen. Sie können nur geöffnet und zur Preisgabe ihrer Geheimnisse veranlasst werden, indem man die Lösungen für anscheinend unsinnige Rätsel findet. Dies ist jedoch nur der Anfang, da jeder neu geöffnete unterirdische Tunnelkomplex einen Spießrutenlauf aus tödlichen Fallen und in Stase gehaltenen Monstern enthüllt. Die von Universitäten finanzierten Teams, die solche Hindernisse überwinden, teilen der breiten Öffentlichkeit immer ihre Taten mit und jede neue Entdeckung zieht die Aufmerksamkeit des ganzen Planeten auf sich.

Die Singenden Gräben

Der Wind rast hier jaulend vom Oscho-Gletscher im Weltengürtel herab und fährt durch diese sich wie Finger ausbreitenden Schluchten. Die Gräben haben ihren Namen aufgrund der merkwürdigen Gänge erhalten, die in ihre eisigen Wände gegraben wurden. Diese Tunnel leiten den Wind auf eine Weise, dass bizarre, flötenden Melodien und unheimliche Akkorde entstehen, die man meilenweit hören kann. Niemand weiß, wer diese sich windenden Korridore gegraben hat, zwischen denen viele Verbindungen bestehen und die bis in den Felsen unter dem Eis reichen. In ihnen leben Blutsbrüder sowie andere räuberische Wesen und ihre Wände sind mit fremdartigen Bildnissen geschmückt, die zu keiner existierenden Kultur gehören. Legenden der ortsansässigen Stämme behaupten, dass einer der Tunnel irgendwann in eine Kammer mit uralten Maschinen führt, mit denen man die Rotation des Planeten wiederherstellen kann. Bisher wurden aber nur Bruchstücke außervercitischer Technologie gefunden und selbst diese sind von zweifelhafter Herkunft.

Die Solarparks

Da das brennende Tageslicht in Hellstrahl konstant scheint, steht Verces Solarenergie im Überfluss zur Verfügung – wenn sie denn transportiert werden kann. Zahlreiche Megakonzerne wie die Sonnenseite AG und Convectus Solar unterhalten riesige Parks aus Solarpanelen, die von Robotern und mit Schutzanzügen ausgestatteten Technikern gewartet werden. (Letztere würden zumeist lieber woanders arbeiten.) Andere Firmen betreiben automatisierte Fabriken am Rand von Hellstrahl, um von der Energie zu profitieren, die gratis vom Himmel fällt. Natürlich bedeutet die Gesetzlosigkeit von Hellstrahl, dass die Konzerne hier auf eigenes Risiko operieren. Die Energieleitungen in den Ring werden ständig von Sabotage, cleveren Abzweigungen durch Stämme aus den Geächteten Königreichen und Elektrovoren bedroht, welche die Leitungen durchbeißen, um die Energie zu trinken, ohne auf die Gefahren zu achten. Die Einrichtungen werden von Konzernsöldnern schwer bewacht, denn das Kapern und Erheben von Lösegeld für diese Anlagen stellt eine beliebte Einkommensquelle für Räuber dar. Zu diesen gehören die in mit Stacheln bewehrtes Leder gekleideten Schrottschrauber, die in antiken Fahrzeugen mit Verbrennungsmotoren durch die wüsten Staublande streifen.

Tempeloasen

Entdecker auf Reisen in Hellstrahl stolpern manchmal über vergessene Tempel in kleinen Flecken auf unerklärliche Weise üppiger Vegetation. Die Bauten in diesen „Tempeloasen“ sind immer bis zu einem gewissen Grad verfallen, verlassen oder wurden aus unbekannten Gründen zerstört. Für die Einwohner der lokalen Geächteten Königreiche, die an den Rändern der Oasen nach Nahrung suchen, sind sie tabu. In jedem Fall resultieren die dort wachsenden Pflanzen und die vorherrschende Luftfeuchtigkeit aus einem winzigen Ebenenriss, der in die Erste Welt führt. In die Wände der Tempel geritzte Symbole deuten darauf hin, dass sie zu Ehren der Feengottheiten errichtet wurden, die man die Ältesten nennt, oder dass sie einen Übergang zwischen den Ebenen bieten sollten, was auf Interaktionen zwischen Verthani und einer Auswahl von Feenwesen hinweist. Jeder Stamm erzählt eine andere Geschichte über den Grund, aus welchem die Tempel verlassen wurden. Auf seltsame Weise verweisen sie jedoch alle kryptisch auf den „Kronblattkrieg“ und enthalten die Wendung „ein zu hoher Preis“. Nichtsdestoweniger hat der Religionsgelehrte **Penamo Teth** (NG Verthani-Aspirant) von der Kleriark-Universität vor Kurzem einen Aufruf gestartet, nach dem sich sogenannte Abenteurer bei ihm melden sollen, wenn sie Interesse daran haben, ihm beim Studium der Tempel zu helfen. Er hofft, die Übergänge in den Tempeln so weit zu öffnen, dass sie wieder von Nutzen sind und sich vielleicht sogar ihre Energie anzapfen lässt, um Hellstrahl zu terraformieren.

Thapukar und Ulkothra

Diese benachbarten Länder, die manchmal auch die Zwillingsnationen genannt werden, sind aufgrund einer gemeinsamen, konservativen Kultur miteinander verbunden. Hier wird das traditionelle Kastensystem weiterhin praktiziert und gesellschaftlich, wenn auch nicht juristisch, durchgesetzt. Thapukars Wirtschaft ist seit jeher agrarisch geprägt und seine Ebenen stellen ein leichtes Ziel für Gesetzlose dar. Ulkothra ist eine bergige Region. Seine Minen fördern die seltensten Sternenmetalle des Planeten. Dank ihrer Verhaltensregeln gegen die Verbreitung von Verbesserungen tun sich die Zwillingsnationen bei der Fertigung von Robotern, Servorüstungen und riesigen Mechs für sowohl industrielle Anwendungen als auch zu Verteidigungszwecken hervor.

Vimal

Vimal ist eine der größeren Nationen auf Verces. In ihrer Hauptstadt Cuvacara befinden sich der Große Rat und hoch in den Bergen der Klebanikette Friedenswacht, die ursprüngliche Festung der Wächter. Es ist heutzutage nicht bekannt, welche Kriege oder gesellschaftlichen Umwälzungen zur Vereinigung des Rings der Nationen oder zu Gründung der Wächter führten. Allerdings deuten mehrere uralte Obelisken aus massiven schwarzen Stein, die an scheinbar zufälligen Orten stehen, darunter sowohl im Großen Rat als auch in Friedenswacht, auf eine Antwort hin. Sie tragen die Inschrift: „Aus Stärke Einheit / Aus Einheit Stärke / So Stehen Wir Gegen Das Chaos / So Ehren Wir Ihr Opfer“. Auf jede dieser Inschriften folgt eine andere eingravierte Rune von unbekannter Bedeutung, die inaktiv ist, aber immer noch eine magische Aura besitzt.

Weiße Welle

Das Fischerdorf Weiße Welle weigert sich seit dem Intervall standhaft, der Ringnation Athalo beizutreten, auch wenn Aufzeichnungen von vor dem Intervall zeigen, dass es einmal von den Soldaten des Landes beschützt wurde. Eine Reihe von Laserbatterien, die heute von den geschickten Mechanikern des Dorfes gewartet werden, dient zur Abwehr der wagemutigeren Monster und Räuber. Weiße Welle wahrt seine Unabhängigkeit, indem es die Blasen einer Spezies von Plattfischen, die nur in dieser Region vorkommt, zu einem starken Beruhigungsmittel verarbeitet und verkauft.

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

KYBERNETIKKIND +1 IN

Du trägst schon seit deiner frühen Kindheit kybernetische Verbesserungen in dir und betrachtest weitere Modifikationen als den Pfad des persönlichen Fortschritts. Du magst ein Verthani aus der Kaste der Verbesserten, ein Stahlhaut-ork, der sich von der Mehrheitsgesellschaft abheben will, oder einfach nur von den Möglichkeiten inspiriert sein, welche die Technologie bietet. In jedem Fall strebst du danach, deine Kybernetik vollständig zu beherrschen und weitere Verbesserungen zu ergattern, wann immer du die Gelegenheit hast.

FACHWISSEN [1.]

Du studierst enthusiastisch das Feld der Kybernetik und versuchst, in puncto neuer Anwendungen und experimenteller Technologien auf dem neuesten Stand zu bleiben. Reduziere die SG der folgenden Fertigkeitswürfe um 5: Technik zum Identifizieren von kybernetischen Verbesserungen und Biowissenschaft zum Abrufen von Wissen über Techniken kybernetischer Verbesserung sowie über Konzerne und Forschungseinrichtungen, die mit der Produktion von und Versuchen mit kybernetischen Verbesserungen zu tun haben. Computer zählt zu deinen Klassenfertigkeiten; wenn Computer zu den Klassenfertigkeiten der Klasse gehört, die du auf Stufe 1 ausgewählt hast, dann erhältst stattdessen einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Computer. Außerdem erhöht sich deine Intelligenz bei der Charaktererschaffung um +1.

SELBST-HACKER [6.]

Deine ständigen Experimente haben die Grenzen zwischen deinem Körper und deinen Verbesserungen verschwimmen lassen. Du kannst ein Mal am Tag mit einer Vollen Aktion eine deiner kybernetischen Verbesserungen übertakten, um eine Anzahl von Ausdauerpunkten entsprechend der Gegenstandsstufe der Verbesserung zurückzuerhalten. Du musst eine kybernetische Verbesserung in deinem Körper installiert haben, um diese Fähigkeit benutzen zu können.

GEHÄRTETE SYSTEME [12.]

Du verstehst die Angreifbarkeit von kybernetischen Systemen und hast ausgiebig an deinen eigenen herumgetüftelt, um sie widerstandsfähiger zu machen. Der SG, um deine kybernetischen Verbesserungen mittels Magie oder Technik zu hacken, erhöht sich dank der hinterhältigen Gegenmaßen, die du ihnen hinzugefügt hast, um 5. Deine kybernetischen Verbesserungen gewähren dir außerdem Elektrizitätsresistenz 5. Diese Resistenz ist mit einer anderen Quelle von Energieresistenz kumulativ.

MOD-SPEZIALIST [18.]

Du fühlst dich, als würdest du unter Spannung stehen, wenn du die Eigenschaften deines kybernetisch verbesserten Körpers demonstrierst. Du darfst bis zu zwei Mal am Tag 10 Minuten damit verbringen, deine Systeme zu testen und zu warten, um einen Reservepunkt zurückzuerlangen. Du kannst diese Fähigkeit nur benutzen, nachdem du bei einer signifikanten Aufgabe Erfolg hattest, der auf den von deinen kybernetischen Systemen gewährten Fähigkeiten beruhte (die Entscheidung liegt beim SL). Dies gilt nicht als Rast zur Wiedergewinnung deiner Ausdauerpunkte.

DIE IDARI

Die *Idari* ist das einzige Schiff, welches als eigene Paktwelt anerkannt wird, denn sie ist de facto die Heimatwelt der Kasathas in diesem Teil des Weltalls. Das gewaltige Kolonieschiff begann seine Reise kurz nach Ende des Intervalls. Sein ursprüngliches Ziel war der Planet Akiton, wo die Kasathas sich eine neue Heimat aufbauen wollten. Doch als sie im System ankamen, mussten sie erkennen, dass Akiton bereits besiedelt war. Daher entschieden sie, die *Idari* als eigenständige Welt in einer Umlaufbahn zwischen Verces und der Diaspora zu platzieren. Generationen von Kasathas sind auf dem Schiff gestorben und geboren worden. Es wird wahrscheinlich noch viele von ihnen kommen und gehen sehen.

Die Kasathas, die an Bord der *Idari* geblieben sind, versuchen fast alle, an den traditionellen Werten ihres Volkes festzuhalten. Sie schätzen daher Stabilität über allem anderen und suchen in der Vergangenheit nach Weisheit, um einen Weg in die Zukunft zu finden. Allerdings treiben die Bewohner der *Idari* auch regen Handel mit dem Rest des Systems und unterhalten gute Beziehungen zu den Spezies der anderen Paktwelten. Besucher des Schiffes bemerken unter Umständen, dass die kulturelle Atmosphäre ohne ortskundigen Führer für sie undurchdringlich ist, denn die meisten Kasathas entwickeln eine einzigartige Ansammlung von persönlichen Traditionen. Mit ein paar Hinweisen sind die meisten Paktweltler aber in der Lage, sich gut anzupassen.

GEOGRAPHIE

Die *Idari* ist eine Welt innerhalb eines riesigen Raumschiffs. Die Rotation der Trommel, des zentralen Zylinders, verleiht ihr den Anschein von Gravitation. Die Trommel ist ungefähr 4 Kilometer lang und ihr Durchmesser beträgt 800 Meter. An jedem Ende wird sie ein wenig enger. Die Größe ihrer Oberfläche auf der Innenseite erreicht nicht ganz 10 Quadratkilometer. Dort befinden sich beide städtischen Areale, wo die meisten Einwohner leben, sowie Gebiete, welche Mikro-Ökosystemen vorbehalten sind, deren Flora, Fauna und sogar Atmosphären von technomagischen Barrieren eingehegt werden. Die Architekten der *Idari* erkannten, dass die Beibehaltung funktionierender Ökosysteme es erleichtern würde, die Umwelt des Schiffes auszugleichen, denn Pflanzen benötigen weniger Wartung und Ersatzteile als Sauerstoffaufbereiter. Der Doyen für Ökologie und sein Team aus Ökoreglern – hochtechnisierten Parkwächtern – haben stets ein waches Auge auf den Zustand der Ökosysteme im

Schiff. Ihnen stehen Notfallsysteme für jedes erdenkliche Ungleichgewicht zur Verfügung, die während der Jahrhunderte erdacht wurden, die die *Idari* unterwegs war.

Die üppigen Flussufer-, Grasland- und Waldbiome in den zentralen Teilen der Trommel erinnern an die Wüstenoasen von Kasath und sorgen nicht nur für Sauerstoff, sondern haben auch psychologischen Nutzen für die Bewohner des Schiffes. An den Enden der Trommel wird der Boden langsam steiler, da sie dort enger ist. Die unteren Hänge werden als Vorkasath und Achterkasath bezeichnet und simulieren die trockeneren Teile von Kasaths Umwelt. Weiter oben, zur jeweiligen Spitze der Trommel hin, werden aus den Hängen schnell Klippen.

Die Trommel kann drei große Gewässer vorweisen, die von der Bevölkerung zur Entspannung genutzt werden und dabei helfen, das Wettersystem des Schiffes zu steuern. Das Heckreservoir und das Bugufer sind voller kleiner Boote und schwimmender Leute, während der See der Erinnerung unberührt bleibt, sieht man einmal von der Säule der Heimatwelt ab, die als Erinnerung daran dient, was die Kasathas zurückgelassen haben. In der Trommel existieren außerdem zwei Gruppen von kleineren Teichen. Die Unteren Seen stellen den beliebtesten ländlichen Rückzugort der Kasathas dar. Das Land mit seinen vielen Seen und lichten Wäldern ist zahm, voller Pfade und diskreter Annehmlichkeiten sowie Zugangspunkten zu unterirdischen Transportmitteln. Die Oberen Seen, wo die Fauna ungehindert umherzieht, sind wesentlich isolierter und wilder.

Die bewohnten Teile der Trommel sind in Sektoren unterteilt, die jeder aus einem urbanen Zentrum plus Umland besteht. Den Sektor Almolar durchziehen mehrere kleine Flüsse und seine dicht besiedelten Kuppeln, die einen Marktplatz unter freiem Himmel umgeben, erinnern an die Oasensiedlungen von Kasath. Die Kuppeln sind voller Gartenpassagen, damit Almolars Einwohner immer von üppigem Pflanzenwuchs umgeben werden. Brispex stellt das spirituelle Zentrum der *Idari* dar. Hier befinden sich Kirchen und Tempel vieler von Kasath stammender Glaubensrichtungen sowie ein paar neuere. In Gesilad leben Kasathas, die sich der Bewahrung des Wissens über ihre Heimatwelt widmen, egal wohin es deren Kinder verschlägt. Der größte Teil der Bevölkerung lebt hier unterirdisch. Dies führt dazu, dass der Sektor wie ein einziger, großer Garten auf einem Hügel aussieht, der nur von Tempeln, besinnlichen Teichen und für Zeremonien gedachten Orten unterbrochen wird. Heravex liegt auf einem Hochlandkamm und wurde im Stil einer von Kasaths Militäreinrichtungen konstruiert. Das Land zwischen ihren Türmen und Wällen ist so rot und trocken wie das von Kasath und Akiton. Khovis Wohntürme fungieren als Heimat von nahezu der Hälfte der Bevölkerung der *Idari*. Dieser Sektor besitzt nur wenige der offenen Sichtachsen und üppigen Gärten der anderen. Dafür ist Khovi ein pulsierender Schwerpunkt von Kultur und Unterhaltung. Viele seiner Korridore wurden in Kunstgalerien und Spielstätten verwandelt. Mesacand ist ein landwirtschaftliches Zentrum mit kompakten, hochtechnisierten Operationen,

deren Produkte in Bottichen gezogen werden. (Der Großteil der traditionellen und hydrokulturellen Landwirtschaft befindet sich in ergänzenden Agrikulturkapseln außerhalb der Trommel.) Die Arbeit auf den Bottichfarmen erfordert eher technisches Wissen als körperliche Anstrengung, aber die Traditionen und Zeremonien der kasathischen Subsistenzwirtschaft werden immer noch angewendet. Die gesamte Kommune von Mesacand trifft sich allmorgend- und -abendlich zu aufwendigen, gemeinsamen Ritualen.

Durch die Mitte der *Idari* verläuft ein Null-G-Transporttunnel, den man als die Nabe kennt. Von der Nabe aus verlaufen Aufzüge bis zum „Boden" der Trommel, die alle bequemerweise in allen Städten und anderen wichtigen Gebieten des Schiffes enden. Die Brücke der *Idari* und ihre Gefechtsstationen sind an ihrem Bug verortet; ihre Maschinendecks liegen nahe dem nun stillgelegten Ring aus Strahltriebwerken, der den Heck des Schiffes umgibt. Dort befinden sich auch die als Schmelzen bekannten Fabrikationsbuchten. Andere Areale, die wichtig für den Betrieb der *Idari* als Raumschiff sind (wie die Waffenlafetten) sind über ihren Rumpf verteilt. Nur die Mannschaft hat Zugang zu ihnen.

Der Großteil des Innenlebens der *Idari* wird ständig von künstlichem Tageslicht erhellt, welches von den Sonnenkollektoren an ihrer Außenhülle eingefangen wird. Jeder „Tag" besteht aus einer künstlichen Periode von 27 Stunden, die in Schichten von 9 Stunden eingeteilt ist, von denen jede gleichermaßen arbeitsreich ist, denn die wichtigsten Bereiche des Schiffes werden rund um die Uhr gewartet. Mehrere Luftschleusen liegen an jedem Ende der *Idari*, nahe der Endpunkte der Nabe. Diese Schleusen schließen größere Zugangsöffnungen ein, die zum Be- und Entladen von Waren in die Manufakturen benutzt werden, was via automatisierter Transportsysteme geschieht.

BEWOHNER

Die überwiegende Mehrheit der Wesen, die auf der *Idari* wohnen, sind Kasathas, Nachfahren von Auswanderern von einem weit entfernten Wüstenplaneten. Andere Völker müssen sich ihren Weg durch die vielen kulturellen Traditionen der Kasathas bahnen, was sie vielfach mithilfe eines kasathischen Lotsen tun, denn das Erlernen dieser Bräuche dauert mitunter Jahre. Kasathas ermutigen Auswärtige, nach Weisheit in den Traditionen des eigenen Volks zu suchen und daraus eigene Hinterlassenschaften von Bräuchen zu formen. Manche Fremde halten es jedoch für einfacher, sich etablierte kasathische Riten zu eigen zu machen. Die Kasathas der *Idari* zeigen sich in der Regel mitfühlend gegenüber den Nöten von Neuankömmlingen, die ihren Platz auf dem Weltenschiff zu finden versuchen, und strengen sich sehr an, mit ihnen in Kontakt zu treten, wenn die Besucher ihre Kultur weitergeben wollen.

Der größte Teil der nicht-kasathischen Bewohner der *Idari* besteht aus Androiden und Ysoki. Androiden wohnen mehrheitlich in der Nähe der durch das Vakuum isolierten Konstruktionsmodulen der Schmelzen, wo sie sich als unbezahlbar erwiesen haben, weil sie ohne Atmosphäre auskommen können. Eine beträchtliche Anzahl von Ysoki hat es zu den Nutzräumen der Maschinendecks verschlagen. Je vertrauter sie mit den Schiffssystemen werden, desto mehr erweisen sie sich als unverzichtbar für die Aufrechterhaltung des Schiffsbetriebs.

Die Menschen, die auf der *Idari* wohnen, bevorzugen die planetenähnlichere Trommel. Bei ihnen handelt es sich größtenteils um Händler auf den Fremdmärkten von Almolar. Diese Menschen neigen dazu, unter sich zu bleiben, und sehen lieber die vertrauten Gesichter ihrer eigenen Spezies, obwohl sie in der Heimat einer anderen leben. Gelehrte der Laschunta werden auf der *Idari* sehr geschätzt und viele von ihnen studieren im Tempelkomplex, der die Scholar Adat umgibt. Viele dieser Weisen fasziniert die Verbindung zwischen Kasathas und Seltsamen. Sie verbringen daher viel Zeit damit, uralte kasathische Traditionen zu erforschen, um mehr darüber zu erfahren. Die wenigen Schirren an Bord des Schiffes sind Studenten der Philosophie des Zyklus, denn dessen Maxime über die Verbundenheit aller Dinge spiegeln den Schwarmverstand wieder, dem sie einmal angehörten.

DIE IDARI

RG Kolonieschiff
Bevölkerung 43.607 (93% Kasathas, 7% andere)
Regierung Oligarchie (Doyenat)
Eigenschaften Bürokratisch, Isoliert, Technisch fortschrittlich
Maximale Gegenstandsstufe 20

GESELLSCHAFT

Die Gesellschaft auf der *Idari* ähnelt der auf Kasath, auch wenn sie jahrhundertelang in der schwierigen Umgebung eines Kolonieschiffes destilliert wurde. Die meritokratische Natur des Doyenats, der Schiffsregierung, ist beispielsweise ein Überbleibsel des Bedarfs an skrupelloser Kompetenz auf der Reise und hat die auf Kasath üblichen, ausdrücklich über Vererbung geregelten Herrschaftssysteme ersetzt. Eine Mehrzahl der gesellschaftlichen Institutionen auf der *Idari* funktionieren auf Arten, die keine einfachen Analogien zu den Organisationen anderer Spezies zulassen, was unter Auswärtigen ständig für Verwirrung sorgt.

Ein repräsentativer Rat, das Doyenat, regiert die *Idari*. Seine Mitglieder werden in einer einzigartig kasathischen Kombination aus Demokratie, Meritokratie und Aristokratie bestimmt. Doyens werden per Konsens von im Amt befindlichen Doyens ausgewählt und ersetzen jene, wenn sie zurücktreten. Flüsterkampagnen sind Standard; die langsamen, aber stetigen Gespräche unter der Rose ergeben irgendwann einen öffentlichen Konsens. Es existieren zwar formelle Regelungen für die Machtübergabe, aber sie werden selten verwendet. Wenn es offensichtlich wird, dass ein Doyen oder eine Doyenne ersetzt werden muss, erwartet man von ihm oder ihr, ohne viel Federlesens aus dem Amt zu scheiden. Diese organische Machtdynamik ist für Außenstehende beinahe undurchschaubar, wenn sie beobachten, wie Doyens still und ohne Erklärung ihre Ämter an- oder abtreten. Dieses System funktioniert jedoch seit Jahrhunderten. Das Doyenat vermittelt in Diskussionen über Politikansätze und untersucht die wechselnden Meinungen der Kasathas, bevor es sie in Maßnahmen ohne Störungen oder Unmut zu erregen umsetzt. Das Doyenat ist eine Institution, die unter der Bevölkerung hohes Vertrauen genießt. Alle daran beteiligten Spieler verfolgen langfristige Strategien; selbst, wenn sie einmal eine Runde verlieren, wissen sie, dass die nächste zu ihren Gunsten ausfallen mag.

Die Mehrheit der niedrigen und mittleren Ränge des Doyenats besteht aus stufenweise beförderten Bürokraten, wie es dem Ideal der kasathischen Regierung entspricht. Die höchsten Ränge agieren allerdings ähnlich wie in einer Aristokratie. Nominierungen erfolgen aufgrund von Leistungen und allgemeiner Zustimmung, aber die höchsten Ämter, insbesondere die der Doyens, scheinen aus irgendeinem Grund nach dem Rotationsprinzip von Mitgliedern bestimmter Familien besetzt zu sein. Während die harten Zwänge der Reise immer mehr Teil der Geschichte werden, haben einige Radikale damit begonnen zu flüstern, dass eine Meritokratie, die einer Aristokratie ähnelt, keine Meritokratie ist und dass ernsthafte Reformen nötig seien, auch wenn dies bedeute, dass man von Nominierungen durch Zustimmung abrücken müsse.

Einige Doyens haben wichtige Positionen in der Mannschaft der *Idari* inne, zum Beispiel Kapitän oder Leitender Ingenieur. Manche dieser Rollen sind jedoch in den letzten Jahrzehnten weniger wichtig geworden, weshalb diese Doyens weniger Macht im Doyenat besitzen als während der Reise. Sie versuchen, ihre

Aufgabenbereiche zu ändern, was dazu geführt hat, dass Dispute darüber, welcher Doyen für welche Bereiche des Schiffes zuständig ist, inzwischen Sitzungen des Doyenats beeinträchtigen.

Die Mannschaftsränge ähneln denen von Bürokraten in einer öffentlichen Verwaltung, basieren aber auf einer Art militärischer Ausbildung. Ihre Spannweite reicht von Ingenieuren, welche die Triebwerke der *Idari* warten, zu Botanisten, welche die verschiedenen Bereiche des Ökosystems der Trommel überwachen. Alle Mannschaftsmitglieder sind jedoch bereit und willig, das Kolonieschiff mit ihrem Leben zu verteidigen, wenn dies nötig sein sollte. Die meisten von ihnen stammen von der ursprünglichen Besatzung des Schiffes ab. Nur einige ausgewählte Nicht-Kasathas haben bisher die Ehre erhalten, volles Mannschaftsmitglied geworden zu sein.

Egal ob Kasatha oder nicht: Alle Idarier, die mindestens ein Jahr an Bord des Schiffes gelebt haben, dürfen sich für eine Reserveposition in der Besatzung ausbilden lassen. Reservemitglieder werden im Regelfall dann mobilisiert, wenn die *Idari* in schweren Notfällen geschützt oder verteidigt werden muss. Sie leben und arbeiten für gewöhnlich in anderen Berufen, die nichts mit ihrem Mannschaftsrang zu tun haben, zusammen mit den zivilen Bewohnern des Schiffes. Vielen Kasathas wird beigebracht, dass die Ausbildung zum Reservemitglied der Mannschaft zu ihren Bürgerpflichten gehöre, und dass der ein oder andere für Übungen geopferte Tag einen geringen Preis dafür darstelle, die Lebensdauer der *Idari* und der eigenen Spezies zu verlängern.

Adata sind die Besucher der Scholar Adat, die als reales und mystisches Lager für das gesamte überlieferte Wissen der Kasathas dient. Über den Adat genannten Prozess werden Persönlichkeit und Wissen von verstorbenen Kasathas mittels eines dünnen Streifens ihres Gehirns konserviert. Danach kann nach Bedarf eine technomagische Verbindung zu den jeweiligen unsterblichen Seelen der Verstorbenen hergestellt werden. Mit dieser Methode ehren die Kasathas ihre Ahnen nicht nur, sondern erhalten auch die Gelegenheit, von ihnen zu lernen. Ein Großteil der kasathischen Kultur auf der *Idari* dreht sich um die Scholar Adat, wo die alten Pfade studiert werden und in den Traditionen der Vergangenheit nach neuer Relevanz geforscht wird. Die derzeitige Doyenne für die Adata ist **Barasul Naedarin Allar** von Clan Allar (RN Kasatha-Aspirantin). Sie besitzt großen Einfluss im Doyenat und lehnt es trotz der Opposition durch ihre liberaleren Kollegen entschieden ab, dass Nicht-Kasathas Adata werden können.

Jene Bewohner der *Idari*, welche nicht zum Doyenat, der Besatzung oder zu den Adata gehören, sind hauptsächlich Händler und (Unterhaltungs-)Künstler. Sie wohnen ähnlich den Einwohnern anderer Planeten in den urbanen Sektoren des Schiffes. Khovis Gewirr aus winzigen Wohnflächen ist dabei am dichtesten besiedelt. Diese Bewohner stellen die treibende Kraft hinter vielen kulturellen Entwicklungen an Bord dar. Derzeit beinhalten die heißesten neuen Trends Laserskulpturen: Künstler richten harmlose Laserstrahlen so ein, dass daraus dreidimensionale Bilder entstehen, wenn man sie aus dem korrekten Winkel betrachtet. Auch sehr beliebt ist ein quelloffenes Spiel in der virtuellen Realität, dass sich Chrononuance nennt. Mit ihm sind Entwickler in der Lage, Spielern ihre Theorien darüber zu präsentieren, was während des Intervalls geschah.

BARASUL NAEDARIN ALLAR

KONFLIKTE UND BEDROHUNGEN

Für Fremdweltler scheint die Gesellschaft auf der *Idari* ein Konsens frei von Meinungsverschiedenheiten oder ein Tumult aus individuellen Handlungen zu sein. Unter der Kooperation und persönlichen Autonomie befinden sich jedoch einige tiefe Konflikte.

Der hauptsächliche Zweck eines Kolonieschiffes ist der Aufbau einer Kolonie. Dieser Umstand liegt einem schwärenden Konflikt zugrunde, der zwischen drei Interessengruppen an Bord der *Idari* herrscht. Die größte Gruppe glaubt, dass der derzeitige Kurs der beste sei. Man solle die *Idari* weiterhin als Heimatwelt nutzen und sich so eine Nische in den Paktwelten suchen, ohne sich auf Eroberung oder eine Weiterreise einzulassen. Die Anhänger dieser Idee argumentieren, dass die Kasathas erfolgreich und weise ihre Strategie angepasst hätten, als sie neue Informationen über die Paktwelten erhielten, und nun den Kurs verfolgen, dem ihre Vorfahren gefolgt wären, wenn sie die derzeitige Situation hätten voraussehen können. Eine zweite Gruppe ist der Überzeugung, dass es das Mandat der *Idari* sei, wie vorgesehen Akiton zu besiedeln, wie es die Erbauer vorgesehen hätten. Hierzu gehören vornehmlich Besatzungsmitglieder, die glauben, sie schulden ganz Kasath Gefolgschaft, nicht nur einer bequemen Splittergruppe hier in den Paktwelten. Die dritte Gruppe will, dass die *Idari* ihre Triebwerke wieder befeuert und sich auf die Suche nach einem anderen geeigneten Planeten begibt. Diese Gruppierung besitzt nicht viel Einfluss, hat aber im Stab des Doyens der Exploration viele Unterstützer. Sie hoffen, einen so perfekten unbewohnten Planeten zu finden, dass es die Mehrheit der Kasathas davon überzeugen wird, die Reise wieder aufzunehmen. Es hat zwar noch keine Gewaltausbrüche zwischen den drei Gruppen gegeben, aber die Spannungen zwischen ihnen werden stärker.

Ein anderer Riss innerhalb der kasathischen Kultur hat mit der Präsenz von Fremdweltlern an Bord der *Idari* zu tun. Kosmopolitische Kasathas akzeptieren Besucher und Immigranten von anderen Paktwelten ohne Einschränkungen. Sie glauben, dass entweder deren Erfahrungen mit kasathischen Traditionen deren Kultur auf neue Höhen heben wird, oder – noch radikaler – dass die kasathische Kultur durch umsichtige Integra-

BUGWÄRTS
MESACAND
Obere Seen
Universität von Neu-Kasath
Tempel von Talavet
Hydroponische Türme
BRISPEX
Tempel von Ibra
Culinarium
Außenposten Umbra
Tempel des Schwarzen Schmetterlings
Scholar Adat
Achterkasath
Das Grasmeer
Bottichfarmen
KHOVI
Vorkasath
Säule der Heimatwelt
Die Roten Korridore
See der Erinnerung
Heckreservoir
Nabenstation 3
Bugufer
Galerie Delimar
Untere Seen
ALMOLAR
Doyenatsversammlung
Garten von Ganz Kasath
Teich der Härtung
Fremdmärkte
Museum der Anzestralen Technologie
Dschungel von Kusad
Das Paradiesdorf
GESILAD
HERAVEX
Die Erprobungsgruben
400 Meter
Kloster Pradulex
Der Komplex
Windfänger-Archiv
Damoritoschs Schanze

tion mit dem Besten anderer Kulturen verbessert werden könne. Allerdings halten einige Gruppen von isolationistischen Kasathas dies für eine Art kultureller Kontamination. Man findet Anhänger dieser Ideologie überall: im Doyenat, unter der Besatzung und in allen Schichten der Gesellschaft auf der *Idari*. Sie bestehen jedoch nicht darauf, sich komplett von den Paktwelten zu trennen. Sie sind davon überzeugt, dass die Besuche von Fremden kurz bleiben und auf bestimmte Gebiete begrenzt sein sollten, wo sie nicht viel Ärger verursachen oder die Kasathas mit ihren fremdartigen Einstellungen anstecken können.

Es existiert außerdem ein kleiner Teil der kasathischen Gesellschaft auf der *Idari*, dessen Mitglieder versuchen, ohne Technologie zu leben, indem sie Barackenstädte an den Rändern der Städte bewohnen und durch Fischen, Jagen und Sammeln in den naturbelasseneren Gebieten des Schiffes überleben. Die für das Gleichgewicht im Ökosystem der *Idari* verantwortlichen Leute betrachten diese Kasathas mit einer Mischung aus Ehrfurcht und Verwirrung, tendieren aber dazu, sie nicht zu belästigen. Fragt man die Angehörigen dieser Gruppe nach ihren Motiven, behaupten sie, die *Idari* stehe kurz vor einer Tragödie, durch die das Schiff seine Energieversorgung verlieren würde. Die Fähigkeiten der Jäger und Sammler würden damit notwendig für das Überleben aller an Bord werden. Die Sicherheitsoffiziere behalten diesen kleinen Kult genau im Auge, denn sie glauben, seine angebliche Existenzberechtigung sei eine verschleierte Drohung.

Mitglieder einer kleinen Sekte von Kasathas, die man die Ungeminderten nennt, glauben, dass die Weisheit aller Ahnen einer Person sich in deren Gehirn befinde. Sie behaupten, der Prozess des Adat bedeute den Verlust dieses Wissens. Für die Ungeminderten ist nur das vollständige Gehirn imstande, all die Erkenntnisse und Expertise zu fassen. Eine kleine Anzahl der Anhänger dieser Sekte ist bereit, ihre Überzeugung öffentlich zu äußern und versucht, das Adat durch die üblichen politischen Kanäle zu ändern. Die meisten agieren allerdings in den Schatten, stehlen Leichen und konsumieren psychotrope Drogen, wenn sie versuchen, mit den frisch extrahierten Gehirnen in Kontakt zu treten.

WICHTIGE ÖRTLICHKEITEN

Die nachfolgend aufgeführten Örtlichkeiten können auf der Idari gefunden werden.

Die Agrikulturkapseln

Die Trommel besitzt zwar ihre eigenen Bottichfarmen und Hydroponischen Türme, ist aber bei Weitem nicht imstande, genügend Nahrung für die Bevölkerung des Schiffes zu produzieren. Ein kleiner Teil der Hauptmannschaft mit Unterstützung von großen Gruppen aus der Reservebesatzung betreibt am äußeren Rumpf der *Idari* die Agrikulturkapseln. Der Dienst hier erfordert häufig körperliche Arbeit, die weit über die für andere Positionen im Schiff benötigte hinausgeht. Es mangelt jedoch nicht an Anwärtern für die Kapseln: Eine Kultur des „Zurück zum Bottich" hat dafür gesorgt, dass viele Kasathas ein aktives Interesse daran zeigen, Teil der eigenen Nahrungsproduktion zu sein. Ein weiterer wichtiger Faktor ist, dass die Arbeiter hier sich zuerst die besten Produkte aussuchen dürfen. Dies kann allerdings den Eifer nicht erklären, mit dem sich so viele Idarier auf die Arbeit an den Bottichen und hydroponischen Gestellen stürzen.

Außenposten Umbra

Der Wüstenplanet Kasath mag zwar arid sein, aber das bedeutet nicht, dass es dort kein Leben gibt. Die Gebiete Achter- und Vorkasath auf der *Idari* versuchen, so viel der Fauna und Flora des Planeten wie möglich zu erhalten. Die Ökoregler benutzen zu diesem Zweck eine Handvoll von in der Trommel verteilt liegenden Stationen, von denen aus sie das Ökosystem in Sicherheit überwachen, ihre Aufzeichnungen aufbewahren und andere wichtige Aufgaben erledigen können. Zusätzlich zu diesen Tätigkeiten hat die Mannschaft von Außenposten Umbra in Achterkasath damit begonnen, die narkotisierenden Blüten eines Kaktus namens Tacieh an eine Bande von kriminellen Ysoki auf den Maschinendecks des Schiffes zu verkaufen. Der Doyen für Ökologie weiß zur Zeit nichts von dieser Schmuggeloperation, denn die darin involvierten Kasathas lagern ihre illegal erworbenen Crediteinheiten auf geheimen Konten. Sie planen, sie erst auszugeben, wenn die Ysokis genug Ware haben.

Die Brücke

In den letzten Jahrzehnten arbeitet nur eine Rumpfmannschaft auf der Brücke der *Idari*, die mit Monitoren und Anzeigetafeln gefüllt ist, welche die vielen Systeme des Schiffes überwachen und die Besatzung alarmieren, wenn Fehlfunktionen auftreten. Die Rolle von Kapitänin **Imma Elotok Hin Xogathu** (RN Kastaha-Mechanikerin) hat nicht mehr dieselbe Bedeutung als zu der Zeit, als der Schiff noch unterwegs war. Sie steht jedoch noch immer der Brückenbesatzung vor und hat einen Sitz im Doyenat inne. Von Kapitänin Xogathu und ihren Untergebenen wird erwartet, dass sie bei schweren Notfällen die Kontrolle über die *Idari* übernehmen und sie nötigenfalls aus der Umlaufbahn und in ein anderes System steuern. Auch wenn der Sicherheitschef des Schiffes die Autorität besitzt, die Waffen der *Idari* das Feuer eröffnen zu lassen, darf die Kapitänin ihn überstimmen, wenn sie glaubt, dass dies zu weit gehen würde. Kapitänin Xogathu verspürt inzwischen eine Art Wanderlust und es kann sein, dass sie bald von ihrem Posten zurücktritt.

Das Culinarium

Die Forscher dieses Instituts setzen sich sowohl aus Gentechnikern als auch aus Gourmetköchen zusammen, die interessante neue Zutaten schaffen, die in den Hydroponischen Türmen von Mesacand gezüchtet werden. Im Culinarium florieren Kochtechniken wie die Molekularküche oder die noch esoterischeren Quantenaromen. Alle vier Monate veranstaltet das Institut ein riesiges Bankett, um neue Rezepte und Nahrungsmittel zu demonstrieren. Eintrittskarten zu diesem Ereignis sind meist innerhalb weniger Augenblicke ausverkauft. Daher hält der Doyen für Ernährung ständig Ausschau nach Fälschungen, was zu der kürzlichen implementierten Maßnahme führte, nach der Nicht-Idarier nur einmal im Jahr an einem solchen Festmahl teilnehmen dürfen.

Damoritoschs Schanze

Die meisten Tempel auf der *Idari* stehen in Brispex. Damoritoschs Schanze befindet sich jedoch in den Hügel von Heravex, wo sie die benachbarten Gebäude überragt. Alle Anhänger des Eroberers sind hier willkommen. Die ansässigen Kriegspriester bieten außerdem als Gegenleistung für eine kleine Spende an die Kirche Kampftraining an. Diese Übungseinheiten sind häufig brutal und die erschöpften Teilnehmer verlassen sie oft mit allerlei Blutergüssen. Die Kriegspriester haben genug Erfahrung, um ihren Kunden nicht die Knochen zu brechen, aber es kommt gelegentlich zu Unfällen. Glücklicherweise kann der Klerus auch medizinische Dienstleistungen anbieten, die gratis für jene sind, welche im Kampf ihre Ehre bewiesen haben. Die Kriegspriester behalten sich das Recht vor, alle Anwärter wegzuschicken, die zu schwach auf sie wirken, doch dies ist für gewöhnlich eine Prüfung des Willens. Immerhin würde niemand, der das Training hier verdient hat, nach ein paar harschen Worten schlicht aufgeben.

Die Doyenatsversammlung

Die Doyenatsversammlung gehört keinem der sechs Sektoren an und steht symbolisch über der Bevölkerung, der sie dient, allein inmitten grüner Felder. Diese Abgrenzung ist mehr eine Metapher als ein Fakt. In Wirklichkeit ist Trennlinie zwischen Doyenat und der Bevölkerung mehr eine Steigung als eine scharfe Klippe. Die Natur der zivilen Verwaltung unter den Kasathas basiert auf Autorität, Respekt und Verantwortung, die langsam angesammelt werden. Viele der Stabsstellen, die in der Doyenatsversammlung arbeiten, widmen sich ihren Karrieren im öffentlichen Dienst so eingehend, dass ein zweites Leben außerhalb des Gebäudes für sie keinen Sinn mehr ergibt. Deshalb wohnen sie in den hier zu diesem Zweck eingerichteten Bereichen. Andere Verwaltungsmitarbeiter arbeiten direkt in ihren Gemeinden und kommen nur zur Versammlung, wenn wichtige Sitzungen oder Zeremonien anstehen.

Dschungel von Kusad

Die Wälder der *Idari* sind mehrheitlich nicht sehr dicht und gemäßigten Klimas. Der Dschungel von Kusad bildet die Ausnahme. Dieser kleine tropische Regenwald wird durch komplexen Maschinen feucht gehalten, welche Feuchtigkeit in die Luft in der Region abgeben. Da der Dschungel die Heimat von gefährlichen Raubtieren und giftigen Pflanzen ist, begeben sich nur wenige Idarier unbeaufsichtigt hinein. **Nasenlir Zye Fassar** von Clan Vophious (NG Kasatha-Solarier) bietet regelmäßige Führungen in den Dschungel an, an denen sich jedes Jahr hunderte Besucher erfreuen. Die Kosten dieser Expeditionen sind nicht gerade gering und fordern von den Teilnehmern, Verzichtserklärungen zu unterschreiben, für den Fall, dass etwas schrecklich schiefgeht.

Erprobungsgruben

Kasathas benutzen Energie- oder Projektilwaffen, wenn es nötig sein sollte, aber ihr Militär hat nie einen gesteigerten Wert auf sie gelegt. Die meisten Kasathas verwenden Nahkampfwaffen. Der Sicherheitsdienst der *Idari* betrachtet körperliche Kampffähigkeiten als Hauptkriterium, wenn man sich für den Dienst in den Streitkräften qualifizieren oder befördert werden möchte. Der Doyen für Sicherheit befindet sich fast unter dem besten einen Prozent der Nahkämpfer und die restlichen hohen Ränge werden von ähnlich fähigen Mitgliedern der Kriegerelite besetzt. In den Erprobungsgruben finden Kasathas Gelegenheiten zum Trainieren sowie zum Sammeln diverser Kampferfahrung, die sie vielleicht einmal in der Schlacht brauchen werden. Fremdweltler, die an den Kämpfen hier teilnehmen, werden gut für ihre Anstrengungen bezahlt und erhalten nachträglich eine medizinische Komplettbehandlung.

Die Fremdmärkte

Die Fremdmärkte am Rand von Almolar sind das Gebiet mit der höchsten Konzentration von Nicht-Kasathas auf der *Idari*. Hier wimmelt es vor unterschiedlichen Spezies und Kulturen, während die bescheidene Architektur der Gebäude stark geschmückt ist, um den Blick von Besuchern anzuziehen. Die Händler der Fremdmärkte kommen von allen Paktwelten und manchmal auch von weiter her. Am zahlreichsten sind jedoch Menschen, deren Gemeinde in diesem Viertel eine Nische für sich geschaffen hat und eng zusammenhält, da ihre Mitglieder alle Schwierigkeiten damit haben, das komplexe kulturelle System der Kasathas von der *Idari* zu verstehen.

Zwischen den Marktplätzen steht der Fremdländer, eine Bar für Nicht-Idarier, welche diesen Eindruck aktiv verstärkt, indem sie die grellsten Cocktails der Absalom-Station serviert. Fast alle Menschen, die das Schiff besuchen, enden irgendwann hier, entweder weil sie vertraute Gesichter sehen wollen oder von hilfreichen Kasathas in die Richtung des Fremdländers geschickt werden. Daher kennt die Inhaberin, **Yuki Utsama** (NG Menschliche Gesandte), die meisten Menschen auf der *Idari* und ihre Geschäftsinteressen vom Sehen her.

Galerie Delimar

Die Galerie Delimar ist eine der größeren Kunstgalerien in Khovi. **Salasar Mou Qari** von Haus Delimar (NG Kasatha-Gesandte), einst wegen ihrer gewagten Videocollagen eine berühmte Künstlerin, leitet die Galerie. Sie ist heute auf der Suche nach jungen Künstlern aller Medien und unterstützt sie, indem sie deren Werke in Ausstellungen zeigt, die sich in jeder Woche ändern. Die Galerie ist unter den oberen Zehntausend der Paktwelten oft im Gespräch. Zu ihren interessanteren, kürzliche erfolgten Ausstellungen gehörten Geruchsskulpturen, stark immersive VR-Erfahrungen sowie Porträts, die mit aus Sternenstaub kreierten Pigmenten gemalt wurden.

Der Garten von Ganz Kasath

Ein Teil von Gesilad wurde für einen speziellen Zweck reserviert, auch wenn dieser den Uneingeweihten nicht sofort auffallen dürfte: Der Garten von Ganz Kasath ist eine Parkanlage, die dazu gedacht ist, alle Pflanzenarten von der kasathischen Heimatwelt so zu bewahren, wie sie vor der Reise existierte. Die hier arbeitenden Meistergärtner achten peinlich genau darauf, dass die Pflanzen nicht von modernen Kulturen fremdbestäubt werden. Dies ist ein weitsichtiges Projekt, die Flora der Oasen auf Kasath für den Fall zu erhalten, dass die Kasathas sie benötigen, um einen Wüstenplaneten erblühen zu lassen.

Das Grasmeer

Das Grasmeer imitiert das verlorene Grasland des kasathischen Kontinents Furalev. Moderne Kasathas meiden es auf Wunsch einer kleinen Gruppe ihrer Artverwandeten, welche in diesem Gebiet leben und Technologie ablehnen. Der Clan überlebt, indem er die langbeinigen Herden von Virix so hütet, wie es ihre Vorfahren in alter Zeit getan haben.

Einige junge Kasathas des Clans werden seit kurzer Zeit vermisst und die Älteren glauben, sie wurden von Bewohnern der Roten Korridore entführt, die keine guten Absichten verfolgen. Da die verzweifelten Eltern dem Doyenat nicht trauten, haben die einen Aufruf an Ermittler von jenseits der *Idari* gestartet. Sie hoffen, dass Abenteurer eher in der Lage sind, die zwielichtige Unterwelt der Roten Korridore zu erforschen und die verlorenen Kinder aufzuspüren.

Hydroponische Türme

Die flachen Felder der Bottichfarmen bedecken zwar den größten Teil der Oberfläche von Mesacand, aber die meisten Nahrungsmittel des Sektors werden in den hydroponischen Türmen herangezogen, die auch als Wohnraum dienen. Anders als bei den Agrikulturkapseln, wo hauptsächlich Getreide wächst, produzieren die Türme eine breite Auswahl von Nahrungsmitteln, die immer größer wird, da die Gentechniker des Sektors immer exotischere Sorten züchten.

Kloster Pradulex

Die Kasathas brachten die Philosophie des Zyklus mit sich zu den Paktwelten. Bis zum heutigen Tag sind viele Kasathas Solarier. Das Kloster Pradulex befindet sich auf einem Hügel kurz hinter der Grenze des Sektors Gesilad. Hier trainieren viele Solarier, indem sie in Übereinstimmung mit uralten, kasathischen Traditionen über den Zyklus meditieren. Nach mehreren Jahren

des Studiums und der Reflexion gehören die Solarier, die ihre Ausbildung im Kloster Pradulex abschließen, zu den kontemplativsten und diszipliniertesten Kriegern in den Paktwelten.

Der Komplex

Abseits von der Masse von Heravex stehend, aber immer noch Teil des Sektors, befindet sich der Komplex, eine geschlossene Installation, über die außerhalb der oberen Ebenen des Doyenats nur wenig bekannt ist. Oft hört man, es sei ein Waffenlager, das beim Abflug der *Idari* angelegt wurde. Andere Gerüchte besagen, es sei ein Bunker, in den das Doyenat in Notfällen flüchten kann. Einige Leute spekulieren sogar, dass hier Kasathas eingesperrt seien, die zu Kannibalen wurden. Je höher der Rang und soziale Status von Kasathas ist, desto weniger wollen sie über den Komplex reden. Das Doyenat schweigt zu dem Thema ganz.

Das Museum der Anzestralen Technologie

Das größte Gebäue in Gesilad beherbergt das Museum der Anzestralen Technologie, eine Sammlung von Fahr- und Werkzeugen sowie deren praktischer Anwendung aus der Kasath-Ära. Das Museum legt großen Stellenwert auf manuelles Lernen und stellt Replikate vieler Ausstellungsstücke für die Benutzung zur Verfügung. Das prominenteste Objekt in der Sammlung ist jedoch keine Kopie: ein voll funktionsfähiger Trigrammaton-Angriffsjäger aus der Zeit vor der Reise, der von der Decke hängt.

Nabenstation 3

Hunderte von Besuchern und Bürgern passieren jeden Tag Nabenstation 3, die verkehrsreichste der vielen Aufzugsstationen der Trommel. Die meisten Nicht-Kasathas gehen von hier aus direkt zu den Fremdmärkten. Jene Leute, die mehr von der *Idari* sehen wollen, können die Pfade betreten, die an den Unteren Seen entlang oder zu den Landwirtschaften von Mesacand führen. Alle Besucher werden überprüft, bevor sie die *Idari* betreten, aber die Schiffssicherheit unterhält eine starke Präsenz in Nabenstation 3, wo sie nach Leuten Ausschau hält, die illegale Waren aus dem Schiff schmuggeln wollen oder anderen verdächtigen Aktivitäten nachgehen.

Das Paradiesdorf

Mehrere Bäche und Flüsse fließen aus dem Sektor Heravex hinab in das Heckreservoir und passieren dabei die Kuppel des Paradiesdorfes in Almolar. Um die Gewässer herum wurde eine Fülle an Gebäuden errichtet, deren Architektur an Kasath erinnern soll, darunter Marktplätze und bescheidene Behausungen, zwischen denen üppige kasathische Pflanzen wachsen. Das Paradiesdorf ist ein beliebtes, urbanes Erholungsgebiet für die Kasathas der *Idari*. Wenn sie sich so nahe der Gesellschaft ihrer Vorfahren aufhalten, spricht das etwas tief in ihnen an, was die Wohntürme und Naturparks nicht imitieren können. Es führen keine Nabenaufzüge direkt in das Paradiesdorf; man kann nur durch Korridore zu ihm gelangen, deren Wände mit Bildern kasathsicher Landschaften bemalt wurden.

Die Roten Korridore

Sogar unter den Kasathas gibt es jene, welche sich von der mit Traditionen beladenen Gesellschaft erstickt fühlen. Während der Reise existierte kein Ventil für Unzufriedene und Unangepasste, welche die grundlegenden Regeln des sozialen Gefüges der Kasathas nicht befolgen konnten. Es gab kontinuierliche Anstrengungen, diese Leute zu rehabilitieren, welche alle fehlschlugen. Also erdachte das Doyenat eine neue Lösung: die Roten Korridore. Die Subkultur in diesen unterirdischen Ebenen von mehreren Wohntürmen in Khovi ist zwar nicht völlig gesetzlos, aber unheimlich anarchisch. Kasathas sind hier in der Lage, das Leben zu führen, das sie möchten. Sie dürfen selbst die wichtigsten Werte ihres Volkes abstreifen, solange der Ärger, den sie damit eventuell verbreiten, sich nicht auf den Rest der *Idari* überträgt. Das Doyenat überwacht die Roten Korridore, greift aber nur in Situationen ein, wenn die Anarchie droht, nach Khovi überzuschwappen. Die Roten Korridore waren bisher sehr wirksam darin, die renitentesten Kasathas zu isolieren. Sie sind voller kleiner Künstlerkollektive und Kommunen, in denen die Mitglieder ihrem Drang nach Erneuerung nachgeben können, ohne auf die Gefühle von konservativen Nachbarn achtgeben zu müssen. Allerdings finden sich hier auch Gangsterbosse und Drogenhändler, da die löchrige Überwachung in dem Gebiet kriminelle Aktivitäten vereinfacht. Der Doyen für Tourismus warnt Fremdweltler davor, die Korridore zu besichtigen (wenn man ihn zwingt, ihre Existenz einzugestehen), aber viele Besucher halten sich dort kurz auf, ehe sie ihren weiteren, völlig legalen Geschäften nachgehen.

Die Säule der Heimatwelt

Dieses feierliche Monument steht in der Mitte des Sees der Erinnerung und kann nur über eine schmale Brücke erreicht werden. Es wurde während des zweiten Jahrhunderts der Reise der *Idari* von Kasathas errichtet, die niemals Fuß auf Kasath gesetzt hatten und den Planeten nur durch Videoaufzeichnungen, Holobilder und Geschichten kannten. Heute besichtigen das Denkmal viele Angehörige von Spezies, die ein wenig Heimweh verspüren. Eine mächtige Verzauberung auf der Säule löst in jedem sie berührendem Wesen ein tiefes Gefühl von Ruhe aus, so als ob es an seinem Lieblingsort auf seiner Heimatwelt stünde.

Die Schmelzen

Die Schmelzen sind eine Reihe riesiger Fabrikationsbuchten und bilden das industrielle Herz der *Idari*. Sie befinden sich im Heck des Schiffes und werden von seinen gewaltigen, im Leerlauf arbeitenden Triebwerken mit Energie versorgt. Die Anlagen hier gehören zu den fortschrittlichsten Fabriken der Paktwelten. Die hauptsächlichen Exporte der *Idari* sind Raumschiffe, fortgeschrittene Elektronik sowie empfindliche Nanotechnologie.

In vielen der Module in den Schmelzen herrscht aus bautechnischen Gründen oder zum Schutz vor Kontamination ein Vakuum. Hier können die Androiden der *Idari* beweisen, wie wertvoll sie sind, denn sie sind in der Lage, ohne Raumanzüge zu arbeiten. Damit sind sie beweglicher und anpassungsfähiger als ihre kasathischen Kollegen. Führende Isolationisten warnen schon seit Langem, Fremden Zugang zum Herz des Schiffes zu gewähren. Sie sind damit bisher auf taube Ohren gestoßen, selbst nachdem herauskam, dass mehrere ehemalige Androidenarbeiter Agenten der Androidischen Abolitionistenfront waren, die sich als Programmierer für die Schiffcomputer einschleichen konnten.

Die Scholar Adat

Die Scholar Adat ist eines der höchsten Gebäude auf der *Idari*; ihr zentraler Turm reicht fast bis zur Nabe. Sie ist die wichtigste Institution für die Weitergabe kasathischer Kultur und der Ort, wo die Zeremonie des Adat ausgeführt und die daraus resultierenden Gehirnscheiben aufbewahrt werden. Die genauen Methoden, wie das Ritual durchgeführt wird, sowie die technomagischen Prozesse, die zur Lagerung und zum Abrufen der Erinnerungen der Gehirne benötigt werden, sind bestens gehütete Geheimnisse. Dies hat verschiedene Konzerne, Kulte und andere Organisationen jedoch noch nie davon abgehalten, den Versuch zu unternehmen, sie in die Finger zu bekommen. Die Scholar

Adat stellt so etwas wie einen heiligen Ort für die Kasatha dar. Die meisten von ihnen pilgern zum Tempelkomplex, um dort zu meditieren, die Traditionen der Vergangenheit zu studieren oder mit ihren Ahnen in Kontakt zu treten (was allerdings einen große Summe Crediteinheiten erfordert). Viele der Tempeldiener – Adata genannt – haben die Aufgabe, viele der Erinnerungen gleichzeitig zu durchforsten und nach Mustern in ihnen zu suchen. Dazu verbinden sie sich stundenlang mit einer Maschine namens Sensorium. Da diese Suche eine zermürbende, bewusstseinsverändernde Erfahrung ist, müssen Adata zwischen ihren Schichten am Sensorium einen Monat Pause einlegen.

Der Teich der Härtung

Heranwachsende Kasathas werden dazu ermutigt, an der Härtung teilzunehmen, einer einjährigen Exkursion, bei denen die Beteiligten Erfahrungen in vielen anderen Kulturen sammeln, um ihre persönlichen Traditionen zu entwickeln. Einige Kasathas setzen danach ihr Leben als Abenteurer fort oder lassen sich an einem anderen Ort in der Galaxie nieder. Jene jedoch, welche zur *Idari* zurückkehren, um Teil der traditionellen kasathischen Kultur zu werden, begehen ihre Ankunft oft mit einer kleinen Zeremonie an diesem spiegelblanken Teich in Gesilad. Die Feierlichkeit nimmt bei jedem Kasatha eine andere Form an. Einige kommen allein, um ihre Hände ins Wasser zu tauchen. Andere laden Familie und Freunde ein, in einem bunten Pavillon in der Nähe eine Mahlzeit zu teilen. Es existiert keine Möglichkeit, offiziell Zeit am Teich der Härtung zu buchen. Wenn zwei Zeremonien gleichzeitig stattfinden, kombinieren die teilnehmenden Kasathas diese gerne häufig zu einer einzigen.

Der Tempel des Schwarzen Schmetterlings

Die Stille im Schatten wird auf Kasath nicht häufig angebetet, aber während der Reise der *Idari* wendeten sich viele Kasathas dem rätselhaften Schwarzen Schmetterling zu, um angesichts der schwarzen Leere um sie herum Führung und Trost zu erbitten. Heute ist der Tempel des Schwarzen Schmetterlings die Heimat einer Sekte von Priestern, die man als die Stille kennt. Ihre Mitglieder haben ein Schweigegelübde abgelegt und trainieren tagein und tagaus ihre Fähigkeiten im Kampf, um sich darauf vorzubereiten, wenn das Böse durch die Hülle der *Idari* dringt.

Der Tempel von Ibra

Während die Priester von Talavet daran arbeiten, das schon von Sterblichen angesammelte Wissen zu bewahren, widmen sich die Priester von Ibra der Entdeckung von Geheimnissen, die noch nicht bekannt sind. Sie glauben, dass sie durch sorgfältiges Studium und das Vergleichen mystischer Muster das wahre Muster des Universums herausfinden kann. Der geringste Teil dieses neuen Wissens soll dabei der Ort einer neuen Heimatwelt für die Kasathas sein. Priester von Ibra sind davon überzeugt, dass die Antwort nicht in den Tiefen des Weltalls liegt, sondern innerhalb der Mauern der Trommel. Sie erklären, dass Ibra durch die Architekten der *Idari* die Koordinaten dieses Planeten in den Platten des Schiffsrumpfes versteckt hat. Sind die Muster der Wartungstunnel, der Kabelschächte und Rohrleitungen, ja sogar die Ausrichtung der Gebäude und die Grenzen der verschiedenen Sektoren erst einmal alle synthetisiert, können die daraus gewonnenen Daten den Weg zu einer neuen und permanenten Heimat weisen.

Der Tempel von Talavet

Die Kasathas sind ein traditionalistisches und zurückblickendes Volk. Deshalb hatten sie schwerer mit den Auswirkungen des Intervalls, das sie die Zeit der Stille nennen, zu kämpfen als die meisten andern Spezies. Im Tempel von Talavet trauern die Anhänger der Erzählerin um die verlorenen Geschichten der Vergangenheit, die niemand je wieder erzählen wird. Allerdings ergibt sich aus dieser Trauer eine freudvolle Aufgabe: Die Priester von Talavet, unter denen sich eine Menge Schirren befinden, arbeiten unermüdlich daran, die Geschichten und Volksweisheiten von jeder Spezies in den Paktwelten zu archivieren. Die zusammengefassten Ergebnisse verteilen sie im ganzen System und darüber hinaus, wodurch die versuchen, die Menge an Wissen zu vergrößern, welches eine weitere Zeit der Stille überdauern könnte.

Die Triebwerke

Die Strahltriebwerke der *Idari* wurden nicht mehr voll hochgefahren, seit das Schiff in seinem derzeitigen Orbit fliegt. Sie befinden sich im Leerlauf, anstatt vollständig abgeschaltet worden zu sein, denn der Prozess, sie komplett herunterzufahren und später neu zu befeuern wurde als ein inakzeptables Risiko erachtet. Die Triebwerke versorgen heute das ganze Schiff mit Energie, wobei ihr interner Treibstoffvorrat stark genug ist, dass sie beim gegenwärtigen Verbrauch tausende Jahre lang reichen werden.

Die Triebwerke benötigen konstant vorsichtige Wartung, auch wenn sie sich nur im Leerlauf befinden. Während der Reise waren hunderte Ingenieure mit dieser Aufgabe betraut. Vor nicht allzu langer Zeit stieß die Besatzung allerdings an ihre personellen Grenzen. Dank eines zukunftsorientierten Anwerbungsprogramm konnten talentierte Ysokimechaniker als Teil der Reservebesatzung eingestellt werden. Heute leben ganze Familien dieser Spezies auf oder in der Nähe der Maschinendecks. Diese Entwicklung machte einige der traditionalistischeren Kasathas nervös, aber der Doyen für Technik versichert dem Doyenat regelmäßig, dass die Ysokis keinen unbegrenzten Zugang zu den empfindlicheren Systemen haben. Er weiß aber genau, dass er diese Beschränkung nicht durchsetzen kann, wenn die Ysokis dem Schiff wirklich Schaden zufügen wollten.

Universität von Neu-Kasath

Abseits der Tempel von Brispex steht die Universität von Neu-Kasath, eine Hochburg traditioneller kasathischer Ausbildung. Kasathas dürfen Kurse an dieser Schule belegen, wenn sie die einjährige Wanderung namens „Die Härtung“ absolviert haben. Die Institution akzeptiert auch Studenten anderer Spezies, die aber strikte Voraussetzungen erfüllen und höhere Gebühren zahlen müssen. Lesungen handeln vornehmlich von Anthropologie, Geschichte (insbesondere kasathische) und Philosophie. Ein Kurs bereitet Studenten aber darauf vor, Mitglieder der Reservebesatzung zu werden.

Das Windfänger-Archiv

Diese drei hinter Mauern verborgenen, miteinander verbundenen Gebäude stehen an der Spitze einer kleinen Anhöhe, die Gesilad überragt. Hier befindet sich das Hauptquartier der Ökoregler sowie das Büro des Doyens für Ökologie, **Esax Jana Meritus Rhee** von Haus Hadulan (RN Kasatha-Aspirant). Außerdem lagern hier Aufzeichnungen aller Ökologien der *Idari* seit ihrem Start. Die Gebäude wirken von außen abweisend, aber ihr Inneres ist mit hellen Landschaftsgemälden und gepressten Pflanzen aus dem Schiff geschmückt.

Seit kurzer Zeit trifft sich Doyen Rhee mit Agenten der Xenohüter im Archiv. Die beiden Gruppen teilen Techniken für den Schutz der Natur und arbeiten Pläne aus, kasathische Fauna auf Akiton auszusetzen, um die weitere Existenz der Tiere zu gewährleisten.

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

GEHÄRTETER PILGER +1 CH

Kasathas gehen während ihrer Jugend auf eine einjährige Wanderung, die man als „Die Härtung" kennt. Dabei sollen sie Erfahrungen mit anderen Kulturen sammeln. Du hast diesen Brauch untersucht (oder dich ihm selber unterzogen) und bist zu dem Schluss gekommen, dass ein Jahr nicht ausreicht, von den unzähligen anderen Kulturen zu lernen. Du musst kein Kasatha sein, um ein Student des Universums zu sein. Viele Gehärtete Pilger hängen außerdem der Philosophie des Zyklus an.

FACHWISSEN [1.]

Du hast in deiner eifrigen Neugier für neue Kulturen viel gelesen und studiert. Daher weißt du bereits viel über sie, ehe du mit ihnen in Kontakt kommst. Reduziere den SG für Fertigkeitswürfe zum Abrufen von Wissen über die Bräuche einer Kultur (sowie damit verwandter Themen) um 5. Zusätzlich lernst du zwei neue Sprachen (einschließlich der Schrift) anstatt von einer, wenn du einen Rang in Kultur investierst. Kultur zählt zu deinen Klassenfertigkeiten; wenn Kultur zu den Klassenfertigkeiten der Klasse gehört, die du auf Stufe 1 ausgewählt hast, dann erhältst stattdessen einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Kultur. Außerdem erhöht sich dein Charisma bei der Charaktererschaffung um +1.

ÜBERZEUGENDE EINFLUSSNAHME [6.]

Du verstehst viele Gesten und Mimiken und kannst schnell einen Vorteil daraus ziehen, wenn du mit anderen Wesen zu tun hast. Übertriffst du den SG eines Fertigkeitswurfs für Diplomatie zum Verbessern der Einstellung einer Kreatur um 5 oder mehr, musst du nur 1 zusätzliche Minute damit verbringen, mit dieser Kreatur zu interagieren, um ihre Einstellung um eine weitere Kategorie zu verbessern. Außerdem verschlechtert sich die Einstellung einer Kreatur nur dann, wenn du mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Verbessern ihrer Einstellung um 10 oder mehr scheiterst.

BREITES ALLGEMEINWISSEN [12]

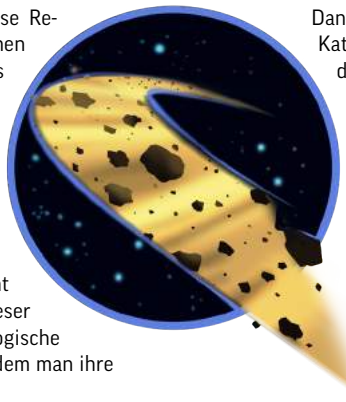
Auf deinen vielen Reisen hast du ein großes Fundament an Informationen über alle möglichen Themen sammeln können. Du darfst unabhängig von den Umständen bei allen Fertigkeitswürfen zum Abrufen von Wissen immer 10 nehmen. Außerdem kannst du ein Mal am Tag zwei Mal würfeln und das bessere Resultat anwenden, wenn du einen Fertigkeitswurf versuchst, in dessen Fertigkeit du keine Ränge investierst hast.

VIELFÄLTIGE ERFAHRUNGEN [18.]

Die Härtung soll etwas über die eigene Kultur vermitteln, indem man Erfahrungen in anderen Kulturen sammelt. Wenn du an einer etablierten, kulturellen Tradition teilnimmst, die mindestens 10 Minuten dauert und sich von einer Tradition deiner eigenen Kultur signifikant unterscheidet, dann kannst du über die Unterschiede nachsinnen, um 1 Reservepunkt zurückzuerhalten. Es obliegt dem SL zu entscheiden, was eine kulturelle Tradition ist und was nicht; meistens schließt dies eine formelle oder feierliche Zeremonie ein, z. B. ein Festmahl, eine Parade, einen Tanz oder sogar eine rituelle Meditation.

DIE DIASPORA

Die Diaspora ist eine geografisch diverse Region im Weltraum angefüllt mit Millionen von Asteroiden mit Größen von weniger als einem Meter bis zu mehreren hundert Kilometern im Durchmesser. Diese Planetoiden schweben allerdings in einem so großen Gebiet, dass Kollisionen zwischen ihnen selten vorkommen. Der größte Teil der Diaspora besteht aus den Trümmern der zwei Planeten Damiar und Iovo, die lange vor dem Intervall zerstört wurden. Man weiß nicht viel über die geografischen Eigenheiten dieser Zwillingsplaneten, aber man kann ihre geologische Zusammensetzung recht einfach erfahren, indem man ihre Bruchstücke untersucht.



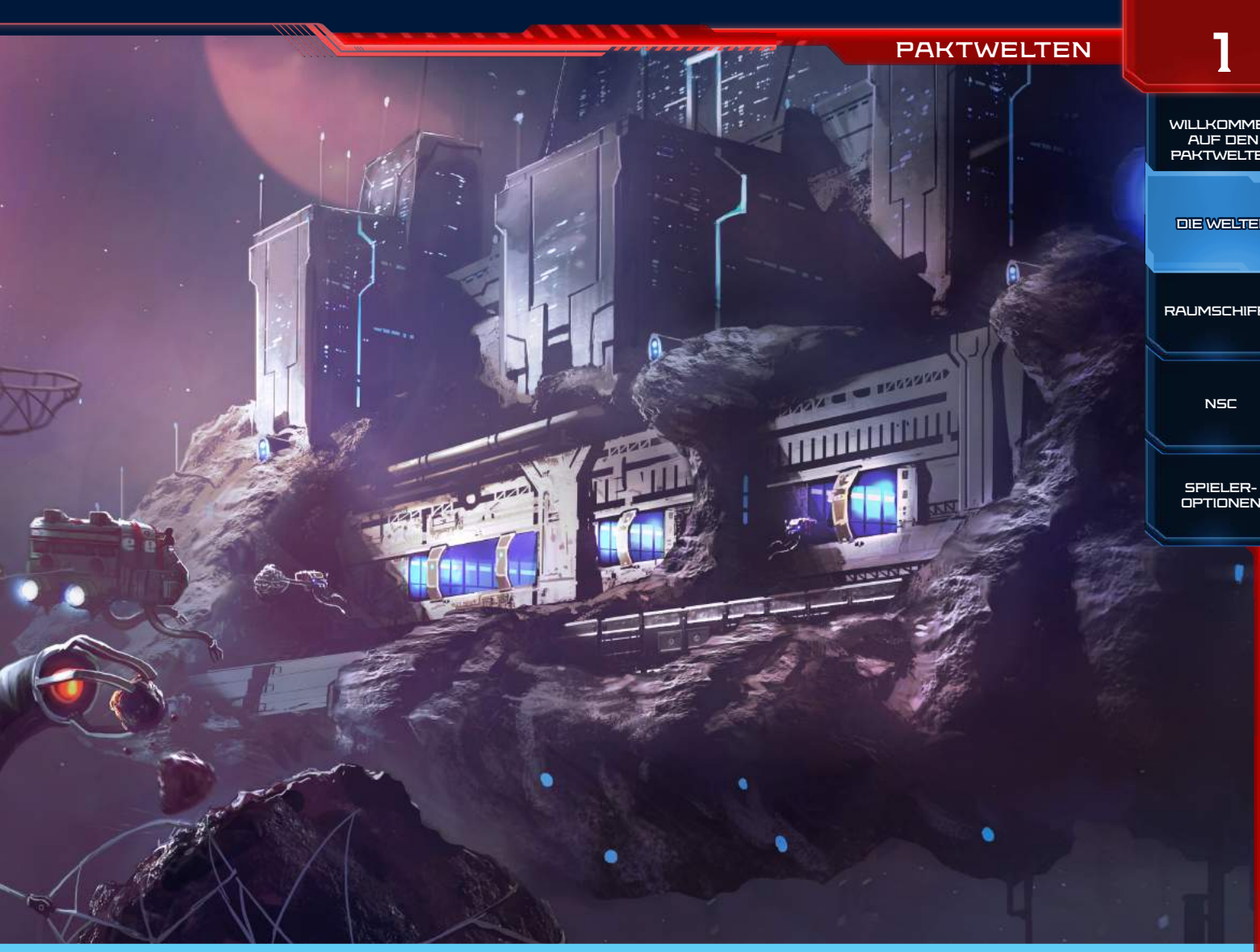
Daneben existieren – wahrscheinlich aufgrund der Katastrophe, die Damiar und Iovo vernichtete – in der Diaspora viele übernatürliche Phänomene, die sich nicht wissenschaftlich einordnen lassen. Ebenenrisse, periodisch auftauchende Wolken aus energiegeladenem Plasma sowie andere unbekannte Mysterien gehen in der Dunkelheit zwischen den Himmelskörpern der Diaspora um. Obwohl im Asteroidengürtel viele verschiedene Wesen der unterschiedlichsten Herkunft leben, sind – soweit man weiß – nur acht Prozent seiner Planetoiden bewohnt. Das heißt, dass große Gebiete der Diaspora unbewohnt und in vielen Fällen auch unerforscht sind.

GEOGRAFIE

Viele der Kleinplaneten sind öde Felsen ohne Atmosphäre, von Sonnenstrahlung ausgetrocknet und von kosmischem Wind leergefegt. Andere enthalten nach außen abgeschirmte Biosphären, die vornehmlich von den Sarkesianern angelegt wurden, aber auch künstliche Habitate wie zwergische Raumstationen und Minenkolonien liegen in den anderweitig unwirtlichen Weiten der Diaspora verstreut.

BEWOHNER

Die vorherrschenden Bewohner der Diaspora sind die Wesen, die man Sarkesianer nennt. Sie geben an, von den Ureinwohnern Damiars und Iovos abzustammen. Manche Leute mögen dem widersprechen, aber tatsächlich weisen die Überreste der Ruinen von den Zwillingsplaneten, die man im Asteroidengürtel findet, deutlich auf die Präsenz sarkesianischer Kultur in. Dies macht die Behauptung der Sarkesianer glaubhaft.



Die Freien Kapitäne, ein berüchtigtes Kollektiv von Piraten und Schmugglern, bilden eine weitere große Bevölkerungsgruppe in der Diaspora. Nicht jeder Räuber im Asteroidengürtel gehört ihnen an, aber alle der wohlhabendsten und berüchtigtsten Piraten beanspruchen die Mitgliedschaft in der Organisation für sich. Man kann einzelne Freie Kapitäne überall in der Diaspora finden. Ihr Machtzentrum liegt jedoch auf der geheimen Asteroidenfestung namens Felsbrocken (siehe S. 82).

Neben den Sarkesianern und Raumpiraten leben wandernde Völker von allen Paktwelten und von jenseits ihres Systems in der Diaspora. Die Zwerge bilden die größte Gruppe. Ihre Besitzungen rangieren von großen, organisierten Bohroperationen bis zu ihren eher traditionellen Sternenzitadellen. Zu den weiteren Bewohnern des Asteroidengürtels zählen Kolonisten vom verschwundenen Golarion, die in den Grenzregionen des Systems eine neue Heimat suchen, in Asteroiden nach ihrem Glück suchende Mineure, Piraten und Schmuggler, welche dem Auge des Gesetzes ausweichen wollen, sowie extraplanare Entitäten, die durch Risse in den Grenzen zwischen den Ebenen der Existenz schlüpften, welche durch die Zerstörung von zwei Planeten entstanden. Über die Millionen von Kilometer verstreut liegen schließlich auch noch kleine Kolonien von Händlern, Söldnereinheiten und Xenobiologen.

Gesellschaft

Die Sarkesianer mögen zwar die größte Bevölkerungsgruppe in der Diaspora stellen, aber sie haben keine Zentralregierung. Deshalb ist die Diaspora offiziell ein Protektorat der Paktwelten. Verschiedene Gruppierungen der Bewohner des Asteroidengürtels entsenden nicht-stimmberechtigte Repräsentanten in den Paktweltenrat, wobei die sarkesianische Delegation die größte und lauteste ist. Ihre Gesandten reichen regelmäßig mit dem Ziel Anträge ein, aus der Diaspora ein Vollmitglied der Paktwelten zu machen, während sie gleichzeitig Anspruch darauf erheben, die einzig wahren Stellvertreter aller Völker der Diaspora zu sein. Dieser politische Standpunkt stellt einen starken Gegensatz zur größtenteils libertären Einstellung der meisten Sarkesianer dar. Diese kümmern sich zuallererst um ihre „Ecken" des Asteroidengürtels und sind damit zufrieden, andere Wesen sich selbst zu überlassen, solange diese die persönlichen Freiheiten in den jeweiligen Siedlungen der Sarkesianer unangetastet lassen. Die Zwerge der Sternenzitadellen agieren ähnlich: Sie halten Recht und Ordnung in ihren Festungen aufrecht, aber die Aktivitäten anderer Gruppierungen sind ihnen egal, solange es zu keinen Konflikten mit diesen kommt.

Die Freien Kapitäne schulden letztendlich einem gewählten Rat von Piratenfürsten Gefolgschaft, auch wenn sie sich autonome Piraten nennen. Dieser Rat tritt regelmäßig auf dem Felsbrocken (siehe S. 82) zusammen, um über Angelegenheiten zu entscheiden, die für die Organisation von großer Bedeutung

Fußstapfen der Allerersten
DER FELSBROCKEN
Breitseite
Breitseite
Breitseite
Cairn
Rat der Piraten
Der Vergessene König
Besmaras Grinsen
Station Jioh
Singvogelstation
Breitseite
Breitseite
Riesenzeh
Kettenbrecher 1
Farabarrium
Haus der Leere
BINDUNGSSTROM
Havinaks Wirbel
Unterhandlung
Das Refugium
Nimbus des Archonten
Vaando
Sejada
Heorrhahd
Merhja
Versammlungs-hallen
Brutnest
Ahilira
NISIS
Das Schlachthaus
Nicht maßstabsgetreu.
Der Klagende Stein

sind, und um tiefergreifende Konflikte zwischen Mitgliedern zu schlichten. Allerdings greift der Rat nicht in die alltäglichen Operationen der Freien Kapitäne ein, was in einer so lose organisierten, chaotischen Allianz auch unmöglich sein würde. Stattdessen sind alle Freien Kapitäne übereingekommen, einem Kodex zu folgen, der ihr Verhalten bestimmt und Regeln für das Aufbringen, Ausrauben und Zerstören von Raumschiffen aufstellt.

In den Tiefen der Diaspora, jenseits der Grenzen der Zivilisation, beginnt die Gesellschaft auseinanderzufallen. Zwar haben viele Großkonzerne und Privatleute begrenzt in Teile des so disparaten Asteroidengürtels investiert, aber nur wenige dieser erworbenen Rechte sind groß genug, dass es sich lohnen würde, größere Truppen zur Friedenssicherung oder Durchsetzung des Rechts zu unterhalten. Manchmal werden Höllenritter in die Diaspora entsendet, um je nach Mission ihrer Orden Verbrecher zur Strecke zu bringen, aber der größte Teil ihrer Aufgaben führt dazu, dass sie ihre Zeit in den zivilisierteren Regionen der Paktwelten verbringen. Gelegentlich operieren auch unabhängige Zellen der Wächter in der Diaspora, wo sie unheilvolle Verschwörungen aufdecken und jene Wesen aufhalten, welche den Frieden in den Paktwelten bedrohen.

KONFLIKTE UND BEDROHUNGEN

Da die Diaspora die Heimat so vieler unterschiedlicher Gruppen ist, kommen Konflikte häufig vor. Die Piraterie ist bei Weitem die größte Bedrohung, was auf die Präsenz der Freien Kapitäne und ihre anhaltenden Bemühungen zurückgeführt werden kann, die Polizeikräfte der Planeten, Höllenritter, Wächter und andere Gesetzeshüter von außerhalb der Diaspora von ihrem „freien" Territorium fernzuhalten. Kleinere Banden von unabhängigen Kriminellen verbreiten zusätzliches Chaos im Asteroidengürtel, wobei Geschichten über ihre Barbarei und den von ihnen verbreiteten Schrecken oft mit solchen über die Freien Kapitäne vermischt werden. Daraus folgt, dass alle Piraten, ob organisiert oder nicht, unter der Bevölkerung denselben Ruf genießen.

Die Sarkesianer sehen kein Problem darin, wenn Außenstehende durch die Diapora fliegen, aber sie verteidigen ihre Nischen der Zivilisation mit äußerster Verbissenheit. Dies gilt insbesondere für Übergriffe durch Eoxaner, welche die Sarkesianer für die Vernichtung ihrer Vorfahren und Heimatwelten verantwortlich machen. Eoxische Schiffe stellen normalerweise keine Gefahr für die meisten Raumfahrer dar, aber sie wagen sich gelegentlich auf der Suche nach Mineralen und Versorgungsgütern in die Diaspora, wozu manchmal auch abstoßende Rohmaterialen für finstere nekromantische Bräuche gehören. Die Sarkesianer ignorieren kleinere Raubzüge für gewöhnlich, aber gegen größere eoxische Flotten verbünden sich die sonst so friedfertigen Wesen. Dann vereinen sie ihre unterschiedlichen Schiffe zu einer Milizflotte, welche fest entschlossen ist, die Gesandten der Knochengelehrten um jeden Preis zu vertreiben.

Im luftleeren Raum zwischen den Asteroiden existieren neben feindlichen Raumschiffen auch andere Gefahren. Chöre von Asterrays verleiten Schiffe gelegentlich dazu, an Felsen zu zerschellen, um dann damit in den Trümmern zu spielen. Die gefürchteten, stark territorialen Schantaks – intelligente, geflügelte und mit schleimigen Schuppen bedeckte Bestien – zögern nicht, alles anzugreifen, was ihren Unterschlupfen zu nahekommt. Die meisten Schantaks verfolgen ihre Opfer unerbittlich, wenn sie sich einmal ein Ziel erwählt haben. Deshalb bieten manche Organisationen Prämien für die Köpfe dieser Monster an, um die Jagd auf sie zu fördern und ihre schnell wachsende Population im Zaum zu halten.

Eine Reihe anderer gefährlicher Kreaturen haben auf den Asteroiden und Kleinplaneten der Diaspora ein Zuhause gefunden. Manche, wie die gewaltigen, wurmartigen Surnochs, graben stumpfsinnig durch den Felsen und existieren nur, um zu fressen. Andere, einschließlich der schlauen Leerevetteln, suchen nach der Abgeschiedenheit, welche die Diaspora bietet, um ihre astralen Experimente durchzuführen. Auch wenn ein Asteroid den Anschein erweckt, auf ihm gebe es kein Leben, könnte dort trotzdem ein tödlicher Virus im Gestein warten oder eine fremdartige Kreatur in einer zerfallenden Ruine in magischer Stasis schlummern.

WICHTIGE ÖRTLICHKEITEN

In der Diaspora existieren viele bemerkenswerte und interessante Orte, wenn eine Schiffsbesatzung sie unter den verstreut liegenden Asteroiden finden kann.

Der Bindungsstrom

Der Bindungsstrom, ein schnell fließendes Gewässer innerhalb eines zylindrischen Kraftfelds unbekannten Ursprungs, windet sich durch die Diaspora. Einige Legenden sprechen davon, dass der Bindungsstrom kurz nach der Vernichtung von Damiar und Iovo von Wesen der Existenzebene des Wassers konstruiert wurde, um Anspruch auf den neu entstandenen Asteroidengürtel zu erheben. Andere legen dar, dass es die Überlebenden der Katastrophe (aus denen sich die Sarkesianer entwickeln sollten), gewesen seien, welche im Laufe der Jahrhunderte den Fluss nach und nach anlegten, um ihre Planeten gewissermaßen zurückzuerobern. In jedem Fall wurde der Bindungsstrom vor dem Aufkommen des interplanetaren Reisens als sicherer Transportweg benutzt. Manche Wesen verwendeten den Fluss noch eine Weile länger, denn der Bau eines Bootes ist wesentlich billiger als der Kauf eines Raumschiffs. In den Jahren seit dem Intervall hat sich jedoch das Wasser des Bindungsstroms dunkel verfärbt und riecht jetzt faulig. Außerdem kehren immer mehr Flussschiffer nicht von ihren Reisen zurück. Ein paar Überlebende, denen es gelang, eine Brutwelt der Sarkesianer zu erreichen, behaupten, dass sie von furchterregenden Seeschlangen von unten angegriffen wurden. Die Sarkesianer haben die Wächter gebeten, etwas gegen diese „Diasporawürmer" zu unternehmen, die auch schon auf der Quellwelt Nisis (siehe S. 84) gesichtet wurden. Bisher haben die Aufklärungsmissionen der Wächter nur wenig Erfolg gehabt, denn sie konnten keine Anzeichen für die Existenz dieser mysteriösen Kreaturen finden.

Die Blockade

Ein leicht zu vermeidender Streifen der Diaspora ist mit nekrotischen Minen übersät. Diese vernichtenden Waffen werden aus sich windendem Fleisch, Knochen und Sehen hergestellt und mit Infusionen von unglaublichen Mengen negativer Energie versehen. Diese untoten Minen enthalten jede ein winziges Portal zu Ebene der negativen Energie, wodurch sie sich nach der Detonation neu formen können. Niemand weiß mit Sicherheit, wer das Minenfeld gelegt hat, denn es befand sich schon hier, als das Intervall endete. Viele Leute zeigen jedoch mit dem Finger auf Eox. Keine Gruppierung hat bisher Zeit und Ressourcen investiert, das Feld zu räumen, aber die Wächter haben wenigstens festgestellt, dass die Waffen sich selbst zu replizieren scheinen. Die Minen werden Jahrhunderte brauchen, dicht besiedelte Regionen im Weltraum zu erreichen, aber das Ausmaß der Zerstörung, die sie verursachen könnten, wenn dies passiert, ist unfassbar.

EC-40

Man warnt Piloten regelmäßig, die Region des Weltalls um den aus Eis und Horacalcum bestehenden Kometen EC-40 zu meiden. Die Geschwindigkeit von EC-40 ist anscheinend langsamer, als ein Himmelskörper dieser Art sich eigentlich bewegen dürfte. Vercitische Astronomen entdeckten den Kometen lange vor dem Intervall und entsendeten eine Expedition auf dem Äther-

schiff *Abendlicht*, die das Phänomen untersuchen sollte. Die Besatzung der *Abendlicht* fand heraus, dass EC-40 dem Planeten Damiar während dessen Zerstörung relativ nahegekommen war und dass die durch die Katastrophe freigesetzte Energie mit den Hauptbestandteilen des Kometen auf eine Weise interagierte, die ihn in diesem Augenblick der Zeit einfing. Schiffe und Kreaturen, die sich EC-40 bis auf einige hunderte Kilometer nähern, werden in einer Zeitschleife gefangen, die sich seit Jahrtausenden wiederholt. Dort werden sie immer und immer wieder Zeugen der Vernichtung Damiars. Dieses Schicksal ereilte auch die *Abendlicht* und ihre Mannschaft. Seit dem Intervall haben andere Schiffe versucht, mehr über EC-40 zu erfahren, nur um ebenfalls von der Anomalie eingefangen zu werden. Seltsamerweise können Sensoren lediglich ein Schiff in der Nähe des Kometen entdecken, von dem man annimmt, es sei die *Abendlicht*. Das Los der anderen, später angekommenen Schiffe ist bisher ungeklärt geblieben.

Die Farabarrium

Die Ysoki-Handelsfregatte *Farabarrium* ist ein geborgenes Schiff der Klasse Atech-Unverwüstlich, das von den Rittern Golarions nach einem brutalen Gefecht mit einem eoxischen Kreuzer vor mehreren Jahren aufgegeben wurde. Eine Gruppe von Ysoki namens Schirsask Kaia, die sich auf Bergungsoperationen spezialisiert hat, beanspruchte das beschädigte Schiff und konnte es innerhalb von zwei Jahren wieder betriebsfähig machen. Angesichts der signifikanten Feuerkraft und des Platzes auf der *Farabarrium* entschieden sich die Schirsask Kaia dafür, sich in der Diaspora niederzulassen und das Schiff als Stützpunkt für Bergungsunternehmungen und Handelsaktivitäten zu verwenden. Die Ysokis handelten rasch einen lukrativen Vertrag mit den Freien Kapitänen aus: Im Tausch für den Schutz der Piraten geben sie deren Schiffen Priorität bei der Wartung. Die *Farabarrium* ist heute ein bekanntes Handelszentrum in der Diaspora sowie ein nennenswerter Reparaturstop für Reisende, welche die vergessenen Weiten des Asteroidengürtels durchstöbern.

Der Felsbrocken

Der Felsbrocken ist bekanntermaßen der Stützpunkt der Freien Kapitäne in der Diaspora. Der Aste- roid ist 750 Kilometer breit und besitzt einen tiefen, deutlich zu sehenden Riss, den die Bewohner „Besmaras Grinsen“ getauft haben. Die Raumpiraten entdeckten und besiedelten den Felsbrocken irgendwann während des Intervalls und errichteten um den Riss herum eine ausgedehnte Siedlung mit Docks, Kneipen und Lagerhäusern. Die Stadt ist mit den Jahrhunderten stetig weitergewachsen und ist immer noch der Heimathafen der Freien Kapitäne und ihrer Mannschaften. Händler können hier illegale Waren erstehen, Mechaniker ihre Raumschiffe reparieren und die hiesigen Spielhöllen bieten allen Besuchern die Gelegenheit, ihre Crediteinheiten wegzuwerfen. Damit Strafverfolgungsorganisationen wie die Höllenritter oder die Wächter die Missetäter nicht belästigen können, kennen nur Freie Kapitäne und jene Leute, für welche sie bürgen, den genauen Standort des Felsbrockens. Im Fall eines Angriffs verteidigt eine Reihe von automatisierten, für Großkampfschiffe geeigneten Laserbatterien namens „Die Breitseiten“ den Asteroiden.

Neben seiner Funktion als sicherer Hafen für die Freien Kapitäne ist der Felsbrocken auch der Sitz des Rats der Piraten, der gewählten Führungsmannschaft der Organisation. Der Rat trifft sich, um wichtige Angelegenheiten zu diskutieren und manchmal den Kodex der Freien Kapitäne zu verändern. Der Rat bestimmt auch (dank exorbitanter Schutzgelder) die Megakonzerne, deren Schiffe tabu sind, und welche von ihnen brauchbare Ziele darstellen. Des Weiteren lösen sie Dispute zwischen Freien Kapitänen, indem sie für gewöhnlich der geschädigten Seite eine Summe Geld zugestehen, welche die schuldige Seite zahlen muss. Diese Streitigkeiten enden nur noch selten in formellen Duellen bis zum Tod. Schließlich entscheidet der Rat darüber, wie mit Marodeuren, Schmugglern und anderen gesetzlosen Gruppierungen umgegangen werden soll, die das Territorium der Freien Kapitäne verletzen. Normalerweise setzt es Kopfgelder auf diese Rivalen aus.

Verlassen Piratenfürsten den Rat – ob durch Missgeschicke oder weil sie sich zur Ruhe setzen wollen –, dann werden alle Freien Kapitäne eingeladen, zum Felsbrocken zu kommen, um Ersatz zu nominieren und zu wählen. Die Zeitspanne für die Bewerbung dauert einen Monat und der Prozess steht allen offen. Deshalb stellen sich fast ausschließlich jene Piraten zur Wahl, welche entweder die schnellsten Drift-Antriebe haben oder die zur entsprechenden Zeit auf dem Felsbrocken anwesend sind. Die Abstimmung selbst dauert drei weitere Monate. Alle Freien Kapitäne dürfen sich an ihr beteiligen, müssen aber persönlich anwesend sein, um ihre Stimme abzugeben. Die Wahl erfolgt nach uralter Tradition: Stimmen müssen per Hand mittels goldüberzogener Plastikmarken abgegeben werden und die eingesammelten Stimmen werden von einer Gruppe Freier Kapitäne bewacht, die direkt dem derzeitigen Rat der Piraten untersteht. Die Kandidaten bleiben während der Wahl oft auf dem Felsbrocken und versuchen, ankommende Wähler mit Getränken, Raubgut oder dem Versprechen, ihnen beides zu besorgen, zu bestechen.

Das am längsten dienende Mitglied des Rats der Piraten ist **Ceris Hochturm** (CN Menschliche Mechanikerin/Soldatin), eine knallharte Ingenieurin, die keine Torheiten duldet und noch weniger Gnade für jene übrig hat, welche sie verärgern. Ceris wurde als Tochter einer Klimaforscherin und eines Fabrikarbeiters auf Verces geboren; beide

CERIS HOCHTURM

Elternteile sind bereits verstorben. Ceris lebte in ihrer Jugend ein solides Mittelklasseleben, in dem sie gelegentlich mit Freunden Wanderungen in relativ sichere Gegenden in Finsterseit und Hellstrahl unternahm, um ein bisschen Abenteuerluft zu schnuppern. Kaum erwachsen, reiste Ceris zur vercitischen Zitadelle des Höllenritterordens des Hochofens und schrieb sich als Anwärterin ein. Sie verbrachte mehrere Monate in der harten Ausbildung, konnte aber nie den Grad an Disziplin und Respekt für die Kommandokette erreichen, den die Höllenritter verlangen. Ceris schloss sich zunächst verschiedenen Söldnereinheiten an, wo sie ihre erlernten Fähigkeiten gut gebrauchen konnte, und wurde schließlich Mitglied bei den Freien Kapitänen. Dort stieg sie dank ihrer Kraft und ihrer Willensstärke durch die Ränge zur Piratenfürstin auf, ehe sie bald darauf in den Rat der Piraten gewählt wurde. Ceris hat sich den Respekt, wenn auch nicht die Zuneigung, der meisten Freien Kapitäne erarbeitet und besitzt den Ruf, Ergebnisse zu erzielen. Da Ceris inzwischen 88 Jahre alt ist, verlässt sie sich auf Kybernetik, um ihr Leben zu verlängern, damit sie weiter die Freien Kapitäne anführen kann. Aber da sie nicht jünger wird, bringen sich andere Kapitäne in Stellung, um das Machtvakuum zu füllen, wenn sie stirbt. Manche ihrer ungeduldigeren Kollegen wollen dem durchaus ein wenig nachhelfen.

DER FELSBROCKEN

CN Asteroidenbasis
Bevölkerung 45.600 (41% Menschen, 23% Androiden, 22% Ysokis, 14% andere)
Regierungsform Rat (Rat der Piraten)
Eigenschaften Berüchtigt, Isoliert, Geheimer Ort
Maximale Gegenstandsstufe 15

Siedlungseigenschaft

Geheimer Ort Die Siedlung wurde entweder vor fremden Augen verborgen, liegt in einem Versteck oder ihr genauer Standort ist ein sorgsam gehütetes Geheimnis.

Der Fußstapfen der Allerersten

Diese zerborstenen Überreste von einem der Monde Iovos treiben auf einer unberechenbaren, elliptischen Umlaufbahn durch die Diaspora; sie scheren häufig wild aus dem normalen Kurs aus, dem die anderen Asteroiden folgen, und kehren Jahrhunderte später zu ihm zurück. Der Grund für diesen irregulären Orbit ist, dass die Bruchstücke des Mondes regelmäßig die Grenze zum Phantomspalt (siehe S. 85) überqueren, der sie aus ihrer Bahn wirft. In einem Einschlagskrater auf einem der größten Mondfragmente steht eine überaus fortschrittliche und immer noch funktionsfähige Roboterfabrik, die als Fußstapfen der Allerersten bezeichnet wird. Man glaubt, die Fabrik ähnele den automatisierten Maschinenschmieden auf Aballon. Sie ist allerdings versiegelt und besteht aus einer unbekannten Legierung, deren chemische Zusammensetzung sowohl Adamant als auch Mithral gleicht. Demolierte Sonnenkollektoren auf der Oberfläche des Fragments sowie Sensorenabtastungen des Gebäudes weisen darauf hin, dass die Fabrik sich auf Reserveleistung befindet. Doch die Wesen innerhalb der Struktur haben bisher nicht um Unterstützung gebeten, nicht einmal von den Anaciten von Aballon.

Das Grab

Nachdem die Leichenflotte aus der regulären eoxischen Flotte ausscherte, suchte sie nach Orten, wo sie sich verstecken und ihre Streitkräfte erneuern konnte, ehe sie ihre Kampagne gegen die Lebewesen der Paktwelten neu aufnahm. Eine der frühesten Basen der Leichenflotte war dieser grob würfelförmige Felsen, der weit von anderen bewohnten Asteroiden liegt und ausreichend Geheimhaltung zum Organisieren bot. Die Flotte konnte hier aber nicht lange bleiben, da sie wusste, dass die Wächter oder eine andere Friedenssicherungstruppe sie bald aufspüren würde. Die Oberfläche des heute verlassen liegenden Asteroiden ist übersät mit Abfällen von Ausrüstung der Leichenflotte, aber offensichtlich wurden alle wertvollen Gegenstände schon vor langer Zeit geplündert. Es gibt jedoch weiterhin Gerüchte, dass hier etwas umgeht, möglicherweise körperlose Agenten der Leichenflotte, die zur Bewachung einer Geheimwaffe zurückgelassen wurden.

Das Haus der Leere

Das Haus der Leere ist eine gedrungene, ausgedehnte Klosterfestung, die im Verhältnis zu dem kleinen Asteroiden, auf dem sie steht, überproportional groß wirkt. Hier leben die Asketen und Anachoreten der Akolythen der Leere. Die Mitglieder dieses Ordens tragen Roben aus perfekt schwarzem Stoff, die ihre Spezies verbergen (auch wenn sie humanoid erscheinen), und nur durch Vocoder sprechen, die allen Akolythen dieselbe mechanische Stimme verleihen. Die Mönche meditieren vorgeblich auf der Suche nach Erleuchtung über die Leere des Weltalls, aber ihre wahre Philosophie stellt für Außenstehende so etwas wie ein Rätsel dar. Tatsächlich sind die Akolythen der Leere eine Sekte, die dem Leeren Reisenden gewidmet ist, einer der vielen Gestalten des Äußeren Gottes Nyarlathotep. Die Mönche haben sich dem Ziel verschrieben, die Rückkehr der Großen Alten in die Wege zu leiten, weshalb sie in den Paktwelten oft zu Ereignissen auftauchen, wo großes Chaos herrscht, als würden sie diese bezeugen – oder möglicherweise fördern – wollen. Es ist jedoch seltsam, dass kein Akolyth der Leere je auf Aucturn gesehen wurde, obwohl der Orden das Kriechende Chaos verehrt.

Havinak's Wirbel

Das Schwerkraftphänomen von Havinak's Wirbel stellt eine der größten Gefahren der Diaspora dar. Der Wirbel ist eine Gravitationsquelle von der ungefähren Größe eines Planeten, die zweimal im Jahr für etwa 10 bis 30 Minuten erscheint und alle Materie in einem Radius von 16.000 Kilometern verschlingt. Der Wirbel erhielt seinen Namen durch Azirian Havinak, einem menschlichen Astronomen, Entdecker und Anhänger von Ibra, der als erster in das Phänomen eintauchte und wieder zurückkehrte. Er sprach danach von einer bizarren Raumstation, die aus roher Willenskraft geformt war und von Proteanern bewohnt wurde, den chaotischen Einwohnern des Mahlstroms. Havinak beschrieb die Raumstation als eine Verbindung von Strukturen, Baustilen und Konstruktionsmaterialien, die einem architektonischen Teratom ähnelte. Seit seiner Rückkehr unternahmen Havinak und einige andere mutige Forscher mehrere Abstecher in den Wirbel und kehrten mit zunehmend verstörenden Geschichten über die Aktivitäten der Proteaner sowie mit merkwürdigen, aus dem Mahlstrom stammenden Relikten zurück. Seit Havinak von seinem letzten Ausflug vor zehn Jahren nicht zurückkam, hat sich niemand getraut, ihm zu folgen.

Heorrhahd

Heorrhahd ist die erste Sternenzitadelle der Zwerge. Sie wurde in den Jahren kurz nach Ende des Intervalls gegründet, nachdem die zwergische Minenkolonie Arngrannam in den chaotischen Konflikten dieser Zeit zerstört worden war. Die Gründer von Heorrhahd begannen zunächst damit, ein gigantisches Zwergengesicht in einen passenden Asteroiden zu meißeln. Danach befestigten sie mächtige Triebwerke im Fels, wodurch sie ihn nach Belieben in der Diaspora platzieren konnten. Tausende von

Zwergen meldeten sich freiwillig, um eine unterirdische Stadt im Asteroiden zu schneiden, wobei sie versuchten, das Innenleben der vor langer Zeit verlorengegangenen Himmelszitadellen aus der Geschichte ihres Volkes nachzuahmen. Zwar sorgen moderne Luftschleusen dafür, dass die Sternenzitadelle vor dem Vakuum des Weltraums geschützt bleibt, aber der größte Teil ihrer Tunnel und Gebäude besteht aus Stein anstatt aus Plastik, Metall oder anderen fortschrittlichen Materialien.

Heorrhahd steht für die Konzentration auf bestimmte zwergische Traditionen im Angesicht der durch das Intervall ausgelösten existentiellen Krise. Die Sternenzitadelle wird von einem Konzil aus Rivethun regiert, Mitgliedern eines uralten Ordens aus zwergischen Animisten, die mit Geistern über die Weitergabe von Wissen und Macht verhandeln. Die Rivethun verlassen sich auf Empathie, Einsicht und Kommunikation, um die Position und Rolle der Zwerge im Universum zu verstehen. Sie sehen es als ihre Pflicht an, das so erlangte Wissen zu benutzen, um ihr Volk in ein neues goldenes Zeitalter zu führen. Viele in Heorrhahd lebende Zwerge sind imstande, wohlmeinende Geister – oft die ihrer Ahnen – in sich aufzunehmen, nachdem sie lange über vergangene Mühsal meditiert haben. Besucher werden in Heorrhahd willkommen geheißen, aber Angehörige anderer Spezies als Zwerge dürften ohne spezielle Erlaubnis für gewöhnlich nur begrenzte Zeit in bleiben.

Die Sternenzitalle dient außerdem als Hauptquartier für eine große Zahl von zwergischen Bergbauunternehmen, darunter zuallererst die Födergesellschaft Bolka sowie die Steinbruchwerke. Diese Konzerne operieren mehrheitlich in der Diaspora, wo sie auf der Suche nach wertvollen Ressourcen oder verlorenen Artefakten Tunnel in Asteroiden treiben. Daher besteht auf den Raumfahrtrouten um Heorrhahd immer die Gefahr von Piratenangriffen. Die Zwerge unterhalten eine kleine Flotte, um diese Bedrohung zu bekämpfen, die für gewöhnlich in der Lage ist, Marodeure abzuwehren, die versuchen, Handelsschiffe und Fregatten zu überfallen, welche mit frisch geförderten Schätzen gefüllt sind.

Kettenbrecher 1

Dieser scheinbar bescheidene Asteroid misst lediglich 1,5 Kilometer im Durchmesser. In ihm befindet sich aber ein großes Geheimnis: das Hauptquartier der Androidischen Abolitionistenfront (AAF). Diese Koalition von Agenten arbeitet unermüdlich für die Freiheit aller intelligenten synthetischen Wesen. Die Basis liegt im hohlen Inneren des Asteroiden. Ihr Eingang wird von holografischen Emittern verborgen und ihre Energiesignatur von wohlplatzierten Signaldämpfern weitgehend unterdrückt. Die einzigen permanenten Bewohner von Kettenbrecher 1 ist die Führung der AAF (ein schattenhaftes Konzil, dass man als Ex Novo kennt) sowie ein kleines Kontingent aus Mechanikern und Wachen, das sich sowohl aus Androiden als auch aus Robotern zusammensetzt. Ex Novo koordiniert von Kettenbrecher 1 aus die Aktionen der AAF, entscheidet über deren nächste Ziele und strahlt Piratensendungen aus, welche sicherstellen sollen, dass die Öffentlichkeit den Zielen der Organisation wohlgesonnen bleibt. Die exakten Koordinaten des Asteroiden werden nur den Agenten der AAF mitgeteilt, denen man am meisten vertraut. Eine Anzahl von kleinen, scharfen nuklearen Sprengköpfen sind in die Kruste des Asteroiden eingelassen worden, die augenblicklich detoniert werden können, wenn die Basis je kompromittiert werden sollte.

Der Klagende Stein

Der als der Klagenden Stein bekannte Asteroid wurde irgendwann während des Intervalls aufgegeben. Viele Korridore wurden in diesen Felsen gebohrt, der vermutlich aus dem inneren Mantel von Damiar oder Iovo stammt. Es existieren Hinweise darauf, dass der Asteroid während des Intervalls als Gefängnis dient und sein Ursprung noch länger zurückliegt. Niemand hat bisher eine Spur der Bewohner des Klagenden Steins finden können und Versuche, ihn neu zu kolonisieren, endeten immer damit, dass die Siedler verschwanden. Sie ließen jedes Mal nichts weiter zurück als rätselhafte Verweise auf etwas, was sie „das Zeichen“ nannten. Kürzlich erfolgte Expeditionen zum Studium des Phänomens berichteten von schrecklichen Albträumen der Teilnehmer sowie vom Erscheinen einer feindseligen, geschundenen Gestalt, die zerfledderte, gelbe Lumpen trug. Die Wächter haben den Klagenden Stein vorläufig unter Quarantäne gestellt und eine Gefahrenbake in der Nähe platziert, die ankommende Schiffe warnen soll. Einige Repräsentanten des Paktweltenrats haben jedoch vorgeschlagen, dass man den Asteroiden wieder als Gefängnis – oder als Exekutionsmethode – für die gefährlichsten Verbrecher des Systems benutzen solle. Diese Anträge werden weithin für idiotisch gehalten und schlugen bisher im Ansatz fehl.

Nimbus des Archonten

Nimbus des Archonten ist eine militarisierte Forschungsstation, die sich innerhalb der Akkretionsscheibe von Havinaks Wirbel (siehe S. 83) befindet. Nimbus des Archonten wird von keiner Regierung betrieben, sondern ist Stützpunkt einer Sekte von Eloritus Kirche, der Eleven der Sechsten Rune. Diese ausschließlich aus Laschunta bestehende Sekte ist nicht nur vom Studium des Wirbels besessen, sondern auch von der Grativationsanomalie des Phantomspalts (siehe S. 85) und dem Schiffsfriedhof des Summens (ebd.) Die Eleven besitzen sehr fortschrittliche magische sowie technische Fähigkeiten, was die vielen Technomagier unter ihnen erklärt. Die Wächter zählen die Sekte zu den feindlichen Organisationen, denn die meisten Begegnungen mit ihnen resultierten bisher in katastrophalem Verlust von Leben.

Die Eleven der Sechsten Rune haben eine Repräsentantin, die für ihre Öffentlichkeitsarbeit zuständig ist: **Gaileia Seeoh** (RB Damaya-Laschunta-Gesandte/Technomagierin), die angibt, den Titel Dunkle Glyphe inmitten des Weges zu tragen. Gaileia sendet gelegentlich diplomatische Eingaben an den Paktweltenrat, wenn die Spannungen zwischen ihrem Orden und den Paktwelten zu groß werden. Sie richtet jedoch wesentlich häufiger im Geheimen und aus unbekannten Gründen Bitten an graue, wasserköpfige Humanoide.

Nisis

Der etwa 1.000 Kilometer breite, mit Eis verkrustete Wasserplanetoid Nisis ist die Heimat mehrerer Kolonien von Sarkesianern. Ihre Siedlungen liegen unter Wasser in Kuppeln an der Unterseite des Eises, wobei Ahilira, Merhja und Vaando die größten sind. Diese Kuppeln sind mit Wasserstoffextraktionsanlagen und Gasturbinen ausgestattet. Die Bewohner der Siedlungen müssen jederzeit bereit sein, ihre Häuser zu verlassen und sich in Dutzenden von kleinen Bunkern auf der Oberfläche von Nisis zu verkriechen, wenn aquatische Raubtiere im Ozean die Kuppeln in Massen angreifen. Xenobiologen vermuten, dass im Planeten ein gigantisches Korallenriff treibt, welche sie das Brutnest getauft haben. Dieses soll der Ursprung jener feindseligen Räuber sein. Bislang ist es noch niemandem gelungen, sich dem kilometerlangen Riff zu nähern und es zu erforschen, um diese Hypothesen zu bestätigen. Das Wasser von Nisis ist außerdem berühmt dafür, die Quelle des kosmischen Phänomens namens Bindungsstrom zu sein (siehe S. 81), der sich durch die Diaspora windet. Als sich das Wasser des Bindungsstroms kürzlich dunkel verfärbte, geschah dies auch mit dem internen Ozean von Nisis. Diese beängstigende Entdeckung kam zur gleichen Zeit wie jene, dass die Eiskruste des Planetoiden angefangen hat, dicker zu werden, wodurch Nisis langsam größer wird.

Der Phantomspalt

Nahe der Umlaufbahn der Diaspora befindet sich ein Punkt im Raum, der immer dieselbe Entfernung zur Sonne aufweist. Diese Raumanomalie wirkt gegen die Schwärze des Weltalls wie eine Fata Morgana, die das Aussehen aller Himmelskörper verzerrt, welche durch sie verdeckt werden. Der Phantomspalt misst etwa 11.000 Kilometer im Durchmesser und ähnelt ungefähr einer Kugel, was grob den Ausmaßen eines Planeten entspricht. Schiffe, die durch das Phänomen fliegen, erfahren keine negativen Auswirkungen. Ihre Passagiere beklagen sich jedoch manchmal über kurze Schwindelanfälle. Einige Gelehrte glauben, der Phantomspalt sei das Nachbild eines gewaltigen Portals in eine andere Dimension, durch welches vor Tausenden von Jahren eine geheimnisvolle Vorläuferspezies gereist sei. Laut dieser Hypothesen säten die Wesen die ersten lebendigen Exemplare in der Galaxie aus und kehrten dann in ihre eigene Raumzeit zurück. Eine Handvoll von Wissenschaftlern, die von ihren Kollegen als „unausgeglichen" betrachtetet werden, studieren die Anomalie, weil sie hoffen, das Portal erneut öffnen und Kontakt mit der unbekannten Spezies zu können.

Refugium

Eine Gruppe von Androiden, die sich die Refugisten nennen, hat sich kürzlich auf einer Ansammlung von unbewohnten Asteroiden in der Diaspora niedergelassen. Sie hoffen, dort eine Heimatwelt für Androiden aufzubauen. Zu diesem Zweck verwenden sie Traktorstrahlen und Schwerkraftgeneratoren, um die Asteroiden zueinanderzuziehen und sie zu einem Kleinplaneten zu kombinieren. Der Planetoid ist im Vergleich mit den größten Himmelskörpern der Diaspora noch nicht sehr groß und nur die Zukunft wird zeigen, ob die Androiden mit ihren Bemühungen Erfolg haben werden. Die Freien Kapitäne sind schon an die Refugisten herangetreten, um mit ihnen über eine Abmachung zu ihrem Schutz zu sprechen. Die Androiden haben sie bisher noch jedes Mal schon beim Anflug abgewiesen, denn sie wollen die Piraten nicht in die Nähe ihres Projekts lassen. Die Gruppe rekrutiert außerdem aktiv neue Androiden für ihre Sache, besteht allerdings darauf, dass neue Rekruten ihr ehemaliges Leben vollständig hinter sich lassen.

Der Riesenzeh

Aus der Ferne betrachtetet sieht dieser Felsbrocken aus wie der große Zeh eines riesenhaften Humanoiden. Ansonsten wäre er nicht weiter bemerkenswert, wären da nicht zwei weitere Merkmale. Erstens befindet sich hier eine versteinerte Kolonie einer niemals zuvor katalogisierten Spezies von etwa 30 Zentimeter langen Fadenwürmern. Zweitens glüht für eine kurze Zeit eine augenförmige Rune auf der Stirn jedes Zauberkundigen, der auf dem Asteroiden einen Erkenntniszauber wirkt. Manche von ihnen geben an, prophetische Träume gehabt zu haben, nachdem die Rune verblasste. Es ist nicht bekannt, ob die beiden Eigenschaften etwas miteinander zu tun haben.

Das Schlachthaus

In den chaotischen Jahren, die auf das Intervall folgten, brach eine Bande von Raumpiraten mit den Freien Kapitänen, da sie deren Kodex für zu einengend hielten. Zu ihrem Unglück diente der kleine Asteroid, den sie als Standort ihrer Basis wählten, als Gefängnis für eine grausame, untote Kreatur, die von den Knochengelehrten von Eox hierher verbannt wurde, weil sie während des Intervalls Verbrechen begangen hatte, an die sich heute niemand mehr erinnern kann. Die Piraten ließen die Kreatur in ihrer Torheit frei und wurden von ihr rasch abgeschlachtet. Von dem abgelegenen Asteroiden entkamen nur Transmissionen markerschütternder Schreie, der daraufhin von den örtlichen Diasporabewohnern das Schlachthaus getauft und schnell unter Quarantäne gestellt wurde. Manche glauben, dass die unbekannte Katastrophe ihre Opfer in untote Monster verwandelt hat und dass sie nun gelegentlich von ihrem Felsen aufbrechen, um ihrer expandierenden Armada der Verdammten neue Schiffe hinzuzufügen. Bisher war aber noch niemand mutig genug, das Schlachthaus zu erforschen und diesen Gerüchten auf den Grund zu gehen.

Sejada

Sejada ist die größte der sarkesianischen Brutwelten und damit de facto die Hauptstadt der Spezies. Die wenigen Entscheidungen, welche alle Sarkesianer betreffen, werden in großen Bürgerversammlungen gefällt, an denen Angehörigen der Spezies teilnehmen dürfen, um ihre Stimmen zu den vorgestellten Referenden abzugeben. Diese Versammlungen finden in regelmäßig Abständen statt, manchmal mit wenig oder ganz ohne vorherige Benachrichtigung, was die meisten Sarkesianer aber nicht stört. Sejada ist auch der Ort, an dem tausende Sarkesianer pro Jahr geboren und erzogen werden. Sarkesianer haben nur ein loses Familienleben: Sie lassen ihre Kinder in der Obhut von ausgebildeten Erziehern, welche häufig von robotischen Kindermädchen unterstützt werden. Einige sarkesianische Eltern bleiben auf der Brutwelt, um einige Jahre lang bei der Erziehung ihrer Kinder zu helfen, aber die meisten kehren wieder zu ihrem vorherigen Leben zurück und sehen ihre Sprösslinge nur noch ein Mal, wenn diese erwachsen werden. Fremde mögen Sejada als einen kalten, gefühllosen Ort sehen, aber die Kinder hier sind glücklich. Sie können so schnell heranwachsen und lernen, wie sie wollen, bis sie alt genug sind, einen Beruf zu ergreifen. Die ersten Phasen einer solche Lehrlingszeit finden auf Sejada statt. Einige Meister verlassen den Planetoiden mit ihren Schützlingen schon nach einem Jahr, so dass die jungen Sarkesianer praktische Erfahrung in Berufen wie Händler, Pilot oder Söldner sammeln können.

Die Singvogelstation

Dieser Tempel und Zentrum für darstellende Kunst befindet sich auf einem Asteroiden, der kaum 800 Meter im Durchmesser misst. Die Singvogelstation ähnelt einem mit Juwelen besetzten Stein auf schwarzem Feld. Das leuchtende, schillernde Bauwerk wird außerdem von Energiebändern in allen Farben des Regenbogens verziert, die von den Begrenzungen der Station aus wie Banner im Wind wehen. Die Station wurde vor einigen Jahrzehnten als Tempelschule gegründet, die Schelyn gewidmet ist, der Göttin der Kunst, Musik und Schönheit. Ihre Priesterschaft lehrt Besucher und Gläubige gleichermaßen in einer Myriade von Kunstarten, die sowohl praktisch als auch therapeutisch sind. Damit stellt die Singvogelstation eine Hochburg der kreativen Schöpfung inmitten einer sonst so abgelegenen und feindseligen Ecke der Diaspora dar. Im Konzertsaal der Station gastieren regelmäßig berühmte Künstler aus allen Paktwelten, darunter die Zuckerpop-Sensation Erdbeermaschinenkuchen und der aballonische Eufonienkomponist Zett-29. Aufführungen in der Singvogelstation werden sowohl als andächtige Verehrung von Schelyn als auch als ein Zeichen der Hoffnung für die Bewohner der Diaspora gesehen. Der Hauptorganisator der Station, **Nairon Schalorrh** (CG Kasatha-Mystiker), glaubt, dass wenn Gläubige genügend Kunst und Schönheit erzeugten sowie diese auf allen bekannten Welten verbreiteten, Schelyns Stimme laut und klar alle Wesen der Galaxie erreichen würde und ihnen allen vielleicht sogar Frieden brächte.

Der Splitter des Aufstiegs

Man munkelt, dass dieser übernatürliche, durch die Diaspora treibende Stein die Fähigkeit hat, jenen Wesen, welche ihn finden, ihre Herzenswünsche zu erfüllen. Der Ort, wo der Splitter des Aufstiegs sich befindet soll, wird jedoch nur in Mythen und Legenden beschrieben. Einige Gelehrte der Absalom-Station haben die Theorie aufgestellt, dass der Stein ein Fragment jenes Meteoriten war, der nach seinem Absturz auf Golarion zum sagenhaften *Sternenstein* wurde. Andere glauben, der Splitter des Aufstiegs sei das einzige Überbleibsel vom Herzen eines toten Gottes. Demnach sollen jene, welche ihn entdecken, ein Stück der verbleibenden Essenz der Gottheit in sich aufnehmen können. Die meisten Wesen, die nach dem Splitter gesucht haben, kehrten erfolglos zurück. Manche Sucher hat man jedoch nie wieder gesehen. Es existieren genauso viele Geschichten darüber, dass ihnen alles, was sie sich wünschten und noch mehr erfüllt wurde, wie darüber, dass sie auf zahllose, grausame Weisen umkamen. Vor nicht allzu langer Zeit erreichte eine Weltraumreisende am Steuer eines Schiffes, dass für eine Besatzung von zwölf oder mehr Leuten ausgelegt ist, die Absalom-Station und behauptete, vom Splitter des Aufstiegs zu kommen. Ehe sie sich jedoch der Station nahe genug kommen konnte, um dort anzudocken, implodierte ihr Schiff auf mysteriöse Weise, als hätte eine riesige, unsichtbare Hand es zerdrückt. Ermittler fanden keine Anzeichen von Sabotage im Wrack, dessen Aufzeichnungen ergaben, dass es seit 20 Jahren als verschollen galt.

Station Jioh

Die verskarische Flotte betreibt diesen Außenposten in der Diaspora, der auf einem mit Verces synchronen Orbit fliegt. Mehr als 3.000 veskische Soldaten sind hier zusammen mit einer kleinen Flotte aus für kurze Strecken ausgelegten Erkundungsschiffen stationiert. Alle 72 Wochen bringt ein veskarischer Schlachtkreuzer Vorräte und eine neue Garnison zu Station Jioh. Ungeachtet vieler Versuche von den Freien Kapitänen, sie von hier zu vertreiben, bleiben die Vesken in ihrem Außenposten verschanzt, auch wenn niemand so ganz ihre Motive versteht. Das taktische Vorgehen des veskarischen Militärs würde den Standort der Station nicht als wertvoll klassifizieren. Was auch immer die Vesken hier tun, ist ein wohlbehütetes Geheimnis, sogar im Veskarium.

Das Summen

Jenseits der bewohnten Bereiche der Diaspora befindet sich ein großer Schiffsfriedhof, den es schon länger gibt, als irgendjemand sagen kann. Nähert sich ein Schiff dem Friedhof bis auf 1.500 Kilometer, durchdringt ein Summen im Infraschallbereich seinen Rumpf, das nach und nach so laut wird, dass es die Angehörigen der meisten Spezies hören können. Wenn Wesen diesem subtilen Geräusch ausgesetzt werden, agieren sie zunehmend unberechenbar und neigen zu stürmischen emotionalen Reaktionen. Schlimmer noch ist die negative Wirkung des Summens auf die Astrogation, denn Sensoren zeigen falsche Echos von herankommenden Objekten an. Wenn das Summen hörbar wird, fangen die meisten Schiffe an, im Einklang mit dem Geräusch zu vibrieren. Bald darauf verlieren sie ihre Rumpfintegrität, wenn die Besatzung den Kurs nicht korrigieren kann, so dass sie im wahrsten Sinne des Wortes in ihre Einzelteile geschüttelt werden. Bisherige Bemühungen zur Erforschung des Summens waren nicht von Erfolg gesegnet, denn Schiffe, deren Rümpfe das Geräusch aushalten können, verlieren trotzdem ihre Besatzung, die unter der psychischen Belastung des Infraschalls zusammenbricht. Zur Zeit ist die Quelle des Summens nicht bekannt.

Unterhandlung

Dieser merkwürdige Ort misst kaum mehr als drei Kilometer im Durchmesser, besitzt die Form einer Kugel und ist mit fremdartigen Runen überzogen, die in seine Oberfläche geritzt wurden. Man glaubt, dass diese Schriftzeichen der Ursprung der ungewöhnlichen Kraft ist, die auf Unterhandlung vorherrscht (auch wenn das nicht wirklich bewiesen werden kann): Kein Wesen, dass sich innerhalb von einigen Kilometern Entfernung von dem Asteroiden aufhält, kann bewusst eine Lüge aussprechen (als stünde es unter dem Effekt des Zaubers *Zone der Wahrheit*). Aus diesem Grund benutzen die Freien Kapitnen den Weltraum in der Nähe von Unterhandlung, um dort über Allianzen und Verträge zu verhandeln. Expeditionen von arkanen Forschern, die den Asteroiden untersuchen wollen, zerbrechen häufig, weil eine längere Einwirkung der magischen Strahlung dazu führt, dass den Leuten unausgesprochene Wahrheiten entrinnen.

Der Vergessene König

Der Vergessene König stellt einen der seltsameren „Asteroiden" der Diaspora dar, denn er sieht aus wie ein menschlicher Schädel mit einem Durchmesser von 20 Kilometern. Trotz seiner Erscheinung wurde das morbide Artefakt nicht aus Knochen hergestellt, sondern aus einer uralten und widerstandsfähigen Art von Keramik. Hunderttausende Verszeilen in einer unbekannten Sprache, die allen Versuchen magischer Übersetzung oder Interpretation widerstehen, bedecken die Innenseite des Schädels. Nach einer gewaltigen kollektiven Leistung zum Studieren des epischen Gedichts, an der mehrere Lehrinstitutionen beteiligt waren, konnte nur herausgefunden werden, dass der Text sich auf einen lang vergessenen Monarchen und seinen enormen Reichtum bezieht. Dieses kleine Detail fachte die Vorstellungskraft vieler Leute an, die nun alle versuchen herauszufinden, woraus der Schatz besteht und wo er sich befindet. Zahllose Scharlatane und Betrüger aus allen Paktwelten bieten leichtgläubigen Seelen gegen Geld gefälschte Übersetzungen des Gedichts an. Andere behaupten, sie wüssten, wo der Hort des Vergessenen Königs zu finden sei, bräuchten aber einige tausend Crediteinheiten, um Vorräte für die Reise dorthin zu beschaffen. Wahrscheinlich werden die Übersetzungsanstrengungen irgendwann erfolgreich sein, aber niemand weiß, was das Resultat sein wird.

Die Versammlungshallen

Die Versammlungshallen sind ein mysteriöser Felsen voller Passagen und Korridore aller Formen und Größen. Man nannte ihn einst die Verwaisten Hallen, aber nur herrscht hier emsige Aktivität. Kurz nach dem Ende des Intervalls erfuhr der aballonischer Anacit Intrikater-Grauer-Würfel von den Verwaisten Hallen und war schnell überzeugt davon, dass die zufälligen Biegungen, Kehren und Sackgassen einem Zweck dienen würden. Intrikater-Grauer-Würfel reiste zusammen mit einigen anderen neugierigen Anaciten in die Diaspora und etablierte in einer der großen Kammern des Asteroiden eine Basis. Mehr als zwei Jahrhunderte später ist es den Maschinenwesen immer noch nicht gelungen, die Geheimnisse des Felsens zu entschlüsseln. Tausende Drohnen füllen nun die Hallen des Asteroiden, von denen jeder Makel im Gestein untersucht und analysiert wird, egal wie klein diese auch sind. Die Mission der Anaciten wird dadurch erschwert, dass alle paar Monate neue Gänge im Fels aufzutauchen oder alte Tunnel sich zu bewegen oder zu verschwinden scheinen. Manche denken, dass Intrikater-Grauer-Würfel von seiner Obsession in den Wahnsinn getrieben wurde, aber das hält die Anaciten nicht davon ab, gelegentlich die Kraft ihrer eigenen Prozessoren zur Verfügung zu stellen, um die Geheimnisse des Asteroiden zu studieren.

RAUMPIRAT +1 GE

Du streifst als Korsar frei entlang der wilden und unberechenbaren Ränder der galaktischen Zivilisation und lebst nach deinen eigenen Regeln oder nach denen, die du mit anderen Personen ähnlicher Einstellung teilst. Du tendierst dazu, persönliches Eigentum – mit Ausnahme deiner eigenen Ausrüstung – als lächerliches Konzept zu betrachten. Du bist ein Freibeuter mit eigenem Schiff, Mitglied einer Bande von Raumpiraten oder gehörst vielleicht sogar den Freien Kapitänen der Diaspora an. Du kannst dich andererseits gerade erst dem Lebensstil eines Piraten zugewendet haben und von einer erfahrenen Mannschaft eingearbeitet werden.

FACHWISSEN [1.]

Wenn du auf der Schattenseite der Gesellschaft agierst, besitzt du einen deutlichen Vorteil gegenüber anderen Wesen. Reduziere den SG von Fertigkeitswürfen für Kultur zum Abrufen von Wissen über die Standorte von Schwarzmärkten, bekannten Schmugglern oder berüchtigten Raumpiraten um 5. Bluffen zählt zu deinen Klassenfertigkeiten; wenn Diplomatie zu den Klassenfertigkeiten der Klasse gehört, die du auf Stufe 1 ausgewählt hast, dann erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen. Außerdem erhöht sich deine Geschicklichkeit bei der Charaktererschaffung um +1.

SCHMUGGLER [6.]

Du weißt, wann und wie du illegale Güter bewegen musst und wie du in bzw. aus brenzligen Situationen hinein- bzw. entkommen kannst, welche für weniger erfahrene Schmuggler das Ende bedeuten würden. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit zum Verstecken ausführst, kannst du ein Mal am Tag zweimal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden. Sollte außerdem jemand einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ausführen, während er an deinem Körper nach verborgenen Objekten, die du mittels Gegenstand verstecken der Fertigkeit Fingerfertigkeit versteckt hast, dann erhält diese Person nur einen Bonus von +2 anstatt von +4 auf diesen Wurf.

SCHWERT UND PISTOLE [12.]

Du bist bestens im traditionellen Kampfstil der Piraten geübt, der schon lange vor dem Intervall in Verwendung war. Führst du wenigstens eine einhändige Nahkampfwaffe und eine Handfeuerwaffe, dann darfst du mit einer Standardaktion zwei Angriffe mit je einem Waffentyp gegen dasselbe Ziel durchführen. Jeder dieser Angriff erhält denselben Malus von -4 wie ein Voller Angriff.

BESMARAS SEGEN [18.]

Die Piratengöttin Besmara hat deinen Weg des Raubens und Mordens gesegnet, auch wenn du sie nicht direkt verehrst. Du erhältst 1 Reservepunkt zurück, wenn du einen signifikanten Gegner oder Gruppe von Gegnern aus dem Hinterhalt heraus im taktischen Kampf oder Raumschiffkampf überfällst und besiegst, um die von ihnen getragenen oder transportierten Güter und Wertsachen zu plündern.

EOX

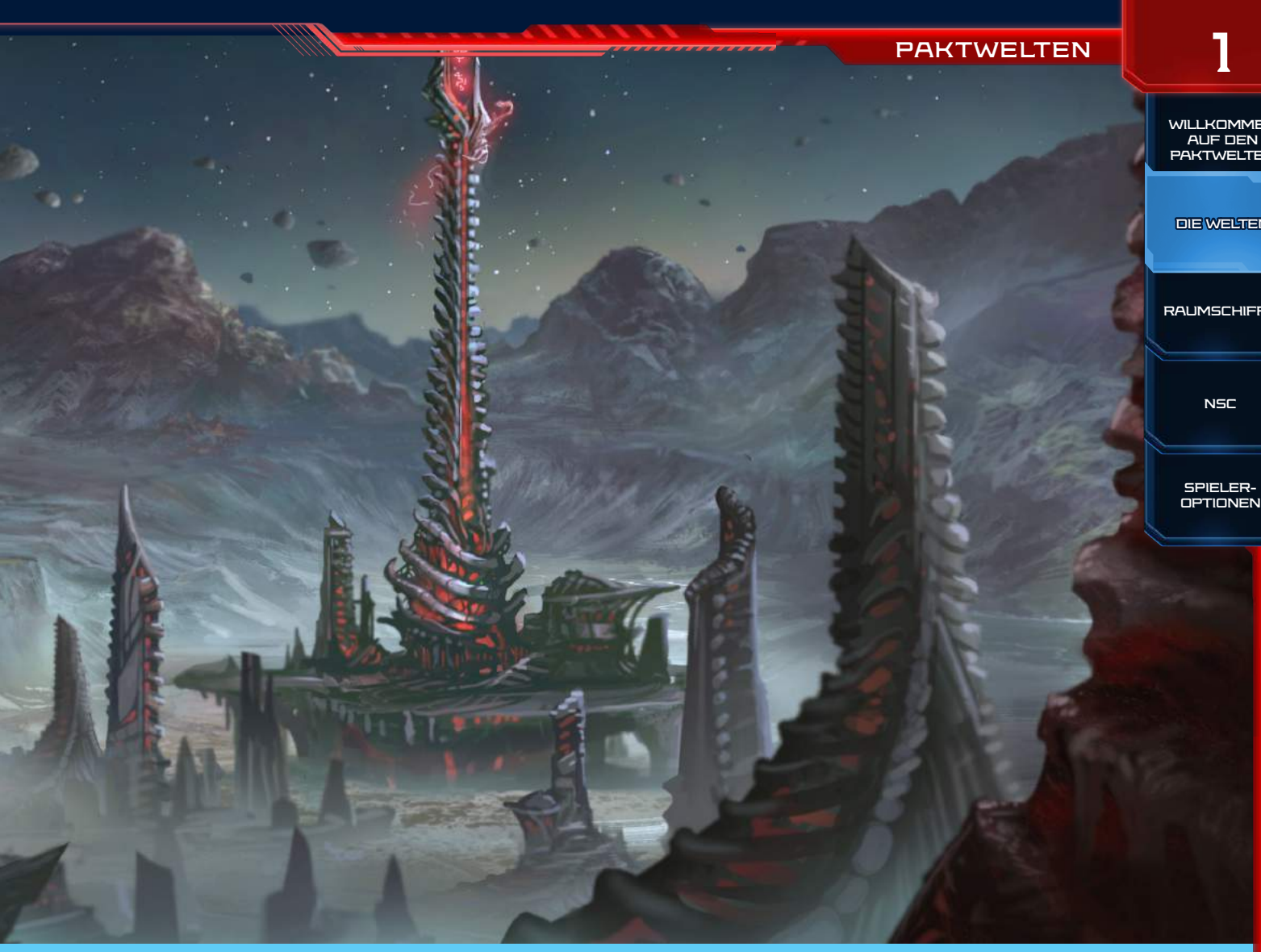
Eox gehört zu den rätselhaftesten Planeten der Paktwelten und ist wahrscheinlich jener, der von den restlichen Bürgern des Systems am meisten gefürchtet wird. Es ist eine tote Welt, die lange vor dem Intervall – vermutlich - an den Folgen eines interplanetaren Krieges gestorben ist, während auf den restlichen Paktwelten die bedeutendsten technischen Entwicklungen neben geschnittenem Brot noch Metallurgie und vielleicht Druckerpressen gewesen waren. Die meisten Bewohner von Eox sind Untote. Die mächtigsten darunter, die Knochengelehrten, dienen als Regionalherrscher mit nahezu absoluter lokaler Autorität. Die viele Jahrhunderte alten Meister der Magie und Technik gestatten keine Einmischungen in ihre Pläne, achten aber darauf, dass ihre Experimente und langfristigen Unterfangen sich innerhalb der Grenzen dessen bewegen, was der Absalompakt im eigenen Territorium erlaubt (jedenfalls konnten Außenstehende bisher nicht das Gegenteil beweisen).

GEOGRAPHIE

Was einst ein grüner Planet mit einem Leben ermöglichenden Ökosystem gewesen ist, ist nun nur noch ein verbrannter Rest mit einer dünnen, giftigen und radioaktiven Atmosphäre. Es gibt keine Meere mehr und kaum etwas von der planetaren Geschichte hat bis heute überlebt. Die massive Hochebene des Gedenkfelsens dient als planetares Monument für alles, was Eox verloren hat.

Das Atraskiaschelf ist der Rest des einst größten Kontinents auf Eox, Atraskia. Das Gebiet erhebt sich immer noch leicht über die Becken und Vertiefungen einstiger Meere, auch wenn die gewaltigen Umwälzungen des Katalysmus, welche das Facinora-Becken erschufen, auch die relative Höhenlage vieler Regionen beeinflusst haben, wurden doch ganze Gebirge eingeebnet, Fels zu Lava zerkocht und die Landschaft allgemein verändert. Die Atmosphäre des Atraskiaschelf ist nicht ganz so giftig wie der Rest von Eox, weist dafür aber mehr radioaktive Zonen auf.

Deminas Senke ist ein Tiefland, welches aus dem Becken des längst fortgekochten Deminas-Ozeans entstanden ist. Die Senke ist das größte der Tieflande und erstreckt sich über den Äquator des Planeten. Viele ihrer Bereiche werden nicht von Knochengelehrten beansprucht und sind Heimat umherziehender Gruppen verhungernder Untoter und kleiner Herden der mächtigen Ellicothen – der einzigen Tiere, welche Eox' Verheerung überlebt haben. Die Ortschaften innerhalb der Senke besitzen in der Regel stärkere und höhere Verteidigungsmauern und -wälle und selbst die einheimischen Untoten betrachten die definitiv wilden Gebiete als unsicher.



Ein weiteres Relikt aus Eox' Untergang ist ein kontinentgroßer Krater. Er ist hunderte von Kilomtern tief und tausende breit. Man nennt ihn das Facinora-Becken, auch wenn die Ursprünge des Namens schon weit vor dem Intervall vergessen waren. Das Becken reicht fast bis zum Kern des Planeten hinab, so dass dessen Hitze und Radioaktivität selbst nach Jahrtausenden im Becken noch die Lava kochen und giftige Gase aufsteigen lassen. Selbst für für eoxische Verhältnisse ist die Region hochgefährlich und die meisten Bewohner machen einen großen Bogen um sie herum. Das Becken von einem Bergring umgeben, der als der Saum bezeichnet wird. Dort lebt eine Handvoll seltsamer Kreaturen, die die Hitze lieben, aber nicht ganz gegen Feuer immun sind.

Die südliche Kappe von Eox ist eine weite, teils aufgerissene Ebene mit wenigen Ortschaften der Untoten. Ellicothen sind hier selten, man findet aber viele Arten seltsamer Pflanzen, die sich ans Leben klammern. Man weiß nicht mehr, wie die Region einst geheißen oder ausgesehen hat, doch heute geben die grauen, zersprengten Felsen und farblosen Büsche ihr ihren Namen: Graue Öde.

Die weiten, flachen, nördlichen Gefilde von Eox sind als die Lacustria-Senke bekannt, in diesem Becken existierte einst der arkische Lacustria-Ozean. Hier gibt es keine bedeutenden Ortschaften, dafür ist die Region mit den Wracks von Luft- und Segelschiffen, Tauchbooten, Bodenfahrzeugen und den Ruinen von Unterwasserstädten aus einer Zeit bedeckt, in welcher es noch einen Ozean unter dem ewigen Packeis gegeben hat. Die Experimentalschiffe, zerstörten Befestigungen, Unterwasserhäfen und Wracks aus vielen Jahrhunderten legen nahe, dass es in der Zeit vor der Verheerung des Planeten hier regen Handel, mystische Kriege und sogar Versuche gegeben hat, den Meeresboden zu besiedeln. Die Knochengelehrten und die Sternenkundschafter erkunden zwar seit Jahrhunderten diese Wracks und Ruinen, jedoch liegen viele unter vielen Dutzend Metern Staub, Sand oder sogar geschmolzenem Fels begraben und werden ständig neue Stätten entdeckt nach Erdbeben, toxischen Stürmen oder wenn Chemikalien den Boden derart aufweichen, dass sich Senklöcher bilden. Die Ewige Synode (siehe S. 90) erlaubt mehr Fremdweltlern den Zugang zum Lacustria-Becken als zu anderen Teilen des Planeten, auch wenn die meisten nur Rost und uralte Stofffetzen finden. Als Ergebnis dieser Aktivität wurde am Südrand des Beckens die geschützte Zone der Lebenslinie errichtet.

Die wenigen, seltsamen Städte auf Eox, die allesamt als Nekropolen bezeichnet werden, sind ausgedehnte Vermischungen aus uralten Gruften, Hightech-Mausoleen und leblosen Büros und Fabriken. Manche bieten Räumlichkeiten für lebende Besucher, wie beispielsweise die Stadt Orphys und die Handelszonen der Lebenslinie. Auch wenn diese als die sichersten Bereiche auf dem Planeten betrachtet werden, so ist doch kein Ort auf Eox wirklich sicher.

BEWOHNER

Einige der Elebrier, Eox' ursprüngliche, lebende Bewohner, überlebten den Kataklysmus. Während das Ökosystem ihrer Welt zerstört wurde, hatten sie sich in unterirdischen Bunkern verschanzt, mussten aufgrund der umfangreichen Verheerung aber akzeptieren, dass sie ihre bisherige Lebensweise nicht einfach wiederaufnehmen konnten. Ihre Anführer konferierten und entschieden, sich selbst und den Großteil der überlebenden Bevölkerung in Untote zu verwandeln, so dass sie auf der Oberfläche überleben konnten. Diese Zauberkundigen waren die ersten Knochengelehrten und viele von ihnen herrschen heute noch über Eox.

Es gibt aber auch immer noch eine kleine Population lebender Elebrier auf Eox. Sie werden häufig als Bürger zweiter Klasse betrachtet, müssen sie doch in Ansiedlungen mit atembarer, künstlicher Atmosphäre und Strahlungsschilden leben. Die größte Gruppe dieser lebenden Elebrier befindet sich in den Hallen der Lebenden, einer unterirdischen Stadt, welche als Schauplatz für verschiedene grausame, planetenweit ausgestrahlte Unterhaltungssendungen dient.

Die Untoten sind auf Eox weitaus zahlreicher als die Lebenden und reichen von kanibalischen Ghulen bis zu charmanten Vampiren und von skelettierten Knochensoldaten bis zu zauberkundigen Nekroviten. Mit Ausnahme der Knochengelehrten, die nahezu alle den Nekroviten angehören, hängt die gesellschaftliche Stellung nicht von der Art Untoter ab, welcher ein Bürger angehört. Allerdings besitzen meistens nur die mächtigeren Untoten auch die Intelligenz und den Antrieb, ihre eigenen Geschäfte zu eröffnen und zu führen oder innerhalb ihrer Gesellschaft aufsteigen zu wollen.

GESELLSCHAFT

Politisch betrachtet ist Eox in individuelle Fürstentümer aufgeteilt. In jedem herrscht ein Knochengelehrter – ein Titel, den nur die politisch und magisch mächtigsten Eoxier erlangen können – absolut über möglicherweise tausende von intelligenten und/oder monströsen Vasallen. Auch wenn die Knochengelehrten pausenlos streiten und untereinander kämpfen, repräsentieren sie den restlichen Paktwelten gegenüber eine geeinte Front, welche im Gegensatz zu populären Gerüchten weniger böse als vielmehr eiskalt morallos und auf Nützlichkeit ausgerichtet ist.

Die Ewige Synode ist eine Gruppe von Knochengelehrten, welche ihre persönlichen Differenzen beiseitegestellt haben, um sich zu treffen und Entscheidungen zu treffen, wie Eox mit dem restlichen System interagieren soll. Auf diese Weise bilden sie eine einheitliche Front. Von der gemeinsam kontrollierten Nekropole Orphys aus entsendet die Synode ihre Botschafter zu den anderen Paktwelten und die Vertreter im Paktrat auf der Absalomstation. Zudem legt sie planetenweit gültige Gesetze fest, wann Besucher von anderen Welten Eox betreten dürfen und wie sie zu behandeln sind. Die Knochengelehrten der Ewigen Synode mögen nicht immer die mächtigsten ihrer Art sein, sie besitzen dank ihrer jahrhundewährenden Einigkeit bei der Durchsetzung der Regeln des Absalompaktes auf Eox aber die zahlenmäßige Überlegenheit und das politische Können, um es mit einzelnen rivalisierenden Knochengelehrten aufnehmen zu können.

Hinsichtlich Fragen, die nicht mit den anderen Paktwelten und ihren Bewohnern zu tun haben, ist die Ewige Synode aber ebenso uneins wie andere Versammlungen von Oligarchen, man löst Streitigkeiten aber in der Regel ohne direkte Kämpfe. Als zeitlose Wesen, die nicht altern und auch nicht schlafen müssen, wissen Knochengelehrte, dass Fehden mit ihresgleichen zu den riskantesten Aktivitäten gehören, in die sie verwickelt werden können. Wenn daher zwei Knochengelehrte unterschiedliche Ansichten vertreten, werden sie eher Nebenkriegsschauplätze eröffnen, welche die Zeit, Aufmerksamkeit und Geldmittel des jeweils anderen fressen, bis einer einsieht, dass sein Unleben weitaus einfacher ist, wenn er dieses Mal nachgibt, statt einen emotionslosen kalten Krieg weiterzuführen. Sollten die Dinge aber schneller geklärt werden müssen, kommt es oft zu Stellvertreterkriegen, wobei eine dritte Gruppe sich bereiterklärt, notfalls das Resultat durchzusetzen, sollte der Verlierer sich nicht an die Absprachen halten. Die dritte Gruppe ist niemals die Ewige Synode, zuweilen aber das Konklave des Flüsterns. Diese Stellvertreterkämpfe haben oft die Form blutiger Wettkämpfe in den Hallen der Lebenden; dies lockt nicht nur eine große Menge an Zuschauern an, so dass Betrug eher selten ist, sondern generiert zudem Einkünfte, die die Kosten des ganzen abmindern. Erst wenn ein Knochengelehrter keinen anderen Ausweg mehr sieht, beginnt er über magische Rachemethoden nachzudenken. Solange ein privater Disput nicht die Reiche der anderen Knochengelehrten betrifft, die Regeln des Paktrates verletzt oder diplomatische Zwischenfälle mit anderen Welten erzeugt, lässt man die Streithähne ihren Zwist ungestört austragen, bis eine Seite zerstört ist. Es mag natürlich passieren, dass andere eiskalt kalkulierende Knochengelehrte sich auf die eine Seite schlagen, um ihre eigenen Besitztümer zu erweitern, sollten sie sehen, dass die anderen Seite stark angeschlagen ist.

Dasselbe Verhalten legen in der Regel auch die weniger mächtigen Oligarchen, wichtigen Beauftragten und Diener und gewöhnlichen untoten Bürger von Eox an den Tag. In den meisten Nekropolen sind die Gesetze einfach gehalten und darauf ausgelegt, dass die Herrscherschicht nicht gestört oder gefährdet wird. So ist es z.B. generell verboten, andere Untote anzugreifen, jedoch erlässt der lokale Herrscher diese Regeln nicht aus Liebe zu seinen Mituntoten, sondern um sicherzustellen, dass stets genug Arbeiter und Wachen existieren, um ihn zu beschützen. Bei kleineren Verstößen wird meistens ein Auge zugedrückt, solange sie keine spürbaren Probleme verursachen.

Die untoten Bürger von Eox wissen, dass sie nicht altern, nicht schwächer werden und auch nicht ihre leblose Lebenskraft verlieren. Für sie gibt es weder das Konzept des Altersruhestandes, noch das Bedürfnis dazu. Wird ein Ghul damit beauftragt, auf einer Mauer Wache zu schieben, weiß er, dass es seine Mauer und sein Auftrag wohl auch in dreihundert Jahren noch geben wird und er dann immer noch imstande sein wird, seine Aufgabe zu erfüllen. Ohne Geburten und natürliche Todesfälle ist Eox' untote Bevölkerung relativ stabil – es werden genug Leichen zum Verkauf oder Handel auf den Planeten gebracht, um unnatürliche Todesfälle infolge von Unfällen und Gewalt auszugleichen. Rangniedrige Untote erledigen endlose niedere Arbeiten nicht aus Pflichtgefühl, sondern um Geld zu verdienen und um ihren Hunger stillen zu können. Sollte ein gewöhnlicher Eoxier irgendetwas fürchten, dann dass ein übernatürlicher Hunger ungestillt bleiben und ihn in zunehmende Verzweiflung und letztendlich Wahnsinn treiben könnte – die von niemandem beanspruchten Ödlande von Eox sind voller umherziehender Rudel solch wahnsinniger Untoter, die nach nicht mehr existenter, lebender Beute suchen. Die Knochengelehrten betrachten diese Rudel in der Regel als nützliche Frühverteidigungsmaßnahmen ihrer ummauerten Festungen. Außerdem machen sie es Eox' Feinden nahezu unmöglich, geheime Basen auf dem Planeten anzulegen.

Neben den größten und mächtigsten Städten der Untoten gibt es tausende kleinerer Ortschaften und Festungen, die über die fast leblose Welt verstreut sind. Jeder dieser Orte wird von einem eigenen untoten Herrscher kontrolliert. Viele davon sind jüngere oder schwächere Knochengelehrte, die entweder nicht imstande sind, größere Gebiete zu beherrschen, oder kein Interesse daran haben. Einige gehören auch minde-

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

ren Arten von Untoten an, die ein Gebiet kontrollieren wollen, soweit es ihre Fähigkeiten (und die Toleranz der Nachbarn und mächtigeren Knochengelehrten) erlauben. Diese Ortschaften sind weitaus weniger stabil als die Nekropolen, dafür sind die lokalen Herren meistens weniger über den Kontakt zu anderen erhaben und mehr daran interessiert, Handel zu treiben und Söldner oder Agenten zu finden, die ihre Interessen – auch fern von Eox – vertreten.

KONFLIKTE UND GEFAHREN

Streiter des Lichts und der Tugend haben in den letzten Jahrhunderten mehr als ein Mal erklärt, dass Eox und seine untote Bevölkerung eine auf der Hand liegende und unmittelbare Gefahr für alles Leben im System darstellen. - Schließlich nähren sich Untote von den Lebenden und Eox gehört zu den wenigen Welten im System, welche Angriffe auf ihre Nachbarn durchgeführt haben, selbst wenn diese in der fernen Vergangenheit erfolgt sind. Die Vorstellung, eine Welt untoter Tyrannen als Verbündete zu akzeptieren, liegt vielen Bürgern der Paktwelten schwer im Magen.

Allerdings erinnern die Knochengelehrten die anderen planetaren Regierungen nur zu gern daran, dass Eox als allererste Welt den Absalompakt unterzeichnet hat und dass ihre Macht zweifelsohne von Bedeutung gewesen war bei den Konflikten mit dem Veskarium und den ersten Angriffen des Schwarmes. Die Knochengelehrten und ihre belebten Kadaverdiener werden von vielen anderen Bürgern der Paktwelten als widerwärtig angesehen, doch Eox' Anführer achten sorgfältig auf die Aufrechterhaltung ihrer diplomatischen Beziehungen zum Rest des Systems. Auch wenn man sie fürchtet und ihnen misstraut, haben die politischen Winkelzüge der Knochengelehrten bislang die Autoritäten anderer Welten davon abgehalten, den Absalompakt zu brechen und Eox anzugreifen.

Natürlich geht nicht jeder im System der Paktwelten den Untoten von Eox aus dem Weg – zahlreiche Gruppen arbeiten mit Eoxiern zusammen, um die Leichenflotte aufzuspüren und zu bekämpfen, jene Armada abtrünniger untoter Soldaten. Söldner und Händler schätzen die Möglichkeiten, welche die Kadavermärkte eröffnen, wo Leichen gekauft und verkauft werden. Dies eröffnet den Handel mit Nekrotransplantaten und furchtbarer Technologie, mit der man anderswo nichts zu tun haben will. Und die Akademien locken Mechaniker und Zauberkundige mit ihren umfangreichen Wissensvorräten an.

In den bevölkerungsleeren Felsenöden außerhalb der Nekropolen streifen seltsame, nichtintelligente Kreaturen auf der Jagd umher; sie sind Ergebnisse der seit Jahrtausenden währenden Strahlung und magischen Verschmutzungen. Manche dieser Bestien haben sich derart angepasst, dass sie sich von denselben nekromanischen Energien nähren, die auch die gewaltige untote Population erhalten, was sie für die Lebenden aber nicht minder gefährlich macht. Zu den natürlichen Gefahren von Eox zählen die elefantenartigen Ellicoths, deren Berührung den Lebenden wie den Untoten die Seelen entreißen können.

BEDEUTENDE ORTE

Obwohl Eox eine verheerte, tote, zerschlagene, aufgerissene und verbrannte Welt ist, gibt es auf dem Planeten eine Reihe gedeihender und geschäftiger Ortschaften und anderer interessanter Orte:

Arranklüfte

Die Große und die Kleine Arrankluft sind jeweils hunderte von Kilometern lang und tausende von Metern tief – und zählen zu den gefährlichsten Regionen von Eox. Sie sind nach Inselketten oder Subkontinenten benannt, welche vor Eox' Untergang etwa dort existierten, allerdings geben die Aufzeichnungen nicht mehr her. Auch warum diese Gebiete aufgerissen sind und gewaltige Schluchten gebildet haben, weiß niemand; die wenigen Expeditionen, welche von dort zurückgekehrt sind, haben mit gefundenen, fremdartigen Metallen und bizarren Fossilien aber die Theorie genährt, dass es vielleicht dort einst ein gewaltiges Höhlensystem mit eigenen ökologischen Systemen und Bewohnern gegeben hat, die sich unabhängig von den Wesen der Oberfläche entwickelt haben. Es gibt dort reiche Vorkommen an Himmelsmetallen, radioaktiven Metallen und sogar einige uralte eoxische Artefakte, zugleich aber auch viele zornige, körperlose Untote. Die Schwefelquellen der Klüfte gehören zu den aktivsten auf dem Planeten und zahlreiche Madenschwärme hausen in den Becken und Abzügen. Gerüchte sprechen zudem von bizarren und gewaltigen lebenden Monstern – quasi Gegenstücke zu den Ellicothen der Ebenen -, allerdings wird dies von den meisten als Märchen abgetan.

Endschlucht

Diese nicht wirklich tiefe Schlucht in der Grauen Öde ist der Schauplatz von jenen blutigen Sport- und sonstigen Ereignissen, die zu groß oder komplex für die Hallen der Lebenden sind. Oft finden hier Hindernisrennen oder Sportereignisse bis aufs Blut statt, an denen Wettstreiter aus den Hallen der Leben und Gladiatoren von anderen Welten teilnehmen. Nur wenige dieser Wettkämpfe sind bis zum Tod, allerdings gibt es ständig Unfälle und Sabotage, was zu beängstigend vielen Todesfällen pro Jahr führt. Ein paar Gruppen möchten diesen Ereignissen angesichts der Todesfälle ein Ende setzen, allerdings verweist Eox' Regierung schnell auf den Umstand, dass die Beteiligung völlig freiwillig sei und alle das Risiko kennen.

Ewige Grabhügel

Als Eox sich den Paktwelten anschloss, waren nicht alle Knochengelehrten mit dieser Entscheidung einverstanden. Auch wenn die Ewige Synode und das Konklave des Flüsterns beide die Idee unterstützten, glaubten anderen, so in eine Position der Schwäche gedrängt und nicht akzeptablen Einschränkungen ihrer Herrschaft unterworfen zu werden. Die Einzelheiten des folgenden kurzen, gnadenlosen Konfliktes haben die Lebenden nicht erfahren, man weiß aber, dass eine Großzahl an Untoten der Verliererseite in den Ewigen Grabhügeln eingesperrt wurde, einer Art Haftanstalt aus Gruften. Die mächtigsten untoten Gefangenen, darunter Geister, Nekroviten, Nachtschatten und Vampire wurden in Stasis versetzt, so dass sie das Fortschreiten der Zeit nicht wahrnehmen. Jene Häftlinge, die sich im Kontrollieren anderer Untoter übten, wurden im Herzen großer Gewölbe voller Untoter eingesperrt, die ihnen keine Loyalität schuldeten, so dass die Chance einer Zusammenarbeit schwand.

Die herrschenden Knochengelehrten von Eox sorgen dafür, dass die tiefsten Bereiche der Grabhügel unberührt bleiben. Es scheint ihnen zudem egal, wie lange es dauern mag, bis jene Untoten wieder freigelassen werden, die sich ihnen einst widersetzt haben. Viele geben zu, dass mit der Zerstörung ihrer politischen Rivalen auch deren umfassendes Wissen verloren gehen würde, was sie bedauern würden. Zudem deuten sie an, dass einige der Eingesperrten möglicherweise mittels Gewalt nicht mehr zerstört werden könnten. Da sie aber den Zahn der Zeit nicht zu fürchten haben, sind sie durchaus zufrieden damit, ihre Gegner weggesperrt zu halten, bis sich die Lage ändert, und mögen darüber Jahrtausende vergehen.

LACUSTRIA-SENKE
Grimme Ferne
FACINORA-BECKEN
Der Scheiterhaufen
Der Saum
Kirche der Stille
Orphys
Pakthafen
Spiralbasilika
Urabron
Nekroschmiede
Die Lebenslinie
Katakombengebirge
Zinhew
Kleine Arran-kluft
Große Arrankluft
Kerkerspital
Exantius
Thanox
Schwarzmond
Gedenkfelsen
DEMINAS-SENKE
ATRASKIASCHELF
Karus
Hallen der Lebenden
Ewige Grabhügel
GRAUE ÖDE
Endschlucht
N

Exantius

Exantius wurde als eine der jüngeren Nekropolen, die vor nur 50 Jahren von untoten Einwanderern von anderen Welten gegründet. Die Ewige Synode hat **Tzurrtk** (N Schirron-Leichenvolk[TS6]-Aspirant) nur widerwillig als Zeichen des guten Willens gegenüber dem Rest des Systems gestattet, diese Ortschaft zu errichten. Sie besitzt aber noch keinen Sitz in diesem Rat. Exantius ist eine wachsende Stadt, da nichtelebrische Untote hierherströmen, nachdem sie anderswo diskriminiert wurden. Die Knochengelehrten sorgen sich, dass dies letztendlich das Machtgleichgewicht auf Eox verschieben könnte – auch wenn es Jahrhunderte dauern dürfte, so kennt man die Knochengelehrten doch für ihre langfristige Denkweise.

Tzurrtk hat keine bösen Absichten und verheimlicht seine Motive nicht. Er hatte sich bei einer Expedition außerhalb des Systems mit einer tödlichen Krankheit angesteckt, sich dem Universum geöffnet und war mit ewigem Leben nach dem Tod belohnt worden. Da sich seine Familie von ihm abwandte, machte Tzurrtk sich auf die Suche nach einer neuen Heimat. Eox lag als Ziel auf der Hand, allerdings war die Kultur der untoten Elebrier nicht nach seinem Geschmack. Statt aber weiterzusuchen, entschied er sich, auf Eox einen Ort zu schaffen, der Leute wie ihn willkommen heißen würde.

Gedenkfelsen

Der Gedenkfelsen ist ein enormer Tafelberg, entstanden durch die Energien des Kataklysmus. Er ist ein gigantisches Hochplateau voller Monumente und Grüfte für all das, was verloren ging, als Eox getötet wurde. Die meisten Gräber und Schreine stehen schon lange leer, aber einige wenige, die tief im Innern liegen, werden noch immer von aktiven Wächtern gehütet. Diese lassen respektvolle Besucher hinein, während Grabräuber zerstört werden.

Am stärksten besucht ist dabei ein großes Mahnmal, das die Spiegelung genannt wird, besitzt sein Marmor doch einen spiegelartigen Glanz. Mächtige Magie schützt die Spiegelung vor Erosion und mutwillige Zerstörung. Wer sein Spiegelbild betrachtet, sieht sich selbst als Untoter. Ein paar wenige Leute haben sich aber auch schon beschwert, dass sie nur vage Schemen sehen würden, welche angeblich näherkommen – eine recht furchteinflößende Erfahrung.

Grimme Ferne

Tief in der Lacustria-Senke findet man eine geisterhafte Stadt aus durchscheinenden Gebäuden im uralten Baustil. Phantome lebender Elebrier schreiten durch die Straßen, ignorieren jeden, der sich ihnen nähert, und befolgen Routinen, die sich im Wochentakt wiederholen. Die Grimme Ferne scheint ein Echo einer elebrischen Stadt aus der fernen Vergangenheit zu sein, ehe der Kataklysmus die meisten Bewohner von Eox ausgelöst hat, allerdings gibt es da einen Haken – den Aufzeichnungen nach befand sich vor diesem Ereignis hier der Tiefseeboden. Die Gebäude scheinen aber für eine normale Atmosphäre geschaffen, was diese sprichwörtliche Geisterstadt zu einem wahren Rätsel macht.

Selbst die okkulten Gelehrten von Eox verstehen dieses übernatürliche Phänomen nicht. Ein paar Forscher, die sich mit Randgebieten befassen, haben die Theorie entwickelt, dass Grimme Ferne vielleicht keine Vision der Vergangenheit, sondern der Zukunft sein könnte. Demnach würden irgendwann wieder lebende Elebrier in einer wieder atembaren Atmosphäre gedeihen. Diese Akademiker erklären die Architektur mit möglicher Nostalgie und schauen sich alle Einzelheiten vor Ort genauestens an, um Hinweise zu entdecken, ob sie mit ihrer Theorie richtigliegen könnten.

Hallen der Lebenden

Die Hallen der Lebenden sind eine völlige Abweichung von allem, was es sonst auf Eox gibt, wurde diese unterirdische Stadt doch ausschließlich zum Wohle seiner lebenden Bewohner angelegt und wird sie zu diesem Zweck auch unterhalten. Allerdings würden die meisten dort nicht freiwillig leben wollen, da sie zudem als Schauplatz jener grausamen Spiele und invasiven Realityshows dient, die auf Eox die Hauptunterhaltung darstellen und ins ganze System übertragen werden. Viele dieser Übertragungen sind auf anderen Welten verboten, jedoch kann dies ihre Ausstrahlung nicht vereiteln. Selbst die abartigsten Aufzeichnungen können leicht in den Archiven des Darkwebs der Infosphären der meisten Städte der Paktwelten gefunden werden.

Zwar protestieren mehrere Gruppen gegen die Existenz der Hallen der Lebenden, doch da dies eine planare Lokalthematik ist, stellen sie keinen Verstoß gegen den Absalompakt dar. Außerdem ist jeder Bürger – zumindest offiziell – ein freiwilliger Teilnehmer. In den Hallen der Lebenden geborene Kinder werden in staatliche Unterkünfte in Urabron gebracht und dürfen erst mit Erreichen des Erwachsenenalters zurückkehren. Alle anderen können die Stätte zu jeder Zeit verlassen und erhalten ein Einwegticket zur Absalomstation (und sonst nichts). Dennoch haben die Aussicht auf den Ruhm und das Vermögen, welches Teilnehmer an den Spielen und Programmen binnen weniger Jahre erlangen können, eine lange Warteliste an Bürgern hervorgebracht, welche in die Hallen einziehen wollen. Jene Bürger, die eine Fanbasis unter den Zuschauern und Mäzenen aufbauen können, können oft die gefährlicheren Shows überspringen und sich stattdessen an Liveübertragungen ihrer Alltagsaktivitäten oder fertigkeitsbasierenden, unterhaltenden Wettbewerben beteiligen.

Die breite Mehrheit der Teilnehmer sind Menschen und Vesken (welche die Herausforderungen offenbar genießen), es gibt aber auch eine beachtliche Zahl an Zwergen, Verlassenen Elfen, Laschuntas und Yoskis. Untote dagegen sind verboten (sieht man von Kameraleuten, Wachen, Moderatoren und dergleichen ab), Androiden und Kasathas sind sehr selten. Auch eine kleine Anzahl lebender Elebrier – Angehörige des dominanten Volkes auf Eox vor dem Kataklysmus – beteiligt sich an den Spielen und dies seit Jahrhunderten. Es heißt aber insgeheim, dass keiner der Elebrier in den Hallen der Lebenden wirklich ein Überlebender dieses alten Volkes sei, sondern dass es sich in Wahrheit um verkleidete Untote oder chirurgisch veränderte Menschen seien.

Der am besten bekannte Promoter von Ereignissen in den Hallen der Lebenden ist **Zo!** (NB Elebrischer Nekrovit), ein extravaganter Moderator, dessen Eskapaden das Publikum ebenso anlocken wie die Spiele und blutigen Sportereignisse, die er moderiert. Zo! bereist zuweilen die weniger reputablen Bereiche der Paktwelten und des Nahen Weltraumes, um persönlich neue Mitspieler zu rekrutieren oder besondere Sendungen zu moderieren. Der charismatische Nekrovit repräsentiert ein anderes Gesicht der Untote, als die meisten Leute gewöhnt sind, was vielleicht der Hauptgrund für seine phänomenalen Einschaltquoten sein könnte.

Karus

Karus wurde ursprünglich über und rund um die Hallen der Lebenden angelegt und existierte jahrhundertelang nur als Ort, an dem die Untoten von Eox sich versammeln konnten, um sich die Ereignisse anzusehen, zu denen die Bewohner der Halle zu ihrer Unterhaltung gezwungen werden. Da dies einer der wenigen Orte war, an dem die Knochengelehrten in Frieden zusammenkamen, wurde die Stätte mit der Zeit zudem zum Ratssaal der untoten Herren von Eox – ein Ort, an dem sie sich auf neutralem Boden

treffen konnten, um Rat abzuhalten und Verträgte zu schließen. Als Folge bildete sich hier auch die Schlaflose Wache zwecks Kontrolle der mondgroßen Verteidigungsstation Schildwacht. Diese war schon uralt, ehe der Kataklysmus Eox verheerte. Die Ortschaft wuchs weit über die Hallen der Lebenden hinweg und wurde so schließlich zu einem eigenen Komplex.

Als Eox den Absalompakt unterzeichnete, war die Festrog-Königin eine der machtvollsten Knochengelehrten. Sie war der Ansicht, dass die Zustimmung zu einem Abkommen mit jedwedem lebenden Wesen ein Affront wider ihre untote Perfektion darstellte. Statt sich ihr zu stellen und zu versuchen, sie in die Ewigen Grabhügel zu verbannen, bot ihr die neu gegründete Ewige Synode an, ihre Würde zu retten, indem sie die Kontrolle über Karus erhielt und somit den größten Einfluss über die Kontrolle von Schildwacht. Ob sie ihren Widerstand gegen die Synode als zum Scheitern verurteilt ansah oder ob sie wirklich besänftigt wurde, die Festrog-Königin nahm den Tribut an und herrscht nunmehr seit 250 Jahren über Karus. Sowohl wegen ihrer echten Abneigung gegenüber den Lebenden als auch als Sicherheitsmaßnahme hat die Festrog-Königin alle Lebenden innerhalb von Karus verboten und auf die Hallen der Lebenden beschränkt.

Katakombengebirge

Es gibt genug Unterlagen, um zu erkennen, dass es das Katakombengebirge vor dem Intervall nicht gegeben hat. Diese beeindruckenden, kantigen Blöcke aus Basalt und schwarzem Quarz erheben sich nun dort, wo es einst nur eine kahle Ebene aus radioaktivem Tiefland und giftigen Wolken gegeben hat. Es gibt keine Aufzeichnungen, wie und warum das Gebirge aufgehäuft wurde, aber es ist definitiv nicht natürlich. Das Katakombengebirge ist eine künstliche Bergkette aus Fels und seltsamen Erzen, durch die sich bienenwabenartig hundertausende von Grüften ziehen, von denen die meisten mit modernen Sicherheitssystemen und magischen Glyphen versiegelt sind. Die ersten Expeditionen in die äußeren Katakomben enthüllten, dass sie mit den Überresten zerstörter Untoter gefüllt waren. Diese waren oft in computerisierten Sarkophagen eingeschlossen, die darauf ausgelegt waren, den Inhalt mit Säure oder Flammen zu überziehen, sollte er sich bewegen. Andere Grüfte waren leer und trugen vage Botschaften in eoxischen Runen, die z.B. warnten, dass „die Nekrovoren entkommen“ seien. Die mächtigsten Knochengelehrten haben gemeinsam verkündet, dass keine weiteren Expeditionen ins Katakombengebirge gestattet seien, allerdings dürften immer noch insgeheim Gruppen dorthin aufbrechen.

Kerkerspital

Einige unglückliche Seelen werden durch die Verwandlung zu Untoten körperlich und geistig völlig gebrochen. Viele von ihnen werden aber nicht sofort ausgelöscht, sondern zum unterirdischen Kerkerspital gebracht. Direktorin **Ulla Vhasgos** (RB Elebrische Nekrovitin) und ihr kleines, fähiges Team aus Ärzten und Psychologen behalten ihre Schützlinge gut im Auge und versuchen, sie wieder aufzupäppeln und zu rehabilitieren. Die Anstalt besitzt mächtige magische Verteidigungssysteme, um die gefährlicheren Patienten an der Flucht zu hindern. Es passiert aber immer wieder, dass über Tage oder sogar Wochen das Kerkerspital in den Verschlusszustand übergeht und jede Kommunikation zusammenbricht. Wenn der Kontakt zur Außenwelt wiederhergestellt wird, gibt Direktorin Vhasgos in der Regel Stellenausschreibungen heraus...

Kirche der Stille

Die Kirche der Stille liegt auf einer Erhöhung, die einst eine Insel direkt vor der Küste von Atraskia gewesen ist. Sie wird als Teil des Atraskiaschelfs betrachtet, auch wenn es die Küstenlinie schon lange nicht mehr gibt. Die Kirche der Stille ist ein uraltes Monument für die Perfektion des Untodes und dient seit Äonen als neutraler Boden für die Knochengelehrten. Tatsächlich kommt dem am nächsten, was man als heilige Stätte der Untoten von Eox bezeichnen könnte. Das Konklave des Flüsterns wacht über den Ort, eine respektierte Gruppe der ältesten Knochengelehrten, die behaupten, weltlichen Dingen den Rücken zugekehrt zu haben und sich allein Forschungen zum Untod und ewiger Existenz zu widmen. Das Konklave nimmt vorsätzlich keine Angehörigen der Ewigen Synode auf, damit keine Interessenkonflikte entstehen und beide Gruppen auf ihre Ziele hinarbeiten können, statt unweigerlich gegeneinander zu intrigieren. In den Wortlosen Hallen, dem ältesten Teil der Kirche der Stille, versucht das Konklave, beinahe vergessene Geheimnisse zu verstehen und alles Wissen zu Tod und Untod aus allen Quellen in der Galaxis anzuhäufen. Den meisten Lebenden ist das Betreten der Wortlosen Hallen verboten, die Knochengelehrten gestatten aber Androiden, Untoten und Robotern mit freiem Willen den Zutritt, so sie schwören, sich an die Regeln hier zu halten. In den Außenbereichen der Anlage lagern dagegen weitaus weniger Wissen und Unterlagen, dafür dürfen sie von lebenden Nekromanten zu Studienzwecken oft betreten werden, insbesondere wenn diese bislang unbekannte Informationen dem hiesigen Wissenshort hinzufügen konnten.

Die Lebenslinie

Die Lebenslinie ist wortwörtlich eine Linie, welche die Sicherheitszone um die Nekroschmiede, den Pakthafen und Urabron markiert. Eine riesige Mauer – über 60 Meter hoch, 15 Meter dick und mit Stacheln und defensiven Plasmageschütztürmen gekrönt – kennzeichnet den Standort der Lebenslinie. Dies sind jedoch nur die physischen Anteile der Barriere. An gleicher Stelle existiert auch ein magischer Schild, der von Dutzenden von zusammenwirkenden Knochengelehrten geschaffen wurde, unabhängig von der Mauer. Er verhindert, dass Strahlungswolken, wilde magische Zonen und Felder nekromantischer Energie, die den Rest von Eox heimsuchen, in die Sicherheitszone eindringen. Die Mauer wird ständig von Skelettwachen und Ghulaufsehern bewacht, welche der Ewigen Synode unterstehen. Sie halten die zahlreichen untoten (und einige wenige lebende) Bedrohungen fern, die ungehindert durch die gesetzlosen Teile von Eox streifen. Die Atmosphäre innerhalb der Sicherheitszone ist trotz allem dünn und giftig, aber die Lebenslinie hält viele der eoxischen Gefahren in Schach. So können Besucher sich frei und sicher zwischen den drei Siedlungen der Region bewegen.

Nekroschmiede

Die Nekroschmiede ist weniger eine Stadt als vielmehr ein ausgedehnter Industriekomplex zur Herstellung und Erforschung von Untoten, Nekrotransplantaten und nekromantischer Magie. Neben Orphys ist sie eine der wichtigsten Anlaufstellen für lebende Wesen, die sich mit nekromantischen Implantaten aufwerten lassen möchten, und Nekromanten, die danach trachten, zu Untoten zu werden (oft als Gegenleistung für ein Jahrhundert Arbeitsdienst im Unleben, sobald ihre Verwandlung abgeschlossen ist). Auch Leichenhändler, die Körper nach Eox bringen, die wiederum in neue untote Bürger oder in Komponente für Nekrotransplantate und andere Experimente verwandelt werden, besuchen diesen Ort. Obwohl nur sehr wenige lebende Kreaturen dauerhaft in der Nekroschmiede wohnen, verfügt diese über ausgedehnte Anlagen, in denen ihre Kunden, Gäste, Handelspartner und Besucher sich aufhalten und unterhalten werden können. Die Nekroschmiede wird beherrscht von der **Bemalten Herrin** (NB Elebrische Nekrovitin), einer Knochengelehrten, die ein nahezu lebendiges Aussehen besitzt und ihren gesamten Körper mit Dutzenden von grausigen Tätowierungen geschmückt hat – jede einzelne zeigt eine lebende Kreatur, die sich gerade in einen Untoten verwandelt.

Orphys

Orphys ist die größte und wohlhabendste von Eox' wenigen Städten und die Heimat der Ewigen Synode, dem Rat aus Knochengelehrten, die anderen Paktwelten eoxische Botschafter zuweisen und Vertreter für den Rat des Paktes auf der Absalom-Station ernennen. Die Ewige Synode herrscht auch direkt über Orphys, was sie zur einzigen großen Nekropole macht, die nicht nur von einem einzigen Knochengelehrten regiert wird.

Ganz Orphys ist von einer Blase atembarer Atmosphäre umschlossen, was sie zu einem der häufigsten Reiseziele für lebende Besucher außerhalb der Lebenslinie macht. Da Orphys einer planetaren Hauptstadt so nahekommt, wie es auf Eox nur möglich ist, glauben die meisten Bürger der Paktwelten, dass die Nekroviten, welche über die Stadt herrschen, die Atmosphäre aufrechterhalten, um lebenden Tourismus zu fördern und es Würdenträgern der Paktwelten leichter zu machen, mit ihren eoxischen Kollegen in Kontakt zu treten. In Wahrheit interessiert sich die Ewige Synode kaum dafür, wie sich die Atmosphäre auf den Alltag der lebenden Besucher auswirkt. - Die Blase wurde vielmehr vor Jahrhunderten eingerichtet, als Teil eines Experiments, um herauszufinden, wie sich verschiedene Bedingungen auf die langfristige Stabilität und den möglichen Verfall untoter Körper auswirkt. Dieses Experiment wird seit Hunderten von Jahren ununterbrochen fortgeführt.

Anders als die Städte innerhalb der Lebenslinie ist Orphys' Infrastruktur kaum für lebende Besucher ausgelegt, wenn man von der günstigen Atmosphäre absieht. Nahrungslieferanten sind selten und führen fast ausschließlich konservierte Nahrungsmittel. Trotzdem ist es hier viel einfacher, lebenswerte Bedingungen zu schaffen, als in praktisch jeder anderen Nekropole, und Orphys hat mehrere Geschäfte rund um die potentiellen Gelegenheiten aufgebaut, welche lebende Kreaturen bieten. Orphys und die Nekroschmiede sind die beiden Hauptzentren für den Handel mit Nekrotransplantaten, und Orphys umfasst administrative und Geschäftszentren, über die Firmen und Organisationen der Paktwelten mit der Ewigen Synode interagieren können.

ORPHYS

NB Nekropole
Bevölkerung 1.450.000 (88% Untote, 7% Androiden, 5% sonstige)
Regierung Oligarchie (Ewige Synode)
Eigenschaften Akademisch, Technisch fortschrittlich, Verschmutzt
Maximale Gegenstandsstufe 20

Pakthafen

Pakthafen ist die einzige Stadt auf Eox, die nicht Teil einer Nekropole ist. Sie wurde vornehmlich als Landeplatz für Handelsschiffe der Paktwelten entworfen sowie als Lagerplatz für eoxische Exportwaren. Pakthafen ist eine kleine Stadt unter einer Kuppel mit 100.000 Einwohnern. Mehr als die Hälfte von ihnen sind Lebende und sie wird von dem Ghul **Sadrat Phain** (NB Elebrische Ghul-Gesandte) im Namen des Konklaves des Flüsterns verwaltet. Innerhalb der Kuppel wird Luft generiert, die so viele Lebensformen der Paktwelten versorgen kann wie nur möglich. Sadrat steht den meisten Angelegenheiten tolerant gegenüber. Abgesehen von den Gesetzen, die durch den Absalom-Pakt vorgegeben sind, gibt es lediglich ein striktes Verbot, dass ohne die Zustimmung der Synode keine Relikte aus der Zeit des antiken Eox von der Welt entfernt werden dürfen.

Jedes Jahr kommen Dutzende von Reisenden durch den Pakthafen, um Nekrotransplantate zu erwerben und sie installieren zu lassen. Ehe sie nach Orphys oder der Nekroschmiede aufbrechen, verweist man sie auf ein Viertel von Pakthafen, welches das Hospiz genannt wird. Hier stellen Nekrotransplantathändler ihre Warenkataloge zur Schau. Potentielle Patienten müssen aber zuerst über die exorbitanten Gebühren feilschen und wasserfeste Verträge schließen, ehe sie sich den nötigen Eingriffen unterziehen können. Die Transplantatkliniken unterhalten diese Geschäfte in Pakthafen, um jene von ihren Entscheidungen abzubringen, denen es nicht gänzlich ernst ist, und um unerwünschte Kunden gar nicht erst bis an ihre Vordertüren zu lassen.

Der Scheiterhaufen

Der Scheiterhaufen ist die einzige Siedlung innerhalb des Facinora-Beckens, einem gewaltigen Meer aus Lava, das auf den Kataklysmus zurückgeht. Er ist ein enormer Turm, der über anderthalb Kilometer aus der Lava in die Höhe ragt. Der Scheiterhaufen ist eine Arkologie – ein selbstversorgendes Gebäude, das eine gesamte Stadt beherbergt. Er ist eine der wichtigsten Energiequellen auf Eox, indem er die Hitze der ewig wirbelnden Lava nutzt, um Abfallmaterialien des gesamten Planeten

einzuäschern (Legenden zufolge sind darunter auch die Körper der Untoten, welche die Knochengelehrten nicht wiedersehen möchten). Dies erzeugt einen riesigen Flammentornado, der Hunderte von Turbinen antreibt, bevor er in den eoxischen Himmel ausgestoßen wird wie eine ewige Flammensäule. Der Scheiterhaufen wird von **Kalantrodoch dem Unverbrannten** (NB Elebrischer Nekroviten-Aspirant), beherrscht, einem Nekroviten von weniger als hundert Jahren, der sich fast ausschließlich mit technologischem statt mit magischem Fortschritt beschäftigt. Kalantrodoch empfängt nur selten Besucher oder Touristen innerhalb der Mauern des Scheiterhaufens, die große Ausnahme sind jene, die seine gemeinhin bekannte Neugierde erregen, was Technologie von vor dem Intervall angeht.

Schwarzmond

Der Kataklysmus, welcher Eox getötet hat, erschuf auch die Eintausend Monde, einen Asteroidenring um den Planeten herum, der einen von der Oberfläche aus sichtbaren, nie endenden Bogen aus glitzernden Lichtern bildet. In den Jahren vor dem Intervall planten die Sarcesianer, die Knochengelehrten zu zerstören, indem sie ein komplexes Netz magischer Energien schufen, um die Monde auf alle Nekropolen und wichtigen Außenposten herabstürzen zu lassen. Warum dieser Prozess dann aber nicht ausgelöst wurde, sondern erst einige Jahre nach dem Intervall, weiß niemand. Im Jahr 7 NI starteten die Knochengelehrten den Magierfeuerangriff, um die Absalomstation unter ihre Kontrolle zu bringen. Keine Nation war damals koordiniert genug, um eine wirksame Verteidigungslinie aufzubauen, jedoch gelang es einer oder mehreren unbekannten Gruppen, die uralte Vernichtungsmaschinerie in Gang zu setzen. Die Knochengelehrten brachen ihren Angriff auf die Station ab und eilten nach Eox zurück, um die Verheerung ihrer Reiche zu vereiteln, waren dabei aber nur zum Teil erfolgreich. Die meisten der Eintausend Monde behielten zwar ihre Umlaufbahnen bei, doch einer der größten Brocken stürzte regelrecht vom Himmel (wenn auch weitaus langsamer als einst von den Sarkesianern beabsichtigt) und zerschmetterte die mächtige Nekropole Murthal samt allem innerhalb von 1.500 Kilometern Entfernung. Der gewaltige Felsbrocken, der sich nun dort erhebt gehört zu den höchsten Bergen im System der Paktwelten und wurde Schwarzmond genannt.

Es ist fast halbkugelförmiger Fels voller Höhlen und Tunnel, die in der Zeit vor Eox' Kataklysmus entstanden sind. Unter dem Stein haben einige kleine Teile Murthals abgeschnitten von der Außenwelt überlebt. Mehr als ein Nekrovit hat vergeblich versucht, eine neue Nekropole auf Schwarzmond zu errichten, nur um uralten Fallen und Flüchen zum Opfer zu fallen. Gerüchte sprechen von Sarcesianischen Partisanen im Inneren des Felsen, die die Knochengelehrten genau im Auge halten und sich auf den Tag vorbereiten würden, an dem die Untoten den Absalompakt verraten.

Spiralbasilika

Diese große Kathedrale außerhalb von Pakthafen, aber immer noch innerhalb der Lebenslinie, ist das Zentrum der Pharasmaverehrung auf Eox. Sie dient hauptsächlich jenen Besuchern des Planeten als Anlaufpunkt, welche sich Sorgen hinsichtlich der Interaktion mit den einheimischen Untoten machen. Die Pharasmiten verleihen schützende Segnungen gegen eine bescheidene Gebühr und ihre Präsenz scheint jene zu beruhigen, die nach Eox reisen müssen, deshalb aber moralisch oder religiös mit sich im Konflikt sind.

Die Hauptkirche der Pharasma ist nicht daran interessiert, einen langen heiligen Krieg gegen die Bewohner von Eox zu beginnen, auch wenn den meisten hochrangigen Mitgliedern die Zugehörigkeit des Planeten zu den Paktwelten gar nicht gefällt. Die Ewige Synode toleriert die Anwesenheit der Kirche auf ihrem Planeten, solange sie die Alltagsaktivitäten nicht stört. Wenn daher heißblütige und hitzköpfige pharasmische Kreuzfahrer nach Eox kommen, fungiert die Spiralbasilika als eine Art Ablassventil, da sie diese entschlossenen Krieger auf Gruppen abtrünniger Untoter verweisen, welche die Ewige Synode zur Zerstörung freigegeben hat.

Thanox

Als eine der Dutzenden von mittelgroßen Nekropolen, wie sie sich über Eox verteilen, wird auch Thanox von einem Knochengelehrten beherrscht, der nur als der Seelenlose bezeichnet wird. In den ersten Minuten nach dem Intervall führte der Seelenlose einen entscheidenden Schlag und beanspruchte die Stadt von ihrem vorigen Herrscher für sich. Derartige Konflikte unter Knochengelehrten sind nicht sonderlich bemerkenswert, aber der Seelenlose war der erste Untote, der den Rang des Knochengelehrten annahm, ohne eine Art Leichnam oder Nekrovit zu sein. Stattdessen ist er eine schattenhafte Erscheinung mit hellgrünen Schaltkreismustern, die seine Augen bilden und über seine Schultern und Arme verlaufen. Über Dekaden hinweg schien es ziemlich wahrscheinlich, dass ein Zusammenschluss aus „anständigen" Knochengelehrten diesen Emporkömmling zur Strecke bringen würde, der so frech diesen uralten Titel für sich zu beanspruchen wagte. Der Seelenlose spielte jedoch seine Feinde mit politischen Manövern derart erfolgreich gegeneinander aus, bis seine starke Unterstützung für die Unterzeichnung des Absalompaktes durch Eox seinen Platz in der herrschenden Klasse zementierte.

Urabron

Dies ist eine kleine Siedlung, die weiter zurückreicht als der Bau der Lebenslinie. Sie wird von dem Knochengelehrten **Quatherat Hafet** (NB Elebrischer Leichenvolk-Mechaniker) regiert, einem Untoten, der mehr Maschine denn Leichnam ist. Hafet behauptet, schon seit Äonen vor dem Intervall zu existieren, und Fragen nach den fehlenden Jahrhunderten in seinem Gedächtnis wischt er beiseite. Urabron ist klein genug, dass es von einer einzigen großen Kuppel eingefasst werden kann, welche eine Hitze und Atmosphäre ähnlich der von Castrovel hält. Sie birgt ein paar tausend Gelehrte und Zauberkundige, die mit den Hafet hörigen Knochensoldaten zusammen studieren. Warum er derartige Studien zulässt oder Urabron innerhalb des Bereichs der Lebenslinie duldet, ist nicht bekannt.

Zinhew

Die Nekropole Zinhew ist für ihre großen Mengen an „Fleischbecken" bekannt, in denen künstliches Fleisch und Blut für jene Untoten hergestellt werden, welche derartige Nahrung benötigen, damit sie keinen lebenden Unschuldigen Schaden zufügen müssen. Zwar beschweren sich viele der Konsumenten, dass die Produkte einfach nicht „echt" schmecken und sich auch nicht so anfühlen würden, dennoch arbeitet die Künstfleischindustrie mit Gewinn, da sie großzügig von der Ewigen Synode subventioniert wird. Die hiesigen Gentechniker widmen sich dem Realismusproblem und sind davon überzeugt, es letztendlich lösen zu können.

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

TODESBERÜHRTER +1 KO

Du hattest engen Kontakt mit den Energien des Todes und Negativer Energie. Du bist kein Untoter, besitzt aber eine Affinität für den Tod und Untote, welche für die meisten Lebenden unverständlich ist. Möglicherweise wurdest du in deiner Kindheit von einem Untoten angegriffen oder warst seltsamer Strahlung, Dimensionsrissen oder Magie ausgesetzt, die eine schwache, aber permanente Verbindung zwischen dir und der Ebene der Negativen Energie geschaffen hat. Du hast dies überlebt, wenn auch nicht ohne Veränderung.

MOTIVWISSEN (1.)

Dank deiner Erfahrungen mit Untoten und der wachsenden Macht des Grabes in deinem Leib besitzt du ein instinktives Verständnis für Negative Energie und Untote und erkennst sie leichter. Du kannst Wahrnehmung statt Mystik zu Wissen abrufen hinsichtlich Untoten und die Effekte Negativer Energie nutzen, wenn du sie erstmals beobachtest. Wahrnehmung ist für dich eine Klassenfertigkeit; solltest du bereits über diese Klassenfertigkeit mit der 1. Stufe verfügen, erlangst du stattdessen einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Du erhältst ferner eine Attributsanpassung von +1 auf Konstitution bei der Charaktererschaffung.

FINSTERE VITALITÄT (6.)

Du ziehst dunkle Stärke aus dem Funken Negativer Energie in dir und erlangst einen Bruchteil der Resistenzen, über welche Untote verfügen. Du erlangst einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Betäubung, Entkräftung, Erschöpfung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Lähmung und Schlafeffekte.

GRABESKÄLTE (12.)

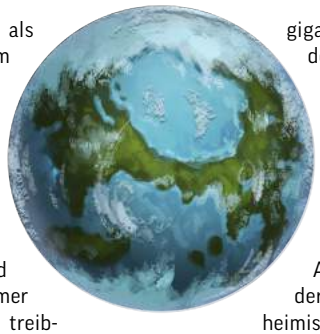
Dein Körper fühlt sich stets kühl an, egal wie viel wärmende Kleidung du trägst, so dass du selbst gegen extreme Kälte Resistenz entwickelst. Du erhältst Kälteresistenz in Höhe deiner Stufe. Solltest du bereits aus einer anderen Quelle über höhere Kälteresistenz verfügen, so addiere stattdessen deine halbe Stufe auf diese Resistenz.

LEBENSRÄUBER (18.)

Befindest du dich in der Nähe einer intelligenten Kreatur, wenn ihr Leben ausgelöscht wird, kannst du einen Teil der freigesetzten Energie in dich aufsaugen und so deine Gesundheit stärken. Wenn zum ersten Mal an einem Tag eine lebende Kreatur mit Intelligenz 3 oder höher innerhalb von 3 m Entfernung zu dir stirbt, erlangst du 1 Reservepunkt zurück. Du musst nicht derjenige sein, der den tödlichen Treffer landet.

Solltest du den Zustand Bewusstlos haben und eine lebende Kreatur mit Intelligenz 3 oder mehr auf einem zu dir angrenzenden Feld sterben, kannst du die passende Anzahl an Reservepunkten aufwenden, um dich zu stabilisieren, oder 1 Reservepunkt aufwenden, um kampffähig zu bleiben, solltest du bereits stabilisiert sein.

TRIAXUS



Triaxus verkörpert die Extreme stärker als jeder andere Himmelskörper im System der Paktwelten. Seine exzentrische, elliptische Bahn um die Sonne hüllt diesen Planeten in jahrhundertelange Sommer und Winter, welche das Leben aller Wesen auf ihm definieren. Während der langen Winter kriechen gewaltige Gletscher tausend Kilometer und mehr von den Polen fort, während auf den Flüssen Eisschollen treiben und ohne Pause Schneestürme heulen. Die Sommer sind aber nicht minder brutal, umgibt doch treibhausartige Hitze den ganzen Planeten, erblühen Wälder und Dschungel in wilder Pracht und werden Feuer und Dürre zu tödlichen Gefahren trotz der aggressivsten Eingriffe mit modernster Technik. Seltsamerweise dauern die Übergangsjahreszeiten – Frühling und Herbst – gerade lange genug, um der Vegetation des Sommers Zeit zum Wachsen bzw. Absterben zu geben.

Die triaxischen Lebensformen sind aber abgehärtet und haben sich längst an die verschiedenen Klimata angepasst. Die Flora und Fauna des Sommers versetzt sich in eine Art Winterschlaf, wenn ihre Zeit zu Ende geht, nur um zur nächsten Sonnenwende langsam wieder zu erwachen – und Tiere und Pflanzen des Winters verhalten sich entsprechend. Im Winter streichen gewaltige, pelzige Insekten durch das Land, kreisen gigantische Schneevögel am Himmel und pirschen Rudels von säbelzahnbewehrten Katzen und andere arktische Schrecken umher. Im Sommer bedeckt eine Vielzahl verschiedenen, oftmals farbenfrohen Wildnislebens den Planeten.

Einige der Humanoiden von Triaxus erleben beachtliche biologische Veränderungen je nach der Jahreszeit, in welcher sie geboren werden. Dies gilt auch für die Ryphorier als dominante Art, deren Lebenszyklus und Anpassungsfähigkeit der menschlichen ähnelt. Andere Völker wie die einheimischen Drachen und die Angehörigen des Drachenvolkes stellen sich den Jahreszeiten, indem sie Vorsorge treffen und ihren Lebensstil anpassen, wo es nötig wird – was zumindest jenen leicht fällt, die es sich leisten können.

Lange vor dem Intervall dominierte der Konflikt zwischen den Drachen und Ryphoriern nahezu den ganzen Planeten, wobei das Drachenvolk auf beiden Seiten des Krieges vertreten war. Als die Bewohner von Triaxus aber die Raumfahrt entwickelten und Kriege um Territorien damit überflüssig wurden – insbesondere nach dem Intervall und dem Unterzeichnen des Paktes -, endeten die aktiven Feindseligkeiten. Böse Drachen behandeln ihre humanoiden Untertanen zwar immer noch mit Verachtung, führen ihre Intrigen und Pläne aber weitaus weniger offensichtlich aus, sondern bleiben lieber hinter den Kulissen und horten Informationen und Reichtümer.

GEOGRAPHIE

Die beiden größten und wichtigsten Landmassen von Triaxus tragen immer noch Namen, welche auf die uralte politische Kluft zwischen Drachen und Humanoiden verweisen. Die Drakalande, in denen immer noch von Drachen regierte Gesellschaften bestehen und gedeihen, belegen die eine Hemisphäre, während in den Verbündeten Landen die hauptsächlich von Ryphoriern bevölkerten Staaten untereinander streiten. Zwischen diesen großen Kontinenten erstreckt sich die Landbrücke des Himmelsfeuermandats, wo eine seltsame Mischung aus Drachen, Humanoiden und Angehörigen des Drachenvolkes lebt.

Die drittgrößte Landmasse ist der Inselkontinent Ning südliche der Drakalande in der Sephorischen See. Östlich liegen die Zwillingsinseln Meruchia und Nusova, welche sich als Hochplateaus aus dem Meer erheben. Ebenso findet man dort die vielen Inseln des Sephorarchipels. Im Norden liegen der Ostküste der Verbündeten Lande im Ryphara die Inseln Grenlock und Tirosch vorgelagert. Die Schwingeninseln markieren das geographische Zentrum des Weitmeers und der nördliche Inselkontinent Flammenfall grenzt an den engen Kanal der Dornen.

Triaxus ist eine Welt der vulkanischen Aktivitäten und unterschiedlichen Lebensräume. Die Ruhlosberge erstrecken sich entlang der südöstlichen Küste der Drakalande, während der Grenzwall quasi das Rückgrat des Himmelsfeuermandats bildet. Die Hortyngipfel im nördlichen Ning sind ähnlich felsig und bilden einen Ring tektonischer Aktivität, welcher mit den planetenweit erzählen Legenden verbunden wird, in alter Zeit hätten Drachen unterirdische Kriege geführt. Die Verbündeten Lande sind weniger gebirgig, dafür aber ökologisch vielfältig: Der mächtige Uchorae-Dschungel erstreckt sich über westlichsten Subkontinent, während der Doraeschi-Regenwald den Subkontinent im Osten bedeckt. Kältere Wälder, fruchtbare Flusstäler und gewaltige Seen (wie der Delfiksee und der Narnoesssee) sind überall auf dem Hauptkontinent zu finden. Der bekannteste See ist wahrscheinlich Dahaks Klaue, ein Süßwasserbecken, aus dem sich den Legenden nach einst spontan bösartige Drachen erhoben, um sich ins politische Getümmel zu stürzen.

Am dynamischsten sind natürlich Triaxus' Gletscher, welche im Winter gewaltig in den Vordergrund rücken, im Sommer aber schrumpfen und sich wieder zu den Polen zurückziehen. Wenn der Winter über die Welt kommt, kriechen sie vorwärts – im Süden stoßen sie bis an die Südküste von Ning und bilden unberechenbare Eisbrücken zwischen den Inseln des Sephorarchipels. Im Norden reichen die Finger des Nordeises bis ins Weitmeer, bedecken den Norden von Flammenfall und ragen in die nördlichen Tundren der Drakalande und die kalten Wälder im Norden der Verbündeten Lande. Die Karte auf Seite 102 zeigt die Ausdehnung der Gletscher während der Übergangsjahreszeiten.

BEWOHNER

Triaxus befindet sich gerade mitten in einem langen Winter, was Auswirkungen auf das Leben all seiner Bewohner hat.

Auch wenn eine unbestimmbare Zeit vergangen ist seit der Kriege zwischen bösen Drachen und den Ryphoriern der Verbündeten Lande, sind die Wahren Drachen immer noch die Herren ihres Kontinents. Diese Drachen intrigieren gegeneinander und hegen uralten Groll. Oft greifen sie auf eine komplexe Aufstellung an Verbündeten zurück, die als Stellvertreter, Saboteure und Spione aktiv werden. Die größten Drachenstaaten funktionieren dabei eher weniger wie Feudalstaaten, sondern vielmehr wie Konzerne, in denen die Drachenherrscher als Hauptmanager agieren. Diese sogenannten „Drachenkonzerne" spezialisieren sich auf alles Mögliche von militärischer Massenproduktion über großflächige Unterhaltung bis zu nanotechnologischen Entwicklungen. Da die Drachen von Triaxus aber auch gegen andere Konzernchefs des Sonnensystems intrigieren, betätigen sie sich neben ihren eigenen, seit Jahrhunderten köchelnden Konflikten auch an Rivalitäten mit Bewohnern anderer Welten.

ANGEHÖRIGER DES DRACHENVOLKES

Das Drachenvolk ist eine Vermischung aus Drachen und Humanoiden und am zahlreichsten im Himmelsfeuermandat und in den Drakalanden. Viele besitzen starke Bande zu den Ryphoriern des Planeten und da diese Symbiose der Völker von beiden Seiten geschätzt und geliebt wird, gibt es nur wenige Ortschaften auf Triaxus, in denen ausschließlich Angehörige des Drachenvolkes leben. Die Mitglieder des Drachenvolkes und die an sie gebumdenen Ryphorier fördern die Interessen der vielen Söldnergruppen, welche nun die Himmelsfeuerlegion bilden, die aus der einstigen Drachenlegion hervorgegangen ist. Am weitesten verbreitet ist dabei die Pilot-Copilot-Konstellation, welche widerspiegelt, dass einst die Humanoiden auf ihren Drachenvolkverbündeten in den Kampf geritten sind – nur dass Raumschiffe die Angehörigen des Drachenvolkes als Reittiere ersetzt haben und letztere heute nahezu nie mit Reitern auf dem Rücken fliegen. Neben der Tätigkeit als Piloten oder Copiloten widmen sich Angehörige des Drachenvolkes unabhängig von ihrer Farbe zuweilen dem Ackerbau, Handwerk, der Nahrungsproduktion, Herstellung technischer Gegenstände oder sie betätigen sich auch als Hacker. Sie arbeiten derart eng und oft mit Ryphoriern zusammen, dass viele von außerhalb des Planeten sie praktisch als zwei Hälften derselben Münze betrachten – oder als wären sie Unterarten derselben Spezies.

Wer sich nicht mit den Gesellschaften auf dem Planeten auskennt, bringt oft die Begriffe „Ryphorier" und „Triaxianer" durcheinander, werden die Ryphorier der Gegenwart doch oft so bezeichnet, obwohl noch andere Völker auf Triaxus leben. Im Winter geborene Ryphorier werden auch als Wintergeborene bezeichnet und im Sommer geborene entsprechend als Sommergeborene, während die übrigen als Frühgeborene bekannt sind. Ryphorier sind schlank und hochgewachsen mit gekerbten und spitzen Ohren. Da gegenwärtig Winter herrscht, gehören die Einheimischen den Wintergeborenen an, deren Haut größtenteils von feinem weißen Fell bedeckt ist und deren Augenlider schmale Schlitze bilden, um Schneeblindheit zu verhindern. Gentherapie und Hormonbehandlungen bemöglichen aber die Existenz von Sommergeborenen und Frühgeborenen unabhängig von der Jahreszeit. Die Kultur der Ryphorier und sogar viele ihrer äußerlichen körperlichen Merkmale variieren je nach der Region, in der sie leben, allerdings gibt es in allen großen Bevölkerungszentren Individuen, die tiefe Bindungen zu den weniger

zahlreichen Angehörigen des Drachenvolkes eingehen, egal ob sie mit ihnen in Raumschiffen reisen oder nicht.

Irgendwann während des Intervalls ist offenbar eine Gruppe Elfen auf Triaxus eingetroffen – niemand weiß, warum sie hierher ausgewandert sind oder woher sie kamen. Manche glauben, sie wären vor einer großen Gefahr geflohen, andere denken, sie seien irgendeiner uralten Prophezeiung gefolgt. Jedenfalls haben sie Kolonien in den kaum bevölkerten nördlichen Winkeln der Verbündeten Lande errichtet. Zuweilen erhalten diese Elfen Besuch aus Sovyrian auf Castrovel, so dass man Wissen und Theorien zur gemeinsamen, verlorenen Geschichte austauscht. Manche Elfen haben auch mit den einheimischen Ryphoriern Familien gegründet, das Ergebnis ist eine kleine Population von Halb-Elfen, welche den Kindern von Menschen und Elfen überraschend ähneln.

Romantische Geschichten über das verschwundene Golarion haben in jüngster Zeit eine Besiedlungswelle durch Vertreter von Völkern ausgelöst, die einst auf Golarion beheimatet waren. Diese Siedler wollen sich trotz der Wetterbedingungen ein neues Zuhause schaffen. Viele behaupten, den engen Korridoren der Absalomstation oder den staubigen Öden von Akiton entrinnen und ein Ökosystem erleben zu wollen, welche dem aus den alten Geschichten ähnelt. Zur zahlenmäßig größten Gruppe unter diesen Immigranten zählen Gnome, gibt es in den Aufzeichnungen aus der Zeit vor dem Intervall doch Hinweise darauf, dass in uralter Zeit Gnome zeitgleich aus der Ersten Welt auf Golarion und Triaxus eingetroffen seien. Ob diese Überlieferungen der Wahrheit entsprechen und was mit den Gnomen von Triaxus in der Zwischenzeit geschehen ist, muss aber erst noch geklärt werden.

GESELLSCHAFT

„Regierung“ ist ein nebulöses Konzept auf Triaxus. Betrachtet man die Herrschaftsstrukturen der Drakalande und der Verbündeten Lande näher, stößt man nicht auf ein oder zwei Systeme, sondern auf viele verflochtene und oft sogar widersprüchliche Organisationen.

Die von Ryphoriern dominierten Verbündeten Lande präsentieren gegenüber dem Rest von Triaxus und dem Universum an sich eine schwachgeeinte Front. Sie stellen sich selbst als Konglomerat unabhängiger Mächte dar, welche ein Beistandsbündnis gegen Bedrohungen geschlossen haben. Dahinter steckt aber eine bunte Mischung aus Stadtstaaten, Nationen und schwach bevölkerten Gebieten, die eigentlich gar nicht diesem Bund angehören. Nur eine ziemlich machtlose Regierung eint diese Lande im Grunde; dieser Verbündete Rat besteht aus einem Vertreter pro Mitgliedsstaat. Dabei kann es sich um einen Ryphorier, einen Vertreter des Drachenvolkes oder in seltenen Fällen sogar um ein gebundenes Paar handeln. Allerdings ist ziemlich unklar, was einen Mitgliedsstaat ausmacht. Aktuell besteht der Verbündete Rat aus 28 Repräsentanten. Einige davon haben ihre Ämter schon seit Jahrzehnten inne, einfach weil ihre Heimatländer sich nie darum gekümmert haben, sie abzurufen und durch andere Vertreter zu ersetzen. Zu den wichtigsten Mitgliedern gehören Aylok, Preita, der Uchorae-Dschungel und Zo; der Einfluss anderer Mitgliedsstaaten wächst und nimmt ab, je nachdem wie sich ihre Grenzverläufe und der individuelle Wohlstand verändern. Der Verbündete Rat kommt sporadisch (aber wenigstens zwei Mal im Jahr) zusammen und befasst sich mit Fragen der Sicherheit der Lande, koordiniert die Massenvorbereitungen für den kommenden Sommer oder Winter (soweit es ihm möglich ist) und vermittelt bei offiziellen diplomatischen Disputen unter seinen Mitgliedern. Die einzelnen Stadtstaaten und Nationen des Kontinents verfügen ansonsten jeweils über eigene, einzigartige Regierungsformen, hat sich jedes dieser auf Unabhängigkeit bedachten Reiche doch die Regierungsform zugelegt, die am besten zu ihm passt. Entsprechend gibt es kommunistische Enklaven, feudale Hegemonien, repräsentive und wahre Demokratien, von Konzernen kontrollierte Staaten und sozialistische Oligarchien. Dies wirkt sich deutlich auf Gebräuche und die Politik in jeder Region aus und macht sie im Grunde unvorhersehbar.

Die Bewohner des Himmelsfeuermandats sind zwar nach Ende der Kriege zwischen Ryphoriern und Drachen nominell ebenfalls ein Teil der Verbündeten Reiche, betrachten sich aber deutlich verschieden von ihren Artgenossen im Osten. Daher haben sie bislang auch darauf verzichtet, einen Repräsentanten zum Verbündeten Rat zu entsenden. Stattdessen beherbergt das Mandat mehrere Söldnergruppen, die zwar technisch betrachtet alle ihre eigenen Anführer haben, dennoch aber als überraschend vereinigte Koalition zusammenarbeiten – man kennt diese Gruppen in ihrer Gesamtheit auch als die Himmelsfeuerlegion. Zu ihnen gehören einige der besten Söldner des Sonnensystems, darunter Weltklassepiloten, Soldaten, Einzelkämpfer, Hacker und Meister des Handels. Die Himmelfeuerlegion kümmert sich um die Verwaltung im Mandat, hält andere Söldnergruppen und Einzelgänger auf Linie und vermittelt Söldnerjobs. Seit Entdeckung des Driftreisens ist sie galaxisweit aktiv und unterstreicht damit ihre Unabhängigkeit von den Verbündeten Landen und den Streitereien unter deren Mitgliedern.

Auch wenn die drakonischen Herren der Drakalande möglicherweise zornig aufzischen würden bei dem Vergleich, unterscheidet sich ihre Regierungsweise gar nicht so sehr von den Regierungsformen der Verbündeten Lande, sind die Drakalande doch ein Flickenteppich aus Dutzenden, wenn nicht hunderten Fürstentümern. Ein Drachenherrscher mag ein paar Fabriken kontrollieren oder eine große Nation. Selbst der schwächste Wahre Drache ist meistens imstande, sich einen verrosteten Lagerschuppen oder ein Stück Boden als sein Reich abzustecken. Die ältesten und mächtigsten Drachen herrschen über ausgedehnte Nationen wie Dretchnyl und Serozanyx. Die Herren dieser Lande nutzen die unterschiedlichsten Methoden und Herrschaftsansätze. Die übelsten Chromatischen Drachen sind grausame Despoten, während die freundlichsten Metalldrachen als philanthropische Kindergärtner über die jüngeren Völker wachen – und der Rest deckt das weite Feld dazwischen ab. Allerdings sind alle Drachen daran gewöhnt, in ihren Reichen die absolute Autorität zu besitzen, daher gibt es kein Gegenstück zum Verbündeten Rat in den Drakalanden. Die Diplomatie hat hier die Form uralter Traditionen und Gebräuche, undurchschaubarem Auftreten, informeller Verträge und anderer Elemente, welche Nichtdrachen auf dem politischen Parkett endlos frustrieren. – Dies gilt besonders für Fremdweltler – zum Teil die ansonsten erfolgreichsten Manager und Unterhändler im Sonnensystem -, die mit wichtigen Anführern Geschäfte tätigen wollen. Als Folge legen sich die meisten offiziellen Besucher der Drakalande einen einheimischen Führer und „Übersetzer“ zu, welcher sie dort begleitet.

Das Unsterbliche Fürstentum von Ning hat schon immer außerhalb der Konflikte zwischen den Drachen und Ryphoriern existiert, welche in der Vergangenheit die nördliche Hälfte der Welt verheerten. Und in gewisserweise stellt es immer noch eine eigene Welt dar, verneint es doch die Autorität der Paktwelten. Der Inselkontinent ist eine gewaltige Handelsrepublik, dessen Anführer, der Unsterbliche Fürst, von den obersten Managern gewählt wird. Gegenwärtig ist dies **Jinethia Mondsee** (RN Feenkind gnomische Aspirantin/Gesandte), deren Wurzel völlig unbekannt sind. Ihr Leben ist luxuriös, aber schwierig, da sie rund um die Uhr an weitreichenden Geschäftsentscheidungen arbeitet, welche allesamt das Leben in ihrem Reich auf Generationen beeinflussen. Der fünfköpfige Kreis der Weisen aus erfahrenen Leitern uralter Wohltätigkeitsorganisationen berät den Fürsten, gelten die Interessen dieser fünf doch als reiner als die anderer Oligarchen, die mög-

NORDEIS
FLAMMENFALL
RYPHARA
GRENLOCK
Eax
WEITMEER
Kanal der Dornen
Dahaks Klaue
Das Duett
TIROSCH
Calderabecken
Parapet Mountains
Schwingeninseln
Schwarzzahn
Wolkenhöhgebirge
Zo
Dretchnyl
Serozanyx
Ignomusbucht
DRAKALANDE
Viletis Sund
Hoziahwald
Klauenfaustwald
Grenzwall
Aylok
Delfiksee
Preita
Cumo
HIMMELSFEUER-
MANDAT
Ruhlose Berge
VERBÜNDETE LANDE
N
Kamora
SEPHORISCHE SEE
Borawald
Uchorae-Dschungel
Hinth
NUSOVA
Hortyngipfel
Doraeschi-Regenwald
Narnoesssee
NING
MERUCHIA
Qua
SEPHORARCHIPEL
SÜDEIS

licherweise eigene Geschäfte als wichtiger einstufen könnten. Neben der nationalen Regierung ist der Kontinent in 14 quadratische Regionen unterteilt, die sogenannten Handelsbezirke. Der Tradition nach kümmern sich die Manager der vier größten, nicht miteinader im Wettstreit liegenden Firmen der jeweiligen Region um Recht und Gesetz. Dies mag kompliziert und zum Scheitern verdammt wirken, funktionert für Ning aber bestens, da Hierarchie, Status, Ehre und Tradition ein kräftiges Fundament bilden, das dieses System trägt.

KONFLIKTE UND GEFAHREN

Der Krieg zwischen den Humanoiden und den Drachen von Triaxus mag sich abgekühlt haben, doch zahllose Konflikte und Intrigen ziehen sich immer noch durch die Gesellschaften des Planeten.

Nur weil die Drachen der Drakalande ihre Interessen von der Gebietseroberung auf die Herrschaft über die Wirtschaft gerichtet haben, bedeutet dies nicht, dass die mächtigsten unter ihnen gar keinen Eroberungshunger mehr verspüren, insbesondere wenn sie zugleich an Einfluss und/oder Profiten gewinnen. Seit mehreren Jahrzehnten unterhalten die drakonischen Anführer Dretchnyl und Serozanyx ein komplexes Spionagenetzwerk aus Drachenvolkspionen im Himmelsfeuermandat und den Verbündeten Landen. Diese Spione hatten zu Beginn die klare Anweisung, sich an bestimmten Orten niederzulassen und sich einzufügen. Später begannen sie, ihre Beobachtungen zu berichten. Sie sammelten Informationen über ihre Nachbarn und schlüsselten auf, wie die jeweiligen Gesellschafts- und Regierungsformen funktionierten. Mittlerweile haben diese Spione Kinder, die sie ebenfalls zu Agenten der Drakalande ausgebildet haben, so dass Dretchnyls und Serozanyx' Reiche ihre Maulwürfe auf gewagtere Missionen entsenden. Das Endziel der Drachen besteht natürlich darin, letztendlich ihnen genehme Teil der Verbündeten Lande als Kolonien ihren eigenen Reichen anzugliedern – im Falle des finsteren Dretchnyl als unterwürfige, verängstigte Versallen und im Falle des tugendhaften Serozanyx als willige Partner oder Emigranten. Ob sie ihre Ziele erreichen, ist aber alles andere als sicher, zumal die Drachenvolkspione der zweiten Generation langsam zu erkennen beginnen, woran sie da eigentlich beteiligt sind.

Die Himmelsfeuer ist wie viele andere Unternehmungen auf Triaxus eine gewaltige und gutgeölte Operation, allerdings sind sich nicht alle Söldner untereinander grün. Ein paar entlassene und enttäuschte Mitglieder wollen genug Unfrieden schaffen, um die Führungsspitze der Organisation abzusetzen und sie einen grausameren, autoritäreren und gewinnbringenderen Weg einschlagen zu lassen. Die meisten Bewohner halten diese Verschwörung für ein Gerücht und sprechen scherzhaft von der Abtrünnigen Legion. Zwei ehemalige Legionäre – **Binata** (CB Drachenvolk-Soldatin) und **Flennisch** (NB Wintergeborener Ryphorischer Gesandter) – planen aber tatsächlich einen solchen Umsturz, auch wenn sie sich während ihrer Reisen als reisende Büchsenmacher ausgeben. Es ist unklar, ob und wie viel Unterstützung die beiden wirklich innerhalb der Himmelsfeuerlegion besitzen und ob ihr großer Plan jemals in die Tat umgesetzt wird. Sollten sie aber die Kontrolle über die Himmelsfeuerlegion erlangen, würde dies die vielen andauernden Aufgaben und Zukunftspläne der Söldner ins Chaos stürzen und die von der Legion beschützten Bergbauoperationen und junge Kolonien außerhalb des Systems in ernsthafte Gefahr bringen.

In den Jahrhunderten seit die Raumfahrt auf Triaxus zu einem Bestandteil des Alltages geworden ist, haben sich einige Angehörige des Drachenvolkes mit Genetik befasst, um sich an das Leben in Raumschiffen anzupassen. Dies hat zu einem Ableger ihres Volkes geführt, dessen Vertreter schmaler gebaut sind und sich daher leichter an Bord von Raumschiffen bewegen können. Dies hat aber auch einen Preis: Einige dieser genetisch veränderten Angehörigen des Drachenvolkes werden angeblich mit animalischen Instinkten und tierhafter Wildheit statt Intelligenz und Einfühlungsvermögen geboren. Wer diesen Gerüchten glaubt, spricht zudem von geheimen unterirdischen Enklaven, in denen genmanipulierte Angehörige des Drachenvolkes gegen ihren Willen festgehalten werden. Angeblich verbergen einige Regierungen der Verbündeten Lande dieses Geheimnis vor dem restlichen Sonnensystem – und möglicherweise werden tausende Kreaturen für Experimente und schlimmeres gefangengehalten.

WICHTIGE ÖRTLICHKEITEN

Triaxus verfügt über eine Fülle an Königreichen, Nationen, Ortschaften und anderen interessanten Stätten. Es folgen einige Beispiele:

Aylok

Dieser sich isolierende Stadtstaat verfügt über hohe Mauern und furchterweckende Verteidigungsanlagen. Aylok gehört zu den außenliegenden Städten der Verbündeten Lande, die sich stur dem Moderne verweigern und die Autorität der Paktwelten nicht akzeptieren. Die regierenden Kaiser haben Raumschiffen verboten, in ihren Luftraum einzufliegen. Wer dagegen verstößt, wird gnadenlos abgeschossen, und gefangengenommene Piloten werden zu lebenslanger Haft oder schlimmerem verurteilt. Dennoch versuchen manche Besucher, die merkwürdigen magischen Güter der Stadt zu erwerben. Auf Anordnung des Höchsten Imperators **Brax** (RB Wintergeborener Ryphorischer Soldat) müssen diese Besucher sich Aylok auf dem Landweg nähern und dabei eisige Ebenen voller Fallen und pelziger, insektoider Schrecken durchqueren. Manche sagen, die autoritäten Herrscher von Aylok regulieren Besuche von außen derart umfassen, weil in der Stadt aufs Gröbste gegen die Rechte von Humanoiden verstoßen werden – vielleicht werden dort sogar finstere Experimente an genetisch veränderten Angehörigen des Drachenvolkes durchgeführt.

Borawald

Dieser Nadelwald bleibt unabhängig von der Jahreszeit grün, allerdings verfärben sich die Nadeln in letzter Zeit bräunlich. Botaniker haben nach Untersuchung des Waldes erklärt, dass die Bäume immer noch gesund seien, an ihnen aber eine subtile Mutation erfolge, die vielleicht aus einer unbekannten Verschmutzung des Bodens resultiere. Besorgniserregender ist allerdings, dass parallel zur Verfärbung eine Reihe einheimischer Tierarten begonnen haben, sich aggressiver zu verhalten. Manche sorgen sich bereits, dass vielleicht der ganze Wald abgeholzt und die Tiere umgesiedelt werden müssen. Die Xenohüter haben mittlerweile auch von diesen Vorgängen erfahren und stehen direkt davor, selbst Ermittlungen zu beginnen.

Calderabecken

Dieser geologische Orientierungspunkt besteht aus einem tiefen, feurigen Teich, der von den höchsten und aktivsten Vulkanen von Triaxus umringt ist. Der Teich aus schwefelhaltigem, nicht im geringsten trinkbaren Wasser ist 9 m tief und selbst mitten im Winter noch brühend heiß. An diesem Ort finden Rote Drachen aller Alterskategorien Zuflucht. Am mächtigsten und gefürchtetsten ist dabei **Uzilzylian** (CN Rote Drachenwyrmin). Die unangefochtene Herrscherin des Calderabecken behauptet, von der Elementarebene des Feuers zu stammen und von dort vor Jahrhunderten vor einem entsetzlichen Feind geflohen zu sein. Die Drachen der Drakalande ignorieren Uzilzylian und

ihr Reich weitestgehend – zum einen ist ihre Stärke legendär, zum anderen sieht keiner einen Nutzen darin, in ein Land der Vulkane einzufallen. Die Spione einiger ihrer bösen Nachbarn sind aber auf Hinweise gestoßen, dass in diesem feurigen Reich möglicherweise etwas versteckt ist, was den Aufwand dennoch rechtfertigen könnte.

Cumo

Dieser geschäftige Handelshafen des Himmelsfeuermandats an einem Flussdelta an der Nordküste der Sephorischen See ist ein wohlbekannter Ort, an dem Schmuggler nahezu alles abladen können. Man muss ein wenig herumfragen, um einen Käufer für praktisch jede Ware zu finden, egal wie illegal oder tabu. Viele dieser Geschäfte werden in schwer gesicherten Hinterzimmern oder über stark verschlüsselte digitale Kanäle getätigt, um interplanetare Gesetzeshüter wie beispielsweise die Wächter zu verwirren. Die Schwarzmarkthändler von Cumo kennen aber trotzdem eine Grenze: Sie beteiligen sich nicht am Handel mit intelligenten Kreaturen – entsprechend haben sie dunkelelfischen Waffenhändlern schon wiederholt mitgeteilt, ihre Waren gefälligst anderswo feilzubieten. Viele Geschäfte bieten Himmelsfeuerlegionären Nachlässe, um mit der Söldnergruppe gutzustehen, sollten sie jemals deren Schutz benötigen.

Dahaks Klaue

In alter Zeit erzählen sich Ryphorier und Angehörige des Drachenvolkes Geschichten über die bösen Drachen, welche sich angeblich spontan aus diesem Süßwassersee erhoben haben und dessen Name eine Homage an eine böse drakonische Gottheit darstellt. Gegenwärtig wirkt die Landschaft auf Vorbeireisende unberührt und friedlich. Unter der gefrorenen Wasseroberfläche befinden sich allerdings Dutzende großer Eishöhlen, welche ein furchtbares Geheimnis bergen: Hier hausen bösen Drachen, die durch mysteriöse mystische Energien in Untote verwandelt wurden. Diese Schrecken bauen wertvolle, leitfähige Metalle im tiefen Untergrund ab und suchen nach Wegen, um gewaltige Feuerwaffen mit ihren verrottenden Leibern zu verschmelzen. Interessanterweise sind sie nicht allein – auch einige untote Rythopier hausen in den Höhlen, welche ihre Drachenherren teilweise als Götter betrachten. Nur die aufmerksamsten Eremiten, die in der Nähe des Sees leben, ahnen auch nur etwas von der Existenz dieser unterirdischen Drachenstadt, seitdem sie vor kurzem einen seltsam metallischen, knöchernen Drachen beim Aufsteigen in die Lüfte bemerkt haben.

Doraeschi-Regenwald

Im Sommer ist Triaxus' größter Regenwald eines der biologisch vielseitigsten Stätten der Natur im Sonnensystem. Im Winter verwandelt er sich in eine arktische Landschaft, die von seltenen Moosen, Flechten und baumartigen Riesengewächsen bedeckt ist, in deren Stämmen im Winter ganze Dörfer Zuflucht und Versorgung finden. Die größte dieser Ortschaften ist Hinth mit seinen etwa 300 ryphorischen Einwohnern, welche die Nachfahren einiger der größten Wissenschaftler des Planeten sind. Entsprechend ist der Baum, in dem Hinth untergebracht ist, von Hightechgeräten bedeckt, welche die Temperatur regeln, das Wetter vorhersagen, an bestimmten Orten biologisch verbesserte Nahrung wachsen lassen und auf andere Weisen das Leben in diesem gnadenlosen Land erleichtern. Hinths Oberhaupt ist eine verbesserte Künstliche Intelligenz namens Iota, welche von den Gründern der Ortschaft vor Generationen erschaffen wurde und deren Bewusstseine in sich trägt.

Dretchnyl

Südlich des Calderabeckens und auf der anderen Seite des Schwarzzahns liegt das eisige Drachenreich von **Dretchnyliax** (CB Sehr alte Cybernetische Grüne Drachin) und hunderter ihrer Welpen. Einige Jahrhunderte vor dem Intervall hatte eine Gruppe von Metalldrachen ihr Reich angriffen, um seiner Ausdehnung und Grausamkeit Einhalt zu gebieten, und die Grüne Drachin stark geschwächt. Dretchnyliax zog sich zurück und errichtete im Laufe von mehr als einhundert Jahren den Handel mit von ihr selbst entwickelten cybernetischen Verbesserungen für Drachen, statt die anderen Reiche der Drakalande weiter zu bedrohen. In den letzten Jahrzehnten tritt sie aber wieder auf die Bühne des politischen Parketts der Drakalande – und dies weitaus furchtbarer als zuvor. Dretchnyliax ist nun mehr Maschine als ein Drache aus Fleisch und Knochen und etwa drei Mal so groß wie ein normaler Vertreter ihrer Art und Alterskategorie. Ihre Hinterbeine hat sie durch kanonenbestückte Prothesen ersetzt, ihre Schwingen bestehen nun aus Polycarbonplatten und ihre Augen enthalten hitze- und magiewahrnehmende Zielcomputer. Bisher hat sie ihre Eroberungsfeldzüge noch nicht wiederaufgenommen, Gerüchte sprechen aber von ihren entsetzlichen Plänen, deren Ausführung unmittlbar bevorstehen könnte.

Das Duett

Diese beiden miteinander verbundenen Seen in den nördlichen Verbündeten Landen werden gemeinhin als das Duett bezeichnet. Im Sommer wird der obere See – der Vers – von der Schneeschmelze des Wolkenhöhgebirges genährt, während der untere See – der Refrain – in den Eax abläuft. Die beiden sind über einen kurzen Fluss miteinander verbunden, welcher als die Brücke bekannt ist. Mit Einbruch des Winters gefriert das Duett vollständig. Die lokalen Eisfischer behaupten aber, ab und an aus dem See ein Flüstern zu vernehmen – im Sommer dagegen hat noch niemand von derartigem berichtet.

Flammenfall

Auf diesem nördlichen Subkontinent gibt es eine Handvoll Dörfer, welche sich bislang weitestgehend der Moderne verweigern und kaum moderne Technik übernommen haben. Ihre ruhigen Bewohner – hauptsächlich Ryphorier und Angehörige des Drachenvolkes – bauen Wurzelgewächse an, suchen nach Nüssen und Beeren und halten sich Herden der zotteligen, vielbeinigen Wollhufer. Eine bedeutsame Ausnahme dieser Lebensweise stellen die automatisierten Flammenwerfergeschütze dar, welche das herannahende Nordeis schmelzen und arktische Monster im Winter abwehren. Eine Mannschaft aus entschlossenen Triaxianern kümmert sich in Schichten, die jeweils ein Jahr währen, um diese Waffen.

Grenlock

Für jene, die genug dafür bezahlen, ist die Inselnation Grenlock überraschend angenehm und der reinste Balsam für Leib und Seele mit ihren exotischen Erholungseinrichtungen, Luxusrestaurant und fantastischen Unterhaltungseinrichtungen, wie man sie sonst nirgends auf der winterlichen Welt findet. Diese „Luxusstrand"-Erfahrung ist allerdings nur eine komplexe alternative Realität, zu der nur die Ultrareichen Zugang haben. Ihre bewusslosen Körper werden sicher in gewaltigen, unterirdischen Hightechbunkern verwahrt und versorgt, während der Verstand virtuelle Freuden erfährt. Die ganze Operation ist erdacht und entwickelt von **Andlara Rinelle** (CN Elfische Technomagierin), einer brillanten Programmiererin und Expertin für Virtuelle Realität. Manche behaupten, Andlara hätte sich

bei bösen Drachen stark verschuldet, um ihr Grenlock-Lacunas-trandressort zu schaffen. Der Ort zieht aber dennoch jedes Jahr tausende Fremdweltler an, denen das wahre Wesen ihres Luxusurlaubs entweder egal ist oder die gar keine Ahnung haben, worauf sie sich einlassen.

Grenzwall

Einst hielt diese gebirgige Barriere mit ihren gewundenen Pässen und eisigen Gipfeln die bodengebundenen Armeen der Drakalande vom dahinterliegenden Himmelsfeuermandat fern. Hier wehen kräftige Winde und erschweren das Fliegen in hohem Maße, dass selbst für den Atmosphäreflug ausgelegte Raumschiffe Probleme bekommen können. Drei ruhende Vulkane – die Drei Schwestern – enthalten die Trümmer eines seltsamen, übel zugerichteten Mechanismus, welcher wohl der Drachenlegion einst geholfen hat. Die gegenwärtige Inkarnation der Legion hat diese Relikte noch nicht wieder für sich beansprucht oder die paar magisch angelegten Bunker in den Bergen wieder in Betrieb genommen. Man hält sie für verflucht oder glaubt, dass es dort spuke. Heimgekehrte Entdeckergruppen sprechen von rätselhaften Lichtern innerhalb der Anlagen und dass sie dort immer wieder von Übelkeit übermannt worden wären.

Hoziahwald

Flora und Fauna des Waldes befindet sich zwar weitestgehend im Winterschlaf, dies kann man aber nicht von den gewaltigen, weißbepelzten Lemur-Faultieren, den intelligenten Eishöhlen und noch schlimmeren Schrecken behaupten, welche dafür sorgen, dass sich kaum jemand hier ansiedelt. Die wenigen, lose verbündeten Dörfer der Ryphorier und anderen Humanoiden sind zwar in erster Linie mit dem nackten Überleben beschäftigt, entsenden aber dennoch einen Repräsentanten zum Verbündeten Rat, wenn sie jemanden erübrigen können. In den letzten Jahren war dies **Calprena Goll** (N Halb-Elfische Agentin), eine stille, zurückgezogene Frau von großer Tapferkeit und Durchsetzungskraft. Die Hozianer, wie sie sich selbst nennen, fühlen sich äußerst unwohl in den größeren Städten der Vereinten Lande. Besucher von außerhalb, die sich in ihren Wald trauen, müssen feststellen, dass die baumbewohnenden Humanoiden einen eigenen Dialekt und eigene Sitten haben, welche sich sogar im Winter dramatisch weiter- und vom Rest der Verbündeten Lande fortentwickeln.

Ignomusbucht

Die Fischfangindustrie der Ignomusbucht generiert den Großteil der nichtsynthetischen, nichtangebauten Nahrung, welche die Humanoiden, Drachen und Angehörigen des Drachenvolkes der Drakalande verzehren. Schiffe aller Formen und Größen befahren pausenlos das Gewässer, ohne dass es je Einschränkungen gegeben hätte. Im Laufe der letzten Jahre sind aber so manche kleineren Wasserfahrzeuge verschwunden, was in den umliegenden Ortschaften zu zahllosen Gerüchten geführt hat – vielleicht ist eine neue Art von Unterwasserdrachen Schuld, vielleicht sehr lokalisierte Stürme, Schwärme blauhäutiger Humnaoider oder noch bizarrere Dinge. Auf jeden Fall ist eine beachtliche Belohnung für Hinweise ausgesetzt, welche zur Lösung dieses Rätsels führen.

Kamora

Der Stadtstaat Kamora ist mehr ein Militärstaat als eine politische Nation, verfügt er doch über mehr Geschütze als Bürger und nahezu jeder Erwachsene muss Militärdienst ableisten. Hierfür gibt es aber auch einen guten Grund, liegt das Gebiet doch am Nordrand des Uchorae-Dschungels. In dessen eisiger Wildnis lauern gewaltige, bärenartige vampirische Bestien; diese sogenannten Ranoneks zieht die Suche nach Fleisch und Blut oft in Richtung der Zivilisation, wo es äußerst viele Todesfälle gibt, sollten sie die Festungsmauern der Stadt durchbrechen. Jeder Kamoraner ist bestens in Gruppenkampftechniken ausgebildet, welche die Armee regelmäßig nutzt, um Ranonekangriffe am Stadtrand oder weiter im Stadtinneren abzuwehren. Kamoras aktuelle Oberbefehlshaberin, **Echera** (NG Wintergeborene Ryphorische Solarierin/Soldatin), überlegt, Einheiten von Elitekämpfern in den Dschungel zu schicken, um den zunehmend brutaleren Bedrohungen zu begegnen, ehe sie die Stadt erreichen, allerdings steht die Stadtbevölkerung diesem Plan kritisch gegenüber.

Meruchia und Nusova

Dieser Zwillingsinselkontinent in der südlichen Sephorischen See scheint unbewohnt – bis man nach oben blickt und die in gut 750 m Höhe schwebenden, gewaltigen Zitadellen erblickt, die von einem System aus Schubdüsen und Magneten in der Luft gehalten werden. Ursprünglich sollten diese Zitadellen den ansässigen Ryphoriern und Angehörigen des Drachenvolkes Schutz vor den verheerenden Fluten bieten, die stets mit Schmelzen des Südeises eintreten. Mittlerweile gehören die lokalen Bürgerregierungen zu den effektivsten des Planeten. Man hat einen Weg gefunden, um Nahrung aus Wasser und Atmosphäregasen zu gewinnen. Alle paar Jahre befasst sich eine Truppe von Aufklärern unter Führung des weißgeschuppten Angehörigen des Drachenvolkes **Roslant** (RN Drachenvolk-Gesandter) mit der Landmasse unterhalb der fliegenden Zitadellen – man sorgt dafür, dass dort keine Gefahren lauern, und eskortiert eintreffende Anwärter auf die Bürgerschaft. Letztere werden ausführlich hinsichtlich Können und Loyalität geprüft. Wer als würdig befunden wird, erhält das Bürgerrecht auf Lebenszeit.

Das Nordeis

Der nördliche Gletscher des Planeten ist ein trostloses Ödland, allerdings hält dies kleine Gruppen abgehärteter Humanoider nicht davon ab, sich hier niederzulassen. Wie bei den meisten Ortschaften, deren Fokus auf dem reinen Überleben liegt, basieren diese kleinen Ansiedlungen in der Regel auf Gleichberechtigung. Man teilt Jagdtechniken und hat Landeplätze für Raumschiffe und andere Flugmaschinen angelegt, um einander mit Gütern versorgen zu können. In den letzten Jahren sind die kleinsten dieser Ortschaften aber nach und nach verschwunden – nicht nur sind alle Kontakte zu ihnen abgebrochen, sie scheinen sich zudem regelrecht in Luft aufgelöst zu haben. Manche glauben, seltene, nur zu bestimmten Jahreszeiten auftretende Krankheiten wären der Grund. Allerdings würde dies nicht erklären, warum man seine Nachbarn nicht bei der Suche nach einem Heilmittel um Hilfe gebeten hat – oder warum alle Gebäude der betroffenen Dörfer samt ihrer Präsenz im Datennetz einfach weg sind.

Preita

Diese Provinz in den Verbündeten Landen unterhält eine Reihe von Lehrinstituten, darunter das Preita-Institut der Technologie, die beste Technomagierakademie von Triaxus und eine der besten Schulen im System der Paktwelten. Hier wird die mit Bildung einhergehende Erleuchtung als eine Art Religion behandelt. Dies gilt aber auch für die hochdotierten Anstellungen, mit denen die Abgänger von vielen Konzernen umworben werden. Die höheren Jahrgänge liefern sich jedes Jahr komplexe technomagische Duelle, um für die lukrativsten und besten Verträge beachtet zu werden. Dabei geht es um tech-

nisches Wissen und Können, technomagisches Können, List und auch um Hinterhältigkeit. Zu den Firmen, welche diese Wettkämpfe finanziell unterstützen, gehören das Grenlock-Lacunastrandressort, die Oligarchen von Ning, die Oberhäupter der Drachenkonzerne der Drakalande und viele Magnaten und leitende Manager von anderen Welten.

Sephorarchipel

Diese bunte Mischung an Außenposten, kleinen und etwas größeren Dörfern akzeptiert nominal die Autorität der Paktwelten, wenn auch nur, weil ihre Anführer so selten mit Fremden kommunizieren, dass sie den Vertrag bislang nicht offiziell abgelehnt haben. In Wahrheit ist die abweisende Kultur des Archipels nur eine Tarnung für die geheimen Forschungslabore, die in den einzelnen Enklaven verborgen sind. Die Wissenschaftler arbeiten jeweils an einem Teil eines größeren Projektes, ohne zu wissen, wie dieses Endziel aussieht. Nach Abschluss der jeweiligen Teilarbeit erhält das fragliche Team eine großzügige Abfindung, muss aber auch eine Verschwiegenheitserklärung unterzeichnen, welche magisch durchgesetzte Klauseln enthält. Nur das kleine Direktorium, dessen Angehörige niemand kennt, weiß um das eigentliche Ziel. Die Interessen des Direktoriums setzt die vernarbte **Wenda** (N Frühgeborene Ryphorische Agentin) durch, welche von der Stadt Qua aus operiert; manchmal muss sie Triaxus verlassen, um früher hier beschäftigte Wissenschaftler zu eleminieren, welche den Mund nicht halten konnten.

Serozanyx

Die weiten Ebenen nordöstlich des Klauenfaustwaldes sind das Reich von **Serozanyxia** (RG Sehr alte Golddrachin), eines der wenigen mächtigen Metalldrachen, welcher sich einen Platz in den Drakalanden sichern konnten. Serozanyxia unterhält ein Bündnis zum beiderseitigen Nutzen mit dem Drachenvolk und den Ryphoriern des Himmelsfeuermandats; im Laufe der Jahre hat sie ihren Verbündeten in Notzeiten beachtliche Unterstützung in Form von Gütern zukommen lassen, welche diese Gefallen entsprechend erwidern. Sollten reisende oder bedrängte ehrliche Leute eine Zuflucht benötigen, so sind sie im Reich der Golddrachin stets willkommen, wo bereits die unterschiedlichsten humanoiden und anderen freunlichen Intelligenzwesen eine Heimat gefunden haben. Obwohl die Drachin aber zu vielen beste diplomatische Verbindungen unterhält, hat man sie seit Jahrzehnten nicht gesehen. Manche glauben, dass sie vielleicht körperlich nicht mehr bewegungsfähig sei, während ihr Verstand noch bestens arbeite und sie in Form von Sprach- und holografischen Nachrichten Kontakt zu ihren Verbündeten und Untertanen hält.

Das Südeis

Triaxus gewaltiger südlicher Gletscher ist nahezu unbewohnt. Dies liegt allerdings weniger an der lebensfeindlichen Örtlichkeit als an den gewaltigen Ursikkas – weißbepelzte, gottesanbeterinnenartige Kreaturen -, welche diese Region durchstreifen und alles intelligente Leben verschlingen, auf das sie stoßen. Schlimmer noch, irgendwie sind diese Ursikkas an die Technik einer gescheiterten Expedition gelangt, welche mit industriellen Eisschmelzkanonen ausgestattet gewesen war. Während der Gletscher nun auf das südliche Ning und den Sephorarchipel zukriecht, zieht es auch die Ursikkas nach Norden – sie tragen besagte Kanonen auf ihren Rücken und scheinen von einer unbekannten Macht zu unbekannten Zwecken angespornt zu werden.

Uchorae-Dschungel

Im Sommer ist Triaxus' größter Dschungel eine Heimat für alle Arten vampirischer Raubtiere, während im Winter die verhassten, bärenartigen Vampirbestien übernehmen, die als Ranoneks bekannt sind. Diesen Winter haben die Angriffe der Ranoneks auf besiedelte Regionen – Kamora eingeschlossen – ein neues Ausmaß an Brutalität erreicht. Dies ist kein Zufall: Der einfache Verstand der Bestien wird von einem Ryphorier kontrolliert, welcher im letzten Sommer einer nekromantischen Krankheit zum Opfer gefallen ist - **Criva** (NB Ryphorischer Vampir-Aspirant). Dieser Egomane will Kamora überrennen, alle Bürger zu Untoten machen und über die neue Nekropole sodann herrschen. Bislang weiß niemand in der Stadt von seiner Existenz und er hat bereits seine Pläne in Gang gebracht...

Viletis Sund

Aufgrund seiner Nähe zu Zo wurde dieses einst reine Gewässer mit Raumschifftreibstoff und Plastik- und Metallmüll irgendwann während des Intervalls verschmutzt. Seit Übernahme der Drifttechnologie ist die Kontaminationsrate zwar gesunken, die Region ist aber weiterhin ein ökologisches Desaster. Die Xenohüter und lokale Umweltschützer bemühen sich, die Wasserwege zu reinigen, werden dabei aber durch die Angriffe widerwärtiger Monster behindert, welche sich in den ekligen Tiefen im Laufe der Jahrhunderte entwickelt haben und nun zwischen den künstlichen Riffen aus uralten Raumschifftrümmern schwimmen.

Zo

Im Gegensatz zum isolationistischen Aylok ist diese Stadt in den Verbündeten Landen ein Knotenpunkt der Raumfahrt. Der Stadtstadt ist voller Piloten, Mechaniker und Techniker. In den Hangars und an den Raumpilotenschulen fachsimpelt man über die beste Methode zum Bau von Driftantrieben oder wie man Partikelstrahlen möglichst effektiv und flächendeckend einsetzt. Die Stadt ist für ihre Weltklassepiloten bekannt, die oft lukrative Anstellungen im Dienst von Konzernen finden. Es gibt aber Spekulationen, dass Zo zudem viele Spione hervorbringe. Sollte dies stimmen, so gelingt es Bürgermeister **Sindeo** (CG Wintergeborener Ryphorischer Mechaniker) bestens, alle Beweise dafür zu verbergen, bietet er doch sogar Besichtigungstouren der führenden Einrichtungen der Stadt an, sofern Ortsfremde ihn nur höflich darum bitten.

ZO

CG Raumhafen
Bevölkerung 18.400 (50% Ryphorier, 32% Drachenvolk, 18% sonstige)
Regierung Wahre Demokratie (Bürgermeister Sindeo)
Eigenschaften Akademie, Technisch fortschrittlich
Maximale Gegenstandsstufe 8

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

DRACHENKIND +1 CH

Du spürst drakonische Magie in deinen Adern pulsieren und das gutturale Brüllen von Drachen belebt dich. Vielleicht stammst du aus einer Region mit engen Bindungen zu Drachen oder studierst diese prächtigen Bestien, auf jeden Fall verstehst du, wie die Kategorie (Chromatisch oder Metallisch und spezifische Farben) ihre Stimmung, Ansichten und sogar Ziele beeinflusst. Du kannst die Macht von Drachen nutzen und singst auf diese Kreaturen Ruhmlieder, wohin es dich auch verschlägt.

MOTIVWISSEN (1.)

Du hungerst nach Wissen über Drachen und vergisst niemals ein Detail zu ihrer Kultur, ihren Traditionen und Fähigkeiten oder den persönlichen Informationen zu den ältesten Drachen des Sonnensystems. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Kultur oder Mystik zum Wissen abrufen über die Lebensweise und Fähigkeiten von Drachen oder die Namen und allgemeinen persönlichen Einzelheiten zu Drachen der Alterkategorie Erwachsen oder älter ablegst, sinkt der SG um 5. Kultur ist für dich eine Klassenfertigkeit; solltest du sie bereits mit der 1. Stufe über deine Klasse erhalten, erlangst du stattdessen einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Kultur. Du erhältst ferner eine Attributsanpassung von +1 auf Charisma bei der Charaktererschaffung.

DRACHENMIENE (6.)

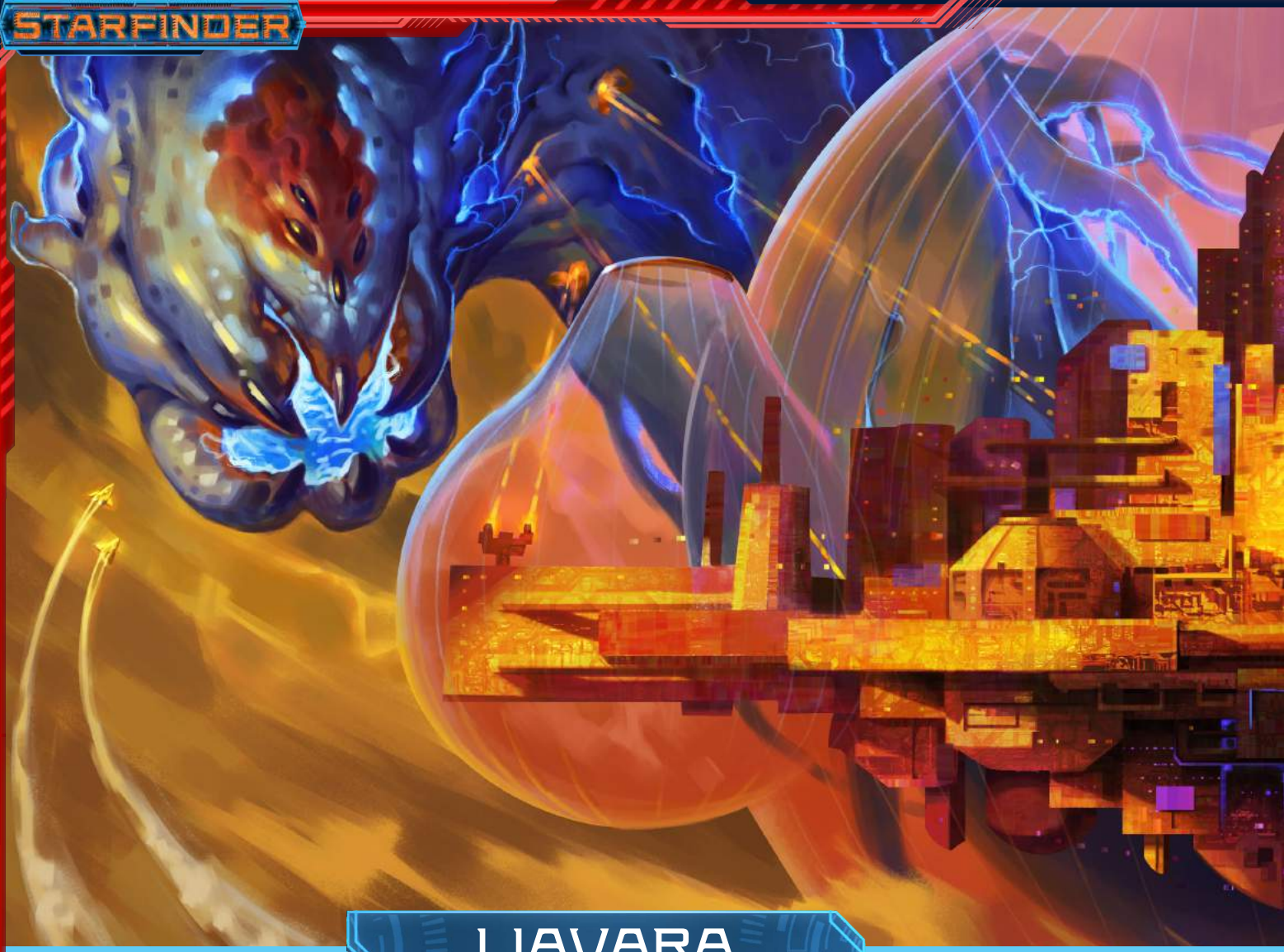
Du kannst den furchtbaren Ruf der Drachen nutzen, um deine Gegner zu ängstigen. Du weißt derart viel über Drachentaktiken, dass du sie mit überraschender Genauigkeit und Effizienz imitieren kannst. Wenn du erfolgreich Einschüchtern nutzt, um eine Kreatur zu schikanieren, so währt die Veränderung ihrer Einstellung zusätzliche 10 Minuten lang. Wenn du erfolgreich eine Kreatur mittels Einschüchtern demoralisierst, erhält sie für eine zusätzliche Runde den Zustand Erschüttert.

DRACHENHAUT (12.)

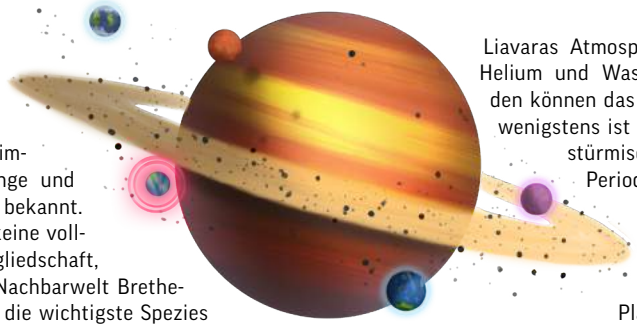
Deine Haut und dein Fleisch sind darauf ausgelegt, der Drachen innewohnenden Macht standzuhalten, daher betrifft dich elementarer Energieschaden weniger. Würdest du zum ersten Mal an einem Tag Energieschaden erleiden, erlangst du Energieresistenz 5 gegen diese Schadensart hinsichtlich dieses Angriffes und für die folgende Stunde. Deine Resistenz endet vorzeitig, solltest du während dieser Stunde rasten, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen. Diese Energieresistenz ist nur mit einer anderen Art von Energieresistenz kumulativ, welche du aus einer anderen Quelle erlangst.

DRACHENHORT (18.)

Du besitzt ein umfassendes Verständnis für die Motivationen, uralten Kulturen und das natürliche Können von Drachen und liebst wie diese materielle Besitztümer. Bis zu zwei Mal am Tag kannst du 10 Minuten aufwenden, um deinen Reichtum zu katalogisieren und zu untersuchen – z.B. indem du deinen Kontostand abrufst oder deine teuerste Waffe polierst -, und dabei 1 Reservepunkt zurückzuerlangen; dies zählt nicht als Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten.



LIAVARA



Liavara ist einer der beiden gewaltigen Gasriesen im System der Paktwelten und für seinen pfirsichfarbenen Himmel, ausgedehnte Staubringe und zahllose Schäfermonde bekannt. Allerdings besitzt Liavara keine vollständige Paktweltenmitgliedschaft, stattdessen verwaltet die Nachbarwelt Brethe-da Liavara als Zuflucht für die wichtigste Spezies des Planeten, die barathuartigen Träumer. Dennoch gedeihen viele Gesellschaften und Kulturen auf Liavara und seinen Monden ebenso wie Wirtschaft und Industrie trotz der strengen Einschränkungen, die für diese Aktivitäten gelten.

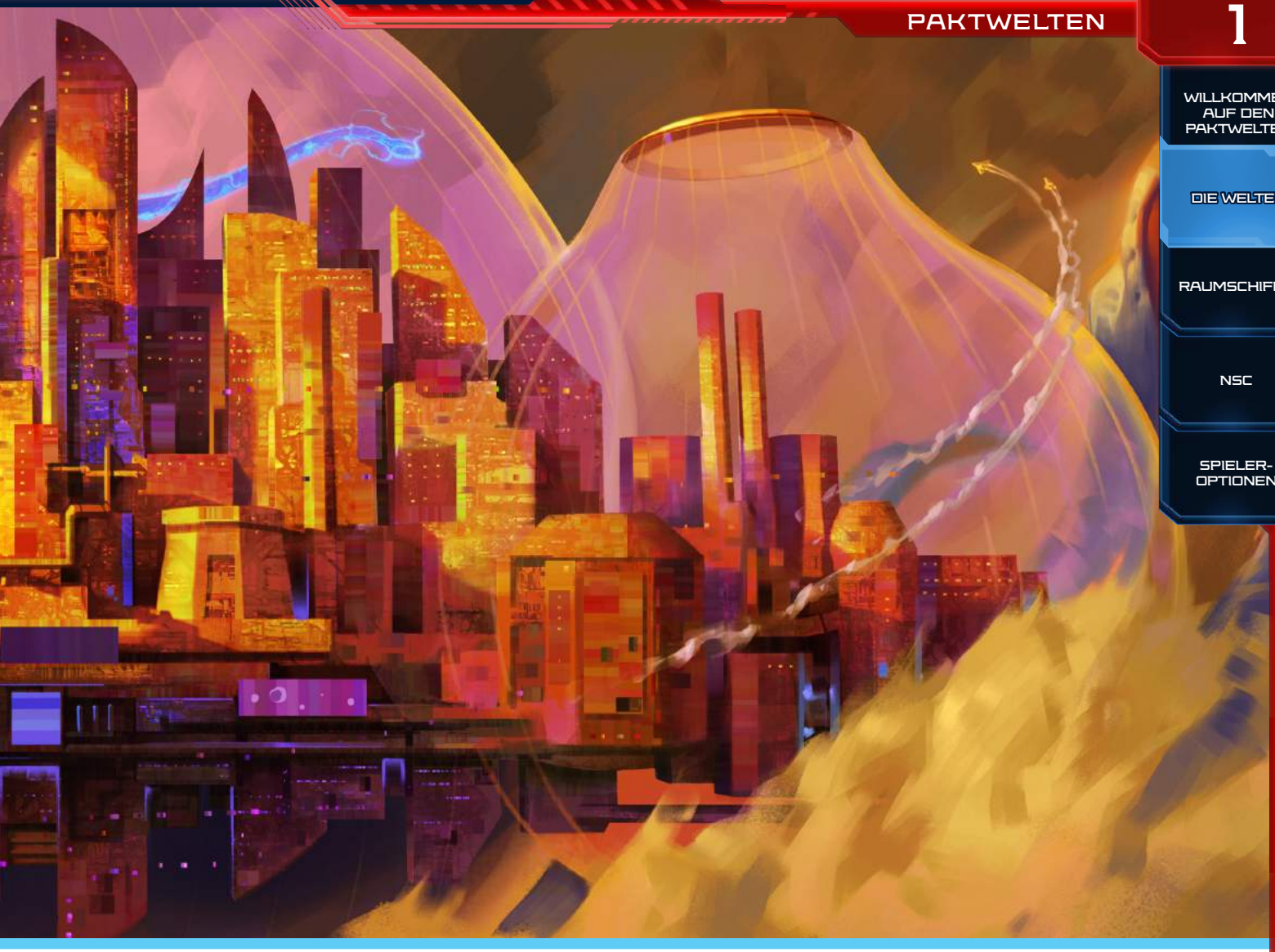
GEOGRAPHIE

Wie viele Gasriesen besitzt auch Liavara keine terrestrische Oberfläche oder festen Kern. Stattdessen werden seine Atmosphärenschichten nur dichter und heißer, je mehr man sich dem Zentrum nähert, bis Druck und Temperatur Phasenwechsel in den Gasen einleiten und einen Kern erschaffen, welcher dicht genug ist, auf die Reise unvorbereitete Schiffe zu zermalmen.

Liavaras Atmosphäre besteht hauptsächlich aus Helium und Wasserstoff; die meisten Humanoiden können das Gemisch zwar nicht atmen, aber wenigstens ist es nicht giftig. Im Vergleich zum stürmischen Bretheda genießt Liavara Perioden relativer Ruhe, auch wenn trotzdem alle möglichen Wetterphänomene irgendwo auf der Welt auftreten.

Die äußeren Schichten des Planeten unterscheiden sich nicht sonderlich von den Atmosphären anderer Welten, auch wenn es keine klaren Tage gibt und die Wolken Farbtöne von Gelb über Orange bis Rot besitzen. Tiefere Atmosphärenschichten werden aufgrund des steigenden Drucks ozeanartig, so dass Kreaturen in ihnen zu schwimmen scheinen statt zu fliegen. In allen Schichten gibt es verschiedene gasförmige Verbindungen, von denen viele von praktischem Wert und manche äußerst selten sind oder anderswo im System gar nicht vorkommen. Entsprechend ist der Planet eine Stätte des umfangreichen Gasabbaus.

Direkt nördlich des Äquators umgibt ein Wolkenband den Planeten, welches das Band genannt wird. Die Luftströmungen sind in dieser Region schnell und die Wolken deutlich heller als anderswo, woraus eines der herausragendsten Merkmale des Planeten resultiert. Es gibt Aufzeichnungen zum Band aus der



Zeit vor dem Intervall, wobei Vergleiche mit der aktuellen Lage andeuten, dass das Band im Laufe der Zeit ein Stück nach Norden gewandert ist. Der Farbunterschied beruht hauptsächlich auf Variationen in der Menge des Nitrogendioxids in der Atmosphäre; das Band ist der Sonne am stärksten ausgesetzt, liegt sie doch nicht im Schatten der Ringe des Planeten. Die graduell höhere Temperatur schiebt diese spezifischen rötlich-orangen Verbindungen in andere Regionen, verdunkelt so diese Wolken und verschafft der Schleife einen blasseren Ton.

Die ausgedehnten Staubringe des Planeten sind sogar noch herausragender und weitaus beeindruckender. Liavara ist der einzige Planet im System, der über solche Ringe verfügt. Diese Bänder aus Staub und Eis werden durch die zahllosen Schäfermonde des Planeten geformt und zu verschiedenen Streifen geformt. Die Schäfermonde variieren zwischen Felsklumpen von wenigen Dutzend Metern Durchmesser bis hin zu Asteroiden und winzigen Planetoiden. Viele tragen die unerklärten Spuren uralter Zivilisationen in Form verlassener Minen, mit mystischen Symbolen bedeckter Obelisken und sogar ausgedehnten Grüften.

Die einzige wahre Ortschaft auf Liavara ist die schwebende Stadt Rosenlicht, eine Reihe transparenter Dome aus Aluminium und Polykarbonat auf einer mechanischen, mit Strahltriebwerken ausgestatteten Plattform, welche nahezu ausschließlich als sorgsam verwalteter Außenposten des Gasabbaus fungiert. Die brethedanische Verwaltung sorgt dafür, dass Rosenlicht an einem bestimmten Punkt in der planetaren Atmosphäre verbleibt, so dass die Barathu-Aufseher den Flugverkehr und die Aktivitäten beobachten können, um sicherzustellen, dass die Gasabbaukonzerne innerhalb der ihnen gesetzten Grenzen operieren.

In einem festen Orbit über Rosenlicht befindet sich Quellenrand, ein künstlicher Satellit, der als Hauptzugangspunkt zur Atmosphäre des Planeten dient. Da Liavara für den meisten Verkehr geschlossen ist, ist Quellenrand selbst ein geschäftiges Zentrum des Kommerzes und profitiert vom Verkehr der Gasabbauindustrie.

Liavaras fünf größere Monde besitzen jeder eine eigene komplexe Ökologie. Arx verliert beständig Teile seiner Atmosphäre in einem kometenartigen Schweif, hat aber eine exzentrische Bahn, die ihm jedes Jahr ein astronomisch eigentlich unmögliches Abtauchen durch Liavaras Atmosphäreschichten ermöglich, bei dem der Mond seine eigene Atmosphäre auffrischt. Dies verursacht zum einen gewaltige Gewitterstürme, erneuert zum anderen aber die Luftvorräte von Arx für das kommende Jahr.

Osoro würde als normale Welt durchgehen, würden seine Inseln aus dem Meer ragen. Stattdessen ragen diese Gipfel aus einer Suppe toxischer Gase in die sauerstoffreiche obere Atmosphäre hinauf. Die Gase sind eine Kombination von Schwefelgasen aus dem Inneren des Mondes und den Ausscheidungen giftiger Pflanzen, die zwischen den gewaltigen Bergen wach-

sen. Diese ungastlichen Regionen entmutigen die Bewohner des Mondes aber nicht – es gibt auf Osoro mehrere große Städte, darunter die schmale, aber kilometerlange Metropole Saborosaan auf dem Bhalakostigrad, den gewaltigen Raumhafen Tholem auf dem äquatorialen Plateau und die Hauptstadt Orosalos in der südlichen Hemisphäre hoch oben auf den Hängen des höchsten Gipfels von Osoro.

Melos ist wohlbekannt für die Schönheit seiner Natur, auch wenn die deutlichsten Orientierungspunkte auf seiner Oberfläche die unheimlichen Ruinen einst großer, aber seit Jahrtausenden verlassenen Städte sind. N'schak ist mit seiner dünnen Atmosphäre und felsigen Oberfläche nicht so attraktiv und seine Bewohner hausen größtenteils in unterirdischen Kammern und Höhlen, allerdings erachten manche Besucher die Berge des Mondes als von beruhigender und erhabener Schönheit.

Liavaras letzter großer Mond, Hallas, ist hinter einer magischen Barriere verschlossen. Die Einheimischen, die hyperentwickelten Energiewesen vom Volk der Hallajins, sind mächtige Geschöpfe, deren telepathische Berührung den Verstand schwächerer Wesen überlädt – wozu so ziemlich alle Humanoiden zählen. Die Magier von Arx haben daher vor Äonen auf diese Gefahr reagiert und arkane Warnbojen um Hallas herum positioniert, die ihre Energie aus den gewaltigen Gewittern ziehen, wenn Arx in Liavaras Atmosphäre eintaucht. Diese Warnfeuer sind noch immer aktiv. Die Hallajins besitzen keine physische Form und unterhalten daher auch keine physischen Ortschaften. Entsprechend bleibt Hallas eine öde, unbesiedelte Wildnis.

BEWOHNER

Die sanft wirbelnden Wolken von Liavaras endloser Atmosphäre sind die Heimat einer atemberaubenden Menge an Leben. Die bekanntesten dieser Bewohner, die Träumer, sind aber gar keine Einheimischen dieser Welt. Vor langer Zeit verließen Barathu-Entdecker in telepathisch kontrollierten Omars die stürmischen Himmel Brethedas und durchquerten die Leere, um den Nachbarplaneten Liavara zu erreichen. Aus welchem Grund sie diese Reise machten – so es überhaupt einen gegeben hat -, ist unbekannt. Die Barathus, die sich auf Liavara niederließen, erfuhren körperliche und psychologische Veränderungen von ihren Artgenossen. Die Träumer von Liavara ähneln äußerlich immer noch den Barathus von Bretheda und ihre Intelligenz schimmert aus ihren komplexen sozialen Interaktionen und widerhallenden Liedern hervor, allerdings erachten selbst die einstigen Artgenossen der Träumer ihre Logik als verwirrend und ihre Handlungen als frei von erkennbaren Gründen. Manche beschreiben die Kreaturen als zurückentwickelt, allerdings wissen es die meisten besser, als die Träumer als Wilde abzuschreiben. Die Barathus erachten sie weithin als erleuchtet und ihre übernatürlichen Gesänge haben mehr als ein Mal prophetische Eigenschaften bewiesen, auch wenn ihre größte Prophezeiung sich auf ein wirklich beachtliches, noch nicht eingetroffenes Ereignis bezieht.

Die Träumer sind zwar sicherlich die intelligentesten Kreaturen auf dem Planeten, aber bei weiten nicht allein am endlosen Himmel. Liavaras einheimische Arten besitzen verschiedenste Formen, die sich für ein Leben in den Wolken eignen oder an die extremen Druckverhältnisse in den tieferen Atmosphäreschichten angepasst sind. Riesige Bakterien und Epiphytenpflanzen treiben in Fülle auf den Strömungen und bilden die Basis der Nahrungsketten. Die grob vogelartigen Kriegakos „weiden", indem sie sich an diesen Pflanzen reiben und den Verdauungsporen in ihrer Haut gestatten, Nährstoffe so direkt ins Blut aufzunehmen; diese Poren werden oft mit ihren zahlreichen und ähnlich eingelagerten visuellen Sensoren verwechselt. Die Kriegakos ihrerseits zählen zur Beute der größeren Wolkenrochen, welche biologische Schubdüsen nutzen, um die kleinen Kreaturen zu überwältigen. Nur wenige Lebensformen auf Liavara sind vor den völlig transparenten Tarenaki sicher, auch wenn schlaue Ziele wissen, dass sie auf die leeren Räume und das verdrängte Gas achten müssen, welches die Standorte dieser Jäger verrät. Ebenso tödlich sind die Kejischwärme, Konglomerate aus tausenden schwebenden, amöbenartigen Organismen, welche eine Kreatur binnen Augenblicken einkreisen und auflösen können.

Näher am Kern des Planeten, wo die Wolken sich zu einer unter Druck stehenden Masse kondensieren, die Flüssigkeit näher ist als Gas, schwimmen die Raubtiere statt zu fliegen. Wahrlich gewaltige Bestien ziehen durch diese lichtlosen Tiefen. Sie jagen nicht mit Klauen und Zähnen, sondern säurebedeckten Spinnennetzen, blutsaugenden Tentakeln und sogar magischen Feldern, welche ihre Beute einfangen oder anlocken. Wenige Entdecker wagen sich in diese tieferen Schichten und noch weniger kehren von diesen Expeditionen zurück.

Niemand weiß mit Sicherheit, ob die Omar, für ihre wunderbaren Lieder bekannte, gewaltige Weltraumwale, von Liavara, Bretheda oder einer anderen Welt stammen. Man trifft sie aber oft, wie sie zwischen Liavaras sanften Wolken tauchen oder durch die Staubringe treiben. Die Kreaturen erlangen Materie aus beiden Umgebungen durch ihre energiefilternden Barten; so gewinnen sie Nahrung aus biologischem Material und schwachen elektrischen Ladungen, zudem verzehren sie unvorsichtige Blitzelementare, welche von Liavaras Ringen angelockt werden.

Eine begrenzte Anzahl an Humanoiden nennt Liavara zumindest vorübergehend ihr Zuhause. Die meisten davon leben auf der Gasabbaustation Rosenlicht. Die dortige Kultur ist eine vielseitige Mischung aus Völkern wie Androiden, die sich bestens für die Arbeit in einer sauerstofffreien Umgebung eignen, Laschunta-Forschern, veskischen Leibwächtern, welche die menschlichen Vorarbeiter der Station beschützen, und ysokischen Geschäftsleuten.

Die meisten von Liavaras großen Monden sind bewohnt. Arx ist die Heimat zweier intelligenter Völker: der dreiäugigen, elektrisch eingestimmten, humanoiden Dirindi und der zentaurenartigen Sazaronen, welche über humanoide Torsos und vierbeinige Saurierleiber verfügen. Außerdem zieht das einzigartige, mächtige, alljährlich stattfindende Orbitalphänomen Forscher und Arkanisten aus allen Völkern des Systems nach Arx.

Osoro wurde vor dem Intervall von den arxschen Dirindi kolonialisiert, welche nun die zahlreichste Spezies auf dem Mond darstellt, auch wenn sie ihn sich mit einer großen Zahl unbekannter Raubtiere teilen, die in den Giftgasmeeren rund um die besiedelten Bergspitzen hausen. Melos andererseits ist weitestgehend verlassen seit dem Verschwinden der einheimischen Bevölkerung vor Jahrtausenden; es gibt auf dem Mond nur die Besatzungen archäologischer Außenposten, von denen aus Expeditionen in die Ruinen des Mondes aufbrechen.

N'schak verfügt über eine beachtliche Population der ursprünglichen insektoiden Bewohner, welche von der angeblichen sterblichen Inkarnation der Ewigen Königin angeführt werden. Dass die Hylaxianer dieser Wesenheit göttlichen Status zuschreiben, führt zu einem großen Strom schirrischer Einwanderer und einer kleineren Anzahl an Immigranten anderer Insektenvölker wie der brethdanischen Haans und anderer Arten aus der ganzen Galaxis, welche Hylax hochrespektieren.

Die Hallajins sind die primären Bewohner von Hallas, allerdings ist Hallas dank der machtvollen über ihn verhängten Qarantäne nahezu frei von Fremdweltlern – sieht man von den fanatischen (oder einfach nur dummen) Zeloten ab, welche die Schutzzauber dann und wann durchbrechen, weil sie hoffen, irgendeinen großen Vorteil von den übernatürlich begabten Einheimischen zu erlangen.

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

Einen von Liavaras Schäfermonden, einen Felsen namens Hibb, glaubte man lange Zeit unbewohnt, doch vor kurzem hat sich erwiesen, dass er die Heimat einer bislang unbekannten intelligenten Spezies ist – der Bantriden, welche aus zuvor unbekannten unterirdischen Bunkern herausgekommen sind. Diese ungewöhnlichen Kreaturen besitzen eine runde Laufkugel anstelle von unteren Gliedmaßen und sie begierig, ihre „neuen" Nachbarn im System der Paktwelten zu treffen – siehe auch Kapitel 4.

GESELLSCHAFT

Liavara gehört dem Absalom-Pakt nicht an; der Gasriese, seine beeindruckenden Ringe und seine vielen Schäfermonde bilden zusammen ein Paktweltenprotektorat. Dieses wird ausschließlich von der Kollektivintelligenz Konfluenz auf der Nachbarwelt Bretheda verwaltet, wobei meistens die rätselhaften Konfluenzagenten tätig werden. Liavaras einzige intelligenten „Einheimischen", die Träumer, besitzen keine Gesellschaft – zumindest keine, welche andere Völker erkennen könnten. Die anderen auf Liavara und seinen vielen Monden lebenden Völker haben ihre eigenen Gemeinschaften und Kulturen etabliert.

Rosenlicht kennt praktisch keine Einschränkungen in gesellschaftlichen Bereichen. Dies resultiert in einer recht groben Kultur, bei der nahezu alles unter der überraschend vielfältigen, bergbauorientierten Population geht. Keine Spezies hat die Kontrolle über die Station oder stellt auch nur den Hauptanteil der Bevölkerung, so dass in der Ortschaft überraschende Gleichheit herrscht, auch wenn sie etwas gesetzlos ist und ihr jede gehobene Kultur fehlt.

Von Liavaras Monden ist Arx der städtischste und genießt voll Paktweltenmitgliedschaft unter einer gemeinsamen Dirindi-Sazaron-Verwaltung. Auch Osoro hat den Absalom-Pakt unterzeichnet und ähnelt Arx kulturell, wobei die Osoraner sich als Pioniere und härter betrachten als die „weichen" Städter von Arx.

TECHNOMAGIER VON ARX

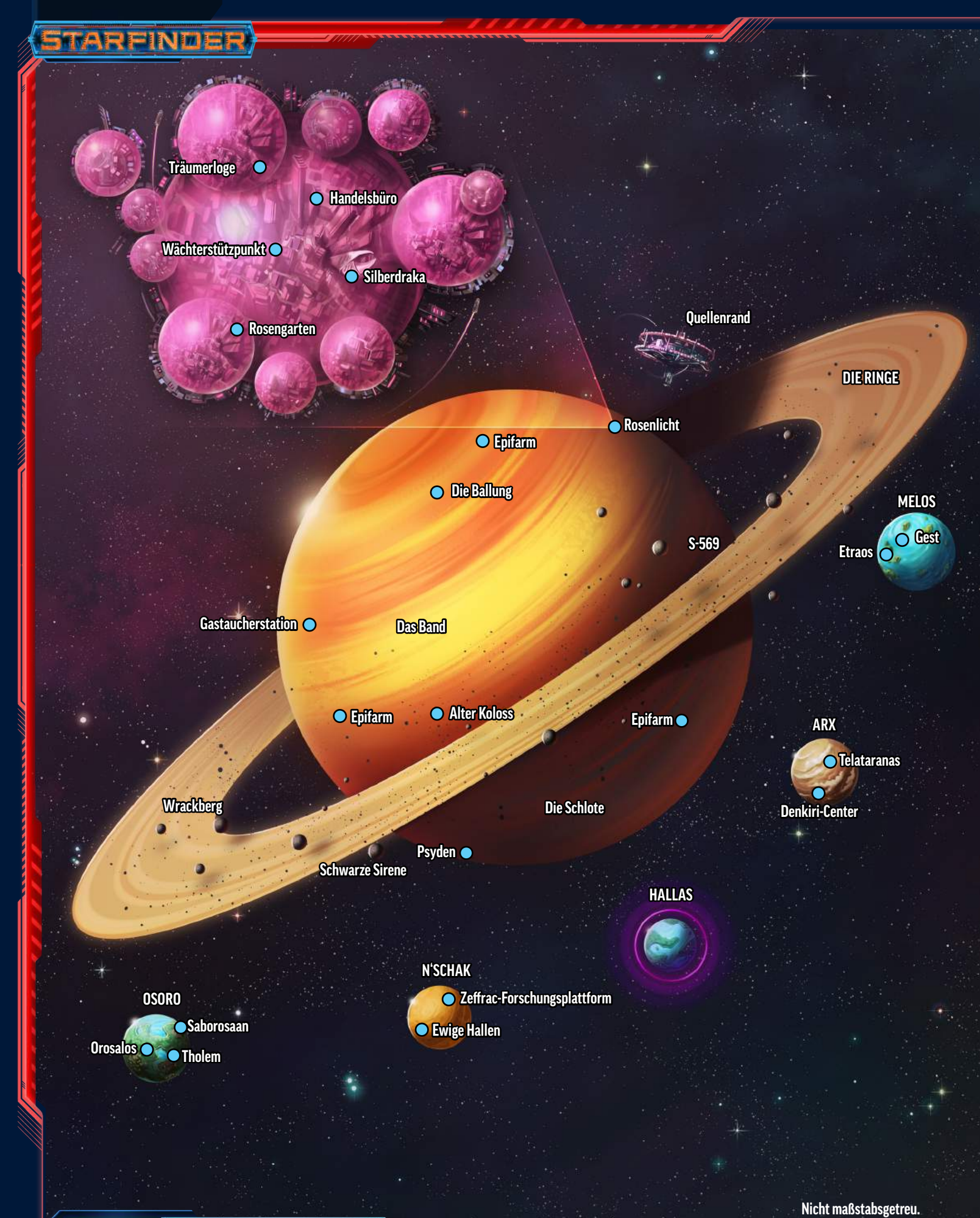
N'schak beherbergte einst nur eine Insektenzivilisation, welche die Ewige Königin verehrte. Seit der Ankunft der Schirren im System der Paktwelten ist der Mond zu einem kulturellen Zentrum geworden. Mit diesem friedfertigen Volk kam das Verständnis, dass die seit Jahrtausenden von den Bewohnern N'schaks verehrte Wesenheit tatsächlich eine Manifestation der Göttin Hylax ist. Im Laufe der letzten Jahrhunderte wurde der Mond so zu einem Zentrum der Hylaxverehrung im System der Paktwelten. Dies verschaffte dem Mond eine weitaus prominentere Position als Protektorat der Paktwelten, als ihm seiner Größe nach eigentlich zusteht.

Es ist unbekannt, welche Gesellschaft die Hallajins auf dem unter Quarantäne stehenden Hallas in ihrer Isolation möglicherweise entwickelt haben, da diese nach Innen fokussierten Energiewesen sich nur sehr selten dazu herablassen, mit Fremden auf irgendeine Weise zu kommunizieren.

KONFLIKTE UND GEFAHREN

Die größten Anspannungen auf Liavara bestehen zwischen den Leuten und dem Profit. Die seltenen Gase in der Atmosphäre des Planeten locken Kapitalisten aus dem ganzen System an, allerdings unterliegen die Abbauquoten harten Einschränkungen. Hierfür sorgen Liavaras Status als Protektorat und das Bestehen der Barathus-Verwalter auf den Erhalt des natürlichen Ökosystems zum Wohle der Träumer. Dies hat zu einem Aufkommen illegaler mobiler Abbauoperationen in den eigentlich gesperrten und gefährlicheren Teilen des Planeten geführt. Ohne Aufsicht neigen diese unregulierten, in der Atmosphäre treibenden Abbauplattformen zu explodieren oder andere Unfälle zu erleiden; die Besatzungen kämpfen oft miteinander, greifen Rivalen an oder töten jene, die sie an die Verwalter verraten könnten. Selbst in der autorisierten Stadt Rosenlicht führt der Wettstreit zwischen rivalisierenden Abbaufirmen oft zu Kämpfen, Sabotage und rauen Straßenverhältnissen.

Seltsamerweise ist mit jenen, welche zuerst anscheinend die Verehrung der Barathus für die Träumer unterstützt haben, eine weitere Konfliktquelle auf dem Planeten entstanden. Mehrere Gruppen von Gelehrten wollen die Prophezeiungen der Träumer studieren und ihre potentiellen Vorhersagen verstehen. Es hält sich unter ihnen die Theorie, dass die Träumer in ihren Liedern vergangener Zeit das Intervall vorhergesagt hätten, auch wenn hierzu kaum Unterlagen existieren. Daher wollen die Gelehrten begierig – und sogar verzweifelt – erfahren, welches galaxiserschütterndes Geschehen die Kreaturen nun vorher-



Nicht maßstabsgetreu.

sagen. Die Barathu-Verwaltung dagegen wünscht keine Einmischung ins Leben der Träumer, so dass sie im Konflikt mit den Gelehrten liegt.

Man weiß weithin, dass die Träumer über übersinnliche Fähigkeiten verfügen; weniger bekannt ist dagegen der Umstand, dass Liavara selbst einen überdurchschnittlich großen latenten Hintergrund an mentaler Energie aufweist. Unabhängig davon kommen Kultanhänger auf den Planeten, um die mentale Energie der Träumer in sich aufzunehmen. Selbst wenn dies nicht Konflikt mit den Regeln der Barathus bringt, sind solche Kultanhänger lästig, stehen sie doch immer wieder im Weg und benötigen öfters Rettungsmaßnahmen als die Arbeitsfahrzeuge selbst der am schlechtesten ausgerüsteten Gasabbauoperation. Und jene, die bei ihrer Queste Erfolg haben und übersinnliche Kräfte erlangen müssen nicht zwangsläufig imstande sein, sie auch kontrollieren zu können.

Die Bewohner von N'schak fürchten eine völlig andere Gefahr. Viele von ihnen sind sich des Schwarms weitaus gewahrer als der typische Bürger der Paktwelten, da die meisten von ihnen Insektenwesen sind und die Schirren genug Wissen über die Bedrohung verkündet haben. Die Ewige Königin und die von ihr repräsentierten Ideale würden N'schak zu einem reifen Ziel machen, sollte der Schwarm sich entscheiden, zu den Paktwelten zurückzukehren, um das System zu überrennen.

WICHTIGE ORTE

Die folgenden Einträge beschreiben Orte auf Liavara und den vielen Monden des Gasplaneten.

Liavara und seine Schäfermonde

Neben den Örtlichkeiten in den Wolken und außerhalb dieser verfügt der Gasriese über eine Anzahl bedeutsamer Schäfermonde.

Alter Koloss

Ehe Rosenlicht gegründet wurde, erfolgte der Gasabbau auf Liavara von einer rostigen mechanischen Plattform aus, die irgendwann während des Intervall erbaut worden war. Diese hatte ihre Tätigkeit bereits eingestellt, als die Geschichtsschreibung wieder begann. Man hatte sie aufgegeben und dem Verfall in den Tiefen des Planeten preisgegeben. Die automatisierten Triebwerke der Plattform sind aber noch beschränkt funktionsfähig, so dass sie immer wieder in die oberen Atmosphäreschichten hinaufschießt, wenn sie zu tief gesunken ist. Dies hat zur Folge, dass die wracke Struktur wie die Leiche eines mechanischen Wals zuweilen aus den Wolken auftaucht, für einige Stunden oder gar Tage halbwegs an Position treibt und dann wieder in die unerträglichen Druckverhältnisse in den Planetentiefen absinkt. Sicherlich enthält die Einrichtung einige Informationen, wann sie erbaut wurde, und möglicherweise andere Artefakte, Materialien und Wertsachen, allerdings müssen Entdecker nicht nur zur rechten Zeit am rechten Ort des unvorhersehbaren Auftauchens der Plattform sein, sondern auch jene Kreaturen überwinden, welche dort vielleicht noch leben.

Die Ballung

Auch wenn Liavara ein Gasgigant mit weitem Himmel statt festem Boden ist, wissen die Bewohner und Gelehrten, dass die Wolken oftmals noch andere Materialen enthalten. Nördlich des Bandes befindet sich ein Klumpen felsigen Materials mit niedriger Dichte, auf dem man eine kleine Ortschaft errichten könnte, befände es sich nicht ständiger mahlender Bewegung. Liavaras Träumer meiden den Ort, auch wenn niemand den Grund kennt. Vielleicht verbirgt der seltsame Klumpen aus Felsen eine böse Macht oder vielleicht handelt es sich um die verfluchten Überreste eines Schäfermondes – welchen die Träumer in der Regel mit einer gewissen Verehrung begegnen -, der vor langer Zeit in die Atmosphäre abgestürzt ist.

Epifarmen

Das Fehlen von festem Boden auf Liavara ist eine besondere Herausforderung, was die Nahrungsversorgung der verschiedenen, wenn auch kleinen, Ortschaften angeht. Gruppen aus Barathus und Xenohütern haben eine schlaue Lösung gefunden: In schwebenden Farmen werden domestizierte Makrobakterien und massive Epiphyten in enger Symbiose kultiviert. Die Pflanzen holen sich Spuren von Sauerstoff aus der Atmosphäre, um Wasser zu produzieren. Dieses kombinieren die Makrobakterien mit anderen Gasen, um Nährstoffe für die Pflanzen zu synthesieren. Das Resultat eine weitestgehend gleichbleibende Versorgung mit Protein und Vitaminen für die Bewohner des Planeten (auch wenn die meisten Konsumenten bemerken, dass man sich daran nicht wirklich sattessen kann). Ein Teil der Ernte wird sogar nach Quellenrand und einigen Mondstädten exportiert. Die hier tätigen „Epifarmer" haben neue Bakterienarten mit dem Potential für deutlich höhere Ernten entwickelt, allerdings scheinen diese neuen Arten eine gewisse Intelligenz zu besitzen – entsprechend bestehen ethische Fragen, ob man sie wirklich essen sollte.

Gastaucherstation

Die Tiefen eines Gasriesen sind natürlich für Forscher faszinierend. Diese mit einem Yaraesa-Schrein ausgestattete Forschungseinrichtung treibt in einer Tiefe, wo der Druck für die meisten Strukturen zu hoch ist, als dass sie ihre Integrität bewahren könnten. Die Gastaucherstation wurde aber widerstandsfähiger errichtet als die meisten Gefährte, mit denen Personal und Versorgungsgüter zur Station gebracht werden. Sollte die Station in tiefere Atmosphäreschichten verlegt werden, könnte sie also nicht mehr mit Vorräten versorgt werden. Der Druck und die elektromagnetischen Felder in solchen Tiefen stören in der Regel herkömmliche Kommunikationssysteme, doch gegenwärtig ist der Kontakt zur Gastaucherstation völlig zusammengebrochen. Die Forschungsinstitute, welche hinter der Mission der Gastaucherstation stehen, suchen daher nach einer Raumschiffbesatzung mit einem hinreichend widerstandsfähigen Schiff, welches in die Tiefen des Gasriesen vorstoßen und vielleicht eine Rettungsmission durchführen kann.

Handelsrouten

Liavaras Staubringe und Schäfermonde verkomplizieren Raumschiffreisen zwischen dem Planeten und seinen größeren Monden. Der Verkehr folgt daher einigen etablierten Handelsstrecken, welche diese Gefahren meiden. Leider führen Handelsschiffe an vorhersehbaren Orten zu einer anderen Art von Gefahr – Piraterie. Piraten wie den Freien Kapitänen und anderen Kriminellen schlechten Rufs zu begegnen stellt eine Gefahr dar, welche Raumschiffe zwingt, schwer bewaffnet und zur Sicherheit in Gruppen zu reisen – zumindest galt dies, bis die Freien Kapitäne die Region von Liavara und Umgebung als Jagdrevier scheinbar aufgeben haben. Da nun keine Angriffe oder Sichtungen mehr erfolgen, fragen sich die Händler natürlich nach dem Grund dafür. Manche glauben an eine Täuschung, um einen größeren, frechen Angriff auf Liavaras Monde und Ortschaften vorzubereiten, andere fragen sich, ob vielleicht unter den Freien Kapitänen Streit oder andere Probleme dafür sorgen, dass sie ihre Taktiken ändern.

Psyden

Dieser winzige, unabhängige Außenposten befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite von Rosenlicht am Himmel Liavaras. Die Bevölkerung besteht ausschließlich aus Individuen, welche übernatürliche Kräfte entwickeln wollen, indem sie sich der latenten übernatürlichen Energie des Planeten aussetzen. Die Ortschaft ist nun eine Art Mekka für Möchtegern-Aspiranten und zugleich ein Ort der Anbetung von Oras. Im Laufe der hundertjährigen Geschichte Psydens haben bislang nur wenige Individuen wirklich übernatürliche Fähigkeiten entwickelt – etwa ebensoviele wie an anderen Orten und Umgebungen. Im Laufe der letzten zehn Jahre haben aber mehr und mehr Bewohner ungewöhnliche Fähigkeiten manifestiert, welche angeblich aus dem Einfluss der Träumer resultieren (siehe das Motiv des Traumpropheten auf Seite 117). Die Gläubigen bestehen darauf, dass ihre Bemühungen sich ausgezahlt hätten, allerdings fragen sich die Skeptiker, ob vielleicht illegale biotechnische Verbesserungen oder andere Faktoren im Spiel sind.

Quellenrand

Einer von Liavaras größeren Schäfermonden – zuvor unbewohnt und frei von allen Spuren der Zivilisation – wurde in eine Raumstation umgewandelt, kurz nachdem Liavara den Status eines Protektorats erhalten hatte. Parallel wurde die Stadt Rosenlicht errichtet. Quellenrand dient als Liavaras Hauptraumhafen und Frachtschlepper befördern abgebaute Materialien regulär zwischen Rosenlicht und der Station, wo die Fracht dann auf massive Frachtschiffe verladen und von diesen weitertransportiert wird. Quellenrand hat nie problemlos funktioniert, allerdings kommt es in letzter Zeit verstärkt zu Unfällen und Funktionsversagen. Verdächtig werden dabei die Xenohüter (welche sicherlich alle andere Völker vom Planeten der Träumer vertreiben wollen), die Androidische Abolitionistenfront (da weiterhin immer wieder Androiden für den Gasabbau versklavt werden), dunkelelfische Saboteure von Apostae oder andere Kräfte – oder beliebige Kombinationen dieser üblichen Verdächtigen. Die Wächter und die Beamten der Station haben aber nicht genug Leute für Ermittlungen, so dass man nach einer erfahrenen, objektiven Gruppe Ausschau hält, welche unauffällig in der Sache ermitteln könnte.

Die Ringe

Liavaras Ringe faszinieren schon lange Kreaturen, welche über hinreichend starke Teleskope verfügen, um sie zu sehen. Sie besitzen scharf definierte Kanten und erkennbare Streifen dank der Schäfermonde. Auch wenn sie fast ausschließlich aus Staub und Eis bestehen, sind die Ringe alles andere als leblos. Ihre beachtlichsten Bewohner sind die raumfahrenden Omar, die durch die Ringe schwimmen und Nährstoffe und jede Energie einsammeln, auf die sie stoßen. Erst in den letzten paar Jahrzehnten sind Forscher auf eine deutliche Minderheit unter den Partikeln in den Ringen gestoßen – weniger als eins in einer Milliarde. Dies sind Fragmente hyperresonanter Kristalle, welche alle Schallvibrationen verwahren, mit denen sie je in Kontakt gekommen sind. Es kursiert die Hypothese, dass diese Kristalle die Omar eigentlich erst hergelockt haben. Diese Entdeckung hat aber auch das Interesse der Gesellschaft der Kundschafter geweckt, deren Angehörigen glauben, dass diese Kristalle möglicherweise schallbasierende „Erinnerungen“ an Ereignisse während des Intervalls gespeichert haben. Jedoch ist diese Theorie bisher unbewiesen.

Rosenlicht

Obwohl Rosenlicht nur für Liavaras stark kontrollierte Gasabbauindustrie existiert, ist Rosenlicht eine überraschend schöne Stadt – eine schwebende Plattform aus Stahl und Polykarbon mit transparenten Aluminiumkuppeln unterschiedlicher Größen, welche im durch das von Liavaras pfirsichfarbenen Wolken gefilterterte Licht wie riesige Seifenblasen schimmern. Die hohen Einschränkungen auf der Stadt erzeugen eine Umgebung, die der einer Raumstation ähnelt, da alles in der Stadt, Luft und Wasser eingeschlossen, wiederverwertet werden muss.

Das barethugeleitete Handelsbüro von Rosenlicht überwacht alle Geschäfte auf Liavara. Es vergibt Genehmigungen, wer auf die natürlichen Ressourcen des Planeten zurückgreifen darf, und verhängt harte Sanktionen gegen Firmen, welche gegen ihre Verträge verstoßen. Das Handelsbüro ist allerdings seit seiner Einrichtung von Bestechung und Korruption geplagt und steht seit langem im Verdacht, auch unter dem Tisch eigentlich illegale Abbauoperationen zu ermöglichen.

Auf Rosenlicht befindet sich auch das liavarische Hauptquartier der Wächter, deren Krieger-Diplomaten bereit sind, sofort in die Atmosphäre oder zu einem der Monde aufzubrechen. Das Aspiskonsortium unterhält offen ein Büro namens Silberdraka, welches angeblich dabei helfen soll, gegen illegale Gasabbauoperationen vorzugehen. Die meisten Bewohner von Rosenlicht, die nicht dem Konsortium angehören, sind sich sicher, dass dies nur eine Tarnung ist, um Gasvorkommen in den Tiefen der Atmosphäre auszuspähen oder sogar illegalen Abbau dort durchzuführen. Die Gesellschaft der Kundschafter operiert von der Träumerloge aus, welche für Liavara und die Monde zuständig ist. Ein klobiges Gebäude, das als der Rosengarten bezeichnet wird, dient als permanenter Außenposten der Xenohüter auf Liavara. Die Xenohüter unterstützen Liavaras Status als Protektorat und stellen sich gegen kapitalistische Bemühungen, welche die Natur des Planeten schädigen könnten, so dass es zu häufigen Konflikten mit den Interessen der diversen Förderunternehmen kommt.

ROSENLICHT

RN Stadt
Bevölkerung 54.000 (35% Menschen, 30% Barathus, 8% Ysokis, 6% Androiden, 2% Laschuntas, 1% Haans, 1% Sarkesianer, 1% Vesken, 16% weitere)
Regierung Herrscher (Konfluenz)
Eigenschaften Bürokratisch, Isoliert
Maximale Gegenstandsstufe 10

S-569

Liavaras Schäfermonde sind fast zu zahlreich, als dass man sie zählen könnte, die moderne Technik macht es aber möglich, sie nachzuverfolgen und zu katalogisieren – auch wenn nicht alle klingende Namen erhalten haben. Die meisten tragen einfache Nummern, um ihren Orbit zu verfolgen und die überraschende Anzahl zu kontrollieren, auf denen es Spuren früherer Besiedlung gibt. Gelehrte und Sternenkundschafter sind an letzteren interessiert. Astronomen, welche die Bahnen der Monde verfolgen, bemerken dabei Veränderungen – wie im Falle von S-569, einem der größeren Himmelskörper. Sein früherer regulärer Orbit hat sich fast unmerklich verändert, doch nun wird S-569 irgendwann in den nächsten zehn Jahren mit Osoro kollidieren; eine solche Katastrophe würde wohl alles Leben auf Osoro auslöschen und könnte Liavara und den anderen Monden beachtlichen Schaden zufügen. Die Autoritäten von Liavara und Osoro sammeln Vorschläge, wie man die Bahn des Schäfermondes anpassen könnte, um den Zusammenstoß zu vereiteln. Ebenso versucht man – in aller Stille – die Frage zu klären, warum der zuvor berechenbare Orbit des Mondes sich so plötzlich verändert hat.

Die Schlote
Die Schlote befinden sich an einer stationären Position gleich südlich des Äquators. Hier steigen beständig Gase aus tieferliegenden Atmosphäreschichten auf, die in gewaltigen, rauchartigen Wolken an die Oberfläche gezwungen werden. Zu fast jeder Zeit fliegen Täumer durch die feurigen Wirbel, während die wertvollen Gase eine Versuchung darstellen, hier illegalen Abbau zu betreiben. Bislang haben die Beschränkungen des Gasabbaus und das Verbot, sich in die Angelegenheiten der Träumer einzumischen, den Verkehr weitestgehend ferngehalten, allerdings ist es wohl nur eine Frage der Zeit, bis Gier über gesunden Menschenverstand obsiegt.

Schwarze Sirene
Dunkelelfische Gesandte von Apostae haben diesen Außenposten auf einem von Liavaras namenlosen Schäfermonden gegründet. Ihre Ortschaft hält sich genauestens an alle Regeln und Bestimmungen des Absalom-Paktes und der Barathu-Verwaltung, so dass jemand, dem die Anwesenheit der Dunkelelfen Sorgen bereitet, wenig Ansatzpunkte verbleiben. Niemand – auch die anwesenden Dunkelelfen nicht – bestreitet, dass sie von ihrer Station aus den lukrativen Gasabbau beobachten. Und natürlich ist es unfraglich, dass sie dies aus einem ernsthaften Interesse daran tun, die Bemühungen der Konkurrenten zu unterminieren. Doch solange die Dunkelelfen sich an die Bestimmungen halten – worauf sie gern verweisen und womit sie sogar angeben -, sind die Behörden gezwungen, den Außenposten zuzulassen.

Wrackberg
Auf dem relativ kleinen Schäfermond S-288 bilden Dutzende abgestürzter Raumschiffe einen massiven, verdrehten Haufen aus Metall, Polykarbonat und anderem Schrott. Niemand weiß, was das erste Schiff hierhergeführt hat und warum es abgestürzt ist, schließlich kommt es in der Galaxis relativ häufig zu derart unglücklichen Unfällen. Gerüchte über die unglaublich wertvolle Ladung dieses ersten Schiffes zogen aber andere Raumfahrer an, deren Schiffe dann aber ebenfalls an genau derselben Stelle abstürzten und den Schrotthaufen vergrößerten. Dies sorgte natürlich für weitere Gerüchte über Schatzberge, so dass alle paar Jahre der nächste furchtlose Entdecker in der Überzeugung, dass *er* die Gefahren überstehen und sich den Schatz holen werde, Kurs auf S-288 nimmt, egal wie oft man ihn über das noch unerklärte Phänomen warnt, welches Schiffe zum Absturz bringt. Dass von offizieller Seite versichert wird, dass es keinen Schatz gibt, erzeugt leider nur das Gegenteil – wenn die Behörden sogar versuchen, alles unter den Teppich zu kehren, so *muss* es doch den Schatz wirklich geben!

Arx
Der Mond Arx ist berühmt für seine vielen Gewitterstürme und seinen unnormalen Orbit. Dort gibt es u.a. die folgenden Stätten:

Denkiri-Center
Die Hauptforschungsstätte für Technomagie auf Arx ist ein Ort fleißiger Forschung und Experimenten, sieht man von den wenigen Wochen ab, in denen der Mond in Liavaras Atmosphäre eintaucht. Dass aber die bedeutendsten Forscher plötzlich an akuter Überstimulation des Craniums versterben (oder wie es manche sensationslüsternen Nachrichtensender auch nennen: „Explodierendes Gehirnsyndrom"), ist eher neu. In jedem Fall sind die Spuren identisch und legen nahe, dass eine unglaublich machtvolle mentale Energie am Werk ist. Erste Analysen deuteten auf die Energiewesen von Hallas als Verantwortliche, allerdings sind die uralten Schutzzauber rund um diesen Mond noch an Ort und Stelle. Außerdem neigen die Hallajins dazu, den Rest des Universums zu ignorieren, wodurch diese erste Theorie fragwürdig wird. Die Verwalung des Denkiri-Centers bereitet eine Untersuchung der Stabilität der arkanen Schutzzauber rund um Hallas vor, um festzustellen, ob die Hallajins davon noch festgehalten werden oder ob eine andere Macht sie als Sündenböcke nutzt.

Telataranas
Die größte Stadt auf Arx (im ganzen System von Liavara und seiner Monde) und die uralte Hauptstadt der Sazaronen beherbergt die größte Konzentration magischer Universitäten und mystischer Akademien an einem Fleck im ganzen System der Paktwelten. In den Straßen und am Stadtrand Telataranas' ragen hohe Pylonen empor, die still über die Stadt wachen. Jedes Jahr absorbieren diese Pylonen die Energie der heftigen Gewitterstürme, die über den Mond toben, wenn Arx in Liavaras Atmosphäre eintaucht, und schützen so die Gebäude und Bewohner vor Schaden und beliefern die Stadt mit kostenloser Energie.

Melos
Der geheimnisvolle Mond Melos lockt viele Besucher an die folgenden Örtlichkeiten:

Etraos
Zu einer Zeit, die schon vor dem Intervall in Vergessenheit geraten war, besaß Melos eine beachtliche Population, die zu einem guten Teil in dieser Ruinenstadt gelebt hat. Man betrachtet sie als die Hauptstadt der einstigen melosischen Zivilisation. Die Bewohner der Stadt und die gesamte Population des Mondes verschwanden während der Aufnahme. Manche betrachten dieses Ereignis als religiöse Verzückung, während andere es als finsteren Völkermord beschreiben. Vor kurzem hat sich eine kleine Gruppe fanatischer Elorituaner in Etraos niedergelassen. Statt aber nur die verschwundene Zivilisation erkunden und verstehen zu wollen, wollen diese Kolonisten die Aufnahme für sich wiedererschaffen, sind sie doch der Überzeugung, dass es sich dabei um einen ruhmreichen Aufstieg zu höheren Wesen unter Anleitung ihres Gottes, der Verborgenen Wahrheit, handelt.

Gest
Dieser relativ kleine archäologische Außenposten am Rande der Ruinenstadt Etraos ist dennoch die größte bewohnte Ortschaft auf Melos. Die Aussicht, die Wahrheit hinter der Aufnahme aufzudecken und die Geschichte der melosischen Zivilisation zu entdecken, lockt Archäologen aus der ganzen Galaxis an. Die aktiven Expeditionen konzentrieren sich gegenwärtig auf die Hauptstadt Etraos und den nahen Tempelkomplex Chyraos, welcher Gottheiten gewidmet zu sein scheint, die im System der Paktwelten unbekannt sind. Ferner befassen sich die Archäologen mit der Insel Thrienos mit ihren Grüften, in denen man die Grabstätten der legendärsten Helden des Mondes aus der Zeit vor der Aufnahme vermutet.

N'schak
Dieser Mond ist hauptsächlich von Arthropoden bewohnt, welche eine insektoide Gottheit verehren. Auf N'schak gibt es die folgenden interessanten Stätten:

Ewige Hallen
Diese fürstlichen, unterirdischen Kammern sind seit langem die Heimat der Ewigen Königin, welche von den Bewohnern

des Mondes für die sterbliche Inkarnation der Göttin Hylax gehalten wird. Mit der Ausbreitung der Kirche der Hylax über die Paktwelten erlangte dieser zuvor bedeutungslose Mond eine neue und umfassende Bedeutung. Viele Hylaxgläubige betrachten den Umstand als unwürdig, dass N'schak nur ein Protektorat unter der Verwaltung der Regierung einer anderen Welt ist. Die Gläubigen haben wiederholt beantragt, dem Mond volle Mitgliedschaft in den Paktwelten zu verleihen, wie Arx, Osoro und der brethedanische Mond Kalo-Mahoi genießen.

Zeffrac-Forschungszentrum

Vor knapp einem Vierteljahrhundert widerfuhr dieser wissenschaftlichen Forschungsstation im Orbit von N'schak ein plötzlicher, verheerender Druckverlust. Unter den vielen tausend Toten waren auch alle 14 Mitglieder des Rates der Weisen, einer Gruppe angesehener schirrischer Wissenschaftler, welche die Station verwaltete. Schon bald wurde aber entdeckt, dass jeder Angehörige des Rates schon Monate oder gar Jahre zuvor verstorben war, ihre Körper aber von intelligenten Pilzparasiten bewohnt und am Scheinleben erhalten worden waren. Die Parasiten wurden nach dem endgültigen Tod der Wirte entdeckt und Dycepskianer getauft. Die Dekompressionskatastrophe war zwar furchtbar, vereitelte aber zugleich den Plan der Parasiten, die Raumstation auf Kollisionskurs mit dem Mond zu bringen. Seltsamerweise hat sich aber nie jemand für die Tat verantwortlich erklärt. Verschwörungstheoretiker halten aber die Unauffälligen für diejenigen, welche den Rat der Weisen außer Gefecht gesetzt haben. Die neue Führungsspitze der Station setzt sich aus unterschiedlichen Völkern zusammen und unterzieht sich regelmäßigen medizinischen Untersuchungen. Natürlich ist sie daran interessiert, mehr über den Zwischenfall und die Verantwortlichen zu erfahren und heuert hierzu immer wieder Abenteurergruppen an.

Osoro

Die interessantesten Orte auf diesem Mond, wo die Ortschaften auf Bergspitzen liegen, welche aus einem giftigen Meer ragen, wären unter anderem:

Bhalakosti-Exkursionen

Die in Saborosaan ansässige Firma Bhalakosti-Exkursionen ist ein Zeugnis der Gabe der Humanoiden, selbst aus den furchtbarsten Umständen noch etwas gewinnen zu können. Die Firma hat ihr Einkommen in den giftigen Wolken der unteren Atmosphäreschichten Osoros gefunden, bietet sie doch Überlebenssafaris an. Diese kann man mit 3, 7 und 10 Tagen Länge buchen (es gibt auch die 1 Tag-Version für weniger Mutige). Die Touren gehen tief in die giftigen Dschungel des Mondes und die Standhaftesten kehren von den adrenalingeladenen Expeditionen zurück. Die Touren sind unglaublich gefährlich, daher sorgen die Anwälte der Firma auch dafür, dass jeder Vertrag hieb- und stichfest ist, in welchem ein Klient die Firma von einer eventuellen Verantwortung für sein Ableben freispricht. Ursprünglich waren Extremtouristen egal welcher Volkszugehörigkeit die anvisierte Kundschaft. Solche beteiligen sich zwar immer noch an den Expeditionen, unter Vesken hat sich aber die Möglichkeit herumgesprochen, hier sein Können gegen die ungezähmte, gnadenlose Natur beweisen zu können. Dies hat nicht nur zur Folge, dass die Wartelisten selten kürzer sind als mehrere Monate, sondern auch dass Vesken auf Expedition gehen, um ihre Vorgesetzten oder potentielle romantische Partner zu beeindrucken.

Orosalos

Osoros Hauptstadt ist eine große Metropole, die ihren Namen mit dem höchsten Berg des Mondes teilt und dessen gesamt freiliegende Oberfläche sie bedeckt. Wie alle Ortschaften auf Osoro besitzt auch Orosalos Verteidigungsmauern gegen die dann und wann erfolgenden Angriffe von Raubtieren aus den Giftgaswolken und den darunter verborgenen Dschungeln wie den Irokirois mit ihren Spiralschwingen und Klingenzähnen, welche sich wie Korkenzieher über den Himmel bewegen. In der Regel werden diese Verteidigungen nur wenige Mal im Jahr auf die Probe gestellt, allerdings kam es nun allein im letzten Monat zu drei Angriffen und die anderen großen Städte des Mondes berichten einen Anstieg von Monsteraktivität. Die Regierung vermutet, dass etwas die Kreaturen aus den Tiefen nach oben treibt – möglicherweise noch größere Kreaturen oder eine Veränderung der Umweltbedingungen, welche die Nahrungskette durcheinanderbringt. Da die Abstände zwischen den Attacken kürzer werden, sucht die osorische Regierung nach mutigen Entdeckern, die in die giftigen Dschungel vorstoßen und den Grund für die Geschehnisse herausfinden – und ihnen dann natürlich ein Ende setzen.

Saborosaan

Saborosaan erstreckt sich über den schmalen Bhalakostigrat. Platz ist in der Stadt Mangelware und entsprechend teuer. Die Reichen leben in eleganten Türmen auf der Gratkante im Herzen der Stadt, während die Armen in Elendsvierteln am Rand des Grates hausen, wo teilweise nur wenige Meter tiefer die giftigen Gase wirbeln. Da die Stadt sich nicht mehr ausdehnen kann, genehmigt die lokale Regierung mittlerweile Bohrungen in den Berg, um unterirdische Kammern und Tunneln für die wachsende Bevölkerung zu graben. Allerdings scheinen die Bewohner von Osoros Untergrund ähnlich gefährlich zu sein wie die an der Oberfläche lebenden Tiere. Jedenfalls weigern sich die Bohrmannschaften die Arbeit fortzusetzen, bis die von diesen Kreaturen ausgehende Gefahr beseitigt wurde.

Tholem

Osoros Hauptraumfahren liegt auf einem breiten Plateau auf Höhe des Äquators. Dies ist die größte bewohnbare Landfläche auf den Mond. Neben Quellenrand ist Tholem der zweitgeschäftigste Raumhafen von Liavara, da hier niedrige Zölle erhoben werden und der Handel großzügig reguliert ist. Die Hafenpolizei kämpft seit langem gegen Verbrecherorganisationen, welche Teile der hiesigen Geschäfte übernehmen wollen. Und vor kurzem haben Firmen aus dem Veskarium einen Großteil von Tholem aufgekauft. Diese Erwerbungen sind völlig legal verlaufen, allerdings ahnen manche Osoraner, dass die Vesken sich vielleicht eine solide Basis im System der Paktwelten etablieren wollen. Als Folge sehen sich die Einheimischen bedroht und manche Bars und Hotels heißen deshalb keine Vesken als Gäste willkommen – dies führt wiederum zu Anspannungen zwischen den Vesken und Angehörigen anderer Völker am Raumhafen.

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

TRAUMPROPHET +1 WE

Die Lieder der Träumer haben dich nach Liavara gezogen und in dir eine Verbindung zu diesen erleuchteten Wesen geweckt. Nun sieht du die Welt um dich herum in einem neuen Licht und besitzt ein transzendentes, innewohnendes Verständnis für die mystischen Kräfte des Universums. Du befehligst diese Energie zwar nicht, kannst sie aber annehmen und in dir aufnehmen – und wenn du völlig eins bist mit den übernatürlichen Schwingungen der Lieder der Träumer, erhaschst du Ausblicke auf künftige Geschehnisse.

MOTIVWISSEN (1.)

Deine Wahrnehmung des Geflechts übernatürlicher Energie im Gewebe der Realität verleiht dir Einsichten zu diversen magischen und mystischen Phänomenen, insbesondere jenen, die Zauberwirker hervorbringen. Reduziere den SG von Fertigkeitswürfe für Mystik zum Identifizieren gerade gewirkter Zauber und zum Wissen abrufen über arkane Symbole und magische Traditionen um 5. Mystik ist für dich eine Klassenfertigkeit; solltest du sie bereits mit der 1. Stufe über deine Klasse erlangen, erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Mystik. Du erlangst ferner eine Attributsanpassung um +1 auf Weisheit bei Charaktererschaffung.

VORAHNUNGEN (6.)

Wenn du dich gänzlich den übernatürlichen Strömungen um dich herum öffnest, scheint die Zeit zum Stehen zu kommen, insbesondere falls gerade dein Leben in Gefahr sein sollte. In diesen kurzen Augenblicken kannst du den Nachhall noch nicht unternommener Handlungen spüren und dein Tun entsprechend anpassen. Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion als Zauberähnliche Fähigkeit *Vorahnung* einsetzen, aber nur 1 Minute in die Zukunft sehen dabei. Ansonsten funktioniert dies wie *Vorahnung*.

PROPHETISCHE TRÄUME (12.)

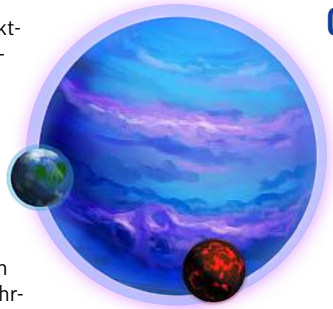
Deine Träume enthalten oft vage Visionen deiner unmittelbaren Zukunft, welche dir einen winzigen Vorteil in gewissen Lagen verschaffen, wenn deine Träume ohne Vorwarnung in dein Bewusstsein dringen. Wenn du nach einer 8stündigen Rast erwachst, wählst du zwischen Attributs-, Fertigkeits- oder Rettungswürfen (diese Wahl ist nur ein Mal am Tag möglich). Du kannst dann zwei Mal an diesem Tag einen Wurf der gewählten Kategorie wiederholen.

TRÄUMEREIEN (18.)

Nachdem du deine Fähigkeit Prophetische Träume genutzt hast, dein wiederholter Wurf aber gescheitert ist, kannst du bis zu zwei Mal am Tag etwas Zeit aufwenden, um über das flüchtige und manchmal unzuverlässige Wesen der Träume und Prophezeiungen nachzudenken. Du kannst 10 Minuten in tiefer Meditation zu diesem Thema verbringen, um 1 Reservepunkt zurückzuerlangen; dies zählt nicht als Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten.

BRETHEDA

Der größte Planet im System der Paktwelten ist ein gewaltiger, stürmischer Gasriese, welcher von zahlreichen Monden umkreist wird, von denen einige sogar größer sind als manch andere Paktwelten. Die Himmelsmeere dieser Welt tosen und wirbeln in Bändern rund um die Welt und bilden ewige Stürme, die selbst von anderen Welten gesehen werden können und Jahrhunderte, wenn nicht Jahrtausende währen. Trotz dieses Tumults haben Bretheda und seine Monde eine atemberaubende und zudem vielseitige Zahl an Lebensformen hervorgebracht, woraus der Beiname des Planeten resultiert: die Wiege. Die Welt verfügt über nennenswerten Einfluss und Macht im System der Paktwelten – die Barathus kontrollieren die Biotech-Industrie und verwalten den Nachbarplaneten Liavara, die Kalos sind die führenden Kunst- und Modeschöpfer des Systems und die auf Dykon heimischen Urogs verfügen über unglaubliche intellektuelle Fähigkeiten; und dies sind nur drei von vielen intelligenten Völkern, die Bretheda oder einen seiner Monde ihr Zuhause nennen.



GEOGRAPHIE

Als Gasriese besitzt Bretheda nicht die typische Geographie eines erdähnlichen Planenten. Die hauptsächlich aus Helium und Wasserstoff zusammengesetzte Atmosphäre ist von einer bläuliche-purpurnen Färbung und ständig in sturmgepeitschtem Aufruhr. Planetengroße Gewitterstürme toben und geben Blitze in einem verheerenden Spektakel ab, wie man sie sonst auf den Paktwelten kaum erblickt. An den Grenzen der widerläufigen Strömungen herrschen Windgeschwindigkeiten von vielen hundert Stundenkilometern, die zudem noch durch die Reibungen zwischen den kühlen äußeren Atmosphäreschichten und den vom Druck erhitzten inneren Schichten angetrieben werden. Manche Sturmfronten bringen einen zerfetzenden Hagel kristallisierten Ammoniaks mit sich, während andere superheiße Gase herantragen, welche die Mannschaften der meisten Raumschiffe einäschern können.

Da es kein Bodengelände gibt, kommen die verschiedenen Wettermuster auf Bretheda Geländemerkmalen noch am nächsten. Die signifikantesten davon befinden sich in der südlichen Hemisphäre mit den Augen der Altvorderen – drei gewaltige Wirbelstürme, jeder etwa so groß wie Castrovel, welche weit vor dem Intervall entstanden sind. In der nördlichen Hemisphäre kann man den Gegenstrom klar erkennen – ein Streifen

aus eher purpurn als blau gefärbten Wolken, welche entgegen der blasseren Strömungen zu ihren beiden Seiten rotieren und tosende Stürme an diesen Randgebieten hervorrufen. Auch die Äquatorzone ist sturmgepeitscht, da hier die weitestgehend im Uhrzeigersinn rotierende nördliche Hemisphäre auf die gegen den Uhrzeigersinn rotierende südliche Hemisphäre trifft. Die Pole sind entsprechend noch die ruhigsten Punkte des Planeten, so dass es nicht überrascht, dort auch die größten künstlich angelegten Ortschaften Brethedas vorzufinden.

Die meisten Bewohner Brethedas residieren in den weniger dichten oberen Schichten der Atmosphäre. Die meisten Besucher des Planeten sind außerstande, die von den Barathus so bezeichnete „Grenze" zu erreichen, wo die Druckverhältnis tief in der Atmosphäre die gasförmigen Wolken zu Flüssigkeit verdichten. Selbst die Barathus benötigen beachtliche Hilfsmittel, um viel tiefer vorzustoßen, wo die unter höchstem Druck stehenden, superheißen Gase in einen metallischen Zustand gezwungen werden.

Bretheda besitzt zahlreiche Monde, auch den die meisten davon kahle Felsen sind und außerhalb von Sternenkarten und Wissenschaftsarchiven nicht zur Sprache kommen. Am besten bekannt ist wohl Kalo-Mahoi, eine eisüberzogene Wasserwelt und Heimat der modeschöpfenden Kalos in ihren fabulösen aquatischen, über geothermalen Schloten errichteten Städten. Der größte Mond ist der von den Maraquoi bewohnte Marara, der zweitgrößte das vulkanische Inferno Varos, der drittgrößte der kristalline, von auf Silikon basierenden Lebensformen bewohnte Dykon und der viertgrößte schließlich die radioaktive Öde von Thyst. Dazu kommen noch viele kleinere Monde wie Chamari, Daxus und Yaschu-Indiri.

BEWOHNER

Die mit Bretheda am ersten in Verbindung gebrachten Bewohner dieser Welt sind die Barathus: durch die Lüfte fliegende, durchscheinende Wesen, die eine Mischung aus Qualle und Luftschiff zu sein scheinen. Sie sind imstande, miteinander zu verschmelzen und Kollektivwesen auszubilden, welche an Stärke und Intelligenz die Summe der beteiligten Individuen übersteigen. Die Barathus werden oft auch nur Brethedaner genannte (oder abwertend als „Treibende" bezeichnet) und sind zugleich das zahlenmäßig wie politisch einflussreichste Volk ihrer Welt, da ein gewaltiges Kollektiv dieser Kreaturen die Wesenheit bildet, welche Bretheda regiert – die Konfluenz.

Die Barathus arbeiten zudem mit Fremdweltlern daran, mehrere künstliche Städte an den stürmischen Himmeln ihrer Welt zu errichten, so dass auch Angehörige anderer Völker hier leben können. Die Bevölkerung dieser Städte ist alles andere als homogen, die Gesellschaftsstruktur der Barathus lockt aber eine überraschend große Zahl von Kasathas an, welche an der kollektiven Kultur der Einheimischen interessiert sind. Auch Laschuntas kommen nach Bretheda, da sie die hochaktuelle

Forschung und Entwicklung auf dem Gebiet der Biotechnologie interessieren, die hier erfolgen.

Die Sturmwolken Brethedas sind die Heimat der arthropodischen Haane. Diese Jäger nutzen von ihren eigenen Körpern generierte, auftreibende Gase und aus ihrer Spinnenseide gewobene Ballons zum Fliegen. Als hochtraditionelles Volk nutzen sie nur einfache Werkzeuge und interagieren nicht mit der interplanetaren Bühne, der planetaren Regierung und den diversen Ortschaften der Barathus und Fremdweltler. Ein paar wenige Haane haben sich von diesen Traditionen abgewandt, um die Sterne zu erkunden, zahlen dafür aber einen hohen Preis, ist ihnen die Heimkehr doch verweigert. Daher verlassen die meisten nicht nur ihre Kultur, sondern auch ihre Welt.

Die Hmmelsmeere des Planeten sind auch die Heimat zahlloser fremdartiger Kreaturen. Man begegnet zuweilen Omars, welche wohl einst den Barathus als Transportschiffe nach Liavara und zu anderen Welten gedient haben. Nuru-Würmer schweben in der Äquatorialzone auf der Suche nach kleinerer Beute, die sie am Stück verschlingen. An den Rändern des Gegenstromes verbergen sich vampirsche Nebelstürme in den natürlichen Wirbelstürmen und lauern auf unachtsame Haane und andere Kreaturen. Nur selten kommen die an der Grenze heimischen Sagolathen in die oberen Atmosphäreschichten; sie nutzen biologisch erwärmten Wasserstoff, um Kreaturen zu erreichen, die sie dann mit ihren giftigen Tentakeln packen. Luftelementare aller Größenkategorien finden in Brethedas oberen Schichten ein angenehmes Zuhause und Kreaturen aus reiner Elektrizität zieht es zu den unglaublichen Blitzen, die aus den gewaltigen Gewitterstürmen des Planeten hervorzucken.

Auf Kalo-Mahoi stellen die aquatischen Kalos das dominante Volk, auch wenn sie sich ihren Mond mit diversen ozeanischen Meeresformen und einer robusten Population aus Wasserelementaren teilen. Marata ist die Heimat der rasch voranschreitenden Zivilisation der Maraquoi, einer Spezies von hominiden Säugern mit einem hochspezialisierten Fortpflanzungszyklus, an dem sieben Geschlechter beteiligt sind. Von den kristallinen Lebensformen des Mondes Dykon sind die silikonbasierenden Urogs am intelligentesten und gehören wahrscheinlich sogar zu den intellektuell fortschrittlichsten Völkern des Systems – allerdings konzentrieren sie sich fast ausschließlich auf abstrakte mathematische Theorien und lassen sich nur selten dazu herab, mit anderen Völkern zu interagieren.

Auf den berüchtigten Todesmonden von Bretheda gibt es nicht nur die Gefängnisse und Straflager, die ihnen ihren Ruf verschafft haben, sondern auch andere Populationen. So haben sich in letzter Zeit auf Thyst eoxische Emigranten niedergelassen, denen die auf dem Mond vorherrschende Radioaktivität wenig bis gar nichts ausmacht. Auf Varos findet man in der Vulkanlandschaft Feuerelementare und sogar Rote Drachen, während Elementaristen auf die rohe Macht der strömungsbedingten geotektonischen Aktivitäten zurückgreifen und verzweifelte Bergleute nach jenen seltenen Edelsteinen suchen, die nur im feurigen Mantel des planetengroßen Mondes vorkommen.

Mit einer Fülle an Monden kommt eine Fülle unterschiedlicher Geländearten. Eine atemberaubende Zahl Freier Kapitäne, unabhängiger Raumfahrer, Ausgestoßener, Sklavenjäger und Schmuggler sehen in Brethedas Monden ideale Zwischenhalte, um Schätze zu deponieren, Schreine fremder Götter zu errichten, ihre illegalen Waren zu tauschen, Feindschaften auszusitzen oder anderen zwielichtigen Praktiken nachzugehen. Die Barathu-Regierung und die Wächter gehen zwar gegen solche Aktivitäten vor, allerdings besitzen beide Gruppen nicht die erforderlichen Ressourcen, um ein derartiges, gewaltiges Gebiet zu überwachen.

GESELLSCHAFT

Das friedfertige Wesen der Barathus und ihre Gabe, körperlich und geistig miteinander zu verschmelzen, widerlegt eigentlich alle Gründe für eine formelle Regierung. In der Geschichte Brethedas haben die Barathus daher auch weitestgehend von formellen gesellschaftlichen Strukturen Abstand genommen – wenn es galt, eine aktuelle Herausforderung zu überwinden, sind sie einfach miteinander verschmolzen. Wenn sie nichts zu tun haben, sind die meisten von ihnen damit zufrieden, durch den stürmischen Himmel ihrer Heimat zu fliegen, Lieder zu trillern und auf den wilden Luftströmungen zu tanzen.

Die einheimischen Haane widerum hängen ihren traditionellen Gesellschaftsstrukturen an. Da sie mit Fremden nicht interagieren, haben sie auch kaum Kontakte zu anderen Völkern oder gar anderen Welten. Ihre Stammesgemeinden halten eng zusammen und folgen eigenen strengen Regeln. Haane, die aufbrechen, um sich die Welt außerhalb dieser Strukturen anzusehen, werden zur Gänze ausgestoßen und von ihren Verwandten und Stammesangehörigen als verstorben betrauert.

Obwohl die Einheimischen keine formelle Regierung besitzen, erkannten die Barathus anhand der anderen, nach Bretheda kommenden Völker, dass die meisten Leute zumindest eine umfassende Struktur benötigen, um nicht in desaströse Anarchie zu verfallen. Daher verschmolzen jene Barathus, die den Ruf des höheren Wohls vernahmen, miteinander, um die Konfluenz auszubilden, ein gewaltiges, hyperintelligentes Kollektiv, das dem Planeten eine stabile, verwaltende und regierende Infrastruktur verschafft.

Obwohl die Konfluenz eigentlich nur zum Wohle von Fremdweltlern existiert, besitzt sie beachtliche politische Macht. Neben ihrer gewaltigen Intelligenz verfügt sie über die Fähigkeit, Konfluenzagenten abzuspalten, die Unterkreaturen können ohne Zeitverlust mit der Konfluenz selbst kommunizieren. Diese Kombination wäre bereits im Dienst einer Welt äußerst beeindruckend, allerdings repräsentieren die brethedanischen Delegierten im Paktrat zudem Brethedas zahlreiche Monde und verwaltet Bretheda auch das benachbarte Protektorat Liavara und repräsentiert damit einen weiteren Gasriesen samt Monden. Zum Glück scheint die Barathu-Regierung kein Interesse am Missbrauch ihrer Macht zu haben, auch wenn das reine Bestehen ihres Einflusses durchaus Misstrauen weckt.

Die Konfluenz übt sich auf Bretheda generell in liberaler Politik und sorgt für gesellschaftliche Schutzmechanismen, während sie akademischen und wirtschaftlichen Bestrebungen recht freie Hand lässt. Brutale Verbrechen werden andererseits schwer bestraft. Die Ortschaften von Fremdweltlern auf Bretheda sind in der Regel friedliche Forschungszentren und arbeiten für die vielen Biotech-Konzerne, die sich an der Barathufähigkeit orientieren, biologische Werkzeuge und Anpassungen zu generieren. Aber auch dieses Feld wird immer noch von Barathus dominiert, welche zu gewaltigen Konzernwesen verschmolzen sind, z.B. der äußert erfolgreichen Sopeth-Gesellschaft.

Da auf Bretheda überlegene Biotechnik vorherrschend ist, besteht ein gewisses Vorurteil gegenüber traditioneller Kybernetik. Diese ist zwar legal und unter Fremdweltlern auch weitverbreitet, allerdings ziehen die Brethedaner als Ganzes Biotech und organische Implantate vor und betrachten Kybernetik und Träger kybernetischer Verbesserungen mit einer Mischung aus Mitleid und Verachtung.

Die Konfluenz repräsentiert zwar auch die Mehrheit der brethedanischen und liavarischen Monde im Paktrat, gestattet Monden mit großen Populationen aber in der Regel die Selbstverwaltung. Ausnahmen hiervon sind Kalo-Mahoi (ein Vollmitglied des Paktes) und Marata (ein Protektorat). Wie die anderen Mitglieder stimmen auch die Delegierten von Kalo im Paktrat zu Fragen ab, welche das ganze System betreffen, und drücken gern Maßnahmen zur Förderung der Künste durch. Der Ge-

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

sellschaft der Maraquoi auf Marata wurde bislang gestattet, selbst zu bestimmen, in welche Richtung sie sich entwickeln will. Da dies aber mit einer halsbrecherischen Geschwindigkeit geschieht, wünschen sich manche Maraquoi-Traditionalisten und Xenoanthropologen einen größeren Schutz – die Mehrheit der Population Maratas möchte aber zu einem Vollmitglied des Paktes werden.

Monde ohne nennenswerte Bevölkerung unterliegen technisch betrachtet der Politik der Konfluenz, können sich größtenteils aber ebenfalls selbstverwalten. Die große Ausnahme hiervon ist die Handvoll an Straflagern unter der Leitung der Konfluenz auf den Monden Thyst und Varos. Hier befinden sich Individuen, welche Gewaltverbrechen an anderen Brethedanern verübt haben, sowie jene, welche zu stark gegen das Gesetz verstoßen, ebenso wie jene, die sich zu sehr gegen das Verbot aufgelehnt haben umd versucht haben, die beeindruckenden Kommunikationsfähigkeiten der Konfluenzagenten nachzuahmen.

KONFLIKTE UND GEFAHREN

Die größte Gefahr für jede Kreatur auf Bretheda ist der Planet selbst. Die Helium-Wasserstoffatmosphäre ist für die meisten Humanoiden nicht atembar und das Fehlen festen Bodens hat zur Folge, dass die meisten Kreaturen auf Fahrzeuge oder andere künstliche Methoden der Fortbewegung zurückgreifen müssen. Die nächste Gefahr wartet in Form der ständigen, tobenden Stürme, egal welche Gestalt man besitzt. Die Barathus sind nicht gegen die gewaltigen Blitze immun, die zwischen den Gewitterstürmen zucken und selbst die behändesten Haane können leicht von einem Backdraft erfasst werden, der sie in kochende, aus den Tiefen aufsteigende, superheiße Gase zieht und in ihren Panzern kocht wie übergroße Krabben. Die künstlichen Ortschaften achten sorgfältig darauf, ihre Positionen zu wahren und nicht in die entgegengesetzten Winde an den Rändern unterschiedlicher Strömungen zu geraten, welche die stabilsten Infrastrukturen von Arkologien zermalmen können. Viele beschäftigen Expertenteams auf den Gebieten der Navigation und Meteorologie, welche die ruhigsten Pfade suchen sollen. Sogar die kolossalen Kollektive wie die Konfluenz oder die Sopeth-Gesellschaft könnten von den größeren Wirbelstürmen des Planeten in Stücke gerissen werden. Die Wut dieser Stürme ist der Kern eines uralten Sprichwortes: „Halte stets ein Auge auf die Winde!“

Die Gesellschaft der Barathus basiert auf Kooperation, so dass sie in der Regel direkten Konfrontationen aus dem Weg gehen – andere Völker auf Bretheda besitzen nicht zwangsläufig dieselbe Einstellung. Nichtbarathu-Konzerne rivalisieren untereinander und bemühen sich, einander und auch die Barathu-Konkurrenz in den Schatten zu stellen – dies hat oft das biotechnische Gegenstück eines Wettrüstens und umfasst zudem Konzernspionage und sehr viel zwielichtiges Tun. Manche Organisationen riskieren sogar, dass die Konfluenz umfassende Sanktionen gegen sie verhängt, indem sie Konzernkriege vom Zaun brechen, Attentate, Sabotage und zuweilen auch Terrorangriffe gegen die mehr auf Biotechnik konzentrierten Siedlungsplattformen führen.

Der Umstand, dass die aus Barathus gebildete Konfluenz die beiden größten Planeten des Systems der Paktwelten (plus Dutzende von Monden) kontrolliert, sorgt für Kritik und Misstrauen anderer Völker und Welten. Die meisten dieser vehementen Proteste gehen nicht von anderen Welten aus, die sich über den unverhältnismäßigen Einfluss der Barathus sorgen, sondern von jenen Gruppen, die von Bretheda im Paktrat mitrepräsentiert werden: z.B. den insektoiden Bewohnern von N'schak (siehe S. 116), welche der Ansicht sind, dass die lebende Inkarnation der Göttin Hylax nicht durch andere Wesen repräsentiert werden sollte. Aber auch außenstehende Gruppen fürchten die überwältigende Macht in den metaphorischen Händen der Konfluenz und hegen die Überzeugung, dass kein Wesen mit derartigem Einfluss gegen Korruption und Vetternwirtschaft immun ist. Entsprechend werden die Ortschaften auf Bretheda von Außenstehenden arg beäugt und gibt es dort Lobbyismus, politische Intrigen und Überwachungsmaßnahmen in schockierendem Umfang.

Da die Möglichkeit des Driftreisens die Paktwelten unwiderruflich miteinander verbunden hat, haben verschiedene gesellschaftliche Gruppen auf Bretheda Probleme mit der in ständiger Veränderung befindlichen soziopolitischen Landschaft. Im öfter verbleiben junge Barathus vorsätzlich in der Frühphase ihrer mentalen Entwicklung, um besser Fremdweltler mit nur einem Verstand zu verstehen. Die Haankultur steht vor einem Intergenerationenkonflikt, da neugierige Angehörige der Spezies sich trotz der traditionellen Tabus ihres Volkes gern mit den neuen verfügbaren Technologien befassen würden. Die Maraquoi von Marata stecken fest zwischen ihrer Stammeskultur und den Gelegenheiten, welche die Raumfahrt bietet, auch wenn einige von ihnen mittlerweile zur Erforschung des Kosmos aufbrechen.

BEDEUTENDE ÖRTLICHKEITEN

Die nachfolgend aufgeführten interessanten Stätten können auf Bretheda und seinen vielen Monden gefunden werden:

Bretheda

Die folgenden Stätten befinden sich in den wirbelden Wolken des Gasriesen und innerhalb von wenigen Kilometern Tiefe seiner Atmosphäre:

Augen der Altvorderen

Seit Ewigkeiten wirbeln drei gewaltige Wirbelstürme in einem symbiotischen Mahlsturm in der südlichen Hemisphäre von Brethedas turbulenter Atmosphäre. Diese Stürme wurden schon lange vor dem Intervall selbst bei Völkern erwähnt, die nur über einfachste Teleskope verfügten. Jeder einzelne Sturm ist heftig genug, um selbst die stabilsten Raumschiffe auseinanderzureißen. Satellitenaufnahmen zeigen aber ein merkwürdig ruhiges Zentrum zwischen den drei Stürmen. Von dort gehen schwache Signale aus, die daraufhindeuten, dass sich dort zwischen den Wolken eine Art Ortschaft oder andere Struktur befinden könnte. Triuneanhänger bestehen darauf, dass es sich dabei um einen Schrein ihrer Gottheit handeln müsse angesichts der dreifaltigen Natur der Stürme und der Göttin, während andere aufgrund der unverständlichen Signale eher an eine heilige Stätte Ibras denken. Skeptiker lehnen beide Theorien ab und glauben vielmehr, die Struktur wäre das Wrack eines Raumschiffes, welches von den Stürmen eingefangen und schließlich in die Ruhezone geschleudert worden war – allerdings müsste ein Schiff, das die zermalmende Macht der Augen (wenn auch nur als Wrack) überstanden hat, von beachtlicher Konstruktionsqualität gewesen sein. Da allerdings noch kein Pilot es geschafft hat, die Stürme zu durchfliegen oder direkt aus dem Orbit ins Zentrum vorzustoßen, wurde auch noch keine dieser Theorien be- oder widerlegt.

Byssinstrecke

Entlang des Südrandes des Gegenstromes verläuft eine relativ stabile Sturmfront aus heftigen Winden, kochenden Gases, die von den dichteren Atmosphäreschichten aufsteigen, und einer Reihe polarisierter Sturmmassen, welche jede Sekunde viele Blitze untereinander austauschen. Selbst die schwächsten Winde haben in diesem Bereich noch Geschwindigkeiten

Nicht maßstabsgetreu.

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

von pro 450 Stundenkilometern. Der Bereich ist zugleich recht berechenbar und hochgefährlich. Es dürfte auch nicht überraschen, dass die meisten tollkühnen jungen Erwachsenen fast jeden Volkes auf dem Planeten das als Byssinstrecke bekannte Areal als Rennstrecke nutzen. Ursprünglich handelte es sich um Mutproben, jedoch wurde das Rennen halbformell, als die Berühmtheit Zo! – bekannt als Moderator blutiger Sportwettkämpfe aus den Hallen der Lebenden auf Eox (siehe S. 93) – damit begann, Preise anzubieten und das Rennen zu filmen. Nun lockt es Hunderte von Wettkämpfern an, von denen die meisten garantiert beim Versuch umkommen werden, an Ruhm und Reichtum zu gelangen.

Chamari

Niemand würde sich um diesen winzigen Mond kümmern (oder sich darauf niederlassen), gäbe da nicht seltsame Reihen steinerner Monolithen, welche aus dem Orbit betrachtet die sechs Sterne im heiligen Symbol von Ibra dem Unergründlichen nachbilden. Es handelt sich um das Fundament des ältesten Tempels dieser Gottheit, der je in der Galaxis entdeckt wurde. Dies führt zu einem schockierend großen Tourismus auf dem ansonsten kahlen Mond. Der hiesige Klerus hasst die von den Sternenschiffen ausgehende Lichtverschmutzung, stört sie doch den klaren Himmel, welcher für akkurate astronomische Messungen nötig ist. Seit kurzer Zeit darf nur noch eine begrenzte Anzahl an Raumschiffen den Mond anfliegen, um ihn herum Flugkorridore wurden festgelegt und es gibt zudem vorbestimmte Zeitfenster für Starts und Landungen. Das Resultat ist ein heftiger Wettstreit um Landerechte, bei dem es manchmal sogar zu Gefechten zwischen im Anflug befindlichen Raumschiffen kommt.

Daxus

Dieser kleine Mond unterscheidet sich nur in zwei Dingen von den meisten leblosen Felsen, die Bretheda umkreisen: seinem Bewohner und seiner Geschichte. Vorbeikommende Raumschiffe und Vermessungsteams ist ein Bereich aus Eis und Schnee auf der ansonsten kahlen Felskugel aufgefallen. Aufzeichnungen und Bilder legen nahe, dass der Mond die Heimat eines kolossalen blauen Wurmes sein könnte. Diese Bilder passen zu Beschreibungen aus der Zeit Golarions über eine monströse, legendäre Kreatur, die auf dem Mond des verschwundenen Planeten gehaust hat. Ob das Wesen auf Daxus aber dasselbe, ein entfernter Verwandter oder ihr nur ähnlich ist, weiß natürlich niemand. Die Geschichte des Mondes beginnt mit dem Ende des Intervalls – der Mond wurde vorher nie in den umfangreichen Aufzeichnungen zum golarischen System erwähnt, was nahelegt, dass er irgendwie während des Intervalls aufgetaucht ist.

Ebethruya

Diese vollständig organische Ortschaft ist älter als die künstlichen Arkologien aus Polykarbon und transparentem Alumnium. Sie wurde lange vor dem Intervall von den einheimischen Barathus gezüchtet. Ihr biologisches Wesen gestattet den Barathus, direkt mit der Infrastrukur der Stadt zu verschmelzen, um sie zu erhalten und weiterzuentwickeln, hat aber auch einen besonderen Nachteil: die Strahltriebwerke herkömmlicher Raumschiffe würden der halblebendigen Ortschaft irreparablen Schaden zufügen. Daher ist der Verkehr von und zur Arkologie auf suborbitale Maschinen mit speziellen An-

KALO-MODEDESIGNER

trieben und von Barathus durch die umliegenden Sturmwolken geschleppte Raumschiffe beschränkt. Die meisten Bewohner Ebethruyas sind brethedanische Einheimische, es kommen aber auch Besucher für den uralten, organisch gezüchteten Tempel Oras, der zu den wenigen Tempeln gehört, welche der Gottheit geweiht wurden.

Iratha-AG

Es mag wie eine furchtbare Geschäftsentscheidung wirken, ausgerechnet auf der Welt der Meister der Biotechnologie eine Biotechfirma zu gründen, aber den Gründern der Iratha-AG, **Iraeon** (NG Damaya-Laschunta-Agentin) und **Thalus Enthremian Damru** aus Haus Alo (CN Kasathischer Gesandter) ist es gelungen, das potentielle Disaster in einen finanziellen Erfolg zu wandeln. Da ihnen klar war, welchen Ruf Bretheda auf dem Gebiet der Biotechnologie besitzt, wählten die beiden Trillidiem als Hauptquartier ihrer Firma, um zugleich ein Zeichen für die Qualität ihrer Arbeit und Produkte zu setzen. Indem sie sich ausschließlich auf humanoide Verbesserungen spezialisierten, konnten sie eine profitable Nische für sich schaffen – allerdings haben sie auch die Aufmerksamkeit dunkelelfischer Waffenhändler auf sich gezogen, welche eine potentielle Chance sehen, über die Iratha-AG die Biotech-Industrie infiltrieren zu können.

Konfluenz

Die regierende Entität von Bretheda (und somit auch des Protektorats Liavara und der Monde beider Welten) ist ein Geschöpf aus zahllosen verschmolzenen Barathus, die dem Ruf des Dienstes für die Öffentlichkeit gefolgt sind. In der Regel verweilt sie nahe Trillidiem, um bei Bedarf mit den Wächtern, Repräsentanten diverser Gruppen ihres Zuständigkeitsbereiches, Konzernlobbyisten, der Gesellschaft der Sternenkundschafter und einer Enklave kasathischer Talavisten zu kommunizieren, welche die „mündlichen" Traditionen der Barathus erlernen und dokumentieren möchten. Manchmal geschieht es aber, dass die Konfluenz vielleicht aus einer Laune heraus oder um etwas zu erledigen, ihre Position wechselt, tiefer in die Atmosphäre eintaucht oder gen Süden durch den stürmischen Himmel segelt. Oft lässt sie dabei wenigstens einen Konfluenzagenten in Trillidiem zurück, welcher in ihrer Abwesenheit für sie spricht und ohne Zeitverlust mit ihr kommunizieren kann, so dass sie immer noch die Kontrolle behält und keine Störungen eintreten. Manche Forscher vertreten die Theorie, dass die Agenten mit der Konfluenz über eine Art Quantenverbindung verschmolzen sind, was erklären würde, warum man ihre Kommunikationsmöglichkeiten nicht nachahmen kann. Jene Forscher, die dem am nächsten gekommen sind, konnten nur einen endlosen Strom aus Schreien, unverständlichem Flüstern und sich wiederholenden Worten empfangen, welche selbst die besten Linguisten und Erkenntnismagier vor ein Rätsel stellen.

Laoe Araae

Die Barathus überleben schon lange auf ihrer ungastlichen Heimatwelt dank der Fähigkeit, miteinander zu verschmelzen und sich an fast jede Situation anpassen zu können. In den letzten Jahrzehnten ist allerdings ein ansonsten weitverbreiteter und einst harmloser Pilzbefall mutiert und hat dieselbe Gabe wie die Baratus entwickelt, sich an neue Umstände anzupassen. Dabei verbreitet er sich durch seinen Wirt, bis er das zentrale Nervensystem übernimmt und so den Tod der Kreatur verursacht. Die Verseuchung wird von Barathu an Barathu im Rahmen der Verschmelzung übertragen und hat sich bisher als sehr widerstandsfähig erwiesen und jede Anpassung überstanden, mit der es ihre Wirte versucht haben loszuwerden. Infizierte Barathus begeben sich in eine abgelegene, isolierte Hospizgemeinde zwischen den Stürmbändern in Quarantäne, deren Name sich grob als „Einsamer Traum" übersetzen lässt. Hier kümmert sich eine Gruppe Nichtbarathus, hauptsächlich Kasathas, um die Erkrankten. Parallel sucht ein Team aus Barathus und Gelehrten von anderen Welten des Systems verzweifelt nach einer Heilung, ehe der Befall zur Seuche wird. Ihre Nachforschungen haben ergeben, dass die Mutation wohl vorsätzlich herbeigeführt wurde – möglicherweise wurde dabei barathisches Genmaterial verwendet, um die angeborene Anpassungsfähigkeit der Kreaturen auszukontern. Besonders beunruhigend ist der Umstand, dass vielleicht Barathus die Schöpfer der Mutation sein könnten, nur ist es ein Rätsel, warum ein Angehöriger dieser kummunalen, kooperativen Kultur derartiges tun könnte.

Nistwolken

Die auf Bretheda heimischen Haane meiden Technik und stationäre Ortschaften und unterhalten starke familiäre und kulturelle Traditionen. Eine davon kreist um ihren Fortpflanzungszyklus: Während viele brethedanische Spezies ihre Eier zum Inkubieren in die Tiefen des Gasriesen fallen lassen, nutzen Haane stattdessen ihre Fähigkeiten, Netze und Ballons zu weben, um gemeinschaftliche fliegende Nester für ihre Nachkommen zu schaffen. Diese Nester locken oftmals Raubtiere an, weshalb die Haane sie umfassend beschützen und ihre Standorte streng geheim halten – auch wenn die moderne Satellitentechnik eine ständige Gefahr für die Sicherheit der Nester darstellt. Daher haben einige Anführer der Haane den Vorschlag gemacht, Konfluenz zu bitten, Teile des Planeten zu Schutzgebieten zu erklären, welche von Satelliten nicht überwacht werden. Andere weisen daraufhin, dass dann wohl blinde Flecken auf den Gesamtbildern die Standorte der Nistwolken verraten könnten.

Silbersegel

Diese Arkologie besteht aus einer Reihe schlanker, aerodynamischer Plattformen und erlangt ihre Energie über Windturbinen, welche auch dabei helfen, die Position in der relativen Ruhe der südlichen Polregion zu halten. Die Arkologie ist Heim und Hauptquartier der erfolgreichen Biotechfirma Lebensqualität. Im Gegensatz zu so manchen brethedanischen Mitbewerbern unterhält Lebensqualität gute Beziehungen zu Fremdweltlern und beschäftigt daher regelmäßig Forscher und Angestellte aus anderen Völkern und von anderen Welten.

Der beachtliche, durch die Stadt fließende Handel ist dem restlichen System nicht entgangen. Die Koridatsu-Familie der Goldenen Liga unterhält einen stetigen, subtilen Einfluss auf jene Märkte, die ihr zugänglich sind. Da die typischen Strategien der Goldenen Liga aber sehr ungleichmäßig eingesetzt werden, deutet dies auf einen internen Konflikt oder Störenfriede innerhalb des Koridatsu-Clans hin – eine Schwäche, welche sicherlich opportunistische andere Clans auf den Plan rufen dürfte, sollte sie innerhalb der Goldenen Liga bekannt werden.

Sopeth-Gesellschaft

Viele brethedanische Konzerne und Ortschaften sind so angelegt, dass Angehörige anderer Völker dort wohnen und teilhaben können. Die Makroentität der Sopeth-Gesellschaft ist aber genau das Gegenteil – ein geheimnistuerisches, xenophobes Konglomerat aus Biotechforschern und -entwicklern, welches aus tausenden von Barathus besteht, die sich zu

einem Wesen verschmolzen haben. Da die Sopeth-Gesellschaft weder Bedarf noch Verlangen hat, Fremdweltlern angenehme Bedingungen zu bieten, befindet sie sich nicht in den ruhigeren Bereichen der brethedanischen Atmosphäre, sondern kann oft in der sturmgepeitschten Äquatorialzone angetroffen werden. Der Konzern lässt sich zwar zuweilen zur Zusammenarbeit mit Repräsentanten anderer Barathu-Firmen herab und gestattet ihnen die teilweise Verschmelzung mit der Sopethwesenheit, doch wer Firmenspionage betreiben oder den Konzern unterminieren will, zu dem wird die Verbindung nicht wieder aufgehoben und der bleibt dauerhaft Teil der Sopethwesenheit. Auf Infiltrationsversuche von Angehörigen anderer Völker reagiert man weitaus weniger gastfreundlich – entweder werden sie zu einem der Straflager auf den Todesmonden Brethedas verschifft oder als Testsubjekte für (in der Regel qualvolle) Experimente in der Biotechentwicklung zwangsrekrutiert.

Sui-Saolus-Akademie

Die von Barathus geleitete Forschungseinrichtung von Sui-Saolus unterhält einen Arkologie-Campus für Studenten, Fakultät und Angestellte. Die Schule ist das führende Institut im System der Paktwelten für Biotechforschung und bereitet seine Studenten auf Karrieren in dieser im System langsam erblühnenden Wirtschaft vor. Bewerber aus allen Völkern liegen im Wettstreit um die begrenzte Anzahl an Studienplätzen, allerdings reagiert die Verwaltung beachtlich zögerlich auf Anschuldigungen, man nähme verschmolzene Barathus auf, welche sich sodann wieder zu mehreren Wesen aufteilen. Innerhalb des Instituts herrscht erbitterte Rivalität unter den von Fakultätsmitgliedern geleiteten Forschungslaboren, wo jeder die nächste größe Entdeckung machen will. Hier kommen Sicher- und Geheimhaltungsmaßnahmen zum Einsatz, wie man sie sonst nur bei größeren Konzernen findet. Aus diesem Grund sorgt die jüngste Zunahme an aus allen Büros und Laboren sickernden Informationen für regelrechte Aufstände auf dem Campus, welche die Lehre und Forschung gleichermaßen stören.

Trillidiem

Die traditionellste Metropole unter den Arkologien des Planeten ist das größte Ziel von Immigration, Tourismus und Reisen auf Bretheda. Sie dient als örtliches Hauptquartier der Wächter und beherbert auch eine relativ große Präsenz der Gesellschaft der Sternenkundschafter. Um in der stürmischen Atmosphäre halbwegs die Position zu halten, verbleibt die Arkologie genau über Brethedas Nordpol, wo sie niemals das volle Licht der fernen Sonne sieht oder in völlige Dunkelheit gehüllt ist. Stattdessen herrscht ewiges, violettes Zwielicht. Tunnel und Passagen verbinden die Dome, Blasen aus transparentem Aluminium, miteinander und bilden so die verschiedenen Wohn-, Gewerbe- und Industriebezirke der Stadt. Die modulare Natur der Stadt gestattet virtuell unbegrenztes Wachstum – obwohl Triilidiem bereits die größte Metropole Brethedas ist, wächst sie mit halsbrecherischer Geschwindigkeit weiter. Als Stadtherr fungiert die Konfluenz, welche meistens in der Nähe der Arkologie und ihres Raumhafens treibt und für Effizient und Sicherheit sorgt, sich dabei aber so wenig wie möglich einmischt und dem Handel (legal oder nicht) viel freie Hand lässt.

In Trillidiems geräumigem Dom 38 steht seit langem ein Tempel Talavets, der auch das Wolkenheim genannt wird und Reiseziel für brethedanische, liavarische und andere Talaviten ist. Die Gemeinde ist so vielfältig wie die Bevölkerung der Arkologie selbst und besteht aus Schirren, Vesken, Ysokis und anderen neben den typischen kasathischen Gläubigen und einheimischen Barathus. Obwohl sie normalerweise ruhig ist, hat sie in den letzten Wochen mit einem Problem zu kämpfen, das die Gläubigen in verschiedene Fronten drängt: Vor einiger Zeit ist die langjährige Oberpriesterin verstorben und hat in ihrem letzten Willen einen Androiden namens Epik zu ihrem Nachfolger ernannt. Die traditionelleren Angehörigen der Gemeinde halten von dieser undemokratischen Ernennung gar nichts. Komplizierter wird alles zudem, da Epik zuletzt einige Zeit vor dem Tod der Priesterin in Trillidiem gesehen wurde und man ihn seitdem auch nicht erfolgreich kontaktieren konnte.

TRILLIDIEM

NG Arkologie
Bevölkerung 265.000 (62% Barathus, 8% Laschuntas, 7% Menschen, 4% Kasathas, 3% Kalos, 2% Androiden, 1% Haane, 1% Ysokis, 12% sonstige)
Regierung Herrscher (Konfluenz)
Eigenschaften Modular, Technisch fortgeschritten
Maximale Gegenstandsstufe 16

EIGENSCHAFTEN

Modular Die Modularbauweise dieser Ortschaft erlaubt leichte und schnelle Erweiterungen, Renovierungen und sogar Neuanordnungen. Ebenso können Teile der Stadt abgetrennt werden, um z.B. eine Quarantäne zu verhängen oder auch aus Sicherheitsgründen.

Varos-Station 4

Die brethedanische Regierung verhängt nicht einmal für die furchtbarsten und widerwärtigsten Verbrechen die Todesstrafe, allerdings begeistert dies die meisten nicht, die von dieser Philosophie profitieren, werden sie doch auf unbestimmte Zeit zu körperlicher Schwerstarbeit auf den diversen „Todesmondes“ Brethedas verurteilt. Station 4 auf dem von seinen Gezeiten erhitzten Mond Varos ist so ein Lager, in dem fast ausschließlich Konstrukte eingesperrt sind, darunter Anaciten, Androiden und andere intelligente Konstruktwesen. Diese bauen die extrem seltenen Edelsteine ab, welche das Produkt der einzigartigen Kombination aus elementaren und geologischen Faktoren sind. Es halten sich Gerüchte, dass die meisten der Arbeiter eher Sklaven als Sträflinge sind. Dies hatte kürzlich einen Häftlingsaufstand zur Folge, welcher den Sträflingen systemweit überraschende Sympathien eingebracht hat – die Sympathisanten verlangen eine unabhängige Ermittlung zur Lage in den Straflagern.

Yaschu-Indiri

Dieser winzige, luftlose Mond Brethedas ist nur einer von vielen leblosen Felsen. Seit Ende des Intervalls hat sich hier ein Mystikerorden niedergelassen, der in nur wenigen Jahrhunderten fast die gesamte Mondoberfläche mit Schreinen vollgebaut hat, welche vergessenen, toten und anderweitig aufgegebenen Gottheiten, Halbgöttern, Himmlischen Herrschern, Quasigottheiten und sogar Philosophien ohne Gottheiten geweiht sind. Ein spezieller Bereich ehrt Dutzende göttlicher Wesen, welche vor dem Intervall insbesondere auf Golarion weithin verehrt wurden, wie Cayden Cailean, Schelyn, Torag und viele andere. Im Kloster des Mondes befindet sich eines der größten Archive mit Wissen über diese Wesen im System der Paktwelten, was ihm einige Aufmerksamkeit im System verschafft, insbesondere aber die Gesellschaft der Sternenkundschafter fasziniert.

Dykon

Der Kristallmond Dykon bietet die folgenden wichtigen Orte:

Ekynas

Der Hauptraumhafen auf dem Mond Dykon ist weniger Ortschaft als akademische Institution, wo die auf mathematische Effizienz bedachten Urogs sich mit Kontempletiven, Laschuntas und anderen obzessiven Intellektuellen mit Interesse an ähnlich esoterischen Abstraktionen treffen. Auch Technomagier kommen hierher; viele davon haben ihren Fokus auf Kryptomantie und Methoden zum Blockieren von Erkenntnismagie. Der prestigeträchtigste dieser Zirkel ist seit Jahrzehnten dabei, den unendlich komplexen Raum zwischen den Räumen verstehen zu wollen. Bislang haben ihre Bemühungen einige mindere Teleportationseffekte hervorgebracht, jedoch kam es zugleich jedes Mal zu unerwarteten Interaktionen mit dem Drift – in den Drift verbrachte planare Materie wurde auf die Materielle Ebene zurückgeholt, die Astrogationskoordinaten naher Raumschiffe wurden vertauscht und dergleichen. Die vorsichtigeren Angehörigen der Gruppe drängen auf eine genauere Untersuchung der Anomalien. Die Mehrheit des Teams will weitere Experimente durchführen, egal wie diese ausgehen.

Oszillationsfeld

In einem viele Quadratkilometer großen Bereich ragen hier Kristallsplitter in verschiedenen Formen und Größen aus dem Boden. Jeder vibriert mit einer eigenen Frequenz, welche die meisten Sinne kaum registrieren. Unter den lokalen Urogs hält sich das Gerücht, dass man nur den richtigen Pfad beschreiten müsse und die Kristalle würden sich synchronisieren und einen transzendentalen Effekt generieren, welcher das Bewusstsein für immer verändern würde. Die meisten Gelehrten verweisen rasch darauf, dass es hierfür keine Beweise gibt, allerdings hält dies hoffnungsvolle Pilger nicht davon ab, jahrelang das Feld zu durchwandern.

Kalo-Mahoi

Auf Kalo-Mahoi gibt es viele hochtechnisierte Unterwasserortschaften.

Groß-Inza

Die größte von Kalo-Mahois eleganten, modischen Städten ist das Ziel der Modebewussten der Paktwelten, gibt es hier doch sündhaft teure, exklusive Megaresorts voller Geschäften, die jedem alle Wünsche von den Augen ablesen, der über genug Crediteinheiten verfügt, um die Rechnung zu begleichen. Insbesondere Schirren genießen den Besuch dieser Resorts, da die fast unbegrenzten personalisierten Optionen ein nieendendes Buffet an Wahlmöglichkeiten darstellen, die man treffen kann – und dies auch noch in einem System, in dem Kleidung und Accessories meistens nur in vorgepackten Sätzen erhältlich sind. Die hier vertretenen Unternehmen ermutigen natürlich zum Einkauf, wissen aber auch, dass gerade die schirrische Kundschaft in verheerenden Konsumrausch verfallen kann. Daher bieten sie diskete Eingreifdienstleistungen für solche Individuen an – dass diese oft einen eigenen Preis haben und von einigen der größeren Konzerne angeboten werden, wird meisten (aber nicht immer) übersehen.

Marata

Zu den wichtigsten Stätten auf dem geschützten Mond Marata zählen die folgenden Orte:

Ha Quoia

Der wachsende Konflikt zwischen den Maraquoi-Traditionalisten und -Expansionisten eskaliert in Ha Quoia, Maratas neuester Stadt, wichtigstem Raumhafen und Sitz der neuen, aus Vertretern der einzelnen Stämme gebildeten Regierung. In den Polykarbonmauern Ha Quoias treten die Anführer der Traditionalisten mit Hilfestellung durch die Xenohüter für die Isolation und Rückkehr zu den alten Traditionen an, während progressivere Politiker drängen, den Mond den gesellschaftlichen und finanziellen Möglichkeiten zu öffnen, die mit einer Mitgliedschaft bei den Paktwelten verbunden sind. Die Bemühungen, den Mond zu einem Protektorat zu erklären, wurden sabotiert, zugleich konnten die Expansionisten nicht vereiteln, dass strenge Sanktionen verhangen wurden, welche Marata effektiv vom Handel mit anderen Welten ausgeschlossen haben. Es hindert aber manche abenteuerlustigen Maraquoi nicht am Verlassen ihres Mondes, nur weil ihnen keine formelle Visas ausgestellt werden. Ebenso halten die Embargos Händler nicht davon ab, illegale Schmuggelgüter und Fremdweltler nach Marata zu bringen. In letzter Zeit fordert eine Randgruppe der Isolationisten, dass die Zyscha, Angehörige eines der Geschlechter ihres Volkes, nicht länger ihre mentalen Einflüsse nutzen, die für die Fortpflanzung der Maraquoi erforderlich sind, um so eine Rückkehr zu den traditionellen Werten zu erzwingen. Der Paktrat konferiert bereits zu der Frage, was man gegen die schnell eskalierenden Spannungen tun könnte, ohne sich noch stärker in die normale Entwicklung der Entwicklung der maraquoischen Kultur einzumischen.

SteXinnith

Der große Wald des Mondes steht seit kurzem im Blickpunkte des Interesses, nachdem ein Forscherteam auf die beachtenswerten heilenden Einschaften einiger der hiesigen Pflanzen gestoßen sind. Pharmafirmen des ganzen Systems möchten Labore und andere Einrichtungen um den Wald herum errichten, um die Studien zu intensivieren, allerdings verbitten sich die Maraquoi-Traditionalisten alle Einmischungen von Fremdweltlern. Die Debatte hierzu hat im Paktrat ein Patt erreicht, allerdings streben Vertreter beider Fraktionen immer noch danach, die Öffentlichkeit mit Medienkampagnen und Demonstrationen auf ihre Seite zu bringen.

Thyst

Thyst hat eine giftige Atmosphäre, weist aber dennoch die folgende wichtige Stätte auf:

Pharain

Auf dem radioaktiven Mond Thyst hat sich eine kleine Enklave untoter elebrischer Borais (siehe S. 211) für von der Regierungsaufsicht Eox' unabhängig erklärt und sich an den Paktrat gewandt, die winzige Ortschaft Pharain als Mitglied aufzunehmen oder ihm zumindest Protektoratsstatus unter Aufsicht der Wächter zu verleihen. Die Knochengelehrten von Eox sind absolut gegen derartige Unabhängigkeit und bestehen darauf, dass die Emigranten in Wahrheit Flüchtige seien, die zur Aburteilung nach Eox gebracht werden sollen. Allerdings weigern sie sich darzulegen, welche Verbrechen die Borais angeblich begangen haben. Der Paktrat hat eine Untersuchung der Sache angeordnet und sich selbst so im Grunde für die nahe Zukunft diesbezüglich handlungsunfähig gemacht. Der Rest der Paktwelten vermutet in der Enklave eine Zelle von Agenten der Leichenflotte und drängt die Wächter zu vorbeugenden Maßnahmen.

BIOTECHNIKER +1 IN

Du bist ein Biotechforscher oder fleißiger Nutzer solcher Technik und suchst ständig nach neuer Biotechnik oder entwickelst sie und kombinierst bestehende Verbesserungen mit Fortschritten auf anderen Gebieten. Möglicherweise gehörst du den Verbesserten an, bist Forscher für einen der führenden brethedanischen Biotechkonzerne, ein zauberwirkender Genetomant, der Biotechnik und Magie verbindet, oder eine freiwillige Testperson für neue Verbesserungen. In jedem Fall greifst du in deine eigene Evolution ein.

MOTIVWISSEN (1.)

Du besitzt einen scharfen Verstand für die Feinheiten biotechnischer Verbesserungen und bemühst dich, dich zu den Forschungen auf diesem Feld aktuell zu halten. Eventuell arbeitest du in der Entwicklung solcher Technik oder profitierst von biotechnischen Verbesserungen – oder beides. Senke den SG von Fertigkeitswürfen für Biowissenschaften zum Identifizieren von Biotechverbesserungen und zum Wissen abrufen über berühmte Biotechfirmen und -forschern um 5. Medizin ist für dich eine Klassenfertigkeit; solltest du diese Klassenfertigkeit mit der 1. Stufe auch über deine Stufe erlangen, erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Medizin. Außerdem erlangst du eine Attributsanpassung von +1 auf Intelligenz bei der Charaktererschaffung.

BIOTECHKONTAKTE (6.)

Du verfügst über eine Reihe von Kontakten zu wichtigen Personen in der Biotech-Industrie. Dies verschafft dir Gefallen und Vorzugbehandlungen. Solange du imstande bist deine Verbindungen zu kontaktieren, erhältst du einen Rabatt von 10% auf den typischen Marktpreis für Biotech-Verbesserungen, die bei dir installiert werden.

TESTPERSON (12.)

Dank deines Enthusiasmus für biotechnische Ausrüstung und ständiger Bastelei an deiner DNS kannst du experimentelle, hochmoderne Verbesserungen in einem Maß in deinem Körper aufnehmen, welches das normale übersteigt. Du kannst ein weiteres Stück Biotechnik-Verbesserung installieren, als es bei einem typischen Angehörigen deines Volkes möglich ist. So könnte ein Mensch über die Implantate Arkanikusdrüse und Wildweiser verfügen, auch wenn beide die Kehle belegen.

ANPASSUNGSFÄHIGE BIOTECHNOLOGIE (18.)

Du weißt, deine Biotechnikverbesserungen auf Weisen zu nutzen, wie es sich ihre Erschaffer kaum vorstellen. Als Standard-Aktion kannst du bis zu zwei Mal am Tag ein in deinem Körper implantiertes Stück Biotechnik abschalten, um 1 Reservepunkt zurückzuerlangen (prothetische Gliedmaßen sind hiervon ausgenommen). Das Implantat bleibt abgeschaltet bis zu deiner nächsten 8stündigen Rast und liefert bis dahin nicht seine üblichen Vorteile (ein deaktivierter Giftsporn kann z.B. nicht zum Angreifen genutzt werden. Ein Biotech-Implant kann maximal ein Mal am Tag auf diese Weise abgeschaltet werden.

APOSTAE

Apostae ist ein Planetoid weit entfernt von den Haupthandelsrouten und Bergbauoperationen des Sonnensystems. Es gibt kaum Rohstoffe und keine Atmosphäre an der Oberfläche. Sein Herz dagegen ist weitestgehend ausgehöhlt mit vielen tausend Tunneln, Höhlen und Kammern, die allesamt definitiv künstlich angelegt wurden. Viele sind gefüllt mit einer fortschrittlichen Technik, welche den Völkern der Paktwelten unbekannt ist. Selbst vor dem Intervall ist Apostae ein Rätsel gewesen – man hielt ihn für eine künstliche Welt, die ihren Ursprung nicht im golarischen Sonnensystem hat. Mit Ende des Intervalls hatten zahlreiche Häuser der Dunkelelfen sich bereits in der Stadt Nachtbogen und kleineren Ortschaften unter der Oberfläche niedergelassen. Die Dunkelelfen befassen sich mit den technologischen Schätzen im Inneren des Planetoiden. Bisher wurde aber nur ein kleiner Teil der inneren Welt erkundet und selbst nach Jahrhunderten ist ein großer Teil immer noch unzugänglich.

GEOGRAPHIE

Apostae ist kein echter Planet, da ihm die geologischen Komponenten solcher Welten fehlen. Der Planetoid hat keine tektonischen Platten, keinen Magmakern, keine Meere und keine Vulkane und seine Oberfläche verändert sich nur durch Meteoriteneinschläge – was auf Apostae häufiger passiert als bei Welten mit einer Atmosphäre, in welcher solche Objekte verbrennen würden – oder wenn die verschiedenen Häuser der Dunkelelfen ihre Kriegsspiele und Waffentests durchführen. Apostaes Geographie ist dennoch unterschiedlicher, als man vielleicht erwarten mag. Die Oberfläche ist von Kratern mit glasartigen Böden und riesigen Wänden überzogen. Dazwischen ragen herausgebrochene Brocken der Felskruste in seltsamsten Winkeln empor, bis der nächste Meteoriteneinschlag oder Test von Schiffsgeschützen die Landschaft erneut aufreißt.

Neben Kratern und Trümmern bilden die gewaltigen Risse in der felsigen Außenhülle Apostaes ein weiteres wichtiges Merkmal. Dies ähneln den Rissen, die sich in einer Schlammkugel bilden, während sie trocknet. Hunderte kleiner Schluchten ziehen sich kreuz und quer über den Planetoiden und die größten Schluchten reichen hunderte oder gar tausende Kilometer weit und sind meistens 45 bis 60 Kilometer tief. Wie diese Risse entstanden sind, weiß niemand, zumal Aufzeichnungen aus der Zeit vor dem Intervall sie nicht erwähnen. Die wenigen Expeditionen, welche die Schluchten erforschen durften, sind anhand der Verwitterung zu dem Schluss gekommen, dass sie nur 8 bis 12 Jahrhunderte alt sind. Die meisten Dunkelelfen glauben,

dass sie die Folgen eines gewaltigen, vergessenen Waffentests seien, der während des Intervall erfolgt sei. Es kursiert aber auch die Theorie, dass Apostae viel älter wäre, als die Schöpfer des Planetoiden geplant hätten, und dass die Welt nun an ihren Nähten auseinanderfällt.

Höhlen und Kammern, die bekannterweise schon lange vor dem Intervall existiert haben, füllen Apostaes Inneres aus, auch wenn ihr wahres Wesen ein Rätsel bleibt. Die Adelshäuser der Dunkelelfen haben hunderte von Kilometern an Tunneln erkundet und die dortige Technik erbeutet, doch weitaus mehr wurde bisher nicht erkundet, zugänglich gemacht oder auch nur entdeckt. Sogar einige Räume, die in Aufzeichnungen aus der Zeit vor dem Intervall erwähnt werden, wie die Waffenkammer, die Kammer des Lebens oder das Weltherz, konnten bislang nicht wiedergefunden werden.

BEWOHNER

Apostae ist die Heimat mehrerer Völker, die ihre Ursprünge bis zum verschwundenen Golarion zurückverfolgen können, darunter Dunkelelfen, Halborks, Orks und (in geringerem Umfang) Troglodyten und Angehörige des Mischvolkes. Keines dieser Völker ist auf Apostae einheimisch. Den Aufzeichnungen nach hat einst ein wohl einheimisches Volk auf Apostae residiert – die Ilee -, allerdings konnten die Dunkelelfen noch keine Hinweise darauf finden, ob die Ilee noch existieren.

Apostaes Oberfläche ist luftleer und unnachgiebig; man findet dort einige Elementarkreaturen, aber die meisten Regionen sind kahl und öde. Im Planetoiden ist man bereits auf alle Arten von Konstrukten gestoßen, hauptsächlich wandernde Berserker und stoische Wächter. Unbestätigte Berichte warnen zudem vor bösartigen, gefräßigen krabbenartigen Kreaturen in den tiefsten Kammern Apostaes. Sollten diese wirklich existieren, so konnten sie bisher allen Versuchen entgehen, mit ihnen zu kommunizieren. Der einzige Hinweis für die Existenz dieser Kreaturen stammt von Spähtrupps, welche beim Erkunden abgelegener Tunnel in Apostaes Tiefen Kontakt aufnehmen und über einen Angriff berichten, ehe die Übertragung abrupt endet – von diesen Gruppen wurde nie wieder gehört.

GESELLSCHAFT

Apostae wird von verschiedenen Häusern der Dunkelelfen kontrolliert, von denen jedes wenigstens eine Art legaler Geschäfte als Tarnung für zwielichtigere Operationen führt. Da der Planetoid keine nennenswerten Bodenschätze oder andere natürliche Ressourcen besitzt, haben sich die Dunkelelfen weitestgehend der Erkundung der Tiefen der inneren Kammern zugewendet, um die dortige seltene Technik zusammenzuraffen und zum Bau von fortschrittlichen Waffen und massgeschneiderten Systemen zu verwenden, die sie an die Höchstbietenden verkaufen. Die Häuser wahren eine planetenweite Allianz, die

DROW-MATRIARCHIN

gerade stabil genug ist, um sicherzustellen, dass ihre Sitze im Paktrat nicht gefährdet sind und die Autoritäten der Paktwelten keine zwingenden Gründe haben, sich näher anzusehen, was auf oder in Apostae geschieht. Trotz dieses Bündnisses stehen die Häuser und ihre Konzerne aber in direktem Wettbewerb untereinander und Zusammenarbeit findet nur in begrenztem Umfang und zeitlichem Rahmen statt. Keine Gesetze regeln das Verhalten der dunkelelfischen Häuser und Konzerne auf Apostae – die Dunkelelfen tun, womit sie glauben durchzukommen, und nur ihre hohe Lebensspanne mäßigt ihre Emotionen und Wünsche hinreichend, um sie mögliche Konsequenzen beachten zu lassen, welche in einem Jahr, einem Jahrzehnt oder einem Jahrhundert eintreten könnten. Die meisten Häuser ignorieren gelegentliche Beleidigungen ihrer einfachen Bürger und Angestellten, reagieren aber mit rachsüchtiger Härte, sollte die Führungsschicht betroffen sein. Da es keine Regeln gibt, nach denen solche Interaktionen erfolgen sollen, wissen Nichtdrow normalerweise, dass ihre Häuser sie nicht vor anderen Häusern beschützen werden. Ebenso ist den meisten gewöhnlichen Dunkelelfen bewusst, dass man sie wohl kaum als wichtig genug erachtet, um sie zu rächen, sollten Adelige anderer Häuser ihnen etwas antun. Nur ein Angriff oder politischer Druck, welcher deutliche Wellen schlägt und ein Haus schwach erscheinen lässt, dürfte den Wunsch wecken, eine Verfehlung zu rächen, welche die höheren Gesellschaftsränge an niedrigrangigeren Bürgern begehen.

Die Dunkelelfen von Apostae nehmen typischerweise an, dass Frauen wichtiger und fähiger sind als Männer. Dies ist zumindest teilweise eine aus dem Umstand basierende Annahme, dass beim Ende des Intervalls nahezu alle Machtpositionen in ihrem Volk von Frauen gehalten wurden. Dazu kamen Aufzeichnungen aus der Zeit vor dem Intervall, denennach Frauen die Adelhäuser kontrollierten haben. Entsprechend haben die Dunkelelfen Gesetze erlassen, welche diese Tradition durchsetzen. Jene „Drow-Adeligen“, welche über zusätzliche magische Kräfte verfügen, sind zudem häufiger Frauen – dies widerum liegt daran, dass ein Haus, welches sich entscheidet, Ressourcen aufzuwenden, um einen Dunkelelfen mittels genetischer Manipuliationen oder dämonischer Rituale in den Adel zu erheben, sich dabei lieber auf Frauen konzentriert, die sich bereits innerhalb des Hauses bewährt haben.

Da die Führungsschichten der meisten Häuser bei Ende des Intervalls bereits mit Dunkelelfinnen besetzt waren – und die diese normalerweise jahrhundertelang halten -, ist es schwer für Dunkelelfen (oder Angehörige anderer Völker, egal welchen Geschlechts) schwierig, innerhalb der Machthierachien eines dunkelelfischen Adelshauses aufzusteigen. Für solche Individuen besteht der wahrscheinlichste Weg zu Macht und Reichtum in finanziellem Erfolg, etwa indem er Waffenverkäufe tätig, welche einem Haus langfristig Kunden und Crediteinheiten einbringen, oder sich einen Ruf als besonders gefährlicher Assassine, Vollstrecker oder Zauberkundiger zu erarbeiten. Dieser Weg ist natürlich sehr gefährlich, betrachtet der Drowadel solche Emporkömmlinge als Bedrohungen und rivalisierende Häuser als zu eliminierende Konkurrenz. Dieses Paradoxon führt dazu, dass Manager im mittleren Bereich der Hierarchie eines dunkelelfischen Hauses ihre Geschäfte oft mit Genehmigung des Hauses von Apostae wegzuverlegen, so dass sie Macht und Reichtum fernab der gleißenden Türme von Nachtbogen erlangen können, ohne sich selbst zu Zielscheiben zu machen. Die Erfolgsquote dieser Taktik liegt bei etwa 50%, was den zielstrebigeren Dunkelelfen durchaus genügt.

Von ein paar Adelskindern und Seniormanagern der Drowhäuser abgesehen, welche ein Leben in Luxus und Sicherheit führen, müssen die übrigen Bewohner Apostaes ihren Wert jeden Monat aufs Neue beweisen, um sich die Luft zum Atmen und das Wasser zum Trinken zu verdienen. Wer als Techniksucher arbeiten kann, verdient gutes Geld, muss aber auch nach Weisung eines Hauses in die Tiefen von Apostae vorstoßen und dort technologische Gegenstände „abbauen“. Diese Expeditionen haben hohe Todesraten. Techniker, Ingenieure, Forscher und Wissenschaftler können ein halbwegs angenehmes Leben führen, solange sie mittels der erlangten fremdartigen Technik Fortschritte generieren. Verwaltungs-

beamte, Buchhalter, Hausmeister, Bedienstete und Soldaten führen dagegen ein hartes Leben; sie arbeiten lange Schichten und müssen mitansehen, wie ihre Vorgesetzten die Früchte ihrer Arbeit ernten. Arbeitslose werden toleriert, solange sie die unbequemten, am schlechtesten versorgten und erhaltenen Winkel Apostaes nicht verlassen – schließlich kann es ja sein, dass man aus den ungewaschenen Massen neue Leibeigene rekrutieren muss. Doch auch diese Leute gehorchen fast alle den lokalen Banden und Kriegsherren, welche vielleicht einen Häuserblock ihr Reich nennen – und jene wiederum untersehen den untersten Managern der großen Adelshäuser. Auf Apostae dient somit jeder letztendlich auf die eine oder andere Weise den Bedürfnissen der großen Häuser.

KONFLIKTE UND GEFAHREN

Die größte Gefahr für die Dunkelelfen besteht auf Apostae in der Ambition und Gier anderer Dunkelelfen. Ein Dutzend oder etwas mehr große Häuser, darunter Arabani, Brevak, Rycast und Zeizerer, kommen gut genug miteinander zurecht, um sicherzustellen, dass die für den Paktrat nötigen Botschafter gewählt werden und im allgemeinen Interesse der Drow arbeiten, auch wenn die meisten Häuser ständig dabei sind, einander zu sabotieren und sogar zu zerstören. Offene Kriegshandlungen zwischen Häusern sind selten – hauptsächlich weil solche offenkundigen Konflikte andere Feinde einladen, die Verteidigungen eines Hauses zu prüfen. Verdeckte Operationen und politische Intrigen gehören dagegen zum Alltag. Es passiert zwar nur selten, aber auch elfische Beauftragte Sovyrians ergreifen extreme Schritte, um die Besitzungen der Dunkelelfen zu beschädigen oder zu zerstören. Der Paktrat hat derartiges zwar verboten, jedoch betrachten viele Elfen die Drow als wucherndes Krebsgeschwür des dämonenverehrenden Bösen, das eliminiert werden muss, ehe es alle Welten des Sonnensystems zerstört oder erobert. Weder die Dunkelelfen noch ihre elfischen Feinde beachten Angehörige anderer Völker auf Apostae und erachten daher Kollateralschäden, bei denen die Diener der verschiedenen Drowhäuser zu Schaden kommen oder getötet werden, als konsequenzlos.

Die Kombination aus Tyrannei und Beinahe-Anarchie, welche den Gutteil von Apostae kontrolliert, wo Ortschaften entweder kaum Gesetze besitzen oder von einem oder zwei Drowhäusern völlig beherrscht werden, birgt ihre eigenen Gefahren. Selbst wenn eine Gruppe von Außenseiten auf Apostae landen oder verschiedene Regionen des Planetoiden erkunden darf, umfasst diese Erlaubnis keine Garantie auf Unterstützung oder gar Sicherheit.

Mindere Beauftragte auf der Suche nach Erfolg, Piratengruppen, abtrünnige Elementare, Straßenbanden oder auch nur Söldner außer Dienst können Konflikte auslösen, die anderswo als Aufstände gewertet werden würden, auf Apostae aber als akzeptable Geschäftsaufwendungen betrachtet werden. Weniger häufig, aber dennoch möglich, sind Angriffe dämonischer Kreaturen, die von Aspiranten beschworen wurden, dann aber nicht kontrolliert werden konnten. Aber Begegnungen mit abtrünnigen Soldaten, welche durch den ständigen Gebrauch von Kampfdrogen in den Wahnsinn getrieben wurden und nun einen Lagerplatz nicht mehr von einem Schlachtfeld unterscheiden können, fehlgeschlagene Experimente (wie genetisch veränderte Supersoldaten oder auch Kampfroboter) und merkwürdige Konstrukte und Technik aus den inneren Kammern Apostaes, welche aus Forschungslaboren entkommen können, sind durchaus mögliche Begegnungen.

WICHTIGE ORTE

Auf Apostae gibt es u.a. die nachfolgend aufgeführten bedeutenden Orte:

Blutgarnison

Die Blutgarnison sind zugleich medizinische Einrichtung, dämonischer Tempel und Söldnerhauptquartier unter der gemeinsamen Leitung mehrerer dunkelelfischer Häuser, darunter Arabani, Brevak, Rycast und Zeizerer. Hier ist die Blutarmee untergebracht, eine große militärische Gruppe, die hauptsächlich aus Halborks unter dem Befehl einer Handvoll dunkelelfischer Offiziere besteht und in erster Linie mit dem Schutz Nachtbogens betraut ist (und dann Apostaes im Allgemeinen). Die Blutarmee ist zwar klein, aber dennoch eine Elitetruppe, welche wiederholt Schläge gegen Piraten geführt hat, die Militärtechnologie stehlen wollen, und gegen abtrünnige sovyrische Schiffe, die die Dunkelelfen auslöschen wollen. Die zur Blutarmee gehörige kleine Flotte der Blutarmada patrouilliert ständig um Apostae herum und überwacht die Anflugkorridore zum Planetoiden und Nachtbogen.

Damit die Blutarmee niemals einen Coup versucht, sind die Truppen in einer Mischung aus kleinen, dauerhaften Gebäuden, temporären Unterkünften und mobilen Hauptquartieren stationiert. Diese liegen weit außerhalb der Stadt und sind von wöchentlichen Versorgungslieferungen (z.B. aus Luft und Wasser) abhängig. Die Blutarmee rückt nur bei großen Bedrohungen aus und ihre Soldaten dienen oft nur kurz, ehe sie an die Söldnerarmeen der dunkelelfischen Häuser weitergereicht werden.

Die Blutgarnison umfassen auch eine medizinische Einrichtung, in welcher Soldaten eines Dutzends von den Dunkelelfen befürworteter Söldnerkompanien behandelt werden und dann oft als Rehabilationsmaßnahme mit der Blutarmee trainieren. Unter dem Lager befinden sich allerdings jahrhundertealte Tempel der vielen dämonischen Schutzherren, welche die verschiedenen Drowhäuser verehren. Die Existenz dieser Schreine ist zwar kein Geheimnis, man spricht aber nicht über die dort durchgeführten Rituale und welche Dämonen dort genau verehrt werden. Angeblich bringen die Drow hier Blutopfer und entführen dafür sogar Bürger von anderen Paktwelten, entsprechende Untersuchungen haben aber keinen Fall von Fremdweltlern ergeben, die unter die Blutgarnison verbracht wurden. Zudem werden alle hiesigen Todesfälle als gescheiterte medizinischen Behandlungen erklärt und dokumentiert.

Bruchlande

Die Bruchlande sind ein Gebiet gebrochener, kantiger Gipfel, die ein beliebtes Versteck von Angestellten von Drowhäusern auf der Flucht vor ihren Arbeitgebern sind, aber auch für Piraten und Schmuggler, die auf Apostae illegalen Geschäften nachgehen. Die Bruchlande ähneln weniger einem Gebirge als einem Zementparkplatz, der von schweren Maschinen aufgerisse wurde. Da der Planetoid keine tektonischen Platten besitzt, geht man davon aus, dass die Bruchlande das Resultat einer spektakulären Explosion oder eines Meteoreinschlages sind, welcher Apostaes Oberfläche großflächig aufgebrochen und den einst glatten Fels aufgeworfen und zerklüftet zurückgelassen hat. Die Bruchlande sind von keinem Vorgebirge, keinen Hügeln oder anderem Übergangsgelände umgeben – die Landschaft wechselt spontan von narbiger Felsebene zu kilometerhohen, kantigen Steinbrocken inmitten zusammengepressten Bodens. Es gibt zwar keine Höhlen im traditionellen Sinn, die Steinbrocken lehnen aber oft in seltsamen Winkel aneinander und erschaffen so Bereiche, die groß genug sind, dass man darin Raumschiffe verstecken könnte. Die gebrochene Kruste ist so dick, dass die meisten Sensoren sie nicht durchdringen können – dies sorgt für hunderte Bereiche, in denen man vor dem Aufspüren sicher ist, solange keine umfassenden Suchmaßnahmen erfolgen.

N
JORUNDSCHLUCHT
NACHTGRABEN
STAUBMEER
HAKSPALT
Nachtbogen
Eklipsenakademie
Kraterstadt
Blutgarnison
NULLFELD
SEIDENEBENE
Testgelände
von Karkaken
BRUCHLANDE
MEHELSPALT
Trümmerfeld
OROBORTIEFE
Schwarze Tür
Steintür
Eisentür

Eisentür

Wie in der Region der Schwarzen Tür gibt es hier ein massives, zweiteiliges Schott, das ist die Oberfläche Apostaes eingelassen ist. Man glaubt auch hier, dass es in die Tiefen des Planetoiden führe. Wie die Schwarze Tür hat aber auch die Eisentür bisher allen Versuchen widerstehen können sie zu öffnen. Das Schott hat einen Durchmesser von gut anderthalb Kilometern und scheint aus Kaltem Eisen zu bestehen (auch wenn niemand bisher Proben nehmen konnte und es ebenso undurchdringlich ist wie alle anderen dieser Schotten). Im Gegensatz zu den anderen Türen gibt es aber zahlreiche Zugangsschotten, die in die Tür eingelassen sind; diese Zugänge führen in eine Reihe von Korridoren, die sich durch das Innere des gewaltigen Schotts ziehen, aber nicht hindurchführen. Zudem scheinen sie sich zufällig zu verschieben und enthalten häufig neu enthüllte mechanische Fallen.

In den ersten Dekaden nach dem Intervall wurde das Schott als wohl bester Zugangspunkt zu den Tiefen Apostaes gesehen, allerdings ließ der Enthusiamus stark nach, nachdem hunderte von Versuchen gescheitert und Tausende ums Leben gekommen waren. Die meisten Häuser zogen sich daher aus dem Gebiet zurück. Haus Brevak verblieb jedoch. So gibt es nun rund um das Schott ein kleines, dauerhaftes Lager, welches als Eisentür bezeichnet wird. Es gibt zwar keine neuen Offenbarungen zur Tür, dafür ist ein kleines Zentrum für Diplomatie und Technomagie entstanden. Die Forschungen zu der sich ständig verändernden, internen Konfiguration des gewaltigen Schotts sind ein laufendes Projekt und die Zusammenarbeit mit anderen Häusern ist ein wichtiges Ziel der Verwaltung der Ortschaft. Als Resultat gilt das Gebiet den meisten Häusern nun als neutraler Boden. Daher werden viele ernsthafte Konflikte unter dunkelelfischen Häusern inzwischen im Rahmen von Verhandlungen in Eisentür beigelegt, sofern nicht Haus Brevak beteiligt ist.

Eklipsenakademie

Außerhalb Apostae weiß kaum jemand um diese obskure Universität am Nachtbogen gegenüberliegenden Ende de Hakspalts. Die meisten Studenten sind Dunkelelfen, welche mehr über die ihnen angeborene Lichtmagie erfahren wollen, der Rest sind eingeladene Fremdweltler mit angeborenen magischen Gaben. Der Unterricht besteht in der Regel aus grausamen praktischen Übungen, bei denen die Lehrer ihre Schüler körperlich und mental an die Grenzen treiben. Nur ein Fünftel erlangt jemals einen Abschluss, der Rest gibt aufgrund des ständigen Drucks auf oder stirbt an Erschöpfung. Wer die dreijährige Ausbildung vollendet, gehört zu den fähigsten Aspiranten, Solariern und Technomagiern des Universums, auch wenn viele aufgrund des Stresses schwere Geisteskrankheiten und Neurosen entwickeln.

Der Gutteil des Campus ist unterirdisch angelegt, nur ein pechschwarzer Keramikturm markiert den Zugang der Einrichtung. Die Vorlesesäle und Schlafsäle sind sparsam und funktional eingerichtet. Es gibt kein Licht. Die Universität wird insgeheim von mehreren Häusern der Drow finanziert, welche für die Nahrung-, Energie- und Luftversorgung zahlen, zugleich aber jede Verantwortung und Beteiligung von sich weisen können, sollten die hiesigen grausamen Praktiken im System bekanntwerden.

Hakspalt

Der Hakspalt ist die instabilste von Apostaes Schluchten. Mehrmals im Jahr verursachen Erdbeben Steinschläge und andere gefährliche Veränderungen in der Topographie. Da Apostae keinen geschmolzenen Kern und keine bekannte natürliche Quelle für tektonische Aktivitäten besitzt, wundern sich die Geologen, was diese Beben wohl auslöst. Expeditionen in den Spalt sind mühsam und gefährlich und mehrere Gruppen sind schon auf unerklärliche Weise verschwunden – dennoch bricht alle paar Jahre eine neue Wissenschaftsexpedition in den Hakspalt auf.

Jorundschlucht

Die Jorundschlucht schneidet durch uralte Kammern, von denen man glaubt, dass sie einst Teil von Apostaes Innerem waren. Die meisten dieser Räume sind eingestürzt und jene, die zeit- und kostenaufwändig freigelegt wurden, enden unweigerlich in Sackgassen, statt mit neuen Passagen unter der Oberfläche des Planetoiden verbunden zu sein. Allerdings stürzen die Wände der Schlucht immer wieder ein und enthüllen neue Kammern, die zum Teil Stücke nutzbarer fremder Technik enthalten. Expditionen in die Tiefen der Schlucht stoßen manchmal auf Berge uralter Datenkarten, zertrümmerte Roboter oder sogar mumifierte Leichen fremdartiger Wesen. Derartiges passiert aber selten und bisher konnte kein Drowhaus aus solchen Anstrengungen Profit ziehen. Von Fremdweltlern finanzierte Expeditionen benötigen aber ein Haus als Fürsprecher, welches sich meistens das Recht vorbehält neu entdeckte Technik für sich zu beanspruchen. Der hohe Grad an Aktivität in der Region hat auch zur Folge, dass Räuber und Banditen häufig sind – abtrünnige Söldner und kleinere Straßenbanden warten darauf, dass Expeditionen wertvolle Schätze finden, um sie ihnen dann gewaltsam abzunehmen.

Kraterstadt

Diese vor wenigen Jahren gegründete, wachsende Ortschaft ist kleiner und weniger stabil als Nachtbogen, so dass noch nicht klar ist, ob sie in der gnadenlosen, luftleeren Umgebung bestehen wird. Kraterstadt besteht in erster Linie aus vorübergehend mit einer Druckatmosphäre versehenen Unterkünften und mobilen Domen, wie man sie auch an anderen kleinen Lagerstätten auf Apostae findet. Die Siedler nutzen aber Bergbauausrüstung, um diese Strukturen in den Wänden eines der größten Krater Apostaes einzulassen. Auf diese Weise besitzen die Unterkünfte mehr Schutz, als wenn sie im Freien stünden. Eine massive Eisschicht bedeckt den Boden des Kraters von Kraterstadt – wahrscheinlich ein Überrest jenes Meteors, der den Krater vor Äonen geschaffen hat. Luft und Wasser konnen aus dem Eis abgebaut werden, um Kraterstadts einfachste Bedürfnisse zu erfüllen – auch wenn die Qualität beider Erzeugnisse weit unter den Standards der meisten Paktwelten liegt.

Kraterstadt ist der einzige Ort auf dem Planetoiden, der nicht offiziell einem Drowhaus gehört; stattdessen wird er von einem Rat aus Söldnern im Ruhestand geleitet, der hauptsächlich aus Halborks besteht. Der Ratsälteste ist **Kavor** (NB Halborkischer Technomagier). Als er nach langer und profitabler Karriere in den Ruhestand ging, wurde ihm als Bonus gestattet, einen Handelsposten einzurichten. Mit eigenen Mitteln finanzierte er die ersten Gebäude von Kraterstadt. Nun verkauft er Eis und andere einfache Güter an vorbeikommende Raumschiffe. Die Gewinne sind niedrig, allerdings ist Apostae weit genug von den meisten Haupthandelsrouten entfernt, dass beständig Schiffe „vorbeitröpfeln“, um ihre Wasservorräte aufzufüllen. Es gibt in Kraterstadt auch einen kleinen Schwarzmarkt, da hier Transaktionen fernab der ewig wachsamen Häuser der Dunkelelfen erfolgen können.

Die Lichtungen

Die Tunnel direkt hinter Nachtbogens Großer Tür sind bereits ausführlich erkundet, dokumentiert und ausgeplündert, dennoch haben nur wenige Dunkelelfen dauerhafte Kolonien innerhalb des Planetoiden angelegt. Eine wichtige Ausnahme

stellt dabei eine Reihe von Wegpunkten dar, welche als die Lichungen bezeichnet werden. Diese liegen in Seitenkammern und bestehen aus hastig aus vorgefertigten Teilen zusammengezimmerten Gebäuden. Sie dienen hauptsächlich als Ausgangspunkte für Erkundungsteams, welche tiefer als eine Tagesreise ins Innere Apostaes vordringen.

Für die Nutzung der Lichtungen gibt es einen Verhaltenskodex, welcher mündlich unter den Entdeckern weitergegeben wird: Eine Lichtung sollte in demselben Zustand zurückgelassen werden, in dem man sie vorgefunden hat, und Abenteurer müssen ihren Müll selbst entsorgen. Neuankömmlinge sollen Abreisenden Platz machen und wer zuerst kommt, dem gehört der Platz, wobei die meisten Lichtungen genug Raum für zwei oder mehr Gruppen bilden. Ferner soll niemand mehr als ein paar Nächte auf einer Lichtung verbringen, sofern kein medizinischer Notfall vorliegt.

In letzter Zeit berichten jene, die auf Lichtung-10 geschlafen haben, von furchtbaren Albträumen über eine dunkle Präsenz, welche aus dem Inneren des Planetoiden hervorkommt, um die Träumer durch die Tunnel zu jagen. Dabei wird das Wesen ähnlich beschrieben: eine Aberration mit vielen Gliedmaßen, großen Facettenaugen, Eidechsenschuppen und heißem, stinkendem Atem. Manche glauben, diese Träume bedeuten, dass die Ilee nicht tot seien, sondern zurückkehren würden, um Rache zu nehmen.

Mehelspalt

Der Mehelspalt ist die einzige große Schlucht, welche sich am Ende teilt, während andere, wie der Hakspalt und die Jorundschlucht, sich kreuzen. Der Mehelspalt scheint der stabilste der vielen Risse in Apostaes Oberfläche zu sein, da sie nicht von Beben heimgesucht wird. Ihre Nähe zum Testgelände von Karkaken macht sie zu einem beliebten Ort für militärisches Training unter Gebirgsbedingungen, allerdings steht der Spalt im Ruf, Unglück zu bringen. Die meisten Unternehmungen hier erleiden wenigstens einen großen Unfall, sei es, dass sündhaft teuere Ausrüstung versagt, sei es, dass statt Übungsmunition scharfe Munition zum Einsatz kommt und Dutzende sterben. Jedes einzelne Unglück lässt sich rationell erklären, dennoch vermuten viele übernatürliche Einflüsse. Haus Arabani hat einige Seher ausgesandt, welche den Spalt untersuchen sollten, ob an dieser Theorie etwas dran ist. Bisher sind sie zu keinem Ergebnis gekommen, was den Expeditionsanführer zunehmend nervöser macht.

Nachtbogen

Nachtbogen ist die größte und mächtigste Stadt auf Apostae. Da Apostae im Grunde ein luftloser Fels ist, ist Nachtbogen eine versiegelte Stadt, deren hunderte Türme und Gebäude mit denselben Umweltsystemen und derselben Widerstandsfähigkeit wie Raumschiffe ausgestattet sind. Im Herzen der Stadt befindet sich das gewaltige, namensgebende Nachtbogentor, während die Große Tür, welche Zugang zu den uralten Kammern im Inneren der Planatoiden ermöglicht, im südlichsten Quadranten der Stadt liegt. Beide Orte werden schwer bewacht und ins Planetoideninnere dürfen normalerweise nur Gruppen vorstoßen, welche über die Genehmigung eines der großen Drowhäuser verfügen.

Nachtbogen ist wichter Raumhafen und Handelsknoten. Die meisten Dunkelelfenhäuser unterhalten hier Geschäfte und Bollwerke. Läden verkaufen alles von Raumschiffwaffen bis zu Nanitengiften und können nahezu jede Dienstleistung arrangieren. Anderswo würde man die meisten in Nachtbogen getätigten Geschäfte als illegal oder unmoralisch betrachten, doch solange die Kunden jeweils über die Nachteile und Risiken informiert werden, werden die Einzelheiten weitestgehend als Dinge betrachtet, die nicht der Kontrolle der Paktwelten unterliegen.

Die Stadt besteht an der Oberfläche aus großen Hallen und Türmen, in deren atembare Luft, angenehme Temperaturen und oft sogar künstliche Schwerkraft existieren. Die größten und reichsten Dunkelelfenhäuser besitzen enorme Türme mit eigenen Energiequellen und Atmosphärefabriken. Diese Gebäude können vom Rest der Stadt abgetrennt werden und monatelang unabhängig operieren. Andere Gebäude und Dome sind von Nachtbogen Luft und Wasser abhängig, einem Konzern im Besitz des Hauses Zeizerer, der geringe Gebühren für die grundlegendsten Bedürfnisse des Lebens erhebt und kleinere Gebäude, ärmere Dome und nahezu jedes der Höhlenviertel vom Netz abschneiden kann. Während die Türme der anderen großen Häuser unabhängig sind, gilt dies nicht für die Tunnel und Geschäftsviertel, die sie mit dem Rest von Nachtbogen verbinden. Haus Zeizerer kann seine wichtigsten Rivalen zwar nicht ersticken, sie wohl aber zwingen, außerhalb ihrer Heime Raumanzüge oder ähnliches zu tragen.

Die gewaltigen Haustürme bieten Luxus und Sicherheit – aber nur für die mächtigen Adelssprosse und Manager des jeweiligen Hauses und ihre handverlesenen Ordonnanzen. Die kleineren Türme und Dome von Nachtbogen, in denen die gewöhnlichen Drow und ein paar erfolgreiche Bürger anderer Volksabstammung hausen, sind von deutlich weniger gehobener Natur. Die kleineren Türme sind meistens sicher, wenn auch nicht geräumig und in der Bauweise völlig uninspiriert. Nachtbogens Dome und Blockhallen sind dagegen meistens aktiv gefährlich. Diesen großen Kammern beherbergen ganze Elendsviertel. Obwohl sie offiziell diversen Drowhäusern gehören, werden sie bestenfalls rudimentär gewartet. Gaslecks, Ausfälle der Schwerkraft, verseuchtes Wasser und unzuverlässige Energieversorgungen erschweren das Leben in diesen Regionen und die Sicherheitsmaßnahmen sind darauf ausgerichtet, Aufstände gegen die Drowhäuser zu unterbinden, statt die lokalen Bürger zu beschützen. Das Verbrechen wird in diesen Kammern weitestgehend ignoriert, solange kein Drowadeliger irgendwie betroffen ist. Lokale Banden und kleinere Söldnergruppen kommen oft einer Polizeitruppe am nächsten.

Noch schlimmer als in den Elendsdomen geht es in den Höhlenvierteln zu, die sich unter Nachtbogen kilometerweit in alle Richtungen erstrecken. Diese gewaltigen, größtenteils künstlich angelegten Höhlen wurden während des Intervalls angelegt und dienen nun als die billigsten und gefährlichsten langfristigen Unterkünfte auf Apostae. Die meisten Bewohner sind Halborks, Menschen und Orks, es gibt aber auch einige kleine Gemeinden des Mischvolkes und der Troglodyten. Das Leben in den Höhlenvierteln ist ein ewiger Kampf, da jede Gemeinschaft wöchentliche Zahlungen leisten muss, damit sie von der Oberfläche her mit Luft und Wasser versorgt wird. Verschiedene hauseigene Firmen herrschen über die meisten Viertel wie über Konzernfürstentümer. Die Haupteinnahmequellen hier sind blutige Wettkämpfe, brutale Söldnerausbildungslager, geheime Labore für widerwärtige Experimente und Waffentests und Einrichtungen, in denen furchtbare genetische Mutationen – das sogenannte Fleischformen – durchgeführt werden. Einwohner, die bei diesen Geschäften keinen Anteil haben, arbeiten oft in der Herstellung oder im Handel mit Transdimensionalen Pesch, welches aus traditionellen Drogen und zähen purpurnen Flüssigkeiten hergestellt werden, die zuweilen in den untersten Höhlen durch die Wände quillen. Und der Rest konsumiert die Drogen zumeist…

Das Nachtbogentor gab es schon vor dem Intervall und bevor sich die Dunkelelfen auf Apostae niedergelassen haben. Zuweilen erscheint ein Portal in verschiedenen fremden Landschaften innerhalb der hohen Struktur. Dabei gibt es kein

verständliches Muster oder Vorwarnungen; auch wie lange das Portal offenbleibt – von wenigen Minuten bis zu ein paar Stunden -, ehe es abrupt verschwindet, ist nicht vorhersehbar. Portale entstehen zum Teil alle paar Monate, manchmal vergehen aber auch Jahre ohne Aktivitäten. Entdecker und Siedler verbringen oft Monate am Stück in Nachtbogen in der Hoffnung, dass sich ein Portal öffnet, durch das sie in neue Welten reisen können. Auf eine Expedition, der dies gelingt, kommen aber viele, die die Stadt wieder enttäuscht verlassen. Man hat auch noch nie wieder von Reisenden gehört, die das Portal genutzt haben, ebenso sind alle Versuche gescheitert, es zu kontrollieren. Man weiß nicht, ob es sich um eine Art *Aiudara* handelt, das verschiedene Orte im System miteinander verbindet, oder ob es sich Teil der ursprünglichen Funktion Apostaes ist oder ein Artefakt, dass Besucher vor Ewigkeiten zurückgelassen haben.

NACHTBOGEN

CB Metropole
Bevölkerung 1.238.050 (85% Dunkelelfen, 6% Halborks, 6% Orks, 2% Menschen, 1% sonstige)
Regierung Oligarchie (Dunkelelfenhäuser)
Eigenschaften Berüchtigt, Finanzzentrum, Technisch fortschrittlich
Maximale Gegenstandsstufe 20

Nachtgraben

Der Nachtgraben ist die schmalste der großen Schluchten, die kreuz und quer über Apostaes Oberfläche verlaufen – und es ist die einzige, in der sich eine dichte Staubwolke hält (die möglicherweise derselben Quelle entspringt wie das Staubmeer). Der Spalt ist kilometertief und meistens nicht breiter als 15 bis 30 Meter. Da die schmale Schlucht vom Staub gefüllt ist, gelangt kaum Sonnenlicht weit in den Nachtgraben hinein. Schwache Strahlung und elektromagnetische Wellen im Spalt stören die meisten technischen Sensoren. Der Staub halbiert die Reichweite jeder Lichtquelle (und reduziert sie noch weiter tiefer im Graben). Die schlechte Sicht und die scharfkantigen Felsen machen den Abstieg in den Graben selbst für bestens Vorbereitete gefährlich. Daher wird hier gern Material abgeladen, welches zum Zerstören zu wertvoll, aber zugleich zu gefährlich ist, um es mitzuführen. Die meisten dieser Horte liegen unter getarnten falschen Felsen in einer Tiefe von wenigstens anderthalb Kilometern im Spalt. Solche Versuche, Dinge im Graben zu verstecken, lösen zuweilen Steinschläge aus. Ebenso mag es passieren, dass einem Jetpack die Energie ausgeht oder ein Seil reißt, so dass alles samt dem Versteckenden in die dunklen Tiefen stürzen und wahrscheinlich beim Aufschlag auf dem Boden zerschellen.

Nullfeld

Kein Zauber, magischer Gegenstand oder arkaner Effekt funktioniert in einem Bereich von einigen Kilometern östlich eines der größten Krater Apostaes. Sehr wenige Dunkelelfen sind daran interessiert, das Gebiet zu studieren. Man hält den Effekt für das Produkt fremdartiger Maschinen oder anderer Artefakte im Planetoideninneren, die in Aufzeichnungen aus der Zeit vor dem Intervall erwähnt werden. Manche Gruppen halten dieses Gebiet aber für den Schlüssel, um einen anderen Weg ins Innere Apostaes zu finden, der zu den legendären Kammern des Planetoiden führt. Diese Forscher haben kleine Lager im Nullfeld errichtet, allerdings sind in letzter Zeit einige von ihnen verschwunden – das letzte, was man von ihnen gehört hat, waren verzerrte, unverständliche Funksprüche.

Orobortiefe

Die Orobortiefe ist der längste und tiefste Spalt auf Apostae und der einzige mit einer eigenen, dünnen Atmosphäre, in der es eine Art von Ökologie gibt. Man glaubt, dass die Atmosphäre eigentlich durch einen Riss dringt, auf dessen anderer Seite eine Kammer im Inneren des Planetoiden liegt, nur wurde dieser bisher nicht gefunden.

Ebenso ist unklar, ob die Bewohner der Schlucht Einheimische von Apostaes Oberfläche sind (da die Berichte aus der Zeit vor dem Intervall keine solchen Kreaturen erwähnen), in der fernen Vergangenheit aus Apostaes Innerem entkommen konnten oder von einer anderen Welt stammen. Man hat bereits zahlreiche verschiedene Arten von Pilzen und Schleimen katalogisiert, doch am weitesten verbreitet sind kletternde Raubtiere, welche den castroveler Ksariks ähneln, aber nicht einmal über rudimentäre Intelligenz verfügen. Xenobiologen, welche die Orobortiefe erkunden wollen, werden von Drowhäusern oft zu zwielichtigen Geschäften gezwungen, um „Unterstützung" zu erlangen – allerdings leisten die Forscher hierbei im Grunde nur Schutzgeld, damit sie nicht belästigt werden.

Satellit Brevak

Haus Brevak kontrolliert diesen Satelliten in geosynchronem Orbit über Nachtbogen. Als führende Designer von Raumschiffstrukturen unterhält Haus Brevak einen Kader von Ingenieuren und Technikern an Bord dieser kleinen Raumstation. Seit kurzem forscht Haus Brevak an einer neuen Energiequelle für Raumschiffe, welche die Raumfahrt revolutionieren könnte – und welche die anderen Häuser der Dunkelelfen zu stehlen versuchen.

Schwarze Tür

Die Schwarze Tür ist im Grunde nur ein Lagerplatz rund um eine massives Schott im Fels an Apostaes Außenseite. Man glaubt, die Tür führe ins Innere des Planetoiden, ähnelt sie doch der Tür in Nachtbogen (auch wenn ihre Farbe Schwarz ist, wie der Name andeutet). Soweit bekannt, wurde das Schott noch nie geöffnet oder durchquert. Es widersteht auch magischen Versuchen, es zu passieren (z.B. im körperlosen Zustand oder Teleportation). Gruppe um Gruppe reist zum Schott, um neue Theorien zu prüfen, wie man die Tür kontrollieren, umgehen oder zerstören könnte. Auf diese Weise ist ein semipermanentes Lager aus Druckzelten, mobilen Laboren und Expeditionsfahrzeugen in der Region entstanden. Da es häufig zu Verletzungen kommt, hat Haus Rycast ein gutausgestattetes mobiles Krankenhaus an der Schwarzen Tür stationiert. Verletzte erhalten hier die beste Versorgung, die sie sich leisten können (und wer nicht über die nötigen Crediteinheiten verfügt, kann sich unter recht günstigen Bedingungen zur Leibeigenschaft verpflichten). Die gegenwärtige Direktorin des Krankenhauses ist **Caya Rycast** (CB Dunkelelfische Aspirantin), eine mindere Drowadelige des Hauses Rycast, welche hier eigentlich zur Strafe hinabgeordnet wurde für einen vermasselten Auftrag. Mittlerweile hält sie hier seit 50 Jahren die Stellung in der Hoffnung, eines Tages Vorteile zu erlangen, wenn denn mal ein Versuch gelingt, das Schott zu öffnen. Zwischendurch baut sie sich eine Privatarmee aus Dienern auf, die ihr für erfolgte medizinische Behandlung Jahre an Leibeigenschaft schulden.

Seidenebene

Dichter, würgender Staub bedeckt dieses weite Tiefland. Viele glauben, es handle sich um die zerpulverten Überreste von Meteoriten, welche die Planetoidenoberfläche getroffen und

sich mit den vaporisierten Teilen der Kruste verbunden haben. Im Gegensatz zum größten Teil von Apostaes Oberfläche kann man zwischen den Partikeln der Seidenebene wertvolle Mineralien finden. Eine kleine Anzahl unabhängiger Staubbergleute kratzt sich seinen Lebensunterhalt zusammen, indem sie mit Filterfahrzeugen die Seidenebene befahren, welche gewaltige Mengen an Staub einsaugen und die gesuchten Materialien herausfiltern.

Staubmeer

Nachtbogen ist in alle Richtungen auf hunderte von Kilometern vom Staubmeer umgeben, einer 0,60 bis 3 m tiefen Schicht aus feinem Sand und Staub, welche man für ein Nebenprodukt der jahrhundertelangen Grabungen in den Höhlen unter Nachtbogen und den Bohrungen in die fremden Kammern im Herzen Apostaes hält. Dies sind aber alles nur Theorien, da das Staubmeer offenbar während des Intervalls entstanden ist. Die meisten Grab- und Bohraktionen spucken ihre Abfallprodukte einfach hinauf in den Gravitationsbrunnen des Planetoiden, da die Ortschaften auf der luftleeren Welt ohnehin nach außen versiegelt werden müssen. Da das meiste davon sich dann rund um Nachtbogen niederlässt, scheint dies ein starker Beweis für die Theorie zu sein.

Der Sand ist zu locker, um darauf zu stehen, und nur spezialisierte Fahrzeuge mit Blasenrädern könnte das Staubmeer befahren. Alles was schwerer ist als ein Gewehr und sein Gewicht nicht über eine große Fläche verteilt, sinkt in der Regel binnen weniger Stunden zum Grund. Daher wird das Staubmeer gern von Verbrechergruppen, Drowhäusern und Söldnerkompanien zum Entsorgen von Leichen verwendet, muss man hier doch keine Gräber ausheben. Da Apostae eine luftleere Welt ist, richten manche Gruppen ihre unglücklichen Opfer sogar hin, indem sie sie ohne Schutzanzüge oder dergleichem ins Staubmeer werfen – dies hat dazu geführt, dass sich zahlreiche Nihilis in der Region manifestiert haben. Es gibt in der Region auch einige Erdelementare, jedoch weiß offenbar niemand, ob sie über eine natürliche Verbindung zur Elementarebene der Erde oder auf andere Weise eingetroffen sind.

Steintür

Die Steintür gehört zu den kleinsten Türen, die in Apostaes Oberfläche eingelassen sind. Optisch scheint es sich nur um zwei Felsplatten in einem Steinrahmen zu handeln. Die Steintür widersteht allerdings wie die anderen angeblich ins Planetoideninnere führenden Schotten jeder Analyse, Beschädigung oder Versuchen, sie zu umgehen.

Da die Steintür kleiner ist und es nichts gibt, das einem Türgriff oder Kontrollmechanismus ähnelt, gehört sie zu den am wenigsten umlagerten Orten, an denen Expeditionen hoffen, unter Apostaes Oberfläche vorstoßen zu können. Dennoch findet alle paar Jahre ein Versuch statt und deswegen findet man rund um das Schott verlassene Fahrzeuge und alte Lagerstätten. Da die Streitkräfte der Dunkelelfen nur selten hier Patrouillen vorbeischicken, nutzen Kriminelle und Schmuggler manchmal die alten Lager, um sich vorübergehend zu verstecken, während sie ihre Flucht planen oder nach besseren Unterkünften suchen.

Testgelände von Karkaken

Offiziell nutzt Haus Arabani dieses Gelände für Tests neuer Verteidigungssysteme, Militärroboter und Waffen aller Art und Größenkategorie von Faustfeuerwaffen bis hin zu massiven Traktorstrahlen. Der große Komplex aus Verwaltungsgebäuden, Fabrikationsstätten, Laboren, Vorführräumen und Lagerhäusern im Zentrum des Testgeländes ist aber ein Selbstversorger und groß genug, um als kleine Stadt durchzugehen. Haus Arabani importiert Wasser und Luft direkt zu der Einrichtung und umgeht dabei Nachtbogen und Haus Zeizerer – ohnehin hat man mit Nachtbogen nur Kontakt, wenn Arabani-Beauftragte die Große Tür nutzen oder Güter zu Kunden bringen wollen, die auf dem Raumhafen dort landen. Normalerweise will kein Haus der Dunkelelfen Haus Arabani zu sehr erzürnen, da sich auf dem Testgelände wohl die stärkste Militäreinheit außerhalb der Blutarmee befindet. Entsprechend stellt niemand Haus Arabanis Kontrolle der Region in Frage und diese sichere Basis dient dementsprechend als Ausgangspunkt vieler Geschäfte des Hauses.

Trümmerfeld

Das Trümmerfeld ist ein gewaltiger, ungeordneter Schrottplatz, auf dem gescheiterte Experimente, ausgeschlachtete Raumschiffe, Müll des Militärs, eingemottete Fahrzeuge und hunderte Überreste anderer Art von Gebäuden, Robotern, Raumschiffen und Waffen liegen. Wenn ein Raumschiff eines Drowhauses derart beschädigt wird, dass es wirtschaftlich mehr Sinn macht, es zu verschrotten, statt es zu reparieren, technische Fortschritte ein Battalion Schwebepanzer obsolet machen oder ein Gebäude abgerissen und seine Reste entsorgt werden müssen, so landet alles auf dem Trümmerfeld. Mehrere kleine Häuser kontrollieren bestimmte Abschnitte des Schrottplatzes, doch alle Häuser operieren unter dem wachsamen Blick von Haus Rycast. Dieses Haus leitet auch die größten und erfolgreichsten Schiffswerften in Apostaes Orbit und ist so der Hauptlieferant von neuem Schrott, hat aber auch die größte Nachfrage an Schrott, aus dem neue Raumschiffteile gefertigt werden können. Haus Rycast kümmert sich nicht um die direkte Kontrolle des Trümmerfeldes, hat aber Verträge mit den meisten dort operierenden Häusern und natürlich auch hinreichend Spione vor Ort.

Es gibt keine formelle Stadt im Trümmerfeld, da die meisten Schrottwerker von großen, rollenden Fabriken aus agieren, welche alle paar Tage die Position wechseln. Allerdings verfügen viele der permanent an den Boden gefesselten Raumschiffe über Atmosphäredruck und genug Energie und Lebenserhaltungssysteme, um sie bewohnbar zu machen. Das Leben an Bord eines Raumschiffes im Trümmerfeld ähnelt auf seltsame Weise dem Leben an Bord eines Raumschiffes in den Tiefen des Weltalls.

Zeizerer-Lager

Haus Zeizerer ist Apostaes größter Waffenhersteller und -verkäufer – und unbestreitbar das mächtigste Haus der Dunkelelfen auf dem Planetoiden. Die Fabriken von Haus Zeizerer stellen weitaus mehr Waffen her, als sie verkaufen. Der Überschuss wird in einem riesigen Gewölbe gelagert, dessen Position ein bestens gehütetes Geheimnis ist. Nur die oberste Führungsriege von Haus Zeizerer und die im Lager tätigen Sicherheitskräfte und sonstigen Angehörigen des Personals wissen um die Lage des Ortes. Ein paar der anderen Häuser wissen, dass Zeizerer Waffen hortet, behalten diese Information aber für sich, fürchten sie doch, dass Aktionen des Paktrates und der Wächter gegen Haus Zeizerer auch sie betreffen könnten. Diese anderen Häuser sind sich nicht sicher, warum Zeizerer so handelt, und haben bereites viel Zeit und Mühe aufgewandt, um das Waffenlager zu finden, dabei aber nur eine große Zahl Agenten verloren.

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

XENOARCHÄOLOGE +1 IN

Du spürst den Drang, die Ruinen vergangener Zivilisationen zu erkunden, egal wie alt oder frisch sie sind. Möglicherweise willst du das Innere von Apostae erkennen oder die Galaxis bereisen, um untergegangene Stätten zu entdecken. Deine Motive könnten akademischer Natur sein, vielleicht geht es dir aber nur um den Profit. Du setzt meistens moderne Technik ein, hattest aber auch schon mit ungewöhnlichen und uralten Maschinen zu tun, die du zuweilen spontan einsetzen musst.

MOTIVWISSEN (1.)

Du hast dir alle Vorurteile oder unbegründeten Annahmen über fremde Gerätschaften abgewöhnt. Reduziere den SG von Würfen zum Identifizieren von seltener, uralter oder fremdartiger Technik um 5. Technik ist eine Klassenfertigkeit für dich; solltest du diese Fertigkeit mit der 1. Stufe bereits über deine Klasse als Klassenfertigkeit erlangen, erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Technik. Du erlangst zudem eine Attributsanpassung von +1 auf Intelligenz bei Charaktererschaffung.

FALLENFINDER (6.)

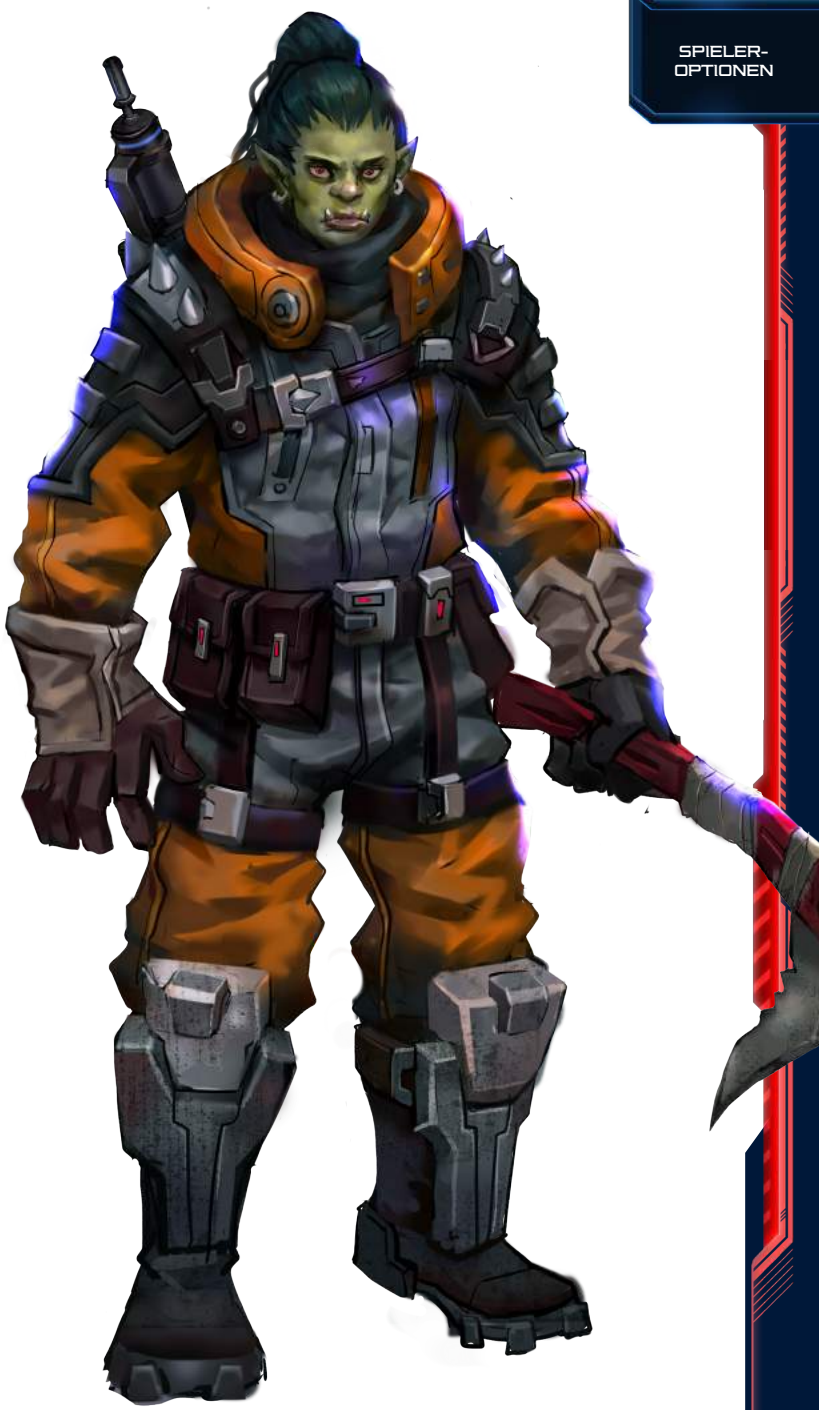
Du stößt häufig auf uralte, exotische Fallen und Sicherheitsmaßnahmen mechanischer oder magischer Art. Du hast deine Sinne geschärft, um Anzeichen für Fallen zu entdecken. Wenn du dich auf 3 m oder weniger einer Falle näherst, kannst du augenblicklich einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ablegen, um die Falle zu bemerken; dieser Wurf wird vom SL verdeckt ausgeführt.

MEISTERÜBERSETZER (12.)

Du hattest genug Kontakte mit uralten und fremden Schriften, dass du bei neuen Sprachen die allgemeine Bedeutung der Worte recht leicht erkennen kannst, selbst du nie zuvor mit ihnen in Kontakt gekommen sein solltest. Du kannst einen Fertigkeitswurf für Kultur als Bewegungsaktion ablegen, um bis zu 250 Worten an Text zu entziffern, ohne dass eine Chance besteht, die Bedeutung völlig falsch zu verstehen. Solange du einen Computer oder auch nur einen Kommunikator mit dir führst, verfügst du über die nötigen Datengrundlagen, um bei Fertigkeitswürfe für Kultur zum Entziffern von Schriften 20 nehmen – und dies sogar, solltest du in der Fertigkeit Computer ungeübt sein. Normalerweise benötigst du 20 Minuten, um bei bis zu 250 Worten 20 zu nehmen.

ARCHÄOLOGISCHE OFFENBARUNG (18.)

Wenn du ein neues Artefakt einer uralten oder unbekannten Kultur dokumentierst, erlangst du bis zu zwei Mal am Tag 1 Reservepunkt zurück. Wenn du auf einem unerforschten Planeten einen Gegenstand findest, dauert dieser Vorgang in der Regel maximal 10 Minuten (und zählt nicht als Ausruhen zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten), doch selbst auf bekannten Planeten könntest du neue Artefakte binnen 1W4 Stunden (oder weniger) in alten Ruinen oder abgelegenen Stadtteilen mit langer Geschichte oder einem umfassenden Handel mit fremden Kulturen finden.



AUCTURN

An Aucturns giftigem Himmel geht von der Sonne kaum mehr als ein Glimmen aus. Aus der Ferne gesehen, verhindert der Planet aktiv jegliche Einordnung: Betrachter können sich nicht auf sein Aussehen oder seinen Durchmesser einigen, auch wenn seine Masse relativ konstant bleibt. Bei Sensorenabtastungen erscheint Aucturn manchmal als Gasriese mit verwirbelten, blutroten Streifen in seiner Atmosphäre. Zu anderen Gelegenheiten wirkt er kaum mehr als ein lebloser Felsen mit einer dünnen, durchsichtigen Membran aus Luft. Diese widersprüchliche Erscheinung stellt eine planetenweise Illusion dar, die von einem unbekannten magischen Effekt ausgelöst wird. Gelehrte des Okkultismus debattieren heftig darüber, ob dieser Effekt von Aucturn selbst ausgeht oder seine Fremdartigkeit herbeiführt.

Nähern sich Raumschiff einer Umlaufbahn, legt Aucturn seine unappetitliche wahre Gestalt sehr schnell bloß. Der auf seltsame Weise organische, aber größtenteils unbewohnbare Planet ist in eine giftige, gelb-grüne Atmosphäre gehüllt. Er schwillt mit der Zeit an und ab, wobei seine Oberfläche mit Ozeanen aus tintenschwarzer Jauche schliert und wogt. Schwarzseherische Beobachter postulieren, dass Aucturn sich wie ein gewaltiger, atmender Organismus oder pulsierender Tumor ausdehnt und zusammenzieht. Viele auf Aucturn lebende Kultanhänger stimmen dieser These eifrig zu und behaupten, dass ihre Welt den Mutterleib eines Großen Alten darstellt, welcher nur darauf wartet, in das Sonnensystem auszubrechen und ein schreckliches Zeitalter der Finsternis einzuläuten.

Das Leben auf Aucturn ist verkümmert und toxisch. Bizarre Mutationen geschehen hier im Überfluss und viele Besucher erleiden furchterregende Verwandlungen, wenn sie sich nur wenige Tage auf der Oberfläche aufhalten. Jene mit nur körperlichen Verformungen können sich glücklich schätzen, denn Aucturn verändert sehr viel schneller den Verstand und macht wahnsinnig, als er Materie mutiert. Die meisten Bewohner Aucturns, sowohl eingeborene als auch eingewanderte, verfolgen schon lange ihre eigenen bösartigen Pläne. Der Planet galt ein als neutraler Treffpunkt von Anhängern der Äußeren Götter und Vertretern des anormalen Reichs der Schwärze. Lange vor dem Intervall erklärten diese Mächte einander den Krieg und die Kräfte des Reichs der Schwärze wurden bis auf wenige Ausnahmen von Aucturn vertrieben. Die Anhänger der Äußeren Götter kontrollieren den Planeten allerdings nicht vollständig. Es existieren immer noch Widerstandsnester des Reichs sowie mit keiner Seite alliierte hier entstandene Monster, denen die politische Ausrichtung ihrer Beute egal ist.

GEOGRAFIE

Aucturns Geografie ist veränderlich und feindselig. Seine Landmassen bestehen aus gummiartigem Erdboden oder kreideartigem Gestein, worauf nur verkümmerte Vegetation voller Mutationen wächst. Die Ozeane des Planeten sind riesige, wogende Massen aus schwarzem Schlamm, durch den ungesehene Ungeheuer schwimmen. Aucturns Atmosphäre setzt sich aus giftigen Gasen zusammen, wobei ihre spezifischen Eigenarten von Ort zu Ort verschieden sind. Mancherorts herrscht lediglich dünner, halluzinogener Nebel vor, während anderswo dicke, klamme Neurotoxine umherwabern.

Aucturns Geographie verändert und verformt sich, während er sich ausdehnt und zusammenzieht. Dabei entstehen Gebirgszüge aus fleischartigen Bergen oder es wird ganzen Flüssen das Wasser entzogen. Dieser ständige Wandel kann eine Landschaft innerhalb weniger Augenblicke verändern, dauert aber für gewöhnlich eine Handvoll von Monaten oder Jahren. Trotzdem bleiben mehrere gewöhnliche geografische Eigenschaften auf Aucturns Oberfläche bestehen.

Um Aucturns Südpol herum befindet sich der große Wogende Ozean. Seine Ausdehnung variiert zwar, aber er umgibt immer eine eisige Polkappe. Entlang seines Nordufers existieren mehrere Siedlungen, wobei insbesondere die Zitadelle der Schwärze zu erwähnen sei. Weitere Ozeane gleiten auf dem Planeten umher, während er sich windet. Manchmal entstehen Verbindungen zwischen diesen Gewässern und dem Wogenden Ozean, aber meistens bilden sie gigantische Seen mit eigenen Küstensiedlungen.

Eine lange Gebirgskette namens die Gedrehten Gipfel verläuft ungefähr von Nordwesten nach Südosten über einen großen Teil von Aucturns Oberfläche. Diese felsigen, grauen Berge sind unvorstellbar alt und von den ätzenden Winden des Planeten verwittert. Das Gebirge schützt die südlich von ihm liegenden, ausgedehnten Felder aus widerstandsfähigem Mohn vor den ärgsten Wetterverhältnissen. In die höchsten der Gedrehten Gipfel wurden Steinfestungen gehauen, die Blitze von vorbeiziehenden Stürmen anziehen, worauf in ihnen verlockendes, grünliches Licht flackert.

Ein kleinerer Gebirgszug, die Kreideberge, erstreckt sich über Aucturns Nordhalbkugel. Das Gestein dieser Berge ist porös und zerbröckelt leicht. Es absorbiert die Toxine in der Atmosphäre, wodurch die Kreideberge für Humanoide wesentlich bewohnbarer sind. Man kann das Material jedoch nicht herausbrechen, ohne das darin konzentrierte Gift abzuscheiden. Außerdem sorgte vor langer Zeit eine vergessene Katastrophe dafür, dass die Kreideberge heute mit riesigen Kratern wie von Pockennarben übersät und dadurch ernstzunehmend radioaktiv sind. In den Bergen leben hartgesottene Siedler, da man die Luft hier oft atmen kann, aber ihre Mutationsrate ist unheimlich hoch.

BEWOHNER

Die meisten eingeborenen Kreaturen auf Aucturn sind grausame Monster. An seinen beschatteten Orten lauern lichtabsorbierende Bryrvaths, die Eindringlinge mit bunten, seelenzerfetzenden Lichtblitzen angreifen. Gugs mit ihren gespaltenen Armen und gewaltigen vertikalen Mäulern suchen Tunnel unter der Planetenoberfläche heim. Ölige, schlickartige Kolosse namens Schoggothen wälzen sich durch Aucturns Meere, schwappen aber gelegentlich an Land und stoßen dort ihr Heulen aus, dass einen in den Wahnsinn treiben kann. Durch die Landschaft des Planeten ziehen boshafte, mentale Geister, die man nur als Blitze aus bleichem Licht und lidlosen Augen sehen kann. Die bei Weitem häufigsten auf Aucturn entstandenen Kreaturen sind die Orokoraner, halb-intelligente Raubtiere, deren Saugrüssel und Temperamente denen von Mücken ähneln. Diese Wesen ernähren sich von den Ichorquellen des Planeten und verbringen ihre Zeit in narkotisierte Benommenheit. Andere Bewohner Aucturns halten einzelne Orokoraner für Plagen, aber die Kreaturen stellen in Schwärmen eine ernstzunehmende Gefahr dar.

Kleine Zellen von Agenten des Reichs der Schwärze kontrollieren auf dem Planeten bescheidene Biotechfabriken, abgelegene Höhlen und andere isolierte Orte. Sie vermeiden jeglichen Kontakt mit den Anhängern der Äußeren Götter, während sie ihre Kräfte sammeln und mit ihren Verbündeten kommunizieren, die im tiefen Weltall zwischen den Sternen treiben. Vom Pech verfolgte Entdecker, die über diese versteckten Enklaven stolpern, finden schnell heraus, dass das Reich seine geheimen Unterschlüpfe erbittert verteidigt und nur zu gerne die Gelegenheit ergreift, neue Testsubjekte für seine fürchterlichen Experimente zu gewinnen. Diese Agenten sind zuallermeist die magiebegabten Neh-Thalggus und Yah Thelgaadi sowie die technikaffinenen Deh-Nolos.

Trotz Aucturns gefährlichen Kreaturen, giftiger Atmosphäre und spärlichen Ressourcen leben auch einige Humanoide auf dem Planeten. Diese Leute – meistens Menschen und Ysokis – widmen ihr Leben entweder den Kulten der Äußeren Götter oder sind Einsiedler, deren Realität anders aussieht als die der meisten Wesen. Diese Humanoiden wohnen für gewöhnlich in versiegelten Gebäuden mit Sauerstoffgeneratoren und tragen draußen Atemgeräte. Manche Siedlungen verwenden auch andere Methoden, um ihren Humanoiden das Leben zu erleichtern, wie zum Beispiel uralte Luftreinigungsgeräte in der Zitadelle der Schwärze oder den Reinigungseffekt der Kreideberge. Humanoide sind trotz solcher Praktiken immer noch den mystischen Energien ausgesetzt, in die der Planet getaucht ist. Seine Bewohner weisen häufig fremdartige Mutationen auf, darunter Chitinplatten, verkümmerte Gliedmaßen oder zusätzliche Augen, so dass man sie kaum als Angehörige ihrer ursprünglichen Spezies wiedererkennen kann.

GESELLSCHAFT

Chaos ist der Normalzustand auf ganz Aucturn und der Einfluss einer jeden Gemeinde reicht nur so weit wie der ihres Anführers. Der Arm von manchen dieser Herrscher – wie Cassai der König oder die Hebammen – ist durchaus lang, aber an vielen Orten existiert keinerlei lokale Regierung, ganz zu schweigen von einer planetaren. Das Recht auf Aucturn nimmt meistens brutale und unberechenbare Form an; es basiert auf Furcht oder blinder Unterwerfung unter eine böse Macht anstatt auf einem Justizsystem. Arme und Kranke besitzen keine Rechte und haben nur einen Nutzen als Nahrung, Sklaven oder Opfer von wahnsinnigen Experimenten. Die Mächtigen intrigieren und planen ständig, um ihre unsicheren Positionen zu behalten, damit kein emporkommender Untergebener sie in einem Augenblick der Schwäche stürzt.

Diese Rechtlosigkeit führt dazu, dass das Böse auf Aucturn nach Gutdünken schalten und walten kann. Nichts ist tabu, kein Studienthema verboten und Geheimnisse sind die wertvollste Währung. Revolutionäre können hier frei den Sturz legitimer Regierungen anderswo planen. Hier produzieren riesige Fabriken Drogen, die in keiner Zivilisation legal sind. An diesem Ort forschen Gelehrte nach unerlaubten Methoden, die zur Verzerrung der Realität dienen. Sklaverei existiert überall auf Aucturn, wobei ein Leben in Knechtschaft einer kurzen Existenz als mit Drogen vollgepumptes Testsubjekt, Opfer brutaler Foltermethoden oder misshandelter Akolyth eines bösartigen Kultes vorzuziehen sein könnte.

Obwohl Aucturn ein relativ großer Planet ist, nimmt er eher wenig an interplanetarer Politik teil. Er ist aufgrund seiner Abgelegenheit und Feindseligkeit gegenüber den meisten Lebensformen kein stimmberechtigtes Mitglied der Paktwelten, sondern wird als Protektorat betrachtet und man beobachtet ihn genau, anstatt ihn zu akzeptieren. Aucturn Repräsentanten besitzen zwar ein Rederecht im Paktweltenrat, welches Cassai der König oder seiner Vertreter in den letzten Jahren auch in Anspruch genommen haben. Aber er hat nicht denselben legalen Status wie andere Planeten oder einige der großen Monde im System.

KONFLIKTE UND GEFAHREN

Der schwelende Zwist zwischen den Anhängern der Äußeren Götter (meistens von Nyarlathotep) und dem Reich der Schwärze stellt die ernstzunehmendste Bedrohung auf Aucturn dar. Jahrtausendelang waren die Kultanhänger und das Reich sich nie wirklich grün, bis der labile Waffenstillstand sich während des Intervalls zu einem echten Krieg entwickelte. Die Kulte der Äußeren Götter vertrieben die meisten Kräfte ihres Feindes vom Planeten und erklärten sich zu den einzigen Erben von Aucturn, doch das Reich gab seine Stellungen auf Aucturn nie völlig auf. Kleine Enklaven seiner Agenten lauern immer noch an isolierten Orten auf dem Planeten, wie zum Beispiel in den Tempeltürmen der Kreideberge oder auf dem Blutenden Frost. Dort betreiben sie abstruse Experimente und suchen nach einem Weg, sich an den Kultanhängern zu rächen. Angriffstrupps des Reiches greifen ihre Feinde manchmal direkt an, entweder mit Landungsschiffen aus dem Orbit, durch das Graben unterirdischer Tunnel oder sogar, indem sie direkt von angrenzenden Dimensionen in Stützpunkte der Kulte eindringen. Die verbissenen Kultanhänger waren bisher in der Lage, diesen Angriffen zu widerstehen. Man kann ihnen nur schlecht mit biologischen Waffen beikommen, da sie sich schon gegen die toxische Atmosphäre des Planeten isolieren, ihre wirre Psyche schützt sie vor direkten mentalen Attacken und ihre auslaugenden Rituale stärken ihre physische Ausdauer. Das Reich müsste auf eine großangelegte Invasion des Planeten zurückgreifen, um Aucturn zurückzuerobern. Die übrigen Paktwelten sähen gerne dabei zu, wie das Reich der Schwärze seine Ressourcen gegen einen Giftplaneten am Rand des Systems vergeudet.

Die Orokoraner sind die zahlenmäßig größte Gruppe der eingeborenen Kreaturen auf Aucturn, aber sie sind isoliert und so von Drogen betäubt, dass sie nur selten eine ernste Bedrohung für andere Wesen darstellen. Die mächtigen Eiterfürsten der Orokoraner können zwar ganze Stämme ihrer Artverwandten zur Verfolgung eines einzigen Ziels veranlassen (was meistens ein Angriff gegen einen Vorgesetzten oder einen Feind beinhaltet, der sich gut verteidigt). Diese Stämme fangen jedoch innerhalb kurzer Zeit damit an, sich untereinander zu streiten und sich in alle Winde zu zerstreuen. Nur selten sind Anführer der Orokoraner imstande, die anormalen Süchtigen zu vereinen, um ein langfristiges Ziel zu verfolgen – wie es die Beender des Hungers getan haben (siehe S. 145).

Die Anhänger der Äußeren Götter, eine der größten Gefahren für die Paktwelten, fühlen sich auf Aucturn wie zu Hause. Da sie von dem planetenweiten Illusionseffekt verborgen und von einer der lebensfeindlichsten Umwelt des Systems beschützt werden, steht es ihnen frei, die den Verstand raubenden Wahrheiten der Wirklichkeit zu studieren, mächtige Drogen und Gifte zu erfinden und Pläne zu erstellen, die dazu dienen sollen, die Regierungen

und öffentlichen Strukturen im übrigen Universum zu Fall zu bringen. Für die meisten Bewohner der Paktwelten sind die Anhänger von Nyarlathotep auf Aucturn weit entfernt und gelten als ineffektiv. Aber dieses Klischee spielt den Kultisten direkt in die Hände. Einige von ihnen verbringen ihre Tage damit, ihren Verstand durch Drogen zu vernebeln, ähnlich wie die eingeborenen Orokoraner es tun. Andere verfolgen jedoch konzentriert sehr spezifische – und sehr gefährliche – Ziele. Manche Anhänger der Äußeren Götter sind zum Beispiel fähige Hacker, die virale Meme erzeugen, die Wahnsinn erzeugen. Andere trainieren als Attentäter und tragen Informationen über wichtige Anführer und Organisationen auf anderen Planeten zusammen. Wieder andere forschen an fortschrittlicher theoretischer Physik, um Bomben von unvorstellbarer Sprengkraft zu konstruieren. Sollte nur einer dieser Pläne in die Tat umgesetzt werden, werden die Bürger aller Paktwelten erfahren, wie gefährlich die Kultanhänger sind, die am Rand des Systems lauern.

WICHTIGE ÖRTLICHKEITEN

Aucturn ist voller biologischer Schrecken, verstörender Mysterien und böswilliger Kulte. Es folgen Beschreibungen einiger interessanter Orte auf dem Planeten.

Amniek

Amniek ist die zweitgrößte Siedlung auf Aucturn. Die kreisförmige Stadt mit ihren etwas mehr als 90.000 Einwohnern (größtenteils Kultanhänger) wuchert in und um mehrere Basalttürme am Fuß des Schwangeren Hügels. Amniek wird von einem Rat regiert, der aus 13 Zauberkundigen besteht, die man die Hebammen nennt. Trotzdem besteht ihre erste Pflicht darin, den Schwangeren Hügel zu betreuen und mit Bedacht die Geburt des kleinen Gottes darin vorzubereiten. Die Hebammen sind bisher traditionell Frauen gewesen, auch wenn keine strikte Voraussetzung existiert, die diesen Umstand erzwingt; unter den heutigen finden sich drei Männer und zwei in Lumpen gekleidete Geschwister, deren Geschlecht man nicht eindeutig erkennen kann. Der Tagesablauf von Amnieks anderen Bewohnern unterscheidet sich nicht von dem in zivilisierten Siedlungen, einschließlich des Handels am Raumhafen an der Spitze von einem der städtischen Türme. Die Stadt liegt aber sowohl buchstäblich als auch emotional gesehen im Schatten des Schwangeren Hügels. Ihre Einwohner verbringen tagtäglich mehrere Stunden damit, verehrende Gesänge an die Hebammen und Gnadenersuche an die Entität im Hügel zu richten. Man verlangt von Besuchern eigentlich nicht, sich an diesem Ritus zu beteiligen, aber die Stadtbewohner raten ihnen dazu, denn sollte morgen der Gott endlich geworfen werden, dann muss heute der Tag sein, um sein Erbarmen zu bitten.

Blutender Frost

Aucturns südliche Polarkappe ist sogar noch lebensfeindlicher als der Rest des Planeten. Die giftige Atmosphäre und der beißende Wind herrschen hier zwar ebenfalls vor, aber die Temperaturen liegen weit unter dem Gefrierpunkt und es kommt zu heulenden Schneestürmen, die schartige Kristalle enthalten. Die Region besitzt trotz der von ihr ausgehenden Gefahr eine überraschende Schönheit. Aucturns seltsames fluktuierendes Magnetfeld erschafft kilometerlange, bunte, sich kräuselnde Auroras, die über den Himmel tanzen. Unter diesen Lichtern forschen Wissenschaftler des Reichs der Schwärze in einer Anlage, die sie Blutender Frost nennen. Die Struktur besteht aus einer monolithischen Reihe von hohlen Eisblöcken, die bis in die Planetenoberfläche ragen und dessen fauliges, energiegeladenes Sekret durch die Blöcke leiten, als handele es sich um schwarzes Blut in pulsierenden Adern. Die Wissenschaftler untersuchen dieses Sekret, um daraus immer perfektere, stärkere Stämme von Magnetotoxinen zu gewinnen. Mit diesen vergiften sie Aucturn von innen und modifizieren sein Magnetfeld in ein mächtiges Leuchtfeuer für die Agenten des Reichs der Schwärze, die im finsteren Weltraum zwischen den Sternen treiben.

Der Endlose Schlund

Dieses zwölf Meter breite Loch klafft am Boden einer steil abfallenden Schlucht. Es führt in verwirrenden Spiralen und Kreisbahnen immer weiter nach unten bis unter Aucturns Oberfläche. Die Wände des Schlunds zittern gelegentlich und sind mit schlüpfrigem, schwarzen Sekret bedeckt, was zu dem Eindruck führt, man bewege sich durch einen riesigen Organismus. Aus der Tiefe dringt ein stetiger, schwacher, aber tröstender Ruf herauf, als ob sich etwas hinter den nächsten paar Biegungen befände.

Der Endlose Schlund windet sich immer weiter nach unten, wobei sich sein Durchmesser und die hier herrschende Temperatur nur selten ändern, was allen geologischen Erkenntnissen widerspricht. Einige wenige Leichen säumen mancherorts die Passage, die wahrscheinlich von Forschern stammen, die Verletzungen oder dem Hunger erlagen, bevor sie einen Weg nach draußen finden konnten. Das interessanteste Merkmal des Schlunds ist jedoch ein persönliches Transportvehikel, das in einer Tiefe von etwa 600 Kilometern schräg gegen eine der rutschigen Wände des Tunnels lehnt. Das Gefährt wurde von den wenigen Entdeckern durchsucht, die es bis hierher schafften. Seine Nase zeigt zum Ausgang hin und seine Fahrtaufzeichnungen zeigen, dass es mehr als 321.000 Kilometer zurückgelegt hat – eine Strecke, die länger ist als der Durchmesser von Aucturn. Auf der Windschutzscheibe stehen in Blut geschrieben die Worte: „Wir fanden den Besucher“ sowie eine Reihe von Ziffern, welche keine Bedeutung zu haben scheinen.

Finstertal

Die Siedlung Finstertal besteht aus baufälligen Gebäuden sowie tragbaren Generatoren und befindet sich permanent im Schatten. Der Grund für den Lichtmangel konnte bisher nicht entdeckt werden, obwohl Gruppen von Wissenschaftlern von verschiedenen Konzernen schon Jahrzehnte damit verbracht haben, das Gebiet zu studieren. Niemand lässt sich permanent in Finstertal nieder und die Gebäude des Orts werden von den Forschern, die gerade hier leben, nur minimal in Schuss gehalten. Die Zeitabschnitte, in denen Finstertal bewohnt wird, dauern für gewöhnlich nur ein paar Monate lang, denn die Effekte von Aucturns Atmosphäre sind in der Region wischen Kreidebergen und dem Knirschenden Gebirge stärker.

Die Frostbeulen

Die Region um Aucturns Nordpol ist weniger kalt als sein Südpol. Die Temperaturen können trotzdem ziemlich tief fallen. Ein besonders großer Landstrich, die Frostbeulen genannt, nähert sich dem absoluten Nullpunkt an. Obwohl diese scheinbar übernatürliche Kälte Lebewesen wie gewöhnlich beeinflusst, frieren Flüssigkeiten und andere leblose Dinge nur selten ein. Bestimmte Anhänger der Äußeren Götter behaupten, dass ihre Schutzherren ihre Körper vor dem Frost beschützten, weshalb sie durch die Frostbeulen wandern, während sie nichts mehr am Leib tragen als einfache Stoffroben. Dieser Schutz verschwindet allerdings, wenn zwei oder mehr dieser Kultanhänger sich näher als drei Meter kommen, worauf sie meistens sofort sterben.

Das Gefängnis des Laufenden Fleisches

Das Gefängnis des Laufenden Fleisches, dessen uralte eisernen Befestigungsanlagen irgendwann während des Intervalls errichtet wurden, stellt eine der am wenigsten verstandenen Haft-

anstalten der Paktwelten dar. Cassai der König billigt die Existenz des Gefängnisses offiziell, aber sein tagtäglicher Betrieb wird von Direktorin **Zixiz** (CB Androidische Mystikerin) beaufsichtigt, die schwerfällige Gugs als Wärter verwendet. Gelegentlich reist einer von Zixiz' robotischen Agenten zu einer anderen Anstalt in der Galaxie und bietet an, deren gefährlichste oder aufrührerischste Insassen mitzunehmen (für gewöhnlich gehen nur die korruptesten Gefängnisse auf den Vorschlag ein). Daher beherbergt das Gefängnis des Laufenden Fleisches die allerschlimmsten Verbrecher. Trotzdem brechen seine Inhaftierungsmethoden keine Gesetze der Paktwelten. Tatsächlich scheint das Leben in der Anstalt trotz der monströsen Wärter angenehm und bequem zu sein. Sehr selten entscheidet sich ein Häftling sogar dafür, nach Ableistung seiner Strafe im Gefängnis zu bleiben. Viele Leute zweifeln stark an Cassais Motiven und glauben, Zixiz unterziehe Insassen zu irgendeinem gefährlichen Zweck einer Gehirnwäsche oder anderen Form der Indoktrination.

Der Geschwärzte Schlüssel

Die AbadarCorp errichtete diesen ausgedehnten Forschungskomplex mit der Erlaubnis von Cassai dem König, um die einzigartige Lebens- und Umwelt von Aucturn zu untersuchen, und vielleicht sogar, um eine Methode zu finden, den Planeten für eine größere Anzahl von Wesen bewohnbar zu machen. Die Anlage war nur einige wenige Monate in Betrieb, ehe Agenten des Reichs der Schwärze sie brutal angriffen und alle Personen darin ermordeten. Die Basis wurde aufgrund ihrer verkohlten Wände und ausgebrannten Labore in „Der Geschwärzte Schlüssel" umbenannt. Sie ist nun die Heimat einer großen Anzahl von Geistern und anderen Untoten. Es sind Gerüchte im Umlauf, dass Cassai wusste, dass das Reich der Schwärze von der Existenz des Komplexes aufgebracht sein würde. Daher gab er die Erlaubnis zu seinem Bau, damit dieser als Ablenkung diente, so dass der König eine eigene Unternehmung an anderer Stelle habe einleiten können.

Der Irrgarten des Meisters

Mehrere Kilometer nördlich der Zitadelle der Schwärze liegt eine Reihe von engen Schluchten, Spalten und Kanälen, die ein Labyrinth bilden, dass sich über Dutzende von Kilometern erstreckt und Tausende von Abzweigungen besitzt. Betrachtet man den Irrgarten von oben, bildet er ein den Verstand zerfleischendes Muster, das Sterbliche zurückzucken lässt. Um den Irrgarten zu lösen, muss man ihn betreten. Seine Passagen sehen natürlich aus, aber sie wurden von Generationen von Anhängern Eloritus sorgsam geformt und erweitert, um ein lebendiges Gebet zur Gottheit der Geheimnisse zu schaffen: Die Ausrichtung jeder Passage wurde mit Bedacht so ausgearbeitet, dass sie eine okkulte Bedeutung besitzt.

Man sagt, der Irrgarten habe genau eine einzigartige Lösung. Wenn Gläubige diesen Pfad beschreiten würden, erreichten sie göttliche Erleuchtung, die groß genug sei, ihnen die Macht eines Halbgottes zu verleihen. Übereifrige Priester von Eloritu lassen manchmal gefährliche Monster im Irrgarten frei, weil ihnen die gewundenen Pfade als Hindernis nicht ausreichen, so dass er nicht nur eine Prüfung des Intellekts darstellt, sondern auch eine der Heimlichkeit und der kämpferischen Fähigkeiten sein kann.

Das Kloster der Beender des Hungers

Mehrere der einsamen, verfallenen Festungen auf den Gedrehten Gipfeln befinden sich in der Nähe von unterirdischen Passagen, die von einer Gruppe von orokoranischen Mystikern beansprucht werden, welche die Beender des Hungers genannt werden. Sie sind sogar noch mächtiger als die gefürchteten Eiterfürsten. Die Beender des Hungers starben alle, nachdem sie sich an den mystischen Flüssigkeiten vollgefressen hatten, die unter Aucturns Oberfläche fließen, worauf sie sich als untote Kreaturen erhoben. Obwohl sie ihre Sucht nach dem Sekret des Planeten abstreifen konnten, lassen die Beender des Hungers diese Flüssigkeit in ihren unterirdischen Kammern zu einem Konzentrat destillieren. Zu diesem Zweck beaufsichtigen sie riesige Schwärme von hoffnungsvollen Orokoranern, die von dem Produkt kosten wollen. Diese Anwärter leben ein karges Leben, in welchem sie den Launen der Beender des Hungers ausgesetzt sind. Der Destillationsprozess erfordert seltene alchemistische Zutaten. Anders als viele Orokoraner zögern die Beender des Hungers nicht, mit Fremden zu verhandeln, um an diese Inhaltsstoffe zu gelangen. Als Austausch bieten sie uralte Relikte, die sie unter ihren Bergfestungen finden.

Der Ort des Zorns

Diese Ebene aus gummiartiger Erde und verkümmerten Bäumen misst im Querschnitt hunderte Kilometer. Sie wird von einem tiefen Spalt unterbrochen, von dem Wolken über die Landschaft wabern. Der daraus resultierende dünne Nebel überträgt einem überwältigende mentale Befehle, sich in der Nähe befindliche Kreaturen wild anzugreifen. Personen mit starkem Willen können diese Blutlust unterdrücken, sind aber dem Risiko ausgesetzt, Opfer der wuterfüllten Kreaturen zu werden, die über die Ebene ziehen.

Spärliche Aufzeichnungen von vor dem Intervall weisen darauf hin, dass dieses Gebiet damals mental keinen Zorn verursachte. Im Gegenteil: Man kannte die Region als den „Ort der Liebe"; er löste enthusiastische Orgien und ungezügelte Lust aus. Noch ältere Berichte sprechen von einem Gebiet, in dem Kreaturen von Trägheit befallen wurden und letztendlich einer apathischen Starre erlagen, die zu ihrem Tod durch Verhungern auf einem Feld von Knochen und Chitinpanzern von vorherigen Besuchern führte. Historiker spekulieren, dass die Region einem Äonen dauernden Zyklus folgt, in dessen Abschnitten jeweils eine der Todsünden vorherrscht: Auf Faulheit folgte Lust und auf Lust Zorn. Da manche Besucher imstande sind, dem mentalen Zwang zur Gewalt zu widerstehen, vermuten diese Gelehrten, dass die Ära des Zorns zu Ende geht und bald einer anderer Sünde Platz machen wird.

Pilgers Allheil

Das Lazarettschiff *Pilgers Allheil* ist eines der wenigen Schiffe, das aus dem Trümmerfeld der Zerbrochenen Flotte fiel und den Absturz einigermaßen intakt überstand. Nun liegt es halb versunken in einem Meer aus Aucturns Sekret in seiner Nordhalbkugel. Die Reaktoren und die Maschinensektion des Schiffes wurden durch den Absturz vollständig demoliert, aber der Rest landete sicher, sehr zum Entsetzen der Überlebenden, denn sie wurden gleich darauf von einer Gruppe aus aquatisch-humanoiden Kultanhängern überrannt. Diese Kreaturen fielen Ärzte wie Verwundete gleichermaßen mit unmenschlicher Gewalt und abscheulicher Lust an.

Seit diesem unglücklichen Tag wurden mehrere Generationen im Schiff geboren. Diese Nachkommen sehen zwar mehrheitlich aus wie Menschen und besitzen medizinisches Wissen, dass sie aus dem Archiv des Schiffes erlernt haben. Sie können sich jedoch unter Wasser bewegen und besitzen sowohl den gräulichen Appetit als auch den schrecklichen Glauben ihrer aquatischen Vorfahren. Kürzlich haben Angehörige dieses Stammes damit begonnen, sich als Ärzte anheuern zu lassen. Sie bieten gerade genug medizinische Fähigkeiten, um sich unter arglosen Fremdweltlern einen guten Ruf zu erarbeiten. Mögliche „Patienten", die bestimmte abstruse Kriterien erfüllen, werden in Opferkammern unter Wasser gebracht. Man sieht sie nie wieder.

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

Die Pyramide des Schwarzen Pharaos

Diese glänzende, aus einem unbekannten Material bestehende Pyramide steht von der Zitadelle der Schwärze aus gesehen auf der gegenüberliegenden Seite des Wogenden Ozeans. Sie stellt das Zentrum der Verehrung von Nyarlathotep auf Aucturn (sowie auf allen Paktwelten) dar. Jedes Jahr finden unzählige Pilger den Weg hierher. Eine gewaltige Kathedrale nimmt einen großen Teil des Inneren der Pyramide ein, wo sich Gläubige versammeln können. Allerdings gibt es keine offiziellen Gottesdienste. Man erwartet von den Anhängern des Kriechenden Chaos, dass sie sich miteinander unterhalten sowie einander Geheimnisse und Verschwörungen zuflüstern. Die Anhänger müssen dann individuell entscheiden, ob das Gehörte wahr ist oder ob ihnen eine Lüge erzählt wurde. Es stellt eine merkwürdige Art der Gottesanbetung dar, wenn sie entdecken, dass eine solche Lüge der anderen Person zugutekommen würde.

Die Pyramide enthält außerdem ein Labyrinth aus Geheimgängen und -räumen, von denen einige sich zu bewegen scheinen, wenn sich niemand darin aufhält. Jene Personen, die zur Pyramide reisen, glauben, dass in einigen dieser Bereiche einzigartige Magie, illegale Technologie oder andere unantastbare Geheimnisse zu finden seien, und gehen daher auf die Suche nach ihnen. Sie schweigen aber nachher darüber, ob sie etwas gefunden haben, was für Anhänger von Nyarlathotep ungewöhnlich ist.

Man hat bemerkt, dass Cassai der König nie in der Pyramide oder auf der Reise dahin gesehen wurde. Manchmal hört man, dass dies eine List sei, um Leute zu verwirren, die glauben, er sei ein Avatar des Schwarzen Pharaos.

Rechtschaffenheit

Im Schatten der Gedrehten Gipfel steht eine Handvoll von miteinander verbundenen Kuppeln. Helle Lichter, die um diese Strukturen angeordnet sind und kilometerweit gesehen werden können, erscheinen als ein Schriftzeichen, das eine beruhigende Wirkung auf Betrachter hat. Dieser magische Effekt stellt eine der wichtigsten Schutzmethoden der Streitkraft aus Engeln dar, welche diesen kleinen Ort bewohnen. Sie nennen ihn Rechtschaffenheit.

Rechtschaffenheit mag zwar den meisten Fremden den Eintritt verweigern, aber die Engel lassen friedfertige Besucher manchmal herein. Diese beschreiben später Laufstege aus Licht, regelmäßige Aneinanderreihungen von Galerien und Amphitheatern sowie Hunderte von engelhaften Bewohnern. Die gerüsteten Engel von Rechtschaffenheit verbringen ihre Tage damit, für den Krieg zu trainieren oder in himmlischen Chören zu singen, deren heilige Hymnen Aucturns Mutationseffekt in der Nähe des Orts unterdrücken. Die Engel erklären neugierigen Besuchern, dass Rechtschaffenheit ein Brückenkopf für einen Feldzug des Himmels gegen eine böse Kraft sei, die erst noch auf Aucturn ankommen müsse, was aber in naher Zukunft geschehen würde. Die Engel geben keine weiteren Einzelheiten an. Sie erklären, dass die Enthüllung der Natur des besagten Bösen es möglicherweise vorzeitig warnen könnte. Trotz ihrer stetigen Kampfübungen zeigen sich die Engel erdrückend fatalistisch, denn die Einwohner von Rechtschaffenheit – sogar ihr Kommandeur, der Solar Ambrennil – erwarten, den kommenden Feldzug zu überleben.

Salzarm

Auf einer Reihe von Klippen am Rand des Wogenden Ozeans, die mit verdichteten Salzablagerungen durchsetzt sind und insgesamt als der Salzarm bezeichnet wird, existiert eine merkwürdig idyllische Szenerie: mehrere scheinbar gewöhnliche Fischerdörfer, die von Technik unberührt geblieben sind. Erst bei näherer Betrachtung kann man Aucturns Einfluss erkennen, denn in diesen Dörfern leben ingezüchtete Menschen, die eine schreckliche aquatische Kreatur anbeten, die im Ozean lebt. Die Menschen, die sich an die giftige Atmosphäre des Planeten angepasst haben, überleben kaum von einem Jahr bis ins nächste. Ihre Kultur dreht sich um das alljährliche Zehntenfest, eine freud-

CASSAI DER KÖNIG

FROSTBEULEN
Ort des Zorns
N
Kreideberge
Pilgers Allheil
Tempeltürme der Kreideberge
Finstertal
Kloster der Beender des Hungers
Gefängnis des Laufenden Fleisches
Die Zahnsteine
Knirschendes Gebirge
Sanfter Wald
Amniek
Die Gedrehten Gipfel
Schwärende Klippe
Stillstand
DER SCHWANGERE HÜGEL
Stufen ins Seitwärts
Rechtschaffenheit
Der Geschwärzte Schlüssel
Der Endlose Schlund
Irrgarten des Meisters
Zitadelle der Schwärze
Saltlash
WOGENDER OZEAN
Pyramide des Schwarzen Pharaos.
Blutender Frost

lose Angelegenheit, die ihren Höhepunkt hat, wenn ein immenses Tentakel wie das eines Tintenfisches aus den Wellen schießt. Der Greifarm windet sich anschließend über die Klippen und in das größte Dorf der Region, wo es ein vorher ausgewähltes Opfer, das für gewöhnlich zu den jüngeren Einwohnern gehört, umschlingt und es ins finstere Meer schleift.

Die Bewohner von Salzarm nehmen den Verlust stoisch hin, denn die Salzablagerungen, welche das suchenden Tentakel berührt, verwandeln sich in eine wertvolle Ressource. Die hier lebenden Menschen kennen das Geheimnis, wie sie dieses Salz zu einer starken Droge destillieren können, welche die Paranoia von Wesen steigert, die sie einnehmen. Da die Droge geruchs- und geschmacklos ist, kann man sie in anderen Orten Aucturns zu hohen Preisen verkaufen, von wo sie oft zu anderen Planeten transportiert wird. In den letzten Jahren ist die Bevölkerungszahl der Dörfer von Salzarm zurückgegangen, was ihre Einwohner dazu zwingt, kurz vor dem Zehntenfest Fremde zu entführen, um diese dem Tentakel anzubieten.

Der Sanfte Wald

Im Schutz der steilen Hänge des Knirschenden Gebirges erhebt sich ein riesiger Wald aus grünen und schwarzen Bäumen mit knorrigen Ästen. Aus der Ferne betrachtet scheint der Sanfte Wald die einzige Ansammlung gesunder Vegetation auf Aucturn zu sein. Allerdings stehen zwischen den Bäumen mehrere enorme, aalartige Wesen, die den Bäumen in Größe und Farbgebung ähneln. Diese Pseudobäume benutzen das umgebene Blattwerk zur Tarnung. Man kann sie jedoch an ihren peristaltischen Kontraktionen erkennen, die an Schluckauf erinnern. Außerdem winden sie sich langsam und träge, wenn sich ihnen Lebewesen nähern. Diese Wesen ahmen Äste nach, indem sie saugende Münder ausformen, welche Opfer mehrere Minuten lang mit Küssen und Liebkosungen bedecken sowie manchmal wie in einem Chor laut deren Gedanken flüstern. Die wunderlichen Kreaturen scheinen keine Intelligenz zu besitzen und lediglich die mental erlangten Kopien von Gedanken anderer vor sich hin zu murmeln. Aus manchen erklingt allerdings das, was vergangene Reisende dachten. Schließlich werden die Wesen von ihrem Appetit überwältigt. Sollten sich andere Kreaturen zu lange in ihrer Nähe aufhalten, finden sie bald heraus, dass die Münder scharfe Zähne aufweisen, die sich in sie verbeißen und ihnen das Blut aussaugen können. Die zurückbleibenden blutleeren Hüllen dienen den echten Bäumen des Walds als Dünger.

Der Schwangere Hügel

Dieser Berg in Form eines Polypen erinnert an ein Ei, das auf der Spitze steht, und überragt die umliegende Landschaft. Auf dem Gipfel des Bergs befindet sich ein Krater, in dem dickflüssiges Fruchtwasser schwimmt. Diese Flüssigkeit kocht ab und zu über und rinnt die Flanken des Bergs hinab. Eine Kabale aus dreizehn Zauberkundigen, die ihre Gesichter mit Kapuzen verhüllen, die die Hebammen genannt werden und die auch die Stadt Amniek regieren, bestehen darauf, dass der Schwangere Hügel den Embryo einer Gottheit enthält, der von Aucturn ernährt wird wie ein Fötus im Mutterleib. Die Hebammen regulieren die blubbernde Flüssigkeit im Schwangeren Hügel und die Zuckungen des Bergs, wodurch sie versuchen, die bevorstehende Geburt der Gottheit leichter zu machen, wenn der Berg wie eine Zyste aufbrechen und sein Inhalt herausquellen wird. Die Hebammen wissen, dass die Gottheit unbeschreibliche Macht besitzen wird, und hoffen nicht nur, dass ihre Bemühungen ihre Geburt beschleunigt, sondern auch, dass sie zu Hohepriestern befördert werden, wenn die ersten, seelenzerfetzenden Schreie des Gottes ertönen.

Fliegende Kreaturen mit Eigenschaften von Wespen und gepanzerten Schlangen trinken wie groteske Kolibris aus dem Krater. Die Hebammen halten diese Wesen für Störenfriede, auch wenn manche von ihnen aufgrund der mystischen Qualitäten der Flüssigkeit riesengroß werden.

Die Schwärende Klippe

Diese breite Klippe im Knirschenden Gebirge ragt hunderte Meter auf und scheidet ständig eine dünne, gelbe, eiterähnliche Flüssigkeit aus, die an ihr hinabtropft und sich in ekelhaften Teichen an ihrem Fuß sammelt. Diese Flüssigkeit unterscheidet sich zwar von dem schwarzen Sekret, das den Rest von Aucturn durchfließt, besitzt aber ähnliche halluzinogene Effekte, wenn man sie trinkt. Kreaturen, die sich zwingen können, das widerliche Sekret herunterzuschlucken und in die Schwärende Klippe zu blicken, erkennen in den Strömungen und Wirbeln des fließenden Eiters Bilder, die immer prophetisch und immer grauenvoll sind: die Abbildung eines schrecklichen Schicksals, das den Betrachter heimsucht, der Name der geliebten Person des Betrachters, die als nächstes sterben wird oder die stilisierte Abbildung eines wertgeschätzten Gegenstands, den der Betrachter bald verlieren wird.

Die Orokoraner meiden die Schwärende Klippe, da in ihnen die Furcht vor den winzigen, zappelnden Würmern, die gelegentlich aus der Klippe kriechen und in die Eiterteiche plumpsen, tief verankert ist. Unter ihnen weitergegebene Gerüchte besagen, dass eine frische Leiche, die elf Tage lang in einem der flachen Teiche vollständig untergetaucht wird, als eine fürchterliche Verschmelzung aus aufgedunsenen, gelblichen Würmern wieder aufersteht. Diese Kreatur soll alle Erinnerungen des Toten besitzen, aber weder deren Güte noch deren Mitleid.

Stillstand

Stillstand ist ein Beispiel für eine Siedlung aus Kultanhängern dar, welche die Landschaft Aucturns sprenkeln. Die kleine, befestigte Stadt wird von einer Splittergruppe von Nyarlathoteps Kirche regiert. Die Siedlung behält ihre Unabhängigkeit von der Zitadelle der Schwärze, indem sie einen kleinen Raumhafen unterhält sowie geringere Handelsinteressen fördert. Diese konzentrieren sich zumeist auf destillierte Gifte, bewusstseinsverändernde Drogen und Sprengstoffe, welche von den freudlosen Menschen und Zwergen der Stadt hergestellt werden. Die Miliz von Stillstand ist erstaunlich professionell und trainiert mit biotechnologischen Schiffen, die wie riesige Fledermäuse mit Greifmandibeln aussehen. Gerüchten zufolge überlebt die abtrünnige Gruppe nur, weil Cassai es so will. Doch Stillstands Anführer, die Hohe Seherin **Habbelgeth** (CB Zwergische Aspirantin), besteht darauf, dass ihr Wissen über „geheime Wahrheiten“ des Schwarzen Pharaos ihre Stadt vor der unheiligen Vergeltung des Königs schützt.

Stufen ins Seitwärts

Mehrere monolithische Steinstufen führen einen der Gedrehten Gipfel hinauf. Widerlicher Nebel hüllt sie ein und verbirgt sie vor optischen, magischen oder technischen Beobachtungsversuchen. Manche Besucher, die auf eine der Stufen klettern, sehen nahebei einen bunten Wirbel im Nebel, aber nur eine Person kann diese Erscheinung jeweils erblicken. Ihre Begleiter sind für gewöhnlich nicht in der Lage, dieses Portal zu sehen oder mit ihm zu interagieren.

Auf jeder Stufe existiert ein anderer Wirbel, der jeweils zu einer anderen Version von Aucturn führt. Eine ist eine öde Wüstenlandschaft, auf der mörderische Roboter unbekannter Bauart umherstreifen. Auf einer anderen Version stehen Felder voller süßlich riechender Blumen unter einem hell leuchtenden Mond. Und wieder eine andere ist nur noch eine geborstene Hülle, als ob der Gott, der im Planeten brütet, schon vor langer Zeit ausbrach. Die Position der Sterne bestätigt in jedem dieser Fälle, dass es sich um Aucturn handelt, und man sich lediglich in einer anderen Wirklichkeit befindet. In den verschiedenen Versionen von Aucturn wurden nur erste Beobachtungen angestellt, denn wenn Besucher nicht inner-

halb weniger Minuten durch den Wirbel zurückkehren, schließt er sich permanent und sie stranden in einer fremden Dimension.

Die Tempeltürme der Kreideberge

Es gibt zwar mehr versteckte Stützpunkte und Unterschlupfe auf Aucturn, welche Kreaturen des Reichs der Schwärze enthalten, als der Kult von Nyarlathotep zugeben würde, aber keine davon sind so gefährlich wie die geheimen Tempellaboratorien in den gewaltigen Kavernen tief unter den Kreidebergen. Hier ragen mehrere steinerne Tempeltürme Hunderte von Metern in die Höhe. Diese einst mächtigen Schreine zu Ehren Nyarlathoteps wurden vor Jahrtausenden aufgegeben, enthalten aber immer noch ein Echo ihrer religiösen Energie. Das Reich der Schwärze entdeckte diesen vergessenen Ort und nahm ihn in Beschlag. Nun versuchen seine Agenten, die Verehrung von Nyarlathotep mental zu korrumpieren, indem sie die Gehirnwellen von gefangenen Kultanhängern pervertieren. Schwärme von Deh-Nolos, Neh-Thalggus und Yah-Thelgaadi arbeiten bei flackerndem Licht der Tempeltürme, tauschen die Gehirne der gefangenen Kultisten aus, um deren biotheologische Energien zu extrahieren und zu mutieren. Wurmartige Chyzaeduen, die einzigen Wesen des Reichs der Schwärze, die man als so etwas wie Gelehrte der Theologie bezeichnen kann, überwachen die Arbeit. Die Hirne der Gefangenen könnten noch weitere, tiefere Geheimnisse enthalten, welche man mit einer gewagten Bergungsmission in dieses Bollwerk erhalten und gegen das Reich einsetzen könnte.

Die Zahnsteine

Die Zahnsteine sind aus einem Stück bestehende, rechteckige Blöcke mit einer Breite von sechs und einer Höhe von 24 oder mehr Metern. Sie ragen in einem kilometerbreiten Tal aus Aucturns schlüpfrigen, gummiartigen Boden heraus. Die Blöcke stehen in einem grob dreieckigen Muster, wobei sich einige von ihnen einzeln in der Nähe befinden. Die Anlage wirkt zwar wie eine vorzeitliche Ansammlung von Menhiren, aber die Zahnsteine bestehen aus festem, gelblichem Knochenmaterial und ähneln riesigen, stumpfen Zähnen. Man kann sie beschädigen, aber der Schaden repariert sich mit überraschender Geschwindigkeit von selbst. Um die Zahnsteine herum lauern seltsame Humanoide aus Zähnen, die mit den Blöcken verschmelzen, wenn sie bemerken, dass man sie beobachtet.

Manche Außenweltler, welche die Anlage der Zahnsteine betrachten, erleben eine Art nagendes Déjà-vu, so als ob ihnen das Muster, in dem die Blöcke stehen, bekannt vorkäme, aber fundamental fehlerhaft sei (zum Beispiel, weil einer oder zwei der Zahnsteine sich am falschen Ort befinden). Eine Computeranalyse zeigt auf, dass der Grundriss der Anlage verschiedenen Sternenkonstellationen ähnelt, aber nicht mit ihnen übereinstimmt, wenn man sie von Aucturns oberer Atmosphäre aus sehen kann. Manche Leute glauben, dass man die Zahnsteine nur einem dieser Sternbilder anpassen müsse, damit etwas Wunderbares – oder Schreckliches – geschehe.

Die Zerbrochene Flotte

Im Orbit um Aucturn kreisen Hunderte von Wracks von Schiffen aus den Paktwelten, darunter auch riesige Kriegsschiffe. Ihre Trümmer kollidieren gelegentlich miteinander, worauf es weit unten auf der Planetenoberfläche brennende Bruchstücke regnet. Zum größten Teil treiben die zerstörten Schiffe aber langsam um Aucturn herum wie faule Fliegen um einen Kadaver. Man nimmt an, dass die Schiffe irgendwann während des Intervalls aus heute unbekannten Gründen von Planeten im Systeminneren aufbrachen. Manche der Wracks enthalten mit Sicherheit wertvolle Relikte oder Informationen über das Intervall, aber die seltsamen Energien Aucturns haben verzerrenden Einfluss auf sie gehabt. Nur wenige der Schiffe sind bisher erforscht worden, da ihr Innenleben Wahnsinn erzeugt. Ein paar dokumentierte Beispiele geben Hinweise auf die Schrecken, die einen dort erwarten. Die Korridore des Kriegsschiffs *Collums Streiter* bestehen aus zuckendem Fleisch anstatt aus Stahl. Ihre Besatzung wurde in unsterbliche Polypen in Menschengröße verwandelt, die aus den Wänden ragen und ständig voller Schmerzen schreien. Der Transporter *Kriegsmahnung* erstrahlt in einem unheimlichen Licht, das unmögliche Schatten auf umliegende Wracks wirft. Das Erkundungsschiff *Roter Renner* ist innen viel größer als außen und enthält endlose, in trübes Licht getauchte Gänge, die einander auf bizarre Weise kreuzen und durch die manisches Gelächter aus der Tiefe des Schiffes hallt.

Die Zitadelle der Schwärze

Die Zitadelle der Schwärze, die am Ufer des Wogenden Ozeans steht, ist sowohl nach Bevölkerung als auch nach Größe Aucturns größte Siedlung. Sie ist ein massives, mehr als eineinhalb Kilometer hohes Gebäude, dessen Fundament mehrere Morgen Land einnimmt. Die Zitadelle besteht aus einem Durcheinander aus dichtem Stein, schwarzem Eisen, pulsierenden Fleischziegeln, Türmen aus zerklüfteten Knochen und zähen, organischen Membranen. Die mystischen Atmosphärenpumpen im Gebäude entziehen Aucturns gelbem Smog die Giftstoffe. Daher konnten sich in dem dräuenden Bauwerk sowie den vielen kleineren Gebäuden, die wie Seepocken an einem Schiffsrumpf an der Basis der Zitadelle kleben, eine große Zahl von Menschen, Ysokis sowie Angehörigen anderer Spezies der Paktwelten versammeln.

Trotz ihrer enormen Größe scheint die Zitadelle zu großen Teilen verlassen zu sein, denn weniger als 160.000 Wesen wohnen in ihren vielen Stockwerken und gähnenden Kammern. Viele Einwohner verbringen ihre Tage, ohne dass sie eine andere lebendige Seele erblicken, was den vielen misanthropischen Einsiedlern und besessenen Gelehrten obskuren Wissens sehr zupasskommt. Einige von ihnen glauben sogar, dass der Turm innen größer ist als außen oder dass das Gebäude sogar mehrere Innenbereiche besitzt, von denen jeder auf einer eigenen Halbebene liegt.

Der unangefochtene Herrscher der Zitadelle der Schwärze ist Cassai der König, unsterblicher Hohepriester von Nyarlathotep und, wie manche Leute flüsternd versichern, sogar ein Avatar des Leeren Reisenden. Cassai zeigt sich regelmäßig in der Öffentlichkeit. Jeder dieser Auftritte zieht große Mengen aus unterwürfigen Anhängern an und die charismatischen Reden des Herrschers werden häufig in die Paktwelten hinaus ausgestrahlt. Während dieser Spektakel kommt es nicht selten zu hingebungsvollem Geschrei und spontanen, ekstatischen Selbsttötungen. Trotz Cassais Stellung ist die Zitadelle der Schwärze keine Theokratie. In der Stadt leben genauso viele agnostische Gelehrte vergessenen oder verbotenen Wissens wie fromme Anhänger von Nyarlathotep. Diese Forscher studieren in den vielen Bibliotheken für ketzerische Bücher, die sich im Turm befinden, darunter die tumorbefallene Weinende Kathedrale und das Repositorium des Irrenden Wissens, in dem magische Stille herrscht. Andere Bewohner arbeiten auf den Fleischplantagen in den Kammern unter der Zitadelle, welche die Bevölkerung ernähren, oder dienen den Höhenpirschern, einer Sicherheitsfirma, welche zwischen Polizeiarbeit und sanktioniertem Serienmördertum laviert.

DIE ZITADELLE DER SCHWÄRZE

CB Gigantischer Turm
Bevölkerung 153.130 (45% Menschen, 14% Orokoraner, 11% Ysokis, 6% Androiden, 24% andere)
Regierungsform Autokratie (Cassai der König)
Eigenschaften Akademisch, Berüchtigt
Maximale Gegenstandsstufe 18

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

KULTANHÄNGER +1 KO

Du hast als gesichtsloser, Kapuze tragender Anhänger einer Religion oder Organisation gedient, die nicht in der Öffentlichkeit agiert – meistens deshalb, weil ihre Ziele illegal oder unmoralisch sind. Obwohl die Zeit, die du in diesem Kult verbracht hast, wahrscheinlich hinter dir liegt (jedenfalls bestehst du darauf, wenn über das Thema gesprochen wird), fallen dir Zeichen von Aktivität eines Kultes immer noch schnell auf. Außerdem bist du aufgrund der Einnahme von bewusstseinserweiternden Substanzen in Kombination mit schlaflosen Nächten voller nicht enden wollender Rituale an körperliche Entbehrungen gewöhnt.

FACHWISSEN [1.]

Du weißt über die Symbole, Mitglieder und Indoktrinationstechniken des Kultes Bescheid und kannst dieses Wissen auf andere verborgene Kulte übertragen. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Kultur oder Mystik ablegst, um Wissen über verborgene Kulte und geheimniskrämerische Religionen einschließlich ihrer Hierarchien, Symbole und Überzeugungen abzurufen, dann reduziere den SG um 5. Reduziere außerdem den SG von Fertigkeitswürfen für Diplomatie um 5, wenn du Informationen über verborgene Kulte und ihre geheimen Mitglieder sammelst (die für gewöhnlich als obskures oder geheimes Wissen bzw. als obskure oder mysteriöse Mitglieder behandelt werden). Verkleiden zählt zu deinen Klassenfertigkeiten; wenn Verkleiden zu den Klassenfertigkeiten der Klasse gehört, die du auf Stufe 1 ausgewählt hast, dann erhältst stattdessen einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden. Außerdem erhöht sich deine Konstitution bei der Charaktererschaffung um +1.

KULT UNTERWANDERN [6.]

Hast du einmal einen verborgenen Kult ausgemacht, kannst du rasch erlernen, die Denkweise seiner Mitglieder anzunehmen und vorzugeben, du gehörest zu ihnen. Verbringst du 10 Minuten damit, dich mit einem Mitglied eines verborgenen Kultes zu unterhalten, und gelingt dir ein Fertigkeitswurf für Kultur (SG 25), haben für diesen Kult charakteristische Mitglieder dir gegenüber eine Anfangseinstellung von Gleichgültig. Du erhältst außerdem einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern gegen solche Kultanhänger.

AUSSERGEWÖHNLICHE AUSDAUER [12.]

Deine Erfahrungen mit Drogen und Giften, die du während deiner Mitgliedschaft in deinem ehemaligen Kult gesammelt hast, haben dich gegen ihre Effekte abgehärtet. Du darfst ein Mal am Tag einen Zähigkeitswurf erneut durchführen, der dazu dient, den Effekten einer Droge, eines Giftes oder einer Krankheit zu widerstehen. Du musst dich für den Einsatz dieser Fähigkeit entscheiden, nachdem du den Wurf ausgeführt, aber bevor du dessen Ergebnis kennst.

ERINNERUNG AN UNTERWERFUNG [18.]

Die Meditation über deine Erfahrungen in einem Kult oder im Kampf gegen die Kulte der Galaxie verleiht dir innere Kraftreserven. Du kannst bis zu zwei Mal am Tag 10 Minuten lang über deine Zeit als Kultanhänger reflektieren, indem du mit einer anderen Person darüber sprichst oder du private Audiologs aufzeichnest. Als Resultat erhältst du 1 Reservepunkt zurück (dies gilt nicht als Rast zum Auffüllen deiner Ausdauerpunkte).

RAUMSCHIFFE 2

DER DRIFT

Der Drift ist zugleich eines der größten Rätsel der Paktwelten und ein fundamentaler Aspekt der politischen und wirtschaftlichen Strukturen des Systems. Er sorgt dafür, dass Kolonien und Außenposten in fernen Winkeln des Weltalls mit ihrem einstigen Heimatsystem verbunden bleiben, und fördert den Handel zwischen den Paktwelten und anderen Zivilisationen wie z.B. dem Veskarium.

Dank des Intervalls weiß niemand genau, wie lange die intelligenten Völker der Paktwelten eigentlich schon über die Raumfahrt verfügen. Das Reisen zwischen den Welten innerhalb des Systems scheint aber schon früher regelmäßig stattgefunden zu haben, auch wenn es eher teuer war – man nutzte äußerst mächtige Zauber, langsame Raketenantriebe oder auch Antriebe, welche sich des Ebenenwechsels bedienten, wie die berüchtigten kuthitischen Schattenantriebe. Die unglaublichen Entfernungen zwischen den Sternen sorgten aber dafür, dass interstellare Reisen über den Rand des eigenen Sonnensystems hinaus außergewöhnlich selten stattfanden und die Domäne von Narren und Fanatikern waren.

Als Triune zur Göttlichkeit aufstieg, entsandte die neue Gottheit als erstes das Signal: eine wundersame, galaxisweite Übertragung, welche die Pläne für eine neue Art von Raumschiffsantrieb enthielt, mit dem man eine bis dahin unbekannte Realitätsebene erreichen konnten: den Drift. Man weiß dabei nicht, ob Triune den Drift entdeckt hat, wie von ihr behauptet, als sie sich den metaphysikalischen Code hinter der Realität angesehen hat, oder die Ebene kraft ihres göttlichen Willens erschaffen hat.

DIE PHYSIK DES DRIFTS

Trotz seines seltsamen Aussehens unterscheidet sich der Drift nicht sonderlich vom Weltall der Materiellen Ebene. Die Ebene ist nahezu leer, luftleer und ohne Schwerkraft – sieht man von jenen Ausnahmen ab, die von Driftreisenden als „Planare Blasen“ bezeichnet werden. Wird ein Stück einer anderen Ebene in den Drift gerissen, erweitern Teile seiner Essenz das planare Geflecht des Drifts, während der Rest vollständig, samt Gelände und aller im Moment des Diebstahls vorhandener Gegenstände und Kreaturen, in den Drift versetzt wird. Dort treibt das Stück der anderen Ebene fortan umher. Die größten dieser Stücke werden zu lokalisierten Regionen, in denen ihre früheren planaren Eigenschaften dominieren. Sobald etwas aus diesen Blasen entfernt wird, verliert es sofort diese früheren planaren Eigenschaften. Manche Gelehrte glauben, dass diese Blasen mit der Zeit in sich zusammenfallen und vom Drift „verdaut“ werden, dies aber ein absolut zufälliger Prozess sein.

DRIFTREISEN

Driftreisen nutzen dieselben allgemeinen Prinzipien wie andere Formen des Ebenenwechsels, wenn auch ohne Magie. Da die Entfernungen im Drift nicht denen auf der Materiellen Ebene entsprechen, ist es einem Raumschiff möglich, den Drift an einem Punkt zu betreten, im Drift ein kurzes Stück zu reisen und dann in großer Entfernung vom Ausgangspunkt auf die Materielle Ebene zurückzufallen. Auf diese Weise werden gewaltige Strecken abgekürzt.

Dies hat sich zwar als enormer Segen für die Kulturen der Paktwelten und andere Zivilisationen in der ganzen Galaxis erwiesen, ist aber nicht so einfach, wie es klingt. Die Navigation im Drift ist aus mehreren Gründen schwierig. Erstens gibt es im Drift keine wirklichen Orientierungspunkte – er ist zwar voller Brocken fremdartigen Geländes und zufällig aus anderen Ebenen weggezerrten Gegenständen, zugleich aber eine gigantische Leere aus sich verzerrenden purpurrosa Lichtmustern und in Bewegung befindlichen, materielosen Wolken aus rätselhafter Energie. Zweitens erfolgt das Wachstum zufällig, so dass die Entfernungen zwischen zwei Punkten im Drift sich ständig verändern, da diese sich ständig in diversen Regionen ausdehnt oder schrumpft. Als Ergebnis bleibt nichts lange an Ort und Stelle und zwei scheinbar bewegungslose Gegenstände könnten plötzlich tausende von Kilometern auseinanderliegen.

Hier kommen Driftsignalgeber ins Spiel. Diese werden von Triunes Kirche hergestellt und unterhalten. Sie existieren irgendwie zugleich auf der Materiellen Ebene und im Drift. Daher können Navigatoren anhand der Positionen der Signalgeber und mittels mehrdimensionaler Mathematik den richtigen Flecken aufspüren, an dem sie den Drift wieder verlassen müssen – und es gibt sogar viele dieser Leuchtfeuer, welche im All fernab aller bedeutsamen Ziele treiben. Der wichtigste Faktor bei der Driftnavigation ist die Dichte der Signalgeber in einer bestimmten Region der Materiellen Ebene. Dieser Faktor wirkt sich am stärksten auf die Reisezeit zwischen zwei Punkten aus und ob ein bestimmter Ort als im Nahen Weltall oder in der Leere befindlich betrachtet wird. Bis heute ist noch niemand im Drift über den Rand der Galaxis hinausgereist, wobei unklar ist, ob dies an einer Beschränkung der Driftsignalgebertechnologie, der Ebene selbst, Triunes Einfluss oder etwas gänzlich anderem liegt.

Einen bestimmten Punkt im Drift zu lokalisieren wie z.B. eine bestimmte Planare Blase, ist äußerst schwierig und erfordert wenigstens einen Fertigkeitswurf gegen SG 30 für Steuerung zum Navigieren (der SL kann auch durchaus mehr verlangen). Bestimmte magische Gegenstände, göttliche Hilfe oder mysteriöse „Signalgebercodes“ der Kirche von Triune können einem Schiff ermöglichen, einen Ort erneut zu besuchen. Dies gilt insbesondere für Alluvion, die seltsame Amalgamstadt, welche Triune öffentlich als ihr göttliches Reich beansprucht. Schiffe erreichen die Stadt immer wieder ungewollt im Rahmen anderer Driftsprünge, doch um die Stadt vorsätzlich zu erreichen, sind die bereits erwähnten göttlichen Koordinatencodes erforderlich.

Auch wenn man Reisen auf der Materiellen Ebene durch den Drift abkürzt, dauert die Reise im Drift immer noch eine gewisse Zeit. Diese kann allerdings trotz identischen Start- und Zielpunkten stark variieren, selbst wenn wiederholt mit demselben Schiff unterwegs ist. Ebenso sind diese Pfade nicht so präzise wie physische Handelsrouten. Zwei praktisch identische Schiffe könnten etwa zur gleichen Zeit von der Absalomstation nach Vesk I aufbrechen, gleich lange unterwegs sein und sich dennoch nie im Drift unterwegs begegnen. Diese leichte Abweichung bedeutet, dass zwei Schiffe den Drift nicht zugleich an genau derselben Stelle auf der Materiellen Ebene verlassen können. Zudem verlässt ein Schiff nie den Drift an der Position eines festen Gegenstandes. Andererseits ist es unmöglich, bestimmte Sprungpunkte im Drift zu befestigen und auf diese Weise zu kontrollieren – und wer seinen Planeten vor einer Invasion beschützen will, müsste dazu jeden Kubikmeter rund um seine Welt verminen.

All dies ist nützlich für einzelne Schiffe, schafft aber Komplikationen für Flotten oder Handelszüge, welche zeitgleich am Ziel eintreffen wollen – oder schlimmer noch in derselben Formation, in der man aufgebrochen ist. In diesen Situationen können meh-

rere Schiffe ihre Driftantriebe anderen unterordnen und so für die Bestimmung der Reisezeit und der Ankunftsposition als ein Schiff gelten. Der Nachteil besteht darin, dass der Verband die niedrigste Geschwindigkeit unter den beteiligten Driftantrieben nutzt. Einige Militärorganisationen haben allerdings besondere Kontrollschiffe entwickelt, welche die Beschränkung umgehen und ganzen Armadas ermöglichen können, sich schnell und in Formation zu bewegen.

PLANARE EIGENSCHAFTEN

Wie jede Ebene besitzt auch der Drift konsistente Eigenschaften, die ihn von anderen Ebenen unterscheidet:

Transitive Ebene

Der Drift ist eine Transitive Ebene – er wird von Sterblichen hauptsächlich als Transportmittel genutzt. Technisch betrachtet grenzt er an die Materielle Ebene an, so dass jeder Punkt auf der einen Ebene ein Gegenstück auf der anderen besitzt, allerdings sind diese Punkte hoffnungslos durcheinander – zwei Punkte, die im Drift einen Kilometer auseinanderliegen, könnten auf der Materiellen Ebene korrespondierende Punkte besitzen, zwischen denen tausende von Lichtjahren liegen.

Keine Schwerkraft

Individuelle Planare Blasen verfügen möglicherweise über eigene Regionen mit lokalem Schwerkraftvektor, doch im sonstigen Drift gibt es keine bemerkbare Schwerkraft.

Normaler Zeitablauf

Die Zeit vergeht im Drift mit derselben Geschwindigkeit wie auf der Materiellen Ebene.

Unendlich und Ausdehnend

Technisch gesehen ist der Drift zwar ebenso endlich wie der Gutteil der Äußeren Ebenen, egal ob der Berg des Himmels oder die vielschichtige Grube der Hölle, er ist zugleich aber derart ausgedehnt, dass er effektiv unendlich ist – außerdem hat noch niemand einen Rand oder eine Grenze der Ebene gefunden. Zugleich zeigen göttliche Erkenntniszauber, dass der Drift immer noch wächst, wenn er winzige Stücke anderer Ebenen absorbiert.

Dynamischer Aufbau

Der Drift ist im Kern konsistent und Gegenstände darin folgen denselben Naturgesetzen der Materiellen Ebene. Da die Ebene aber zugleich ständig und zufällig wächst, sind die Positionen von Objekten auf der Ebene zueinander instabil – zwei Objekte können in einem Moment nebeneinander sein und im nächsten Kilometer voneinander entfernt, ohne dass sie sich wahrnehmbar bewegt hätten. Zum Glück betrifft dies nur selten Personen oder Ausrüstungsgegenstände, während man den Drift bereist.

Leichte Neutrale Gesinnung

Kreaturen jeder Gesinnung können im Drift existieren, ohne Mali zu erleiden.

Begrenzte Magie

Magie funktioniert größtenteils normal im Drift, sieht man von Zaubern und magischen Fähigkeiten ab, welche Kreaturen oder Material in den Drift hinein oder hinaus transportieren. D.h. Zauber und Fähigkeiten wie *Ebenenreise* und *Schattenreise* scheitern einfach, dies gilt auch für Zauber und Fähigkeiten der Unterschule der Herbeizauberung.

OPTIONEN FÜR RAUMSCHIFFE

Da die Erkundung der Galaxis ein stetig expandierendes Unterfangen ist, erhalten die Forschungsabteilungen verschiedener Organisationen, die für die Entwicklung neuer Raumschiffe und Schiffssysteme zuständig sind, große Geldmittel. Manche der Schiffe und Komponenten in diesem Abschnitt können auf dem freien Markt erworben werden, andere nur auf dem Schwarzmarkt. Bei manchen mag es auch helfen, sich einer Organisation anzuschließen oder mit einer zu verbünden, um Zugang zu solchen Neuerungen zu erlangen.

In diesem Abschnitt findest du neue Raumschiffe für fünf verschiedene Organisationen. Diese Schiffe werden zwar nicht ausschließlich von diesen Gruppierungen verwendet, sollen aber helfen, einen Eindruck von Stil und Spezialisierungen der Gruppen zu finden.

Außerdem verwenden die hier vorgestellten Schiffe Regeln, welche nicht in Kapitel 9 des *Starfinder-Grundregelwerkes* zu finden sind, darunter neue Schiffssysteme, Erweiterungsbuchten und Waffen, die alle im Folgenden beschrieben werden.

Dieses Kapitel stellt die neuen Technologien als Teil spezifischer Schiffsmodelle oder Machtgruppen vor. Allerdings sind der Wettbewerb und die Industriespionage zwischen Schiffsherstellern heftig und so können ähnliche Technologien gut auch anderswo gefunden werden.

BIOMECHANISCHE SCHIFFE

Die Schiffe der Xenohüter werden weniger gebaut als in orbitalen Gärtnereien gezüchtet. Als einzigartige Mischungen aus Technik und Natur können sie sich mit der Zeit selbst heilen und auf Gefahren anders reagieren als andere Schiffe. Dennoch hat bisher keine andere Gruppe im System der Paktwelten die Geheimnisse ihrer Erschaffung entschlüsseln können.

Empathische Reaktion: Ein biomechanisches Schiff kann auf Verletzungen und Gefahr wie eine intelligente Kreatur reagieren. Sobald ein biomechanisches Schiff Kritischen Schaden erleidet, steigt seine Bewegungsrate um 2 Hexfelder (dies kann sich auf seinen Steuerungsmodifikator auswirken, siehe Seite 319 des *Starfinder-Grundregelwerkes*). Sollte der Pilot eines biomechanischen Schiffes erfolgreich das Pilotenmanöver Ausweichen ausführen, erhält das Schiff einen Situationsbonus von +3 auf seine RK und ZE (statt nur +2).

Selbstreparatur: Wenn ein biomechanisches Schiff sich nicht im Flug oder im Kampf befindet, regeneriert es automatisch 1 Rumpfpunkt pro Stunde. Dies kann auf 2 Rumpfpunkte pro Stunde erhöht werden, wenn das Neuwachstum des Schiffes von jemanden gelenkt wird, der über eine Anzahl an Fertigkeitsrängen in Technik gleich dem Grad des Schiffes verfügt (dieser Ingenieur kann in der fraglichen Zeit nichts anderes tun). Das Schiff benötigt das Licht eines nahen Sterns, daher muss es sich in einem Sternensystem mit einer Sonne befinden; schwächeres Licht verzögert den Prozess oder lässt ihn sogar zum Stocken kommen, nach Maßgabe des SL. Sollte diese Heilung die RP des Schiffes über ein Vielfaches seiner Kritischen Schadensschwelle bringen, wird bei einem zufällig bestimmten System der Kritische Schadenszustand um einen Schritt verringert.

Strahlungsempfindlichkeit: Waffen mit der Eigenschaft Verstrahlen fügen einem biomechanischen Schiff gewaltigen Schaden zu. Nicht nur erleidet die Mannschaft den Strahlungsschaden, das Schiff selbst erleidet Kritischen Schaden abhängig vom Grad der Strahlung. Niedrige Strahlung generiert einen Kritischen Schadenseffekt, Mittlere Strahlung zwei Kritische Schadenseffekte und hohe Strahlung vier Kritische Schadenseffekte.

SYSTEME

Die in diesem Band vorgestellten Schiffe nutzen diverse Systeme, um in den gnadenlosen Tiefen des Weltalls einen Vorteil zu erlangen. Diese Systeme werden während der Konstruktion des Schiffes eingebaut.

Datennetz

Aballonische Schiffe verfügen über ein komplexes Kommunikationsnetz, das ihnen erlaubt, Sensordaten und taktische Pläne untereinander zu teilen. Ein Schiff muss dieses System besitzen, um Teil eines Datennetzes zu sein, ferner kann ein Schiff sich vom nächsten Schiff im Netz nicht über Langstreckenreichweite entfernen, da es ansonsten aus dem Netz fällt.

Schiffe mit einem Datennetz bestimmen ihre Sensorentfernung zu einem Ziel, indem sie die Hexfelder zwischen dem Ziel und einem beliebigen Schiff im Netzwerk zählen. Sollte ein Schiff im Datennetz einen Scan durchführen, ein Ziel erfassen oder ein System anvisieren, so erhalten alle Schiffe im Netz diese Informationen und fraglichen Boni. Sollte das Schiff ein System anvisieren, wird nur der erste Kritische Schaden dem anvisierten System zugefügt. Mehrere Boni aus Ziel anvisieren sind nicht kumulativ. Diese gemeinsamen Boni kommen sogar noch weiterhin zur Anwendung, wenn das Schiff zerstört oder kampfunfähig werden sollte, welches die ursprüngliche Handlung ausgeführt hat.

Schiffsverschmelzung

Die Kapselschiffe (siehe Seite 162) der Xenohüter besitzen die Fähigkeit, miteinander zu verschmelzen und ein größeres Schiff auszubilden. Dies setzt voraus, dass acht Kapselschiffe aneinander andocken, während sie einen Stern in direkter Nähe umkreisen, da die erforderliche Energie ihre Solarbatterien stark beansprucht. Im Laufe der nächsten 24 Stunden verschmelzen die Schiffe miteinander und bilden ein Archenschiff (siehe Seite 162). Die Besatzungen der einzelnen Schiffe verbringen diese Zeit in Meditation und Kommunikation mit dem Geist ihres Schiffes, um dieses bei der Verbindung mit den anderen anzuleiten und einen gemeinsamen Verstand auszubilden. Sollte während dieser Zeit den Schiffen Schaden zugefügt werden, hat dies katastrophale Folgen und kann möglicherweise zum Verlust aller acht Schiffe führen.

Ein Kapselschiff kann ferner an einem Archenschiff andocken, sofern das größere Schiff über einen Andockplatz in seiner Kapselbucht verfügt. Dies kann je nach Wunsch von Schiff und Pilot vorübergehend oder permanent sein. Im letzteren Fall benötigt das Kapselschiff 1 Stunde, um mit dem Archenschiff zu verschmelzen.

SYSTEM	EKE	BAUPUNKTE
Datennetz	5	3
Schiffsverschmelzung	0	1

ERWEITERUNGSBUCHTEN

Die Baupunktekosten und EKE-Anforderungen der folgenden Erweiterungsbuchten werden auf Seite 153 aufgeführt. Mit Ausnahme eines Schiffsgefängnisses und Startröhren sind diese Optionen nicht bei den meisten kommerziellen Schiffswerften frei erhältlich und benötigten zu Erwerb und Installation die Genehmigung des SL.

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

Driftschattenprojektor

Diese Gerätschaft wurde von den Höllenrittern als Hilfe beim Einfangen feindlicher Schiffe entwickelt. Sie erzeugt bei Aktivierung einen „Driftschatten" mit einer Reichweite von 10 Hexfeldern vom aktivierenden Schiff aus. Jedes Schiff im Wirkungsbereich behandelt den effektiven Driftwert seines Driftantriebes als um 2 niedriger. Sollte dies den Driftwert unter 1 reduzieren, kann dieses Raumschiff nicht in den Drift wechseln, solange es sich im Driftschatten befindet. Dasselbe gilt für Schiffe, die aus dem Drift auf die Materielle Ebene wechseln und dabei im Wirkungsbereich landen. Von mehreren Schiffen erzeugte Schatten sind kumulativ, so dass genug Projektoren auch den besten Driftantrieb lahmlegen können.

Hydroponischer Garten

Dieser Raum enthält einen gänzlich sich selbstversorgenden Garten samt Sauerstoffrecycling, Nahrungsproduktion und Licht, das für beschleunigtes Wachstum sorgt. Ein Hydroponischer Garten belegt zwei Erweiterungsbuchten und kann bis zu 10 Mittelgroße Kreaturen auf unbegrenzte Zeit mit Nahrung versorgen, selbst wenn der Rest des Schiffes ohne Energie oder Antrieb ist. Mehrere Hydroponische Gärten können miteinander verbunden werden, um einen gewaltigen Weltraumgarten zu bilden.

Kapselbucht

Die Großkampfschiffe der Xenohüter besitzen die Fähigkeit, Kapselschiffe (siehe S.162) zu starten, die als Raumfähren oder andere Kurzstreckenfahrzeuge dienen. Aus einer Kapselbucht können bis zu zwei Kapselschiffe starten. Pro gestartetem Kapselschiff verliert das Archenschiff 15 Rumpfpunkte und erleidet einen Malus von -2 auf RK und ZE, ferner unterliegen alle Besatzungshandlungen einem Malus von -2.

Solange das Großkampfschiff über einen unbelegten Platz in einer Kapselbucht verfügt, kann es ein Kapselschiff resorbieren, um diese Rumpfpunkte zurückzuerlangen und die Mali aufzuheben. Sollte die Kapsel beschädigt zurückkehren, erhält das Großkampfschiff 1 Rumpfpunkt weniger pro 2 Punkte Rumpfschaden, den das Kapselschiff erlitten hat. Die Mali werden allerdings unabhängig vom Zustand des Kapselschiffes aufgehoben.

Schiffsgefängnis

Ein Schiffsgefängnis unterhält alle nötigen Sicherheitssysteme und Einrichtungen, um bis zu acht Mittelgroße Kreaturen einzusperren.

Startröhren

Diese Röhren wurden für Mittelgroße und Große Schiffe entwickelt. Sie ermöglichen einem Schiff, ein kleineres Schiff zu tragen, welches zu Beginn einer Pilotenphase gestartet werden kann. Eine Startröhre belegt zwei Erweiterungsbuchten und kann ein Sehr kleines Raumschiff fassen. Sollte ein Schiff während eines Kampfes in einer Startröhre andocken müssen, so geschieht dies am Ende der Pilotenphase und erfordert einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 10; dieser Wurf unterliegt einem Malus von -1 pro Hexfeld, um welches sich das kleinere Schiff in dieser Runde fortbewegt hat. Misslingt der Fertigkeitswurf, kann das Schiff nicht am größeren Raumschiff andocken.

ERWEITERUNGSBUCHT	EKE	BP-KOSTEN
Driftschattenprojektor	5	15
Hydroponischer Garten	0	5
Kapselbucht	5	10
Schiffsgefängnis	1	1
Startröhren	10	5

WAFFEN

Die in Tabelle 2-1 aufgeführten Raumschiffswaffen werden von den Raumschiffen in diesem Kapitel genutzt. Der SL kann bestimmen, dass Sporentorpedowerfer nicht von kommerziellen Ausstattern erworben werden können.

Bohrend

Eine Waffe mit dieser besonderen Eigenschaft verschießt einen hochfokussierten Energiestrahl, der mit Leichtigkeit durch Schilde schneidet. Bohrende Waffen haben stets kurze Reichweite und können nicht auf Ziele außerhalb der ersten Grundreichweite feuern. Trifft eine Bohrende Waffe auf Schilde, so füge den halben Schaden den Schilden und die andere Hälfte (abgerundet) den Rumpfpunkten zu. Sollte der den Schilden zugefügte Schaden diese verbrauchen, so füge eventuellen Restschaden wie normal den Rumpfpunkten des Schiffes zu. Sollte eine Bohrende Waffe einem Schiff mit einer Schadensschwelle Schaden zufügen, so halbiere diese Schadensschwelle, ehe du bestimmst, ob Schaden verursacht wird.

Sporen

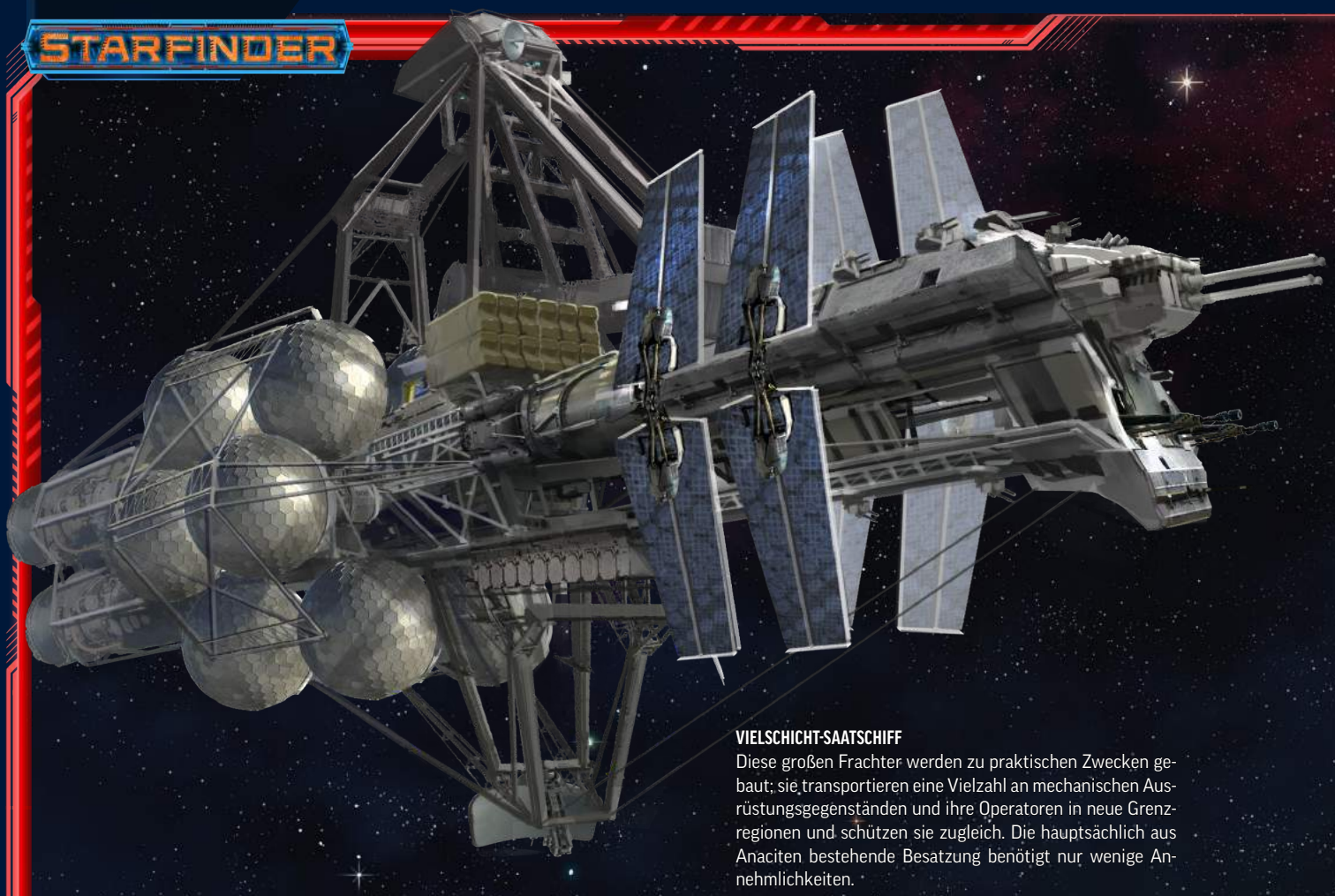
Eine Waffe mit dieser Eigenschaft setzt eine Wolke schnellwachsender Sporen in den Räumen im Inneren des getroffenen Schiffes frei, die den Schiffssystemen gewaltigen Schaden zufügt. Ein Schiff, das Schaden durch eine Sporenwaffe erleidet, nimmt augenblicklich Kritischen Schaden (vermerke diesen Schaden als Sporenschaden, auch wenn er als normaler Kritischer Schaden funktioniert). Ein Ingenieur kann Sporenschaden reparieren, indem er eine Handlung nutzt und einen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 15+Schiffsgrad ablegt. Sollte am Ende der Ingenieursphase noch Sporenschaden verbleiben, so erleidet das beschädigte System erneut Kritischen Schaden (dabei handelt es sich ebenfalls um Sporenschaden); dieser Schaden breitet sich wie normal auf andere Systeme aus, sollte das System den Zustand Schwer beschädigt erhalten. Mehrere Treffer mit einer Sporenwaffe besitzen keinen zusätzlichen Effekt, sofern das Schiff bereits den Effekten von Sporenschaden unterliegt. Sporenschaden betrifft nicht die Besatzung, es gibt aber Gerüchte über Waffenvarianten, welche feindselige Pflanzenkreaturen im Inneren des Zielschiffes erschaffen, sowie es kampfunfähig gemacht wurde.

TABELLE 2-1: RAUMSCHIFFWAFFEN

LEICHTE DIREKTBESCHUSSWAFFE	REICHW.	BEW. (HEXFELDER)	SCHADEN	EKE	KOSTEN (BP)	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
Bergbaulaser	Kurz	–	2W6	10	5	Bohrend

LEICHTE LENKWAFFE	REICHW.	BEW. (HEXFELDER)	SCHADEN	EKE	KOSTEN (BP)	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
Leichter Sporentorpedowerfer	Mittel	14	3W6	5	5	Eingeschränkter Beschuss 5, Sporen

SCHWERE LENKWAFFE	REICHW.	BEW. (HEXFELDER)	SCHADEN	EKE	KOSTEN (BP)	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
Schwerer Sporentorpedowerfer	Mittel	12	5W8	10	10	Eingeschränkter Beschuss 5, Sporen



VIELSCHICHT-SAATSCHIFF
Diese großen Frachter werden zu praktischen Zwecken gebaut; sie transportieren eine Vielzahl an mechanischen Ausrüstungsgegenständen und ihre Operatoren in neue Grenzregionen und schützen sie zugleich. Die hauptsächlich aus Anaciten bestehende Besatzung benötigt nur wenige Annehmlichkeiten.

ABALLONISCHE SCHIFFE

In den Jahrtausenden seit dem Verschwinden der Allerersten, jenes rätselhaften Volkes, das die ersten Städte auf Aballon errichtet und dann gänzlich mit Maschinen bevölkert hat, haben sich die Anaciten in zwei Gruppen aufgeteilt – die Wartenden und die Werdenden. Letztere unterhalten Raumschifffflotten, um die Sterne zu erkunden und zu kolonisieren.

In den gewaltigen Maschinenfabriken auf Aballon werden diese Schiffe von Firmen wie der Compiler-Initiative (oder auch CompInt) und den Vielschichtwerken hauptsächlich auf robotische Besatzungen ausgelegt erbaut. Nur wenige verfügen über eine Atmosphäre oder irgendwelche Annehmlichkeiten und die Kontrollen sind häufig vollständig digital und über spezielle Datenbuchsen zugänglich. Dies scheint aballonischen Schiffen zwar einen taktischen Vorteil zu verleihen, allerdings sind die meisten auf Erkundung und Kolonisierung ausgelegt, während Verteidigungssysteme eher unter dem Aspekt „*da war doch noch etwas...*“ hinzugefügt werden.

Der am weitesten verbreitete aballonische Schiffstyp ist das Autonome Erkundungsfahrzeug (kurz AEF). Diese winzigen Schiffe haben nur ein Besatzmitglied, das meistens fest ins Schiff selbst integriert ist. Ihr Hauptziel besteht darin, zu neuen Welten zu reisen, um für die Kolonisierung geeignete Planeten zu finden. Oft begleiten sie größere Schiffe in kleinen Schwärmen. Obwohl die AEFs unabhängig operieren können, werden sie oft von einer Kommandofregatte aus gelenkt, einem schwerbewaffneten Zerstörer, welcher die weitaus wichtigeren Saatschiffe beschützen soll, transportieren diese doch die nötige Ausrüstung, um andere Welten zu kolonisieren. Saatschiffe variieren stark in Größe und Konfiguration; die kleinsten transportieren nur Werkzeuge zu einfacher Erzverarbeitung, doch mit der Zeit wächst auch die kleinste Operation möglicherweise zu einer unabhängigen Kolonie heran, in der nur Robotdiener existieren.

COMPINT-AEF GRAD 1/3

Sehr kleiner Raumjäger
Bewegungsrate 8; **Manövrierfähigkeit** Perfekt (Wende 0); **Drift** 1
RK 15; **ZE** 12
RP 20; **SS** –; **KS** 4
Schilde Einfach 10 (Bug 3, Backbord 2, Steuerbord 2, Achtern 3)
Angriff (Bug) Bergbaulaser (2W6)
Energiekern Mikron (Leicht; 50 EKE); **Driftantrieb** Einfach; **Systeme** Datennetz, einfacher Computer, einfache Kurzstreckensensoren, Mk. 3 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Keine
Modifikatoren +2 Computer, +2 Steuerung; **Mindestbesatzung** 1

MANNSCHAFT

Wissenschaftsoffizier Computer +12 (1 Rang), Schützenwurf +4, Steuerung +7 (1 Rang)

COMPINT-KOMMANDOFREGATTE GRAD 8

Großer Zerstörer
Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 1
RK 23; **ZE** 20
RP 190; **SS** –; **KS** 38
Schilde Mittelschwer 140 (Bug 35, Backbord 35, Steuerbord 35, Achtern 35)
Angriff (Bug) Partikelstrahl (8W6)
Angriff (Backbord) Gaußgeschütz (4W4)
Angriff (Steuerbord) Gaußgeschütz (4W4)
Angriff (Achtern) Gaußgeschütz (4W4)

COMPINT-KOMMANDOFREGATTE
Die Ingenieure von CompInt legen bei den Kommandofregatten wenig Wert auf Ästhetik; bei den meisten steht das Nützlichkeitsprinzip im Vordergrund.

COMPINT-AEF
Der anacitische Pilot eines bestimmten Autonomen Erkundungsfahrzeuges wird oft so gebaut und programmiert, dass er in das Schiff passt und es steuern kann. Sobald er seine Mission ausgeführt hat, wird sein Bewusstsein meistens in eine andere Hülle transferiert.

Angriff (Geschützturm) Flugabwehrkanone (3W4)
Energiekern Puls (Orange; 250 EKE); **Driftantrieb** Einfach; **Systeme** Datennetz, fortschrittliche Mittelstreckensensoren, Hackerabwehr, Mannschaftsquartiere (einfach), Mk. 2 Trioknoten-Computer, Mk. 4 Verteidigungen, Mk. 6 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Startröhren (2, jeweils 1 AEF)
Modifikatoren +2 auf drei Würfe pro Runde, +4 Computer, +1 Steuerung; **Mindestbesatzung** 20

MANNSCHAFT

Kapitän Computer +25 (8 Ränge), Diplomatie +16 (8 Ränge), Technik +21 (8 Ränge), Schützenwurf +13, Steuerung +17 (8 Ränge)
Ingenieur (1 Offizier, 2 Besatzungsmitglieder) Technik +21 (8 Ränge)
Bordschützen (2 Offiziere, jeweils 2 Besatzungsmitglieder) Schützenwurf +19
Pilot (1 Offizier, 3 Besatzungsmitglieder) Steuerung +22 (8 Ränge)
Wissenschaftsoffiziere (2 Offiziere, jeweils 2 Besatzungsmitglieder) Computer +25 (8 Ränge)

VIELSCHICHT-SAATSCHIFF GRAD 11

Riesiger Großraumfrachter
Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Schlecht (Wende 3); **Drift** 1
RK 26; **ZE** 25
RP 200; **SS** 5; **KS** 40
Schilde Mittelschwer 200 (Bug 50, Backbord 50, Steuerbord 50, Achtern 50)
Angriff (Bug) Gravitationsstrahler (6W6)
Angriff (Achtern) Schwere Laserkanone (4W8)
Angriff (Geschützturm) Flugabwehrkanone (3W4), Sprengraketenwerfer (4W8)
Energiekern Nova (Ultra; 300 EKE); **Driftantrieb** Einfach; **Systeme** Datennetz, fortschrittliche Mittelstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (einfach), Mk. 4 Trioknoten-Computer, Mk. 7 Panzerung, Mk. 7 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (8, enthalten meisten eine kleine Aufbereitungs- und Fabrikationsanlage), Techwerkstatt, Wissenschaftslabor
Modifikatoren +4 auf drei Würfe pro Runde, +4 Computer;
Mindestbesatzung 30

MANNSCHAFT

Kapitän Computer +29 (11 Ränge), Diplomatie +20 (11 Ränge), Einschüchtern +20 (11 Ränge), Schützenwurf +17, Steuerung +20 (11 Ränge), Technik +20 (11 Ränge)
Ingenieur (1 Offizier, 4 Besatzungsmitglieder) Technik +25 (11 Ränge)
Bordschützen (2 Offiziere, jeweils 3 Besatzungsmitglieder) Schützenwurf +22
Pilot (1 Offizier, 3 Besatzungsmitglieder) Steuerung +25 (11 Ränge)
Wissenschaftsoffiziere (2 Offiziere, jeweils 5 Besatzungsmitglieder) Computer +29 (11 Ränge)

INFERNEX DIABOLISCHE FESTE
Diese mit Waffen – und bösartig wirkenden Stacheln – überladenen Raumschiffe gehören zu den gefürchtetsten Schiffen im System der Paktwelten und im offenen Weltall.

HÖLLENRITTERSCHIFFE

Nur wenige Raumschiffe erwecken denselben Schrecken wie ein Schiff der Höllenritter. Diese Schiffe sollen zugleich einschüchternd und technisch überlegen sein. Sie sind schlank, schwarz und mit Hörnern, infernalischen Symbolen und Stacheln bedeckt – ganz wie die Rüstungen und Ausrüstungsgegenstände der Besatzungsmitglieder. Wer sich Höllenrittern gegenüber sieht, ergibt sich oft, ehe ein Schuss gefallen ist, in der Hoffnung, sich so auf die gute Seite der gnadenlosen Ordnungshüter schleichen zu können.

In erster Linie nutzen die Höllenritter ihre Schiffe, um in der endlosen Weite des Alls für Ordnung zu sorgen. Die Mehrheit ihrer Schiffe werden von der höllenrittereigenen Infernex AG gebaut, deren gewaltige Werft nahe der Sonne angeblich direkt mit der Hölle verbunden ist und wo versklavte Teufel den Gerüchten nach auf Anweisung der Höllenritter –Signifertechniker Schiffskomponenten verzaubern.

Sollte die Lage ernst und absolute Ordnung erforderlich sein, können die Höllenritter eine ihrer Zitadellen einsetzen. Diese gewaltigen Kampfstationen sind die mobilen Hauptquartiere der einzelnen Höllenritterorden – jede zählt zu den größten Schiffen der Paktwelten und bietet bis zu vier mächtigen Schlachtschiffen jeweils Andockplätze. Schlimmer noch, diese Zitadellen verfügen über Driftantriebe, auch wenn im Vorfeld eines Sprunges ihre Reaktoren über längere Zeit auf Volllast laufen müssen, um die nötige Energie zu erzeugen. Viele Regierungen der Paktwelten betrachten die reine Existenz dieser Schiffe als gefährliche Provokation, während die Höllenritter darauf bestehen, dass sie angesichts der jüngsten Bedrohungen für das System notwendig seien – und kaum jemand, der den Angriff des Schwarms oder den Krieg gegen das Veskarium erlebt hat, kann dieses Argument verneinen.

INFERNEX-BRANDNAGEL GRAD 1

Sehr kleiner Angriffsjäger
Bewegungsrate 10; **Manövrierfähigkeit** Gut (Wende 1)
RK 16; **ZE** 15
RP 35; **SS** –; **KS** 7
Schilde Einfach 20 (Bug 10, Backbord 4, Steuerbord 4, Achtern 2)
Angriff (Bug) Leichter Partikelstrahl (3W6), Leichter Plasmatorpedowerfer (3W8)
Angriff (Achtern) Gaußgeschütz (4W4)
Energiekern Mikron (Ultra; 80 EKE); **Driftantrieb** Keine;
Systeme Einfache Kurzstreckensensoren, Mk. 1 Mononoten-Computer, Mk. 2 Verteidigungen, Mk. 3 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Keine
Modifikatoren +1 auf einen Wurf pro Runde, +2 Computer, +1 Steuerung;
Mindestbesatzung 1

MANNSCHAFT

Pilot Computer +7 (1 Rang), Schützenwurf +5, Steuerung +10 (1 Rang)

INFERNEX-INTERDICTUS GRAD 13

Riesiger Raumkreuzer
Bewegungsrate 8; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 2
RK 28; **ZE** 25
RP 255; **SS** 5; **KS** 51
Schilde Schwer 280 (Bug 100, Backbord 60, Steuerbord 60, Achtern 60)
Angriff (Bug) Super-X-Laserkanone (3W4×10)
Angriff (Backbord) Leichte Plasmakanone (2W12)

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

INFERNEX-INTERDICTUS
Die Höllenritter schicken einen Infernex-Interdictus aus, wenn sie andere Raumschiffe abfangen, am Sprung in den Drift hindern und die Besatzung lebend einfangen wollen. Die Kombination aus Gravitationsstrahler und Driftschattenprojektor bilden eine Kombination, der kaum zu entrinnen ist.

INFERNEX-BRANDNAGEL
Dieser Standard-Raumjäger der Höllenritter bietet zugleich Geschwindigkeit und Feuerkraft, auch wenn das Fehlen von Back- und Steuerbordwaffen eine bekannte Schwäche darstellt. Brandnagel-Piloten werden ausgebildet, dies mittels waghalsiger Pilotenmanöver auszugleichen.

Angriff (Steuerbord) Leichte Plasmakanone (2W12)
Angriff (Geschützturm) Gravitationsstrahler (6W6)
Energiekern Nova (Schwer; 200 EKE), Nova (Leicht; 150 EKE); **Driftantrieb** Verbessert; **Systeme** fortschrittliche Mittelstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (einfach), Mk. 4 Dualknoten-Computer, Mk. 5 Verteidigungen, Mk. 7 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Driftschattenprojektor, Frachträume (2), Krankenstation, Schiffsgefängnisse (2)
Modifikatoren +4 auf zwei Würfe pro Runde, +4 Computer; **Mindestbesatzung** 42

MANNSCHAFT

Kapitän Computer +27 (13 Ränge), Diplomatie +28 (13 Ränge), Einschüchtern +28 (13 Ränge), Schützenwurf +20, Steuerung +23 (13 Ränge)
Ingenieure (2 Offiziere, jeweils 6 Besatzungsmitglieder) Technik +28 (13 Ränge)
Bordschützen (3 Offiziere, jeweils 4 Besatzungsmitglieder) Schützenwurf +25
Pilot (1 Offizier, 3 Besatzungsmitglieder) Steuerung +28 (13 Ränge)
Wissenschaftsoffiziere (2 Offiziere, jeweils 3 Besatzungsmitglieder) Computer +32 (13 Ränge)

INFERNEX DIABOLISCHE FESTE — GRAD 16

Gigantisches Kriegsschiff
Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 3); **Drift** 1
RK 31; **ZE** 30
RP 440; **SS** 10; **KS** 88
Schilde Schwer 360 (Bug 100, Backbord 80, Steuerbord 80, Achtern 100)
Angriff (Bug) Verbundene Partikelstrahlen (16W6), Höllenfeuertorpedowerfer (2W10×10)
Angriff (Backbord) Schwere Laserkanone (4W8), Schwere Laserkanone (4W8), Mikroraketenbatterie (2W6)
Angriff (Steuerbord) Schwere Laserkanone (4W8), Schwere Laserkanone (4W8), Mikroraketenbatterie (2W6)
Angriff (Geschützturm) Schweres Lasernetz (5W6), Schweres Lasernetz (5W6)
Energiekern Portal (Leicht; 300 EKE), Nova (Schwer; 200 EKE); **Driftantrieb** Einfach; **Systeme** fortschrittliche Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (einfach), Mk. 5 Dualknoten-Computer, Mk. 9 Panzerung, Mk. 10 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Fluchtkapseln, Hangar, Krankenstation, Passagierquartiere (Luxus), Techwerkstatt
Modifikatoren +5 auf zwei Würfe pro Runde, +4 Computer, +1 Steuerung; **Mindestbesatzung** 200

MANNSCHAFT

Kapitän (plus 2 Offiziere) Computer +32 (16 Ränge), Diplomatie +33 (16 Ränge), Einschüchtern +33 (16 Ränge), Schützenwurf +25, Steuerung +29 (16 Ränge), Technik +28 (16 Ränge)
Ingenieure (6 Offiziere, jeweils 12 Besatzungsmitglieder) Technik +33 (16 Ränge)
Bordschützen (8 Offiziere, jeweils 8 Besatzungsmitglieder) Schützenwurf +30
Pilot (1 Offizier, 10 Besatzungsmitglieder) Steuerung +34 (16 Ränge)
Wissenschaftsoffizier (6 Offiziere, jeweils 5 Besatzungsmitglieder) Computer +37 (16 Ränge)

ERBINWERKE-KATHEDRALENSCHIFF
Diese gewaltigen, grandiosen Schiffe sind der Stolz der Iomedanischen Raumstreitkräfte. Nicht nur können sie 16 Leuchtschwerter in ihren Hangars transportieren, ein Kathedralenschiff verfügt zudem über die Schiffswaffen, um in einem Gefecht bestens standzuhalten.

IOMEDANISCHE SCHIFFE

Der Kampf gegen das Böse beschränkt sich nicht auf Planeten, Monde und Raumstationen. Wer Iomedae verehrt, der weiß, dass er bereit sein muss, auch zwischen den Sternen zu kämpfen und als Licht in der Dunkelheit zu dienen. Nur wenige andere Kirchen verfügen über auch nur ansatzweise so große Flotten wie die Iomedanischen Raumstreitkräfte. Wie die Bauwerke der Iomedaner sollen auch ihre Schiffe einen Eindruck von Reinheit und Stärke vermitteln. Die größten scheinen aus Marmor erbaut, verfügen über gewaltige Turmaufbauten und Buntglasfenster. Das Hauptquartier der Streitkräfte befindet sich auf der Absalomstation; sie arbeiten häufig mit den Rittern von Golarion zusammen und bilden mit diesen sogar gemeinsame Flotten, um die Heimat der Menschheit vor allen Gefahren zu bewahren. Ihre Schiffe werden von den Erbinwerken gefertigt, einer Tochtergesellschaft der Sanjaval-Raumflugsysteme.

Die Iomedanischen Raumstreitkräfte werden in bis zu 11 Flotten (manchmal auch als *Taten* bezeichnet) aufgeteilt und können auf nahezu jede Bedrohung reagieren. Sieben der Flotten stehen zur allgemeinen Systemverteidigung bereit und können Einsätze nicht nur im All, sondern auch im Orbit ausführen und Bodentruppen absetzen und unterstützen. Zwei weitere Flotten sind speziell auf das Absetzen von Bodentruppen und -fahrzeugen spezialisiert, die beiden übrigen kommen bei Erkundungen und Entdeckungen zum Einsatz. Letztere bestehen aus einer kleineren Anzahl an Schiffen mit hochmodernen Sensoren und leistungsstarken Antrieben für schnelle Flüge.

Die Streitkräfte der Iomedae stehen zuweilen im Konflikt mit den Höllenrittern. Zwar wollen beide Gruppen Ordnung über die Galaxis bringen, nutzen aber völlig unterschiedliche Ansätze. Ihre Differenzen sind noch zu keinem wirklichen Krieg eskaliert, es hat aber schon einige Feuergefechte gegeben. Umso bemerkenswerter ist der Umstand, dass die beiden Gruppen im Kampf gegen das reine Chaos, wie z.B. den Kult des Verschlingers, zusammenarbeiten.

ERBINWERKE-LEUCHTSCHWERT GRAD 2

Sehr kleiner Angriffsjäger
Bewegungsrate 12; **Manövrierfähigkeit** Gut (Wende 1); **Drift** 1
RK 21; **ZE** 18
RP 35; **SS** —; **KS** 7
Schilde Einfach 40 (Bug 10, Backbord 10, Steuerbord 10, Achtern 10)
Angriff (Bug) Leichte Plasmakanone (2W12), Leichter Plasmatorpedowerfer (3W8)
Angriff (Achtern) Leichte Laserkanone (2W4)
Energiekern Arkus (Leicht; 75 EKE); **Driftantrieb** Einfach; **Systeme** einfacher Computer, fortschrittliche Mittelstreckensensoren, Mk. 5 Verteidigungen, Mk. 7 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Keine
Modifikatoren +4 Computer; **Mindestbesatzung** 2

MANNSCHAFT

Bordschütze Schützenwurf +8
Pilot Computer +11 (2 Ränge), Steuerung +12 (2 Ränge)

ERBINWERKE-SCHILDSCHIFF GRAD 8

Mittelgroßer Transporter
Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 1
RK 25; **ZE** 23

ERBINWERKE-SCHILDSCHIFF
Iomedanische Kreuzfahrertransporter bringen die Truppen an die Front in den Kampf gegen das Böse. Diese Soldaten lagern unterwegs zu ihren Einsatzorten ihre Servorüstungen in den Frachträumen des Schiffes.

ERBINWERKE-LEUCHTSCHWERT
Die Hauptwaffe eines Erbinwerke-Leuchtschwerts – eine Leichte Plasmakanone – befindet sich in einer klingenförmigen Verkleidung am Bug des Schiffes. Dieses beeindruckende Merkmal soll feindliche Schiffe ablenken, wenn sie eine Welle von Leuchtschwertern über den Himmel heranjagen sehen.

RP 100; **SS** –; **KS** 20
Schilde Schwer 280 (Bug 160, Backbord 40, Steuerbord 40, Achtern 40)
Angriff (Bug) Anhaltender Partikelstrahl (10W6), Taktischer Nuklearraketenwerfer (5W8)
Angriff (Achtern) Flugabwehrkanone (3W4)
Angriff (Geschützturm) Lasernetz (2W6), Leichte Partikelstrahl (3W6)
Energiekern Puls (Orange; 250 EKE); **Driftantrieb** Einfach; **Systeme** fortschrittliche Mittelstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (einfach), Mk. 2 Trioknoten-Computer, Mk. 6 Verteidigungen, Mk. 7 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (2), Krankenstation, Passagierquartiere (2, einfach)
Modifikatoren +2 auf drei Würfe pro Runde, +4 Computer, +1 Steuerung; **Mindestbesatzung** 6

MANNSCHAFT

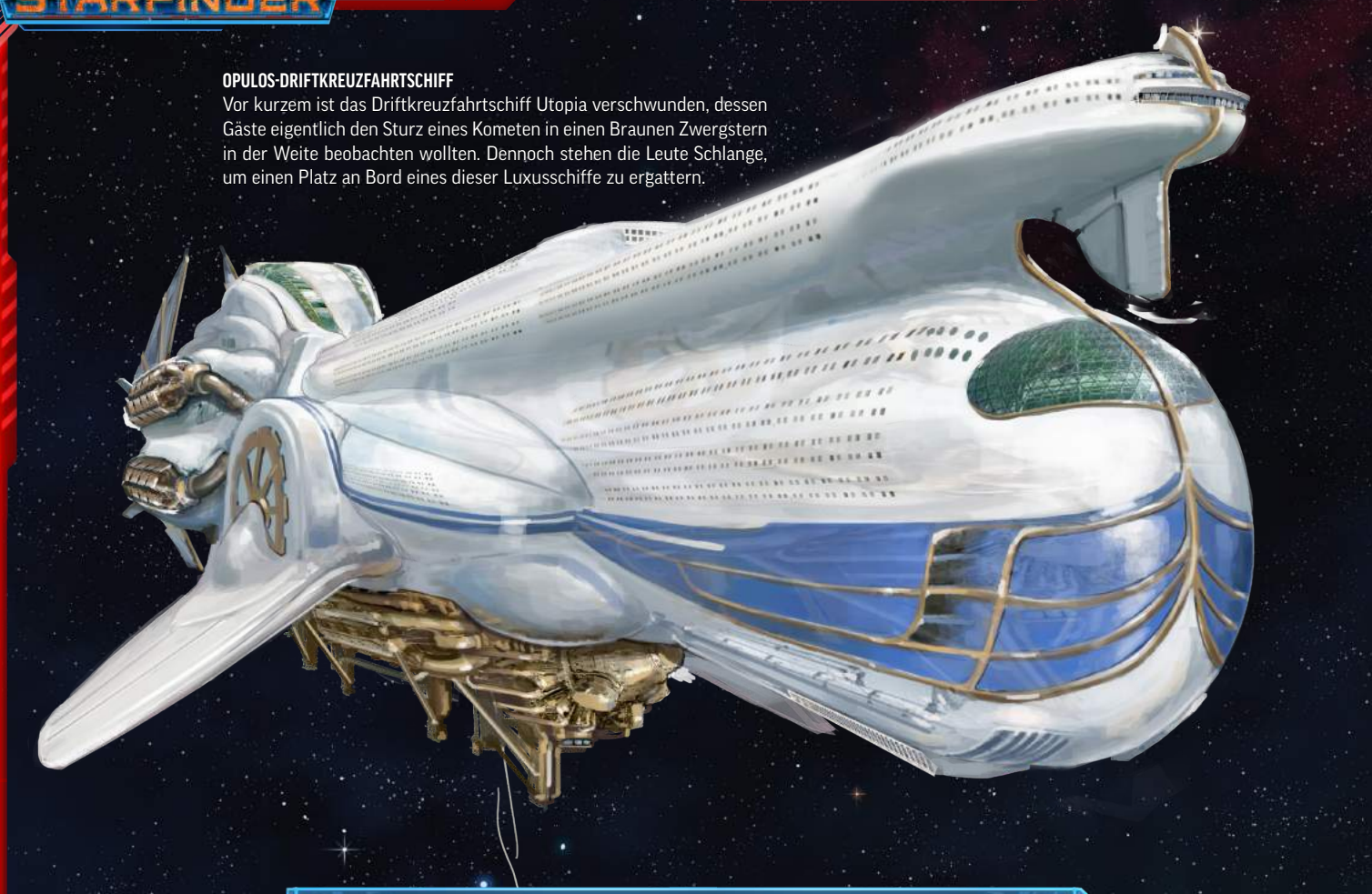
Kapitän Computer +20 (8 Ränge), Diplomatie +21 (8 Ränge), Schützenwurf +15, Steuerung +18 (8 Ränge), Technik +16 (8 Ränge)
Ingenieur Technik +21 (8 Ränge)
Bordschützen (2) Schützenwurf +19
Pilot Steuerung +23 (8 Ränge)
Wissenschaftsoffizier Computer +25 (8 Ränge)

ERBINWERKE-KATHEDRALENSCHIFF GRAD 16

Gigantisches Trägerschiff
Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Schlecht (Wende 4); **Drift** 1
RK 33; **ZE** 30
RP 360; **SS** 10; **KS** 72
Schilde Schwer 360 (Bug 90, Backbord 90, Steuerbord 90, Achtern 90)
Angriff (Bug) Partikelstrahlkanone (3W4×10)
Angriff (Backbord) Elektromagnetische Schienenkanone (8W4), Elektromagnetische Schienenkanone (8W4)
Angriff (Steuerbord) Elektromagnetische Schienenkanone (8W4), Elektromagnetische Schienenkanone (8W4)
Angriff (Geschützturm) Lasernetz (2W6), Lasernetz (2W6)
Energiekern Gateway (Ultra; 500 EKE); **Driftantrieb** Einfach; **Systeme** fortschrittliche Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (einfach), Mk. 5 Dualknoten-Computer, Mk. 10 Verteidigungen, Mk. 11 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Hangars (2), Krankenstation, Techwerkstatt
Modifikatoren +5 auf zwei Würfe pro Runde, +4 Computer; **Mindestbesatzung** 145

MANNSCHAFT

Kapitän (plus 1 Offizier) Computer +32 (16 Ränge), Diplomatie +33 (16 Ränge), Einschüchtern +33 (16 Ränge), Schützenwurf +25, Steuerung +28 (16 Ränge), Technik +28 (16 Ränge)
Ingenieure (4 Offiziere, jeweils 14 Besatzungsmitglieder) Technik +33 (16 Ränge)
Bordschützen (6 Offiziere, jeweils 5 Besatzungsmitglieder) Schützenwurf +30
Pilot (1 Offizier, 10 Besatzungsmitglieder) Steuerung +33 (16 Ränge)
Wissenschaftsoffiziere (6 Offiziere, jeweils 5 Besatzungsmitglieder) Computer +37 (16 Ränge)



OPULOS-DRIFTKREUZFAHRTSCHIFF
Vor kurzem ist das Driftkreuzfahrtschiff Utopia verschwunden, dessen Gäste eigentlich den Sturz eines Kometen in einen Braunen Zwergstern in der Weite beobachten wollten. Dennoch stehen die Leute Schlange, um einen Platz an Bord eines dieser Luxusschiffe zu ergattern.

VERCITISCHE SCHIFFE

Für die Bewohner von Verces waren die Sterne schon immer ein zweites Zuhause. Noch bevor viele andere Welten das Rad erfunden haben, waren sie mit ihren beweglichen Ätherschiffen bereits dabei, die Tiefen des Weltalls zu erkunden. Die Verbesserten stellen zwar zahlenmäßig immer noch die größte Gruppe unter den vercitischen Entdeckern, allerdings genießen mittlerweile Angehörige aller Kasten die Freuden des Weltraumreisens, solange sie über die nötigen Geldmittel verfügen.

Verces ist die Heimat mehrerer prominenter und vielseitiger Schiffswerften im System der Paktwelten. Die bekannteste sind die Ringwerke, auch wenn die ursprünglichen Ätherschiffe nie ganz aus der Mode gekommen sind – nur haben dramatische Weiterentwicklungen aus den uralten Schiffen die heute für ihren Stil und Annehmlichkeit bekannten, hochmodernen Luxusschiffe gemacht. Diese Annehmlichkeiten gehen oft auf Kosten von Bewaffnung, Panzerung und anderen Verteidigungsmöglichkeiten. Diese Schiffe dienen der Erholung und der flagranten Zurschaustellung von Reichtum und Status, egal ob man in einem Sternendraka-Raumjäger der Terminator-Werft herumflitzt oder an Bord eines der elitären Opulos-Kreuzfahrtschiffe geht, auf deren Route beeindruckende astronomische Phänomene und einzigartige kosmische Ereignisse liegen.

Für diese Reisen muss man oft schon Jahre im Voraus buchen. Die Kabinen und Salons der Kreuzfahrtschiffe sind mit prunkvollen, antiken Messingbesatz und Möbeln ausgestattet, die älter als die Regierung der Paktwelten sind. Andere Schiffe setzen ihren Kurs frei nach den Launen ihrer Kapitäne. Da es nur relativ wenige Driftkreuzfahrtschiffe gibt, deren Plätze auf dem freien Markt gebucht werden können, ist es vielen, denen es darum geht, ihren Wohlstand zu zeigen, letztendlich egal, wohin die Reise geht. Nur die Allerreichsten können sich eigene Driftkreuzfahrtschiffe leisten und nutzen sie oft als mobile Eigenheime oder Konzernhauptquartiere. Die Opulos-Gesellschaft weigert sich standhaft offenzulegen, wer solche Schiffe bei ihnen erwirbt.

Vercitische Ätherschiffe sind aber neben ihrem Luxus noch mehr aufgrund ihrer Geschwindigkeit bekannt. Sie werden eher als Spielzeige der Reichen denn als echte Erkundungsschiffe gebaut. Kleinere Ätherschiffe können oft nur innerhalb des Systems der Paktwelten reisen, bieten dafür aber sehr hohe Beschleunigungswerte. Egal ob es sich um Zweisitzer aus der X-Baureihe der Neue-Rotverschiebung-Werft oder Terminators schlanke Draka-Modelle handelt, in den Werften von Himmelshafen findet man alle möglichen Varianten, die für die verschiedensten Ereignisse und Herausforderungen ausgestattet sind.

TERMINATOR-STERNENDRAKA GRAD 1/4

Sehr kleiner Raumjäger
Bewegungsrate 14; **Manövrierfähigkeit** Perfekt (Wende 0)
RK 16; **ZE** 13
RP 20; **SS** –; **KS** 4
Schilde Einfach 10 (Bug 3, Backbord 2, Steuerbord 2, Achtern 3)
Angriff (Bug) Leichte Laserkanone (2W4)
Energiekern Mikron (Leicht; 50 EKE); **Driftantrieb** Keine; **Systeme** einfacher Computer, einfache Kurzstreckensensoren, Mk. 3 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Keine
Modifikatoren +2 Computer; **Mindestbesatzung** 1

MANNSCHAFT

Pilot Schützenwurf +5, Steuerung +10 (1 Rang)

TERMINATOR-STERNENDRAKA
Vercitische Piloten bevorzugen beim alle drei Jahre stattfindenden Absalomrennen von Verces zur Absalomstation und zurück die Terminator-Sternendrakas. Der Sieger des Rennens wird sofort zu einer systemweiten Berühmtheit.

ROTVERSCHIEBUNG-LUXUSYACHT
Das beeindruckendste Merkmal einer Rotverschiebung-Luxusyacht ist ihr gewaltiges Sonnensegel. Es ist mehr ein Rückgriff auf das ursprüngliche, veraltete Design als ein tatsächlich funktionierendes System. Diese Luxusschiffe sind unter den Reichen und Mächtigen der Paktwelten sehr beliebt.

ROTVERSCHIEBUNG-LUXUSYACHT GRAD 3

Mittelgroßes Erkundungsschiff
Bewegungsrate 12; **Manövrierfähigkeit** Gut (Wende 1); **Drift** 1
RK 18; **ZE** 17
RP 55; **SS** –; **KS** 11
Schilde Einfach 40 (Bug 10, Backbord 10, Steuerbord 10, Achtern 10)
Angriff (Bug) Gaußgeschütz (4W4)
Angriff (Backbord) Leichte Laserkanone (2W4)
Angriff (Steuerbord) Leichte Laserkanone (2W4)
Angriff (Geschützturm) Flugabwehrkanone (3W4)
Energiekern Puls (Grün; 150 EKE); **Driftantrieb** Einfach; **Systeme** einfacher Computer, einfache Kurzstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (einfach), Mk. 5 Panzerung, Mk. 5 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Fluchtkapseln, Passagierquartiere (gut), Freizeitmodule (Holosuite, Trividraum)
Modifikatoren +2 Computer; **Mindestbesatzung** 4

MANNSCHAFT

Kapitän Computer +15 (3 Ränge), Diplomatie +13 (3 Ränge), Steuerung +8 (3 Ränge)
Ingenieur Technik +13 (3 Ränge)
Bordschütze Schützenwurf +10
Pilot Steuerung +13 (3 Ränge)

OPULOS-DRIFTKREUZFAHRTSCHIFF GRAD 11

Riesiger Großraumfrachter
Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Schlecht (Wende 3); **Drift** 2
RK 26; **ZE** 26
RP 200; **SS** 5; **KS** 40
Schilde Schwer 240 (Bug 60, Backbord 60, Steuerbord 60, Achtern 60)
Angriff (Bug) Plasmakanone (5W12)
Angriff (Achtern) Leichte EMP-Kanone (speziell)
Angriff (Geschützturm) Flugabwehrkanone (3W4), Flugabwehrkanone (3W4)
Energiekern Nova (Ultra; 300 EKE); **Driftantrieb** Verbessert; **Systeme** fortschrittliche Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (einfach), Mk. 3 Trioknoten-Computer, Mk. 7 Panzerung, Mk. 8 Verteidigungen;
Erweiterungsbuchten Fluchtkapseln (2x 12 Kapseln), Freizeitmodule (Holosuite, Sporthalle), Passagierquartiere (3x gut, 1x Luxus), Raumfährenhangar
Modifikatoren +3 auf drei Würfe pro Runde, +4 Computer; **Mindestbesatzung** 26

MANNSCHAFT

Kapitän Computer +24 (11 Ränge), Diplomatie +25 (11 Ränge), Schützenwurf +17, Steuerung +20 (11 Ränge), Technik +20 (11 Ränge)
Ingenieure (2 Offiziere, jeweils 3 Besatzungsmitglieder) Technik +25 (11 Ränge)
Bordschütze (1 Offizier, 2 Besatzungsmitglieder) Schützenwurf +22
Pilot (1 Offizier, 5 Besatzungsmitglieder) Steuerung +25 (11 Ränge)
Wissenschaftsoffiziere (2 Offiziere, jeweils 3 Besatzungsmitglieder) Computer +29 (11 Ränge)

VK-GARTENSCHIFF
Ein durch das All treibendes VK-Gartenschiff ist ein atemberaubender Anblick – eine Masse aus hellem Grün vor der tintenschwarzen Dunkelheit des Weltraums, welche Leben bringt, wohin sie auch reist. Mächtige und fast unsichtbare Kraftfelder schützen das Blattwerk vor dem gnadenlosen Vakuum.

SCHIFFE DER XENOHÜTER

Als Kreuzung von gewöhnlichen Raumschiffen und gewaltigen Pflanzenkreaturen sind die Schiffe der Xenohüter wahrlich einzigartig. Diese Schiffe wachsen in Orbitalgärten heran, welche dem von den Xenohütern finanzierten Vereinigten Konservatorium (kurz VK) gehören, und sind lebende Wesen. Die größeren Exemplare verfügen über ein Bewusstsein, auch wenn es näher an dem eines Tieres als eines Menschen ist. Die Besatzungsmitglieder und Kapitäne der Xenohüter nehmen regelmäßig an tiefgreifenden Bindungsritualen mit ihren Raumschiffen teil.

Von Anfang an ist aber auch Technik Teil der Schiffe der Xenohüter, auch wenn dies auf ökologisch bewusste Weise betrieben wird. Diese Schiffe nutzen Solarenergie, um ihre Batterien wiederaufzuladen, welche eine besondere Form elektrostatischer Algen verwenden, um Ladungen zu halten. Dies hat den unglücklichen Nebeneffekt, dass ihre Schilde extrem empfindlich auf Strahlungswaffen reagieren, welche die Energiequellen aussaugen und die Schiffe tot und treibend zurücklassen.

Zu den verbreitetsten Schiffen in der Flotte des Ordens gehört das Archenschiff. Diese Schiffe entstehen durch die Verschmelzung von acht kleineren Kapselschiffen. Die meisten behalten dabei die Fähigkeit, einige ihrer Bestandteile wieder abstoßen zu können, damit sie als Fähren fungieren. Dieses Design ermöglicht auch eine leichte Reparatur – erleidet eine Kapsel besonderen Schaden, kann sie in unter einer Stunde durch eine brandneue, funktionsfähige Kapsel ausgetauscht werden.

Die größten Schiffe der Xenohüter sind die Gartenschiffe, wahre Wunder der Biotechnologie, welche ihre Besatzungen ohne Energieverbrauch mit Luft, Wasser und Nahrung versorgen, solange sie genug Sonnenstrahlung für ihre hydroponischen Gärten erhalten. Diese Schiffe sind immer noch vergleichsweise selten und die Xenohüter betrachten sie eher als ökologische Orbitalplattformen denn als gewöhnliche Schiffe. Leider benötigen Gartenschiffe zum Wachsen sehr lange und der Bindungsprozess kann bei manchen Völkern lang und kräftezehrend ausfallen.

VK-KAPSELSCHIFF GRAD 1/2

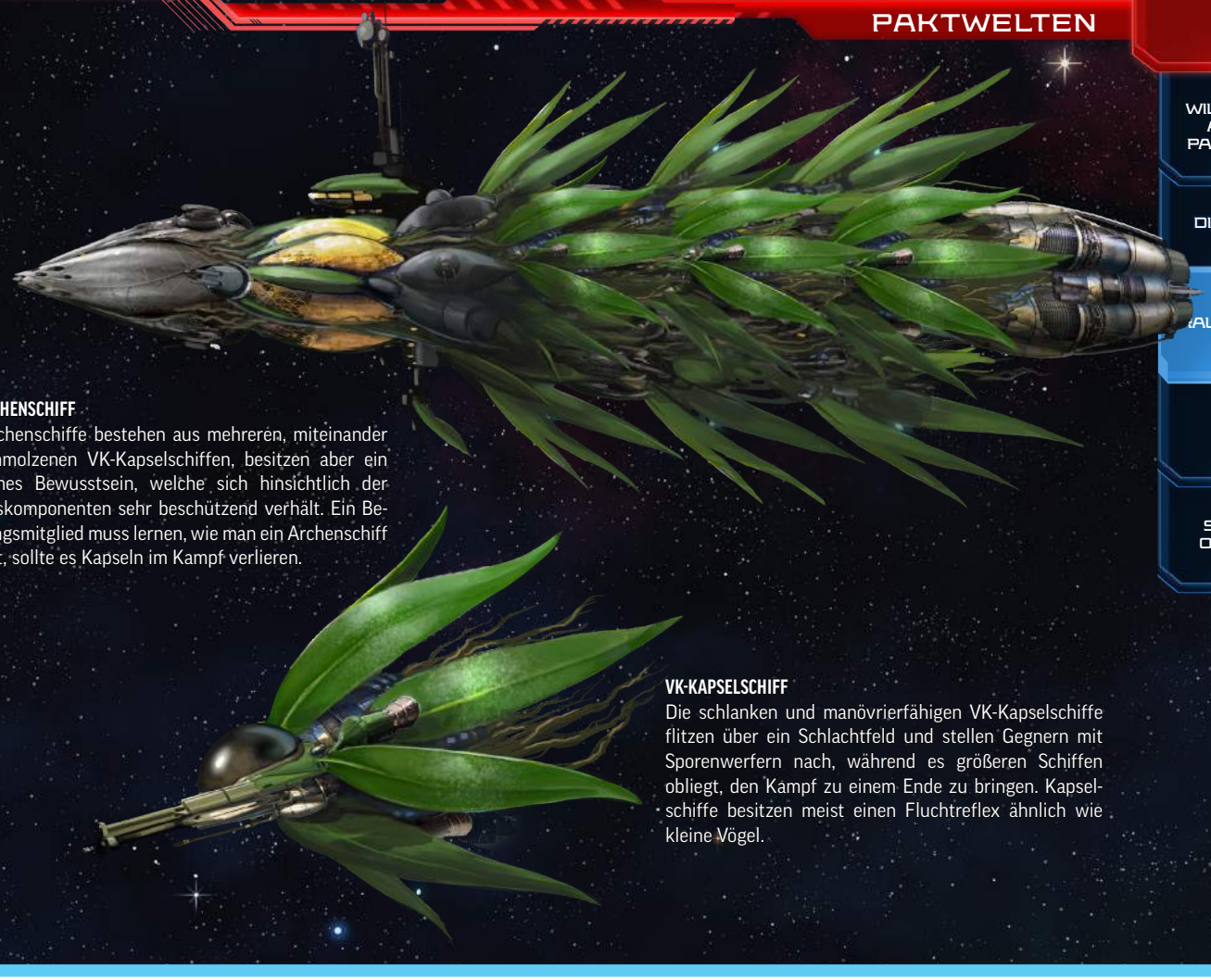
Sehr kleiner Biomechanischer Abfangjäger
Bewegungsrate 12; **Manövrierfähigkeit** Perfekt (Wende 0)
RK 16; **ZE** 16
RP 30; **SS** –; **KS** 6
Schilde Einfach 10 (Bug 3, Backbord 2, Steuerbord 2, Achtern 3)
Angriff (Bug) Gyrolaser (1W8), Leichte Sporenwerfer (speziell)
Energiekern Mikron (Heavy; 70 EKE); **Driftantrieb** Keiner; **Systeme** einfache Mittelstreckensensoren, Mk. 1 Monoknoten-Computer, Mk. 3 Panzerung, Mk. 3 Verteidigungen, Schiffsverschmelzung; **Erweiterungsbuchten** Keine
Modifikatoren +1 auf einen beliebigen Wurf pro Runde, +2 Computer, +1 Steuerung; **Mindestbesatzung** 1

MANNSCHAFT

Pilot Computer +7 (1 Rang), Schützenwurf +6, Steuerung +11 (1 Rang)

VK-ARCHENSCHIFF GRAD 10

Großer Biomechanischer Zerstörer
Bewegungsrate 8; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 3); **Drift** 2



VK-ARCHENSCHIFF
VK-Archenschiffe bestehen aus mehreren, miteinander verschmolzenen VK-Kapselschiffen, besitzen aber ein einzelnes Bewusstsein, welche sich hinsichtlich der Schiffskomponenten sehr beschützend verhält. Ein Besatzungsmitglied muss lernen, wie man ein Archenschiff tröstet, sollte es Kapseln im Kampf verlieren.

VK-KAPSELSCHIFF
Die schlanken und manövrierfähigen VK-Kapselschiffe flitzen über ein Schlachtfeld und stellen Gegnern mit Sporenwerfern nach, während es größeren Schiffen obliegt, den Kampf zu einem Ende zu bringen. Kapselschiffe besitzen meist einen Fluchtreflex ähnlich wie kleine Vögel.

RK 28; **ZE** 23
RP 190; **SS** –; **KS** 38
Schilde Mittelschwer 100 (Bug 25, Backbord 25, Steuerbord 25, Achtern 25)
Angriff (Bug) Schwere Laserbatterie (6W4), Schwerer Sporenwerfer (speziell)
Angriff (Backbord) Gaußgeschütz (4W4)
Angriff (Steuerbord) Gaußgeschütz (4W4)
Angriff (Achtern) Gaußgeschütz (4W4)
Angriff (Geschützturm) Lasernetz (2W6)
Energiekern Pulse (Orange; 250 EKE); **Driftantrieb** Signal Booster; **Systeme** fortschrittliche Mittelstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (einfach), Mk. 2 Quadknoten-Computer, Mk. 6 Verteidigungen, Mk. 9 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (2), Kapselbuchten (2)
Modifikatoren +2 auf vier Würfe pro Runde, +4 Computer;
Mindestbesatzung 10

MANNSCHAFT

Kapitän Computer +23 (10 Ränge), Diplomatie +24 (10 Ränge), Einschüchtern +19 (10 Ränge), Schützenwurf +16, Steuerung +19 (10 Ränge)
Ingenieure (3) Technik +24 (10 Ränge)
Bordschützen (3) Schützenwurf +21
Pilot Steuerung +24 (10 Ränge)
Wissenschaftsoffizier (2) Computer +28 (10 Ränge)

VK-GARTENSCHIFF GRAD 10

Riesiger Biomechanischer Großraumfrachter
Bewegungsrate 4; **Manövrierfähigkeit** Schlecht (Wende 3); **Drift** 1
RK 26; **ZE** 23
RP 200; **SS** 5; **KS** 40
Schilde Mittelschwer 160 (Bug 40, Backbord 40, Steuerbord 40, Achtern 40)
Angriff (Bug) Schwere Laserbatterie (6W4)
Angriff (Achtern) Schwere Laserbatterie (6W4)
Angriff (Geschützturm) Leichter Sporenwerfer (speziell), Leichter Sporenwerfer (speziell)
Energiekern Nova (Schwer; 200 EKE); **Driftantrieb** Einfach; **Systeme** Günstige Mittelstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (einfach), Mk. 3 Monoknoten-Computer, Mk. 6 Verteidigungen, Mk. 8 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Bio-/Chemielabor, Hydroponische Gärten (4), Krankenstation
Modifikatoren +3 auf einen beliebigen Wurf pro Runde, +1 auf Steuerung;
Mindestbesatzung 27

MANNSCHAFT

Kapitän Computer +24 (10 Ränge), Diplomatie +24 (10 Ränge), Schützenwurf +16, Steuerung +20 (10 Ränge), Technik +19
Ingenieure (2 Offiziere, jeweils 3 Besatzungsmitglieder) Technik +24 (10 Ränge)
Bordschützen (2) Schützenwurf +21
Pilot Steuerung +25 (10 Ränge)
Wissenschaftsoffizier (3 Offiziere, jeweils 4 Besatzungsmitglieder) Computer +24 (10 Ränge)

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Dieses Kapitel enthält eine Handvoll Organisationen, welche im System der Paktwelten (und zuweilen auch jenseits der Systemgrenzen) aktiv sind. Zu jeder findest du drei Blöcke mit Spielwerten mit unterschiedlichen HG für verschiedene Angehörige der jeweiligen Gruppierung. Manche Abschnitte stellen spezifische Fraktionen vor wie die Freien Kapitäne und die Höllenritter, andere präsentieren eher allgemeingehaltene Gruppen wie Sicherheitskräfte und Straßengangs. Hinzu kommen jeweils Vorschläge für Begegnungen mit Angehörigen der verschiedenen Gruppen.

Dank der Flexibilität der NSC-Erschaffung beim Starfinder-Rollenspiel können die Spielwerte auf den folgenden Seiten mit leichten Modifikationen auch verwendet werden, um andere Gefahren zu repräsentieren. Manche Veränderungen sind rein kosmetischer Natur, etwa die Volkszugehörigkeit, während andere erfordern, andere Zauber auszuwählen oder die feineren Details einer Klassenschablone zu verändern, z.B. die Wahl einer anderen Aspiranten-Ausrichtung.

NSC ANDERER MACHTGRUPPEN

Die folgenden Fraktionen in diesem Kapitel gehören zu den Machtgruppen im System der Paktwelten, so dass die SC häufig mit ihnen interagieren könnten. Natürlich gibt es noch andere bedeutsame Gruppierungen. Nutze die folgenden Richtlinien als Ausgangspunkte für die Erschaffung von Angehörigen einiger anderer einflussreicher Organisationen des Kampagnenhintergrundes.

AbadarCorp

AbadarCorp ist zugleich ein riesiger Konzern und eine wichtige Sekte der Religion des Herrn der Ersten Schatzkammer. Sie finanziert Projekte auf unterschiedlichen Gebieten und beschäftigt alle möglichen Leute. Daher können NSC-Repräsentanten von AbadarCorp nahezu jeder Klasse angehören. Direktoren und Manager sind aber meistens Aspiranten oder Gesandte.

Androidische Abolitionistenfront

Diese Vertreter der Freiheit wollen alle Formen androidischer Sklaverei beenden. Die meisten Angehörigen der AAF sind Androiden, die Organisation nimmt aber jeden auf, welcher dieselben Ziele verfolgt. Man begegnet im System meistens Zellen aus Agenten und Soldaten.

Die Gesellschaft der Sternenkundschafter

Die Gesellschaft der Sternenkundschafter akzeptiert Angehörige aller Völker und Klassen, solange sie wie die Gesellschaft nach Wissen dürsten und Informationen über das Intervall suchen.

Die Leichenflotte

Als Eox den Absalompakt unterzeichnete, wurde ein Teil der Raumflotte des Planeten abtrünnig. Die Leichenflotte sucht nun die Sterne heim und tötet die Lebenden. Ihre Mitglieder sind allesamt Untote, zu ihnen zählen Knochensoldaten (*AP Tote Sonnen #1*) und Nekroviten[AA]

Die Ritter Golarions

Diese hauptsächlich militärische Organisation mit engen Verbindungen zur Kirche der Iomedae konzentriert sich darauf, im System der Paktwelten für Gerechtigkeit zu sorgen, auch wenn es dabei manchmal zu Konflikten mit den lokalen Gesetzeshütern kommt. Die meisten Ritter sind Menschen mit dem Archetyp des Sternenritters (siehe Seite 187).

Die Verbesserten

Die Angehörigen dieser losen gesellschaftlichen Bewegung glauben, dass Kybernetik und andere körperliche Verbesserungen den nächsten Schritt in der Evolution darstellen. Sie bewerben diese Ideale bei allen, die ihnen zuhören – wenn auch nicht immer friedvoll. Der Gruppierung gehören Vertreter vieler Völker an; viele sind Mechaniker mit Exokortexen oder Soldaten oder Technomagier mit umfassenden Körpermodifikationen.

Die Wächter

Die Wächter operieren im ganzen System, wahren den Frieden und bewahren das Bündnis des Absalompaktes, ohne dabei Allianzen mit anderen Gruppen zu bilden. Die diplomatisch veranlagten unter ihnen sind Gesandte, man benötigt aber auch manchmal Agenten für empfindliche Missionen, die Heimlichkeit erfordern.

Die Xenohüter

Diese selbsternannten Wächter der ökologischen Vielfalt werden von manchen als Feinde des Fortschritts der Zivilisation betrachtet. Die meisten sind Aspiranten der Xenodruiden-Ausprägung.

NSC-ERSCHAFFUNG

Das *Alien-Archiv* gibt einem SL alles Benötigte an die Hand, um NSC zu erschaffen. Doch wenn es eine ganze Galaxis zu bevölkern gilt, sind mehr Optionen natürlich immer besser.

Verwende die folgenden Richtlinien, um NSC mit Archetypen oder mehreren Klassen zu simulieren:

Archetypen

Es ist einfach, einen Arche1typ zu simulieren, indem man dem NSC besondere Fähigkeiten verleiht, welche den alternativen Klassenmerkmalen des Archetyps ähneln. Möglicherweise willst du aber lieber den Archetyp vollständig in die Klassenschablone des NSC integrieren. Im Allgemeinen benötigt ein NSC zur Repräsentation eines Archetyps nur das höchststufigste alternative Klassenmerkmal, welches ihm von seinem HG her offensteht. Du kannst zudem annehmen, dass er über alle niedrigstufigeren Klassenmerkmale verfügt, bei denen es sich um Voraussetzungen handelt. Bei Klassen, welche auf Wahlmöglichkeiten zugunsten von Archetypfähigkeiten verzichten – wie mit Fall von Gesandten-Improvisationen, Mechanikertricks und Agententricks -, kannst du eine der höchststufigsten gewählten Fähigkeiten durch das alternative Klassenmerkmal des Archetyps ersetzen. Bei Klassen, die im Falle eines Archetyps ein Standard-Klassenmerkmal erst später erlangen (z.B. im Falle der Mechanikerfähigkeit Überschreiben oder den Zenitoffenbarungen eines Solariers), kannst du dasselbe bei einem NSC mit dieser Klassenschablone tun. Bei Zauberwirkern, welche bekannte Zauber aufgeben, kannst du die Anzahl der bekannten Zauber des höchsten ihnen zugänglichen Grades um 1 reduzieren. Weitere erforderliche Veränderungen wären wie folgt:

Aspirant

Die alternativen Klassenmerkmale der 9. und 12. Stufe sollten einen der Zauber des höchsten Grades ersetzen, die der NSC wirken kann.

Gesandter

Das alternative Klassenmerkmal der 9. Stufe eines Archetyps sollte die besondere Fähigkeit Fertigkeitsbegabung der Gesandten-Schablone ersetzen.

Soldat

Ersetze die zusätzlichen besonderen Fähigkeiten der Soldaten-Schablone durch die alternativen Klassenmerkmale des Archetyps, wo es passt.

Technomagier

Die alternativen Klassenmerkmale der 9. Stufe sollten einen der Zauber des höchsten Grades ersetzen, die der NSC wirken kann.

Mehrere Klassen

Spielercharaktere haben die Option, Stufen in mehreren Klassen zu besitzen, warum also nicht auch NSC? Da NSC aber statt Klassenstufen Klassenschablonen erhalten, erfordert das System ein paar kluge Manipulationen, um zu funktionieren. Im Allgemeinen sollte ein NSC nicht mehr als zwei Klassen besitzen, da er ansonsten leicht zu schwach im Hinblick auf seinen HG ausfallen könnte.

Wähle als erstes jene Klasse, die für das Konzept des NSC am wichtigsten ist – dies ist meistens die Klasse, in welcher er die meisten Stufe besäße, wäre er ein SC. Nutze die Spielwerte für diese Klassenschablone, bringe alle Anpassungen zur Anwendung und gibt dem NSC die aufgeführten Fertigkeiten. Ignoriere die Spielwerte und Anpassungen der zweiten Klassenschablone. Sollte der NSC noch über Fertigkeitsplätze verfügen, so gib ihm die in der zweiten Schablone aufgeführten Fertigkeiten. Nutze die besonderen Regeln für beide Klassenschablonen, sofern welche zur Anwendung kommen könnten.

Hinsichtlich der Ausrüstung verwende die besten Optionen aus beiden Klassenschablonen, die zum Konzept des NSC passen, und verwende den HG des NSC, um die Stufen der Gegenstände zu bestimmen. Beispiel: Ein NSC mit der Mechaniker- und der Soldatenschablone kann Schwere Rüstung tragen und eine Schwere Waffe führen, selbst wenn die Mechaniker-Klassenschablone für das Charakterkonzept eine höhere Bedeutung besitzen sollte. Vergiss nicht, dass manche Klassenfähigkeiten (z.B. der Tückische Angriff des Agenten) bestimmte Arten von Rüstung oder Waffen erfordern.

Als nächstes teile den Gesamt-HG des NSC in zwei effektive HG, die beiden effektiven Werte müssen nicht identisch sein, zusammen aber den Gesamt-HG ergeben. Weise den höheren effektiven HG der wichtigeren Stufe des NSC zu und den niedrigeren effektiven HG der zweiten Stufe des NSC. Nutze diese effektiven HG zur Bestimmung der Fähigkeiten, die der NSC durch jede Klassenschablone erhält (greife auf den Eintrag zurück, der dem effektiven HG am nächsten kommt, ohne ihn zu übertreffen).

Beispiel: Ein NSC mit einem effektiven HG von 6 als Aspirant und einen effektiven HG von 3 als Gesandter erhält die Ausrichtungsfähigkeiten der 1., 3. und 6. Stufe, sowie Gedankenverbindung, plus zwei Gesandten-Improvisationen der 1. Stufe und eine besondere Fähigkeit.

Archetypen und Mehrere Klassen

Wenn du einen richtig komplizierten NSC erschaffen willst, dann verleihe ihm mehrere Klassenschablonen, von denen wenigstens bei einer Klassenmerkmale durch alternative Merkmale eines Archetypen ersetzt werden. Befolge alle oben aufgeführten Richtlinien, aber beachte, dass der effektive HG jeweils der Klassenstufe entspricht, ein Archetyp also das höchststufigste Klassenmerkmal passend zu diesem effektiven HG verleiht. Nutze diese Option sparsam. Reserviere sie für NSC mit derart speziellen Konzepten, dass sie nur mit ebenso speziellen Fähigkeiten realisiert werden können.

BELIEBIG OFT EINSETZBARE ZAUBER

Wenn man das System zur Erschaffung NSC im *Alien-Archiv* verwendet, erhalten viele zauberwirkende NSC Zauber, die sie beliebig oft und unbegrenzt am Tag einsetzen können. Im niedrigen HG-Bereich sind diese Zauber des Grades 0. Im höheren HG-Bereich dagegen sind es Zauber des 1., 2. oder 3. Grades. Das System soll die schnelle Erschaffung von NSC und Monstern als Gegner ermöglichen, welche ähnlichen Regeln folgen wie die SC, ohne das volle, meist unnötige Programm zu erhalten. Die erschaffenen NSC sind hauptsächlich für Kampfhandlungen gedacht, bei denen die Anzahl an Runden und damit Handlungen und gewirkten Zaubern nicht unbegrenzt ist. Wenn also die beliebig oft wirkbaren Zauber eines NSC simulieren, wie oft er Zauber niedrigen Grades in einem Kampf wirken kann, bedeutet dies nicht, dass hochstufige NSC-Aspiranten den ganzen Tag damit beschäftigt sind, z.B. *Leiden entfernen* auf Kranke zu wirken. Sollte ein NSC im Laufe desselben Tages an mehreren Begegnungen teilnehmen, so gehe besser davon aus, dass er jeden seiner theoretisch beliebig oft wirkbaren Zauber in Wirklichkeit vier bis sechs Mal am Tag wirken kann.

FREIE KAPITÄNE

Wer regelmäßig das Weltall bereist, weiß um die von Raumpiraten ausgehende Gefahr. Im System der Paktwelten gibt es keine berüchtigtere – oder erfolgreichere - Piratengruppe als die Freien Kapitäne. Diese Gruppierung ist mehr ein Zusammenschluss unabhängiger Raumschiffkapitäne, als eine organisierte Piratenflotte. Die Freien Kapitäne operieren von den zahllosen Asteroiden der Diaspora, doch ihr Einfluss erstreckt sich bis ins Veskarium, das Nahe Weltall und sogar in die Weite. Ein gewählter Rat aus Piratenfürsten fungiert als Anführer der Organisation und jeder „wahre und aufrechte" Freie Kapitän hat das Recht, an den Wahlen teilzunehmen und seine Beschwerden und anderen Angelegenheiten vor den Rat zu tragen. Die Autorität des Piratenrates über individuelle Freie Kapitäne hängt aber von der Stärke des persönlichen Einflusses der einzelnen Ratsmitglieder und der Macht der von ihnen jeweils geführten Flotten ab.

Die wirkliche Verbindung zwischen den Freien Kapitänen ist der gemeinsame Piratenkodex. Diese lockeren Regeln liefern ihren Schandtaten ein wenig Struktur und dienen als einigender Einfluss, sollten die Freien Kapitäne es mit Bedrohungen von außerhalb durch lokale und interplanetare Sicherheitskräfte zu tun bekommen. Viele Regeln des Kodex lassen hinreichend Spielraum für Interpretationen – ein Freier Kapitän mag Gefangene ziehen lassen, nachdem er sie ihrer Wertsachen beraubt hat, während ein anderer keine Skrupel hat, Unschuldigen die Kehlen durchzuschneiden.

Die Piraterie ist für jeden Konzern im System der Paktwelten ein ernsthaftes Thema, wenn er Güter von einer Welt zu einer anderen verschiffen muss. Die reicheren Firmen können ihre Frachtschiffe mit genug Feuerkraft ausstatten, um Piraten abzuwehren, oder Söldnereskorten anheuern, während kleinere Schiffe schnell und/oder unauffällig sein müssen, um den Piraten zu entgehen. Die meisten Privatleute verlassen sich darauf, dass die Patrouillen der Höllenritter und der Wächter im Weltall für Sicherheit sorgen, allerdings können diese Streitkräfte nicht überall zugleich sein.

BEISPIELE FÜR FREIE KAPITÄNE

Im Folgenden werden drei Freie Kapitäne als Beispiele vorgestellt samt Tipps, wie man sie für ähnliche NSC-Rollen nutzen kann.

Anpassung: Natürlich gehören nicht alle Raumpiraten den Freien Kapitänen an. Die folgenden Spielwerte können auch für andere Bukanier, Freibeuter oder Piraten anderswo in der Galaxis genutzt werden. Ebenso können sie für jede hartarbeitende Raumschiffsbesatzung genutzt werden, die am Rande der Zivilisation ihren Lebensunterhalt verdient, egal ob es sich um Schmuggler, reisende Händler, Schrottsammler oder sogar Mitglieder organisierter Verbrechersyndikate wie z.B. der Goldenen Liga handelt. Diese Spielwerte könnten auch für Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter verwendet werden, welche dann aber mehr Interesse an Wissen und Entdeckung haben denn an Rauben und Plündern. Sie könnten auch für zusammengewürfelte Militäreinheiten wie koloniale Milizen oder Grenzgarnisonen genutzt werden.

Raumpirat

Raumpiraten sind die gewöhnlichen Besatzungsmitglieder auf Piratenschiffen. Möglicherweise haben sie ihr Piratenleben aufgenommen, um den Folgen von Schandtaten auf einem Planeten zu entkommen, oder weil sie keine anderen Möglichkeiten hatten. Vielleicht wurden sie gezwungen oder entstammen einer Familie oder Sippe von Piraten. Sie besitzen minimale Kenntnisse im Steuern von Raumschiffen und konzentrieren sich eher auf Kämpfen und Einschüchtern. Sie bedienen die Schiffswaffen und sind Teil von Enterkommandos.

Manche Freie Kapitäne rekrutieren für ihre Schiffe jeden, den sie finden können. Andere halten nur nach den Besten Ausschau, sind oft aber bereit, jene auszubilden, die Potential zu besitzen scheinen.

Anpassung: Ein Raumpirat kann auf jedem Raumschiff als Besatzungsmitglied dienen, insbesondere wenn es gilt, ebenso gut kämpfen zu können, wie man das Schiff steuert.

RAUMPIRAT **HG 1**

EP 400

Menschlicher Soldat

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +8; **Wahrnehmung** +5

VERTEIDIGUNG **TP 22**

ERK 11; **KRK** 13

REF +3; **WIL** +3; **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert +5 (1W8+3 H)

Fernkampf Taktische Halbautomatische Pistole +8 (1W6+1 S) oder Splittergranate I +8 (Explosion [4,50 m, 1W6 S, SG 10])

Angriffsfähigkeiten Kampfstile (Grenadier), Granatenexperte (+3 m)

SPIELWERTE

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

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

Sprachen Gemeinsprache, Sarkesianisch

Ausrüstung Langschwert, Splittergranaten I (2), Taktische Halbautomatische Pistole mit 30 Schuss Handfeuerwaffenmunition, Zweite Haut

Freier Kapitän

Piratenkapitäne mit eigenen Schiffen, Erfolg und dem Respekt etablierter Freier Kapitäne, werden mit der vollen Mitgliedschaft im lockeren Zusammenschluss der Freibeuter belohnt. Meist erfolgt dies im Rahmen einer wilden Zeremonie auf dem Gebrochenen Felsen. Ein Freier Kapitän, bei dessen Aufnahme einer oder mehrere Piratenfürsten zugegen sind, hat in der Regel eine vielversprechende Karriere vor sich.

Die meisten Freien Kapitäne kommandieren nur ein einzelnes Raumschiff und kennen jeden Quadratzentimeter an Bord. Meistens unterstehen sie einem mächtigeren Piratenfürsten oder sind mit einem verbündet. Man begegnet einem Freien Kapitän nur selten allein – so es in seiner Macht steht, sind sein Schiff und seine Besatzungsmitglieder nie fern.

Anpassung: Ein Freier Kapitän kann der Kommandant eines beliebigen Raumschiffs sein, insbesondere wenn er in fragwürdig-legale oder völlig illegale Aktivitäten verwickelt ist (z.B. Schmuggel oder Blockaden umgehen). Wenn du Einschüchtern durch Diplomatie ersetzt, erlangst du einen charismatischen Raumschiffsoffizier, der wahrscheinlich auch bei der Besatzung recht beliebt ist.

FREIER KAPITÄN HG 4

EP 1.200
Kasathischer Gesandter
NB Mittelgroßer Humanoider (Kasatha)
INI +7; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG TP 45

ERK 16; **KRK** 17
REF +5; **WIL** +7; **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Taktisches Duellschwert +8 (1W6+5 H)
Fernkampf Donnerschlag-Schallpistole +10 (1W8+4 Sch; Krit Taubmachend [SG 15]) oder Splittergranate II +10 (Explosion [4,50 m, 2W6 S, SG 15])

SPIELWERTE

ST +1; **GE** +3; **KO** +0; **IN** +3; **WE** +0; **CH** +5
Fertigkeiten Akrobatik +15, Athletik +15, Computer +10, Einschüchtern +15, Kultur +10, Motiv erkennen +15, Steuerung +15, Technik +10
Sprachen Gemeinsprache, Kasathisch, Sarkesianisch
Sonstige Fähigkeiten Gesandten-Improvisationen (Schnappt ihn!, Schneller Entmutigender Hohn), Vierarmig, Wüste durchqueren
Ausrüstung Defrexfell, Donnerschlag-Schallpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Splittergranaten II (2), Taktisches Duellschwert

Piratenfürst

Der Piratenrat des Zerbrochenen Felsen repräsentiert das bisschen Führung und Anleitung, welches die Piraten der Diaspora akzeptieren. Nur die berüchtigsten und erfolgreichsten Freien Kapitäne werden als Piratenfürsten betrachtet und für Ratspositionen nominiert. Dieser politische Prozess ist voller Verrat und Heimtücke, da die aktuellen Ratsherren oft ungern ihre Macht mit irgendwelchen Neulingen teilen wollen.

Jeder Piratenfürst befehligt eine Raumschifffflotte und kontrolliert eine der unzähligen Asteroidenbasen, versteckten Anlegestellen und Piratenhäfen in der Diaspora. Ein paar wenige besitzen kitschige Herrenhäuser auf dem Zerbrochenen Felsen und verbringen viel Zeit dort, während sie die Kontrolle über ihre Flotten an vertrauenswürdige Gefolgsleute übertragen. Andere Piratenfürsten halten meistens wenig von diesen Piratenfürsten im Scheinruhestand.

Anpassung: Ein Piratenherrscher könnte imposanter Kriegsherr sein, der seine eigene Flotte kommandiert, oder ein Anführer des organisierten Verbrechens. Alternativ könnte er auch ein berühmter Piratenjäger sein, der furchtlos gesuchte Piraten aufspürt und der Gerechtigkeit zuführt.

FREIER KAPITÄN

PIRATENFÜRST HG 7

EP 3.200
Veskischer Solarier
RB Mittelgroßer Humanoider (Vesk)
INI +8; **Sinne** Dämmersicht; **Wahrnehmung** +14

VERTEIDIGUNG TP 110

ERK 19; **KRK** 21
REF +7; **WIL** +8; **ZÄH** +9; +2 gegen Furcht
Resistenzen Feuer oder Kälte 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Verbessertes Doschko +17 (2W12+12 S) oder Waffenloser Schlag +17 (1W3+15 W)
Fernkampf Rotstern-Plasmapistole +14 (1W8+7 Elk & Feu; Krit Entzündend 1W8)
Angriffsfähigkeiten Blitzartige Schläge, Natürliche Waffen, Sternenoffenbarungen (Schwarzes Loch [7,50 m-Radius, Zerren 4,50 m, SG 15], Schwerkraftschuft [+17], Sternensturmangriff [3W6 Feu, SG 15], Supernova [3 m-Radius, 8W6 Feu, SG 15])

SPIELWERTE

ST +5; **GE** +4; **KO** +2; **IN** +0; **WE** +1; **CH** +2
Fertigkeiten Athletik +14, Einschüchtern +14, Mystik +14, Steuerung +19
Sprachen Gemeinsprache, Sarkesianisch, Veskisch
Sonstige Fähigkeiten Rüstungsexperte, Solarmanifestation (Rüstung), Sternenmodus
Ausrüstung Rotstern-Plasmapistole mit 4 Batterien (je 20 Ladungen), Silberner AbadarCorp-Reiseanzug, Verbessertes Doschko

BEGEGNUNGEN

Freien Kapitänen kann man begegnen, wenn sie als Entertrupps versuchen, kampfunfähige Schiffe zu übernehmen, oder als kleine Gruppe auf Landgang in gesetzlosen Piratenhäfen oder abgelegenen Außenposten am Rand der Zivilisation unterwegs sind. Größere Gruppen dienen als Mannschaften auf Piratenschiffen in den Tiefen des Alls, während die mächtigsten Individuen möglicherweise einer Delegation des Piratenrates der Freien Kapitäne angehören.

Entertrupp (HG 5): Vier Raumpiraten
Piratenmannschaft (HG 7): Fünf Raumpiraten, ein Freier Kapitän
Piratenratgefolge (HG 9): Drei Freie Kapitäne, ein Piratenfürst

HÖLLENRITTER

Die Höllenritter bewahren Gesetz und Ordnung um jeden Preis. Sie koordinieren ihre Bemühungen von gewaltigen Zitadellenschiffen aus, setzen ihre Truppen aber meistens in kleineren Gruppen ein, um mit geringen Störungen umzugehen. Unterschiedliche Orden haben unterschiedliche Schwerpunkte und unterschiedliche Methoden, zugleich aber auch viele Gemeinsamkeiten. Höllenritter könnten danach streben, Kriminelle und Piraten brutal zu bestrafen, Aufstände gegen stabilisierende Autoritäten niederzuschlagen (egal wie tyrannisch oder unbeliebt diese Autoritäten vielleicht sind) oder gewaltsam von ihnen als chaotisch wahrgenommene Grenzgebiete zu „zivilisieren".

BEISPIELE FÜR HÖLLENRITTER

Im Folgenden werden drei Höllenritter als Beispiele vorgestellt, samt Tipps, wie man sie für ähnliche NSC-Rollen nutzen kann.

Anpassung: Die folgenden Höllenritter gehören dem Orden der Kette an, können aber angepasst werden, jeden Orden zu repräsentieren, indem du die Fähigkeiten veränderst, die ihnen der Sternenritter-Archetyp (siehe Seite 187) verleiht. Eine Höllenrittereinsatzgruppe könnte auch als Sicherheitstrupp des Veskariums dienen und Diplomaten oder wichtige Schiffsladungen beschützen, indem du alle Mitglieder zu Vesken machst.

Höllenritter-Armiger

Höllenritter-Armiger trainieren unter erfahreneren Höllenrittern, bis ihnen die Prüfung gelingt, um zu vollwertigen Höllenrittern aufzusteigen. Sie haben kaum Spielraum beim Interpretieren ihrer Befehle und streben danach, alle Edikte ihrer Vorgesetzten umzusetzen.

Anpassung: Ein Höllenritter-Armiger kann ein äußerst disziplinierter Wächter oder Kopfgeldjäger sein. Alternativ könnte er auch ein Soldat in einem der Laschunta-Stadtstaaten von Castrovel sein.

HÖLLENRITTER-ARMIGER **HG 5**

EP 1.600

Damaya-Laschunta-Soldat (Sternenritter)

RN Mittelgroßer Humanoider (Laschunta)

INI +5; **Wahrnehmung** +11

VERTEIDIGUNG **TP 70**

ERK 17; **KRK** 19

REF +5; **WIL** +6; **ZÄH** +7

Verteidigungsfähigkeiten Rüstungsmeisterschaft

ANGRIFF

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf Taktische Kryopike +14 (1W8+10 Klt)

Fernkampf *Verankerndes Donnerschlagschallgewehr* +11 (1W10+5 Sch; Krit Taubmachend [SG 15]) oder Schockgranate II +11 (Explosion [4,50 m, 1W12 Elk, SG 15]) oder Klebgranate II +11 (Explosion [4,50 m, Verstrickend 2W4 Runden, SG 15])

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Kryopike)

Angriffsfähigkeiten Granatenexperte (7,50 m), Herausforderung, Kampfstile (Grenadier), Schwerer Beschuss (+5 auf Schaden)

Zauberähnliche Laschunta-Fähigkeiten (ZS 5)

1/Tag – *Gedanken wahrnehmen* (SG 12)

Beliebig oft – *Benommenheit* (SG 11), *Psychokinetische Hand*

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +11, Einschüchtern +16, Kultur +11

Sprachen Castrovelisch, Gemeinsprache, planetare Sprache, bis zu 1 weitere; Begrenzte Telepathie 9 m

Ausrüstung Klebgranate II, Schockgranate II, Taktische Kryopike mit 1 Hochleistungsbatterie (40 Ladungen), *Verankerndes Donnerschlaggewehr* mit 2 Hochleistungsbatterien (je 40 Ladungen), Zeremonielle Offiziersplattenrüstung (Zielcomputer)

Höllenritter-Signifer

Höllenritter-Signifer sind berühmt für die gesichtslosen Masken, welche sie tragen. Sie nutzen eine Kombination aus Magie und Waffen, um das Gesetz durchzusetzen. Ihre Masken helfen ihnen, emotionale Distanz in jeder Situation zu wahren und vereiteln, dass andere z.B. eine gemeinsame Herkunft oder Volkszugehörigkeit ansprechen könnten, um von ihnen Vorteile zu erlangen. Diese Masken liefern den Höllenritter-Signifern zudem Daten über magische Auren und ungesicherte Kommunikation und helfen ihnen, sich auf ihre Befehle zu konzentrieren.

Höllenritter-Signifer sind aber auch Spezialisten, die im Umgang mit Zaubern und Technik ausgebildet wurden. Meistens bedeutet dies, dass sie andere Höllenritter unterstützen oder feindliche Zauberwirker oder andere Bedrohungen identifizieren und neutralisieren. Im Kampf sind sie wachsam und wollen oft wissen, was hinter Tricks steckt, die sie nicht sofort erkennen.

Anpassung: Ein Höllenritter-Signifer kann als außergewöhnlich disziplinierter Zauberkundiger der Wächter im mittleren Stufenbereich fungieren. Wechselt man seine Zauber aus, so dass er sich stärker auf geistesbeeinflussende Magie wie z.B. *Person bezaubern* konzentriert, könnte er auch ein Mystiker der Scholar Adat auf der *Idari* sein.

HÖLLENRITTER-SIGNIFER **HG 7**

EP 3.200

Menschlicher Aspirant (Sternenritter)

RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; **Wahrnehmung** +14

VERTEIDIGUNG **TP 90 RP 4**

ERK 18; **KRK** 19

REF +6; **WIL** +10; **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Karbonstab +13 (1W8+9 W plus Blockierend; Krit Niederwerfend)

Fernkampf *Zu Fall bringende Korona-Laserpistole* +11 (2W4+7 Feu; Krit Entzündend 1W4)

Angriffsfähigkeiten Erzwungene Sympathie (SG 17), Unerklärliche Befehle, Verankernder Angriff

Zauberähnliche Aspirantenfähigkeiten (ZS 7)

Beliebig oft – *Gedankenverbindung*

Bekannte Aspirantenzauber (ZS 7)

3. (3/Tag) – *Einflüsterung* (SG 20), *Magie bannen* (SG 20),

2. (6/Tag) – *Energiewolke* (SG 19), *Mystische Heilung*, *Person festhalten* (SG 19), *Unsichtbares sehen*

1. (Beliebig oft) – *Befehl* (SG 18), *Hilfreiche Lichtkugel*

Ausrichtung Beherrscher

SPIELWERTE

ST +2; **GE** +1; **KO** +4; **IN** +1; **WE** +5; **CH** +0
Fertigkeiten Diplomatie +19, Einschüchtern +14, Kultur +14, Mystik +19
Sprachen Gemeinsprache, Kasathisch
Ausrüstung *Zu Fall bringende* (siehe Seite 195) *Korona-Laserpistole* mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Karbonstab, L-Anzug II

Höllenritter-Kommandant

Die Kommandanten der Höllenritter führen Missionen an und bestimmen, wie ihre Untergebenen mit unerwarteten Situationen umgehen sollen. Sie verhandeln mit Autoritäten, um ihren Status innerhalb eines Systems mit organisierter Regierung zu bestimmen. Gibt es keine sie einschränkende Regierung, schultern die Kommandanten die Verantwortung, ihre eigene gnadenlose Vision der Ordnung festzusetzen, egal ob bereits anwesende Leute vielleicht anderer Ansicht sind.

Höllenritter-Kommandanten sind daran gewöhnt, dass man ihnen gehorcht, ohne ihre Anweisungen zu hinterfragen. Daher haben sie wenig Geduld für Unruhestifter und verdammen schnell jeden, der ihre Methoden ohne wasserdichte rechtliche Argumente in Frage stellt. Viele sind stolz auf ihre Fähigkeit, jeden Kampf zu einer Lehrstunde für ihre Truppen zu machen.

Anpassung: Ein Höllenritter-Kommandant kann ein außergewöhnlich disziplinierter und militaristischer Anführer der Wächter im mittleren Stufenbereich sein. Alternativ könnte er der zähe Kapitän eines Kriegsschiffes sein.

HÖLLENRITTER-KOMMANDANT HG 10

EP 9.600
Menschlicher Solarier (Sternenritter)
RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; **Wahrnehmung** +19

VERTEIDIGUNG TP 165 RP 5

ERK 23; **KRK** 25
REF +10; **WIL** +11; **ZÄH** +12
Resistenzen Feuer oder Kälte 10; **SR** 5/–

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (Jetpack, durchschnittlich)
Nahkampf Solarwaffe +22 (2W10+18 H; Krit Schwere Wunde [SG 19])
Fernkampf *Zu Fall bringende Hagelsturm-Kältepistole* +19 (2W6+10 Klt; Krit Wankend [SG 19])
Angriffsfähigkeiten Blitzartige Schläge, Sternenoffenbarungen (Flammenbahn [3W6 Feu], Schwarzes Loch [9 m-Radius, Zerren 6 m., SG 19], Supernova [4,50 m-Radius, 11W6 Feu, SG 19]), Verankernder Angriff, Zenitoffenbarungen (Wurmlöcher [2x, 5 Runden])

SPIELWERTE

ST +8; **GE** +5; **KO** +3; **IN** +1; **WE** +3; **CH** +3
Fertigkeiten Athletik +24, Kultur +19, Motiv erkennen +19, Mystik +19
Talente Ausfallschritt
Sprachen Gemeinsprache
Sonstige Fähigkeiten Solarmanifestation (Waffe), Sternenoffenbarungen
Ausrüstung *Zu Fall bringende* (siehe Seite 195) *Hagelsturm-Kältepistole* mit 2 Hochkapazitätsbatterien (je 40 Ladungen), L-Anzug III (Glatte Oberfläche, *Hast-Schaltkreis*, Jetpack), *Schwacher Gluonenkristall*

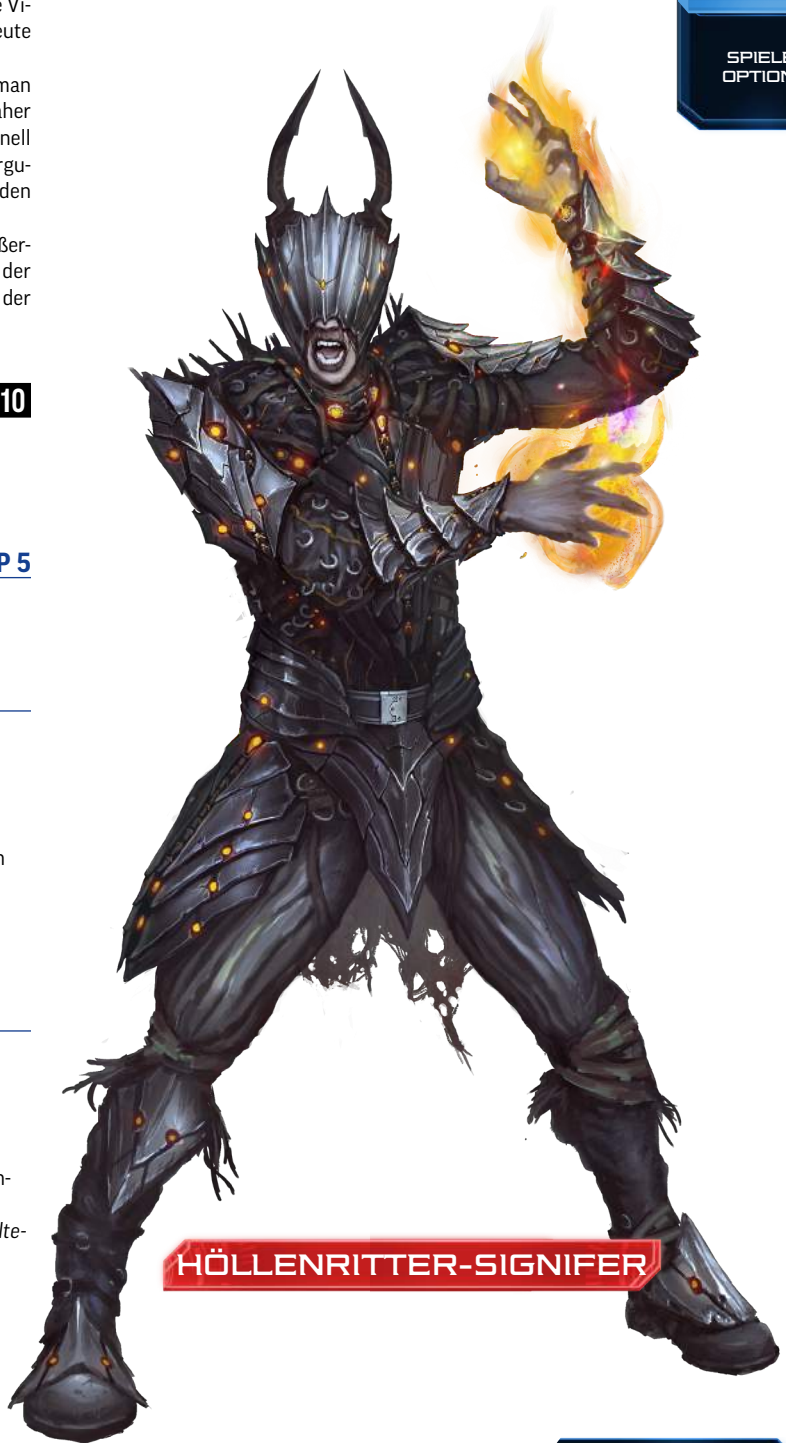
BEGEGNUNGEN

Höllenritter operieren meistens in Paaren oder größeren Gruppen – sie können ihre umfassende Disziplin leichter in Gesellschaft ihrer Kollegen wahren.

Exkursion (HG 10): Vier Höllenritter-Armiger, ein Höllenritter-Signifer

Inquisition (HG 12): Sechs Höllenritter-Armiger, zwei Höllenritter-Signifer

Friedentruppe (HG 13): Sechs Höllenritter-Armiger, drei Höllenritter-Signifer, ein Höllenritter-Kommandant



HÖLLENRITTER-SIGNIFER

KULTANHÄNGER

Kultanhänger folgen einer Randgruppenreligion, die oftmals von der restlichen Gesellschaft als gefährlich oder sogar verboten betrachtet wird. Die am weitesten verbreiteten und gefährlichsten Kulte im System der Paktwelten sind bösen Gottheiten geweiht wie Lao Schu Po, Nyarlathotep, Urgathoa und Zon-Kuthon. Es gibt aber noch viel mehr Kulte, die so unterschiedliche Wesenheiten verehren wie die Erzteufel (insbesondere Asmodeus), Dämonenherrscher (z.B. Lamaschtu), den Verschlinger und die fremdartigen Äußeren Götter.

Egal wen oder was sie verehren, Kultanhänger operieren in den zwielichtigeren Bereichen der Gesellschaft, wo ihre unerwünschten oder illegalen Aktivitäten oftmals unbemerkt bleiben. Sie lauern in Grenzgebieten ohne starke Autoritäten, wie der Diaspora oder Hellstrahl auf Verces oder hinter unschuldig wirkenden Tarnungen innerhalb von Ortschaften oder auf Raumstationen. Viele suchen die ärmeren Distrikte der Absalomstation heim, verbergen sich unter der vielgesichtigen Population und nutzen unzufriedene Bürger aus. Ein besonders großer und frecher Kult könnte bei seinen Aktivitäten weitaus offener vorgehen, wobei die Mitglieder sich immer noch hinter befestigten Mauern und Lasergeschützen verbergen, wenn die Behörden mit ihnen sprechen wollen.

BEISPIELE FÜR KULTANHÄNGER

Im Folgenden werden drei Kultanhänger als Beispiele vorgestellt samt Tipps, wie man sie für ähnliche NSC-Rollen nutzen kann.

Anpassung: Die folgenden Kultanhänger verehren Urgathoa, allerdings können sie durch Anpassungen der Zauber, Fähigkeit und Optik nahezu jede Art von Kultanhängern repräsentieren, egal ob z.B. Anhänger Lo Schu Pos, Nyarlathoteps, des Verschlingers oder auch Zon-Kuthons. Ein einsamer Kultanhänger könnte auch für einen übereifrigen Fan verwendet werden, der seine Liebe für eine bestimmte Berühmtheit ins Extrem übertreibt und vielleicht sogar Verbrechen begeht, um von seinem Idol bemerkt zu werden.

Kult-Initiant

Kult-Initianten kümmern sich um die grundlegenden Bedürfnisse des Kultes. Sie sammeln in aller Stille Ressourcen und täuschen oder töten jene, die zu viele Fragen über die Aktivitäten des Kultes stellen. Sie erfahren auch, wer an ihrem Kult interessiert ist, und entscheiden, ob man diese Personen in den Kult einführen, von der Spur abbringen oder ausschalten soll. Manche Initianten führen eigene kleine Straßenbanden an. Nicht alle sind wahre Gläubige und könnten durch anhaltenden Dialog mit Feinden des Kultes von ihren Überzeugungen abgebracht werden. Viele stecken aber zu tief drin, als dass sie von ihrem Glauben ablassen würden – bei manchen ist wahrer Glauben der Grund, bei anderen die furchtbaren Dinge, die sie im Namen ihres Kultes getan haben.

Anpassung: Ein Kult-Initiant kann für jede Religion als Beauftragter agieren, die etwas verbergen muss oder will. Diese Spielwerte können auch für einen Drow-Schmuggler verwendet werden, indem man die Volkszugehörigkeit zu Dunkelelf[AA] verändert.

KULT-INITIANT **HG 4**

EP 1.200

Menschlicher Gesandter

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +5; **Wahrnehmung** +10

VERTEIDIGUNG **TP 45**

ERK 16; **KRK** 17

ZÄH +3; **REF** +5; **WIL** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Überlebensmesser +8 (1W4+4 H)

Fernkampf Erfrierungskältepistole +10 (1W6+4 Klt; Krit Wankend [SG 15])

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Bluffen +15, Diplomatie +15, Einschüchtern +15, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +10, Mystik +10

Sprachen Gemeinsprache, bis zu 3 weitere

Sonstige Fähigkeiten Cleverer Lügner, Improvisationen (Listige Finte, Schneller Entmutigender Hohn)

Ausrüstung Erfrierungskältepistole mit 1 Batterie (20 Ladungen), Freizeitkleidung, Überlebensmesser

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Cleverer Lügner (AF) Wenn eine Kreatur das erste Mal erfolgreich einen Wurf auf Motiv erkennen ausführt, um eine Lüge des Kult-Initiaten zu durchschauen, wird das Ergebnis behandelt, als hätte sie bei der Motiv erkennen Probe eine Natürliche 1 gewürfelt.

Kult-Mörder

Kult-Mörder sind von der Frage besessen, wie sie die Interessen ihrer finsteren Gottheiten auf blutigem Wege fördern können. Viele sehen ihre mystische Ausbildung als Verbindung zu den dunklen Lehren ihrer Schutzgötter. Manche lieben es aber auch, eine Ausrede zu haben, um ihr Können in vollem tödlichem Ausmaß nutzen zu können. Der Mörder spürt im Dienste eines Kultes dessen Feinde auf und tötet sie – am besten, ehe sie sich in die Angelegenheiten des Kultes einmischen können. Kult-Mörder bewachen zudem unheilige Stätten vor Eindringlingen und haben die Ehre, Opfergaben töten zu dürfen. Die Solarwaffe eines Kult-Mörders ähnelt in der Regel der bevorzugten Waffe der Gottheit seines Kultes, z.B. einer Sense im Falle von Urgathoa.

Anpassung: Ein Kult-Mörder kann Teil eines Chors des Verschlingers sein, welcher in den Randgebieten der Paktwelten umherreist.

KULT-MÖRDER **HG 6**

EP 2.400

Korascha-Laschunta-Solarier

CB Mittelgroßer Humanoider (Laschunta)

INI +3; **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG **TP 90**

ERK 18; **KRK** 20

REF +6; **WIL** +7; **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Solarwaffe +16 (1W8+1W4+11 H; Krit Verwundend [SG 14])

Fernkampf Korona-Laserpistole +13 (2W4+6 Feu; Krit Entzündend 1W4)

Angriffsfähigkeiten Sternenoffenbarungen (Schwarzes Loch [7,50 m-Radius, Zerren 4,50 m, SG 14], Schwerkraft trotzen, Sternensturmangriff [3W6 Feu, SG 14], Supernova [3 m-Radius, 7W6 Feu, SG 14])
Zauberähnliche Laschunta-Fähigkeiten (ZS 6)
1/Tag – *Gedanken wahrnehmen* (SG 13)
Beliebig oft–*Benommenheit* (SG 12), *Psychokinetische Hand*

SPIELWERTE

ST +5; **GE** +3; **KO** +2; **IN** +0; **WE** +0; **CH** +2
Fertigkeiten Athletik +18, Heimlichkeit +13, Mystik +13
Sprachen Castrovelisch, Gemeinsprache; Begrenzte Telepathie 9 m
Sonstige Fähigkeiten Solarmanifestation (Solarwaffe), Sternenmodus
Ausrüstung Freibeuterrüstung II, Korona-Laserpistole mit 1 Batterie (20 Ladungen), *Schwächster Gluonenkristall*

Kult-Anführer

Ein Kult-Anführer leitet einen bestimmten Kult, könnte selbst aber einem fernen Organisator innerhalb einer sehr großen Sekte unterstehen. Er ist immer ein äußerst manipulatives Individuum, welches aufgrund des kürzeren Weges zur Macht von einem dunklen Schutzherrn angezogen wird, oder ein Flüchtling von einer Welt, die seinen wahren Ruhm nicht anerkennt. Die meisten Kult-Anführer werden süchtig nach der fast absoluten Kontrolle, die sie über die anderen Kultmitglieder besitzen. Sie handeln entweder im Rahmen direkter Anweisungen im Interesse ihrer Gottheit oder indirekt durch sorgfältig formulierte Lehren, denen die Kultanhänger obsessiv folgen. Dies gilt insbesondere für schirrische Kult-Anführer, welche die Entscheidung berauschend finden, welches Wissen sie lehren und welches sie für sich behalten sollen. Ein Kult-Anführer stellt sich potentiellen Bedrohungen in der Regel selbst nicht direkt, schließlich hat man die Initianten und Mörder für die Drecksarbeit.

Größere Kulte entstehen zuweilen rund um einen Kreis aus mehreren Kult-Anführern, die einander nur solange den Rücken decken, bis einer Schwäche zeigt.

Anpassung: Dieser Kult-Anführer verehrt Urgathoa, könnte aber auch ein Anhänger des Verschlingers oder Zon-Kuthons sein, ohne, dass Veränderungen nötig wären. Andere Kult-Anführer besitzen einen Gesamtbonus für Bluffen von +16 statt Einschüchtern. Ein Kult-Anführer des Nyarlathotep hat die Ausrichtung Sternenschamane, Bluffen +16, Steuerung +16 und Wahrnehmung +21. Ein Kult-Anführer des Asmodeus oder von Lao Schu Po besitzt die Ausrichtung Beherrscher, Bluffen +16 und Diplomatie +21.

Ein Kult-Anführer könnte zudem ein einflussreicher Prediger einer öffentlichen Religion sein.

KULT-ANFÜHRER HG 8

EP 4.800
Schirrischer Aspirant
CE Mittelgroßer Humanoider (Schirr)
INI +1; **Sinne** Blindgespür (Vibrationen) 9 m; **Wahrnehmung** +16

VERTEIDIGUNG TP 105 RP 4

ERK 19; **KRK** 20
REF +7; **WIL** +11; **ZÄH** +7
Verteidigungsfähigkeiten Geteilter Schmerz (SG 18)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Karbonstab +14 (1W8+9 H; Krit Niederwerfend)
Fernkampf Rotstern-Plasmapistole +14 (1W8+8 Elk & Feu; Krit Entzündend 1W8)
Angriffsfähigkeiten Rückschlag (8 Schaden), Zweifel säen (4 Runden, SG 18)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8)
Beliebig oft – *Gedankenverbindung*
Bekannte Aspirantenzauber (ZS 8)
3. (3/Tag) – *Furcht* (SG 20), *Gedankenstoß* (SG 20)
2. (6/Tag) – *Nebelwolke*, *Person festhalten* (SG 19), *Schmerz verursachen* (SG 19), *Zustand*
1 (Beliebig oft) – *Person bezaubern* (SG 18), *Schwächere Verwirrung* (SG 18)
Ausrichtung Geistschinder

SPIELWERTE

ST +1; **GE** +1; **KO** +4; **IN** +2; **WE** +6; **CH** +2
Fertigkeiten Bluffen +21, Diplomatie +16, Einschüchtern +16, Kultur +16, Motiv erkennen +16, Mystik +21
Sprachen Gemeinsprache, Shirrisch, bis zu 2 weitere; Begrenzte Telepathie 9 m
Sonstige Fähigkeiten Gemeinschaftssinn
Ausrüstung Karbonstab, Rotstern-Plasmapistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Silberner AbadarCorp-Reiseanzug
Xxx STATBLOCK ENDE xxx

BEGEGNUNGEN

Ein einzelner Kultanhänger könnte ein isolierter Bösewicht sein, doch die meisten arbeiten mit Glaubensgenossen zusammen, um die „Frohe Kunde“ zu verbreiten – und dies oftmals mit grausigen oder sadistischen Mitteln. Nahezu jeder willensschwache NSC könnte von einem beredsamen Initianten oder Anführer in Versuchung geführt werden, sich einem Kult anzuschließen, so dass Begegnungen mit noch ganz anderen Kombinationen als den folgenden möglich sind.

Lehrer und Schüler (HG 7): Eine Kult-Initiant, ein Kult-Mörder

Kleine Zelle (HG 10): Drei Kult-Initianten, ein Kult-Mörder, ein Kult-Anführer

Todeskult (HG 12): Vier Kult-Mörder, zwei Kult-Anführer

KULT-ANFÜHRER

SICHERHEITSKRÄFTE

Sicherheitskräfte findet man auf nahezu jeder zivilisierten Welt, Mond, Habitat oder Raumstation. Sie helfen, den Frieden zu wahren, die Ordnung aufrechtzuerhalten, die Gesetze durchzusetzen, bei Verbrechen zu ermitteln und Kriminelle dingfestzumachen. Sie könnten offizielle Polizeistreitkräfte mit der Unterstützung der lokalen Regierung sein, Angehörige privater Sicherheitsfirmen, welche für die Höchstbietenden arbeiten oder Konzernsicherheit, die mehr darauf bedacht ist, Konzerneigentum und -interessen zu schützen, als das Gesetz durchzusetzen. Manche Angehörigen des Sicherheitspersonals könnten ihr Leben dem Durchsetzen von Gesetzen, dem Schutz des Volkes und dem Dienst am Bürger widmen, während andere ebenso korrupt sind wie die Kriminellen, die sie angeblich bekämpfen, so dass sie mit hinreichenden Mitteln bestochen werden können; manchmal trifft man Vertreter beider Extreme innerhalb derselben Organisation an, was es sehr schwierig macht zu bestimmen, wer vertrauenswürdig ist und wer nicht.

Sicherheitskräfte haben in der Regel einen streng festgelegten Bezirk, den sie patrouillieren, sei es ein einzelnes Gebäude, ein Dorf oder ein Viertel einer Großstadt. Dabei neigt man dazu, mit anderen Sicherheitskräften gleicher Berechtigungsstufe zusammenzuarbeiten – von Polizisten des einen Viertels wird erwartet, dass sie sich mit anderen Beamten im Nachbarviertel koordinieren, so dies nötig wird. Kommt es zu Verbrechen an Übergangsbereichen oder Distriktgrenzen oder sind Übeltäter in mehreren Distrikten tätig, hat dies oft Streitigkeiten hinsichtlich der Zuständigkeit zur Folge. Ein Ermittler im Auftrag einer nationalen Sicherheitstruppe auf der Suche nach einem Kriminellen, dessen Taten die nationale Sicherheit gefährden, könnte in Konflikt mit dem Leiter der Sicherheit eines Konzerngebäudes kommen, wenn der fragliche Gesetzesbrecher sich in eben diesem Gebäude verschanzt. Da beide daran interessiert sind, das der Gerechtigkeit genüge getan wird, dürften sie ihre Differenzen schließlich beilegen, es mag allerdings sein, dass der Verbrecher in der Zwischenzeit entkommt.

BEISPIELE FÜR SICHERHEITSKRÄFTE

Im Folgenden werden drei Vertreter von Sicherheitskräften als Beispiele vorgestellt samt Tipps, wie man sie für ähnliche NSC-Rollen nutzen kann.

Anpassung: Sicherheitskräfte können für nahezu jede Regierung, jede Machtgruppe, jeden Konzern oder sogar für Verbrecherorganisationen arbeiten. Man begegnet ihnen meistens in etablierten zivilisierten Ansiedlungen, es gibt sie aber auch – wenn auch kleinerer Anzahl – in Grenzregionen und -kolonien, wo sie das Gesetz nach Kräften aufrechterhalten. Die folgenden Spielwerte könnten Vertreter der AbadarCorp-Konzernsicherheit repräsentieren, welche die Büros und Handelsaußenposten der Firma bewachen. Sie könnten auch Ermittler sein, die den Höllenrittern oder den Wächtern angehören und den Frieden vor Ort bewahren sollen. Sie könnten uniformierte Militärpolizisten, Gendarmen, Schiffssicherheitskräfte an Bord ziviler Sternenschiffe oder sogar Vertreter einer Religionspolizei sein, welche darauf achtet, dass das Dogma ihres Glaubens gewahrt und durchgesetzt wird.

Sicherheitswache

Eine Sicherheitswache ist ein Nachtwächter in einer Fabrik oder anderen privaten Einrichtung, der Hilfsscheriff in einem Grenzort oder ein Neuling bei der uniformierten Polizei, frisch von der Polizeischule oder ähnlicher Ausbildung. Die Arbeit kann hart sein, verschafft aber wenigstens ein geregeltes Einkommen, wenn man seinen Lebensunterhalt nicht mit Verbrechen bestreiten will. Sicherheitswachen sind meisten in defensiven und nichttödlichen Kampftechniken ausgebildet, so dass sie Kriminelle festnehmen können, statt sie gleich töten zu müssen.

Ranghöhere innerhalb derselben Truppe blicken manchmal auf diese Fußsoldaten hinab, übersehen dabei aber, dass sie das Rückgrat der Truppe darstellen – ohne sie wäre nicht einmal mehr die Idee von Sicherheit ernsthaft vertretbar.

Anpassung: Eine Sicherheitswache kann ein Rausschmeißer in einem Nachtclub sein oder sogar ein Nachwuchskopfgeldjäger auf der Suche nach seinem ersten Ziel.

SICHERHEITSWACHE **HG 1**

EP 400

Menschlicher Soldat

RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Wahrnehmung** +5

VERTEIDIGUNG **TP 23**

ERK 11; **KRK** 13

REF +2; **WIL** +4; **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Taktischer Schlagstock +8 (1W4+5 W) oder Standard-Karbonfaserpeitsche +8 (1W4+5 H Nichttödlich)

Fernkampf Elektroschockpistole +5 (1W4+1 Elk, Nichttödlich) oder Blendgranate I +5 (Explosion [1,50 m, Blind 1W4 Runden, SG 12]) oder Klebgranate I +5 (Explosion [4,50 m, Verstrickt 2W4 Runden, SG 12])

Angriffsfähigkeiten Kampfstile (Gardist)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +10, Einschüchtern +5, Motiv erkennen +5, Steuerung +5

Talente Verbessertes Kampfmanöver (Ringkampf)

Sprachen Gemeinsprache

Sonstige Fähigkeiten Rüstungstraining

Ausrüstung Blendgranate I, Elektroschockpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Fesseln (4), Fliegeranzug, Klebgranate I, persönliche Kommunikationseinheit, Standard-Karbonfaserpeitsche, Taktische Schlagstock, Taschenlampe

Sicherheitsspezialist

Sicherheitskräfte setzen auf Spezialisten mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Begabungen ein, über die reguläre Sicherheitswachen einfach nicht verfügen. Viele nutzen Zauberei und verschmelzen Magie und Technik im Rahmen der Verbrechensbekämpfung.

Ein Sicherheitsspezialist könnte zu Ermittlungen bei Verbrechen mit mystischen Anzeichen gerufen werden, um sich in das Computernetzwerk eines Verbrechersyndikats zu hacken oder um im Einsatz den normalen Wachen magische Unterstützung und Rückendeckung zu geben. Diese Zauberkundigen können aufgrund der Kräfte, mit denen sie jeden Tag zu tun haben, im Ruf stehen, seltsam oder unsozial zu sein. Viele Organisationen erachten sie aber dennoch als unverzichtbare Ressourcen.

Anpassung: Ein Sicherheitsspezialist kann ein Konzernhacker sei oder einer in Diensten der Regierung oder ein Söldnertechno-

magier. Sollte er eher ein Krimineller als ein Gesetzeshüter sein, so könnte er als Hacker oder Zauberwirker für das organisierte Verbrechen arbeiten, z.B. für das Aspiskonsortium oder die Goldene Liga.

SICHERHEITSSPEZIALIST HG 3

EP 800
Androidischer Technomagier
LN Mittelgroßer Humanoider (Android)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmersicht;
Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG TP 32

ERK 13; **KRK** 14
REF +2; **WIL** +6; **ZÄH** +2; +2 gegen Geistesbeeinflussung, Gift, Krankheit und Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (Sprungdüsen, durchschnittlich)
Nahkampf Taktischer Schlagstock +5 (1W4+4 W)
Fernkampf Statische Ionenpistole +7 (1W6+3 Elk; Krit Überspringend 2)
Bekannte Technomagierzauber (ZS 3; Fernkampf +7)
1. (3/Tag) — *Magisches Geschoss*, *Waffe überladen*
0. (Beliebig oft) — *Benommenheit* (SG 15), *Energiestrahl*

SPIELWERTE

ST +1; **GE** +2; **KO** +0; **IN** +4; **WE** +1; **CH** –1
Fertigkeiten Computer +13, Einschüchtern +8, Motiv erkennen +13, Mystik +8
Talente Verstärkte Störung
Sprachen Castrovelisch, Gemeinsprache, Kasathisch, Shirrisch, Veskisch, Ysokisch
Sonstige Fähigkeiten Gefühlsarm, Konstruiert, Magischer Hack (Verstärkte Waffe), Verbesserungsstreckplatz (Sprungdüsen), Zauberspeicher (Abzeichen)
Ausrüstung Freizeitkleidung, Handschellen, persönliche Kommunikationseinheit, Statische Ionenpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Werkzeugsatz (Hacken)

Kommissar

Kommissare sind oftmals die erfahrensten und fähigsten Mitglieder einer Sicherheitstruppe. Ihr Fokus liegt auf Ermittlungen statt der alltäglichen Durchsetzung von Recht und Ordnung. Sie graben nach der Wahrheit, wo immer sie sich verbergen mag, und nutzen dabei Intuition, Überredungskünste und ihre eigene Wahrnehmung. Kommissare arbeiten oft entweder allein oder zu zweit. Die Bande zwischen zwei Partnern können so mächtig werden, dass letztendlich der eine weiß, was der andere denkt, nachdem man viele Stunden über Fällen gebrütet hat.

Anpassung: Kommissare können unabhängige private Ermittler sein, die ihre Expertise Klienten zu Verfügung stellen, die es sich leisten können. Aber auch Verbrecherorganisationen könnten eigene Fachkräfte einsetzen, wenn sie glauben, dass es innerhalb des Kartells jemandem an Loyalität fehlt und Verräter in ihrer Mitte lauern – in diesem Fall fungieren die Ermittler auch als Vollstrecker.

KOMMISSAR HG 5

EP 1.600
Schirrischer Agent
RN Mittelgroßer Humanoider (Schirr)
INI +7; **Sinne** Blindgespür (Vibrationen) 9 m; **Wahrnehmung** +17

VERTEIDIGUNG TP 65 RP 4

ERK 17; **KRK** 18
REF +7; **WIL** +8; **ZÄH** +4
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Taktischer Schlagstock +10 (1W4+6 W)
Fernkampf Erfrierungskältepistole +12 (1W6+8 Klt; Krit Wankend [SG 15])
Angriffsfähigkeiten Schwächender Trick, Tückischer Angriff +3W8

SPIELWERTE

ST +1; **GE** +5; **KO** +1; **IN** +3; **WE** +2; **CH** +1
Fertigkeiten Computer +12, Diplomatie +12, Kultur +17, Motiv erkennen +17, Steuerung +12
Sprachen Gemeinsprache, Shirrisch; Begrenzte Telepathie 9 m
Sonstige Fähigkeiten Agententricks (Gespür für Wahrheit, Listige Bewegung, Listiger Pilot), Gemeinschaftssinn, Spezialisierung (Detektiv)
Ausrüstung Erfrierungskältepistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen), Geschäftsanzug, Handschellen, Lasermikrophon, persönliche Kommunikationseinheit, Polizeifahrzeug, Taktische Schlagstock, Taschenlampe, Werkzeugsatz (Hacken)

BEGEGNUNGEN

Sicherheitspersonal arbeitet nur selten allein. Man zieht die Zusammenarbeit in kleinen Gruppen vor, um sich bei Bedarf gegenseitig zu unterstützen. Manche Sicherheitskräfte nutzen im Dienst Fahrzeuge. Eine Sicherheitspatrouille könnte mit einfachen E-Rädern ausgestattet sein, während ein Einsatzteam möglicherweise ein Polizeifahrzeug nutzen kann.

Sicherheitspatrouille (HG 4): Drei Sicherheitswachen

Feldeinsatzteam (HG 6): Vier Sicherheitswachen, ein Sicherheitsspezialist

Ermittlereinheit (HG 7): Zwei Sicherheitswachen, ein Sicherheitsspezialist, ein Kommissar

SICHERHEITSSPEZIALISTIN

SÖLDNER

Söldner arbeiten für den Höchstbietenden und stellen in der Regel keine Fragen, sofern sie nicht der Himmelsfeuerlegion oder einer der wenigen prinzipientreuen Kompanien angehören. Söldner können den Interessen nahezu jeder Gruppierung mit genug Geldmitteln dienen, doch meistens arbeiten sie für Arbeitgeber, die keine formellen Militärstreitkräfte beschäftigen können oder sich nicht die Hände schmutzig machen wollen. Da es ihnen letztendlich darum geht, bezahlt zu werden, sind Söldner nur selten willens, bis zum Tod zu kämpfen, außer sie müssen befürchten, dass eine Niederlage sie völlig ruinieren würde.

Manche ruchlose Söldner sind bereit, ihre Arbeitgeber zu verraten, wenn man ihnen das richtige Angebot macht, allerdings darf man nie vergessen, dass auch ihre neue Loyalität eher wacklig sein dürfte. Viele Söldner wissen, dass sie ihren Ruf ruinieren, sollten sie mitten während eines Auftrages die Seiten wechseln. Entsprechend sind sie in der Regel nur bereit, einen Auftraggeber im Stich zu lassen, wenn sie es später plausibel verneinen können oder sich mit der Bezahlung in den Ruhestand zurückziehen können.

Im System der Paktwelten gibt es zahllose Söldnergruppen unterschiedlichster Größe und Bekanntheit.

Viele Gruppen spezialisieren sich auf bestimmte Arten von Missionen, mache übernehmen nur Aufträge, die sie aufs Schlachtfeld führen, während andere sich lieber in den Schatten halten. Söldnergruppen akzeptieren unterschiedliche Arten von Lohn beginnend mit harter Währung über technische Ausrüstung und Waffen bis hin zu magischen Gegenständen.

BEISPIELE FÜR SÖLDNER

Im Folgenden werden drei Söldner als Beispiele vorgestellt samt Tipps, wie man sie für ähnliche NSC-Rollen nutzen kann.

Anpassung: Söldner können in den Diensten nahezu jeder Machtgruppe, Regierung, Organisation oder Firma stehen, insbesondere jener, die besorgt sind, man könnte ihre Beteiligung an krummen Geschäften aufdecken. Die Himmelsfeuerlegion als vielleicht berühmteste und prinzipientreueste Söldnerkompanie bietet ihre Dienste Kolonisten und anderen mit legitimen Interessen außerhalb der Paktwelten an. Himmelsfeuerlegionäre sind weitaus öfters Ryphorier und Angehörige des Drachenvolkes, als Mitglieder der hier aufgeführten Völker.

Söldnerfrischling

Selbst Nachwuchssöldner werden meistens nur rekrutiert, nachdem sie sich beim Militär oder einem Sicherheitsdienst ausgezeichnet haben. Viele geben ihre vorherigen Positionen auf, um mehr Freiheit, mehr Geld oder mehr Ruhm gewinnen zu können. Zudem haben sie oft ihre eigenen Ideen, wie die Dinge erledigt werden sollen. Sie können angeben oder ihre Anweisungen willkürlich auslegen – zumindest bis sie auf einen Gegner stoßen, der wirklich gefährlich wirkt. Erfolgreichere Frischlinge neigen aber dazu, ihre Aufgaben anzugehen, als wären sie immer noch beim Militär, und sind stolz darauf, ihre Befehle professionell zu befolgen.

Nach einer Reihe erfolgreicher Missionen gilt ein Söldner nicht mehr als Neuling im Geschäft, zumal er oft auch über beweisträchtige Narben verfügt. Fortan wird er meistens als regulärer Mitarbeiter betrachtet und könnte sich innerhalb der Befehlshierarchie hocharbeiten, um vielleicht ein Hauptmann zu werden oder eine andere Führungsposition zu übernehmen.

Anpassung: Ein Söldnerfrischling kann ein gutausgerüsteter Kämpfer in Diensten einer Regierung sein – wobei Vesken in der Regel für das Veskarium arbeiten und Nichtvesken nicht für das Veskarium. Ebenso könnte er für die Sicherheit eines großen Konzerns arbeiten.

SÖLDNERFRISCHLING **HG 6**

EP 2.400

Veskischer Soldat

RN Mittelgroßer Humanoider (Vesk)

INI +7; **Sinne** Dämmersicht; **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG **TP 90**

ERK 19; **KRK** 21

REF +6; **WIL** +7; **ZÄH** +8; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (10,50 m in Rüstung), Fliegen 9 m (Jetpack, durchschnittlich)

Nahkampf Rotstern-Plasmadoschko +16 (1W10+13 Elk & Feu; Krit Schwere Wunde [SG 14]) oder Waffenloser Schlag +16 (1W3+16 W)

Fernkampf Statisches Ionengewehr +13 (1W12+6 Elk; Krit Überspringend 1W6) oder Kryogranate I +13 (Explosion [3 m, 1W8 Klt plus Wankend, SG 14]) oder Blendgranate II +13 (Explosion [3 m, Blind 1W4 Runden, SG 14])

Angriffsfähigkeiten Kampfstile (Sturmwind), Natürliche Waffen, Sturmangriff

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +18, Einschüchtern +13, Heimlichkeit +13

Talente Dranbleiben, Dranbleiben und Draufhauen

Sprachen Gemeinsprache, Veskisch

Sonstige Fähigkeiten Rüstungsexperte

Ausrüstung Rotstern-Plasmadoschko mit 1 Batterie (20 Ladungen), Statisches Ionengewehr mit 1 Hochkapazitätsbatterie (40 Ladungen), Vesken-Plattenpanzer I (Jetpack)

Söldnertechnomagier

Auf Technomagie spezialisierte Söldner runden die Fähigkeiten eines Teams mit technischen Fähigkeiten und Magie ab. Jene Teile des Jobs, welche nichts mit Magie oder komplexer, moderner Technik zu tun haben, ignorieren sie meistens und überlassen sie anderen, da sie nicht dafür bezahlt werden. Daher sind sie nur selten ohne Söldnerfrischlinge oder andere Kämpfer unterwegs, welche ihnen Rückendeckung geben, und neigen zu Flucht oder Kapitulation, wenn ihre Verbündeten ausgeschaltet wurden.

Söldnertechnomagier lieben es mit unorthodoxen Zaubern, Hybridgegenständen und dergleichen zu experimentieren, die sie für die Erfüllung ihrer Aufträge erlangen können. Rivalen nutzen manchmal seltene und interessante Magie oder Technik, um einen Söldnertechnomagier zu bestechen, damit er vorgibt, dass man sich nicht kenne.

Anpassung: Ein Söldnertechnomagier kann ein Schwarzmarktzauberkundiger in Diensten der Goldenen Liga sein oder ein Experte für illegale Zauber oder Gegenstände, die von Apostae oder der Diaspora aus operieren – vielleicht für ein Adelshaus der Dunkelelfen oder an Bord eines Schiffes der Freien Kapitäne.

SÖLDNERTECHNOMAGIER HG 8

EP 4.800
Ysokischer Technomagier
N Kleiner Humanoider (Ysoki)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +16

VERTEIDIGUNG TP 105 RP 4

ERK 19; **KRK** 20
REF +7; **WIL** +11; **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Taktisches Messer +13 (2W4+8 H)
Fernkampf Verbesserte Halbautomatische Pistole +15 (2W6+8 S)
Angriffsfähigkeiten Magischer Hack (Magie unterdrücken, Selektives Zielen), Zauberkondensator 1 (*Unauffälliger Diener*), Zauberspeicher
Bekannte Technomagierzauber (ZS 8; Nahkampf +13, Fernkampf +15)
3. (3/Tag) — *Entropischer Griff* (SG 20), *Überladungsblitz* (SG 20),
2. (6/Tag) — *Ätzende Umwandlung* (SG 19), *Spontanvirus* (SG 19), *Unsichtbarkeit*, *Mikrobotangriff*
1. (Beliebig oft) — *Holographisches Abbild* (SG 18), *Magisches Geschoss*

SPIELWERTE

ST +0; **GE** +4; **KO** +2; **IN** +6; **WE** +2; **CH** +0
Fertigkeiten Bluffen +21, Computer +21, Heimlichkeit +21, Mystik +16, Technik +21, Überlebenskunst +16
Sprachen Gemeinsprache, Ysokisch, bis zu 6 weitere
Sonstige Fähigkeiten Backentaschen, Tatkraft
Ausrüstung Taktisches Messer, Verbesserte Halbautomatische Pistole mit 24 Schuss Handfeuerwaffenmunition, Verbessertes Laschunta-Tempgewebe

SÖLDNEREINZELKÄMPFER HG 10

EP 9.600
Damaya-Laschunta-Agent
N Mittelgroßer Humanoider (Laschunta)
INI +8; **Wahrnehmung** +20

VERTEIDIGUNG TP 150

ERK 23; **KRK** 24
REF +12; **WIL** +13; **ZÄH** +9;
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m.
Nahkampf Schockstab +20 (3W4+12 W Nichttödlich; Krit Wankend [SG 19])
Fernkampf Elite-Halbautomatische Pistole +20 (3W6+10 S) oder Verbessertes Schirraugengewehr +20 (2W10+10 S)
Angriffsfähigkeiten Dreifachangriff, Schwächender Trick, Tückischer Angriff +5W8
Zauberähnliche Laschunta-Fähigkeiten (ZS 10)
1/Tag — *Gedanken wahrnehmen* (SG 17)
Beliebig oft — *Benommenheit* (SG 16), *Psychokinetische Hand*

SPIELWERTE

ST +2; **GE** +8; **KO** +2; **IN** +5; **WE** +3; **CH** +3
Fertigkeiten Akrobatik +25, Bluffen +20, Heimlichkeit +25 (beim Tückischen Angriff +29), Kultur +25, Verkleiden +20
Sprachen Castrovelisch, Gemeinsprache, bis zu 5 weitere; Begrenzte Telepathie 9 m
Sonstige Fähigkeiten Agententricks (Meister der Verkleidung [3/Tag, 100 Minuten oder 10 Minuten, SG 19], Tarnfeld), Spezialisierung (Geist)
Ausrüstung Elite-Halbautomatische Pistole mit 36 Schuss Handfeuerwaffenmunition, Freibeuterrüstung III, Schockstab mit 1 Batterie (20 Ladungen), Verbessertes Schirraugengewehr mit 12 Schuss Scharfschützenmunition

Söldnereinzelkämpfer

Ein Söldnereinzelgänger ist der Beste, wenn es gilt, Gegner und Gefahren für den Auftraggeber schnell und leise auszuschalten, ohne dabei Beweise oder Zeugen zu hinterlassen und Kollateralschäden zu verursachen. Manche führen auch Teams von Söldnerfrischlingen, viele operieren aber allein oder gehen in kleinen Gruppen vor, um Schläge gegen im Vorfeld gutausgeforschte Ziele zu führen. Teams, denen solche Spezialisten angehören, verlangen meistens eine hohe Bezahlung.

Einzelkämpfer ziehen es vor, alle Details eines Einsatzes zu kennen, können aber auch bestens improvisieren, wenn dies keine Option ist. Jene, die auf kalten Professionalismus setzen, sprechen nur, wenn dies der Mission dienlich ist, doch die bekanntesten dieser Elitekämpfer sind jene, welche sich spielerische Wortgefechte mit herausfordernden Gegnern liefern, insbesondere solchen, denen man bereits über den Weg gelaufen ist.

Anpassung: Ein Söldnereinzelkämpfer könnte ein Assassine im Dienste Lao Schu Pos sein oder ein Meisterspion der Wächter, welcher sich um solche Missionen kümmert, die nie bekannt werden dürfen.

BEGEGNUNGEN

Söldner arbeiten oft in Teams zusammen, die von Söldnerkompanien aufgestellt werden. Ein paar arbeiten aber lieber allein oder in kleinen Gruppen, die auf eigene Rechnung tätig werden.

Bedrohungseinschätzungsteam (HG 10): Zwei Söldnerfrischlinge, ein Söldnertechnomagier

Angriffstrupp (HG 12): Drei Söldnerfrischlinge, ein Söldnertechnomagier, ein Söldnereinzelkämpfer

Extraktionsteam (HG 14): Zwei Söldnertechnomagier, drei Söldnereinzelkämpfer

STRASSENBANDEN

Straßenbanden suchen nach Gelegenheiten, um Geld und Ruf zu erlangen und ihre Reviere zu beschützen. Die meisten beanspruchen Territorien in heruntergekommenen Teilen großer Ortschaften, insbesondere der Absalomstation, Nachtarche auf Apostae und die Ränder von Verces Ring der Nationen. Auf Akiton sind diese Banden besonders zahlreich, da es kaum Möglichkeiten gibt, auf diesem Planeten ein ehrliches Leben zu führen. Entsprechend sind viele der kleinen Bergbausiedlungen die reinsten Verbrechernester. Die erfolgreichsten Straßenbanden arbeiten oft für Arbeitgeber mit weitreichendem Einfluss wie der Goldenen Liga.

Straßenbanden beteiligen sich oft an allen möglichen illegalen Aktivitäten – Diebstahl, Drogenherstellung und -handel, Hehlerei und Schutzgelderpressung, um nur ein paar zu nennen. Ein respektables wirkendes Mitglied der Bande oder ein mit ihr in Verbindung stehendes Individuum könnte eine Tarnung für die kriminellen Geschäfte leiten, so dass die Bande innerhalb der Gemeinschaft eine gewisse Legitimität besitzt.

Sowohl Straßenbanden und Sicherheitskräfte auf unterschiedlichen Seiten des Gesetzes operieren, findet man sie meistens eng beieinander. Macht sich eine Straßenbande in einem Viertel breit, wird zuweilen die Präsenz der Ordnungskräfte erhöht, doch sollte die Bande zu zäh sein, werden jene Polizisten sich nicht in das Bandenrevier begeben, denen das eigene Leben lieb ist. Alternativ könnten Angehörige einer korrupten Sicherheitstruppe Hand in Hand mit einer Straßenbande arbeiten und sich für das Verschwindenlassen von Beweisen gut bezahlen lassen. Manchmal arbeitet auch ein Ordnungshüter aus Angst um sein Leben oder seine Familie mit einer Verbrecherorganisation zusammen. In jedem Fall kann eine Straßenbande, die in einer Gemeinde Wurzeln schlägt, die Moral der Leute zerstören.

BEISPIELE FÜR BANDENMITGLIEDER

Im Folgenden werden drei Bandenmitglieder als Beispiele vorgestellt, samt Tipps, wie man sie für ähnliche NSC-Rollen nutzen kann.

Anpassung: Straßenbanden können Räuber in den Ödlanden von Akiton sein, angehende Raumpiraten in den Häfen der Diaspora oder Schmuggler, welche zwischen den diversen Paktwelten und darüber hinaus unterwegs sind. Durch Änderungen der Gesinnung oder Umstände können Angehörige einer Straßenbande auch als Freiheitskämpfer gegen Unterdrücker verwendet zu werden.

Bandenschläger

Bandenschlägers könnten verzweifelte Überlebende oder gewalttätige Individuen sein, welche gedeihen, wenn ihre Stärke belohnt wird. Viele suchen nur einen Weg zum Geld, egal wem sie dafür wehtun müssen, während andere im Grunde nur für Banden arbeiten, um ihre Familien zu schützen. Unabhängig von ihren Motiven präsentieren sie sich meistens als unaufhaltsam und völlig ruchlos, fürchten sie doch, ansonsten als schwach befunden zu werden. Im Kampf geben sie an und verhöhnen ihre Gegner in der Hoffnung, diese derart zu verängstigen, dass sie sich ergeben oder fliehen.

Auf Akiton sind Schläger meisten rothäutige akitonische Menschen (Hylki), Androiden oder Ysokis. In Nachtarche auf Apostae sind es oft Halb-Orks. Auf der Absalomstation gibt es Schläger von jeder Volkszugehörigkeit. Auf anderen Planeten gehören sie in der Regel dem dort jeweils dominanten Volk an.

Anpassung: Ein Bandenschläger kann ein grober Vigilant oder eine Sicherheitskraft in einem Geschäft auf der Absalomstation oder einer der Paktwelten sein.

BANDENSCHLÄGER **HG 1/2**

EP 200

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Wahrnehmung** +4

VERTEIDIGUNG **TP 13**

ERK 10; **KRK** 12

REF +2; **WIL** +0; **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Überlebensmesser +5 (1W4+3 H) oder Cestuskampfhandschuh +5 (1W4+3 W)

Fernkampf Taktische Halbautomatische Pistole +4 (1W6 S)

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Athletik +9, Einschüchtern +4, Heimlichkeit +4, Kultur +4,

Talente Schnelle Waffenbereitschaft, Tödliche Zielgenauigkeit

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung Cestuskampfhandschuh, Fliegeranzug, Taktische Halbautomatische Pistole mit 27 Schuss Handfeuerwaffenmunition, Überlebensmesser

Bandenvollstrecker

Bandenvollstrecker verkaufen die illegalen Waren, welche ihre Banden sammeln, darunter die berüchtigtsten, gefährlichsten und suchterzeugendsten Drogen und billige, schlampige Implantate. Diese Verbesserungen können einfache Stimulatoren des Lustzentrums oder praktischere Gerätschaften von fragwürdiger Machart sein. Manche treiben für die Bande Schulden ein oder widmen sich der Trickbetrügerei, sofern ihre Stärke eher die Subtilität ist. Ein Vollstrecker kann aber auch ein Bandenanführer sein, welcher mit den Geldern hantiert, die die illegalen Geschäfte seiner Bande einbringen. Sie könnten Maschinisten (siehe unten) als Eliteschläger oder Leibwächter haben.

Vollstrecker identifizieren potentielle Gefahren meistens, sowie sie das Revier ihrer Bande betreten und sammeln möglichst viele Informationen über sie, ehe sie damit beginnen, diese Bedrohungen einzuschüchtern und zu verjagen. Sie verbreiten unschöne Gerüchte, wobei ihnen überneugierige Abenteurer besonders lieb sind. Die meisten bemühen sich, die Bewohner ihres Reviers zu verängstigen, damit sie schweigen, und so Ermittlungen zu den Untaten der Bande nicht vorankommen.

Anpassung: Vollstrecker können gassenkundige Späher und Spione für diverse Organisationen sein. Ein Einzelgänger könnte ein waghalsiger Dieb sein, der aus Nervenkitzel stiehlt.

BANDENVOLLSTRECKER **HG 2**

EP 600

Ysokischer Agent

NB Kleiner Humanoider (Ysoki)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG TP 23
ERK 13; **KRK** 14
REF +4; **WIL** +5; **ZÄH** +1;
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Taktischer Schlagstock +8 (1W4 W)
Fernkampf Statische Ionenpistole +8 (1W6 Elk plus Betäubung; Krit Überspringend 2)
Angriffsfähigkeiten Tückischer Angriff +1W8

SPIELWERTE
ST +0; **GE** +4; **KO** +0; **IN** +1; **WE** +1; **CH** +2
Fertigkeiten Akrobatik +8, Bluffen +13, Einschüchtern +13, Fingerfertigkeit +13, Heimlichkeit +13, Kultur +8, Technik +13, Überlebenskunst +8
Talente Verborgene Drohung
Sprachen Gemeinsprache, Ysoki, bis zu 2 weitere
Sonstige Fähigkeiten Agententrick (Listige Bewegung), Backentaschen, Spezialisierung (Dieb), Tatkraft
Ausrüstung Freibeuterrüstung I, Statische Ionenpistole mit 1 Batterie (20 Ladungen), Taktischer Schlagstock

Bandenmaschinist

Bandenmaschinisten zerlegen gestohlene Gegenstände, so dass die Einzelteile verkauft werden können, ohne dass man sie zum ursprünglichen Eigentümer zurückverfolgen könnte. Um die Kontrolle zu behalten, bauen sie aus einigen der Teile gefährliche Drohnen, Waffen, Rüstungen, Fallen und andere Gerätschaften. Diese wichtigen Fertigkeiten könnten sie in Führungspositionen hieven, aber vielleicht ist ein Maschinist auch die Nummer Zwei unter einem charismatischeren und clevereren Bandenanführer.

Eine von einem dieser Maschinisten geleitete Werkstatt ist ein Schmelztiegel illegaler Aktivitäten, auch wenn dies von außen meistens nicht ersichtlich ist. Wer wissen will, was wirklich dort vor sich geht, sollte mit Widerstand in Form von Bandenschlägern, Fallen und überraschend scharfsinniger digitaler Sicherheitsmaßnahmen rechnen.

Anpassung: Ein Maschinist könnte ein angehender Söldner sein, der sich noch nicht genug hervorgetan hat, um einer respektablen Kompanie beizutreten oder Auftraggeber anzuziehen. Ein altruistischerer Maschinist könnte für die Androidische Abolitionistenfront tätig oder ein Akolyt Triunes sein.

BANDENMASCHINIST HG 3
EP 800
Androidischer Mechaniker
CN Mittelgroßer Humanoider (Android)
INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +8

VERTEIDIGUNG TP 35
ERK 14; **KRK** 15
REF +4; **WIL** +4; **ZÄH** +4; +2 gegen Geistesbeeinflussung, Gift, Krankheit und Schlaf

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Taktisches Duellschwert +7 (1W6+4 H)
Fernkampf Statische Ionenpistole +9 (1W6+3 Elk; Krit Überspringend 2)
Angriffsfähigkeiten Überlasten (SG 14)

SPIELWERTE
ST +1; **GE** +2; **KO** +1; **IN** +4; **WE** +0; **CH** +0
Fertigkeiten Computer +13, Medizin +8, Naturwissenschaften +8, Steuerung +13, Technik +13
Sprachen Gemeinsprache, bis zu 4 weitere
Sonstige Fähigkeiten Gefühlsarm, Individualisiertes Handwerkszeug (Arm), Konstruiert, Künstliche Intelligenz (Drohnen-Choprad), Verbesserungssteckplatz (Sprungscheide)
Ausrüstung Freizeitkleidung, Statische Ionenpistole mit 1 Batterie (20 Ladungen), Taktisches Duellschwert

CHOPRAD HG -
N Mittelgroßes Konstrukt (Technik)
Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +5

VERTEIDIGUNG TP 17
ERK 11; **KRK** 13
REF +1; **WIL** –1; **ZÄH** +1
Immunitäten wie Konstrukte; **SR** 1/–

ANGRIFF
Bewegungsrate 12 m
Fernkampf Azimut-Lasergewehr +6 (1W8+1 Feu; Krit Entzündend 1W6)

SPIELWERTE
ST +4; **GE** +2; **KO** –; **IN** –2; **WE** +0; **CH** –2
Fertigkeiten Akrobatik +10
Sprachen Gemeinsprache, bis zu 4 weitere
Sonstige Fähigkeiten Modifikationen (Reitsattel), Nichtlebend, Verringerte Anzahl an Aktionen (siehe *Alien-Archiv*, S. 139)
Ausrüstung Azimut-Lasergewehr mit 1 Batterie (20 Ladungen)

BEGEGNUNGEN

Bandenmitglieder bevorzugen normalerweise Begegnungen, bei denen zahlenmäßig in der Überzahl sind.

Unruhestifter (HG 4): Drei Bandenschläger, ein Bandenvollstrecker

Schlägertrupp (HG 5): Fünf Bandenschläger, ein Bandenmaschinist

Aufmarsch (HG 7): Sechs Bandenschläger, ein Bandenvollstrecker, zwei Bandenmaschinisten

SPIELEROPTIONEN

4

ARCHETYPEN

Archetypen erlauben Spielern, sich auf sehr spezifische Charakterkonzepte zu konzentrieren, wenn ihre Wahl von Klasse und Thema allein ihre Visionen nicht erfüllen. Alle der folgenden Archetypen können mit jeder Klasse kombiniert werden, gemäß der im *Starfinder-Grundregelwerk* zu findenden Regeln für Archetypen. Regeln, wie man NSC mit Klassenschablonen versehen kann, findest du auf Seite 167 in diesem Band.

Viele der folgenden Archetypen stehen in Beziehung zu bestimmten Machtgruppen im System der Paktwelten, allerdings muss ein Charakter nicht den fraglichen Archetyp besitzen, um zu einem Mitglied der mit ihm verbundenen Machtgruppe zu werden. Der Wegbereiter[GRW] und der Datenjockey in diesem Kapitel repräsentieren nur zwei Arten von Charakteren, die der Gesellschaft der Sternenkundschafter angehören, allerdings beschäftigt diese Organisation eine Vielzahl an Agenten, Beauftragten, Forschern und Spezialisten für ihre Expeditionen. Die einzelnen Machtgruppen halten in der Regel die Ausbildungstechniken der mit ihnen assoziierten Experten vor Fremden geheim, allerdings gibt es durchaus ehemalige Mitglieder und aktive Angehörige, welche sich ein paar Crediteinheiten nebenbei verdienen wollen, und diese Techniken anderen beibringen.

KLASSEN UND ARCHETYPEN

Manche Kombinationen von Klassen und Archetypen sind recht naheliegend. So scheinen Zauberwirker bestens für den Archetyp des Arkanamiriumgelehrten geeignet. Da aber jede Klasse jeden Archetyp wählen kann, können Spieler durchaus ungewöhnliche Kombinationen erstellen. Die folgenden Richtlinien befassen sich mit auf der Hand liegenden, einfachen Kombinationen und einigen Möglichkeiten, interessante, wenn auch unorthodoxe Synergien zu erschaffen.

Arkanamiriumgelehrter

Natürlich können auch Agenten, Gesandte, Mechaniker und Solarier aller Art davon profitieren, mehr als die normale Anzahl an Hybrid- und Magischen Gegenständen zu späteren Stufen tragen zu können. Neben Aspiranten und Technomagiern erhalten Solarier (und alle Charaktere mit dem Motiv Priester) Mystik als Klassenfertigkeit, so dass sie vollumfänglich vom alternativen Klassenmerkmal Gelehrter Magischer Gegenstände profitieren können.

Ein Charakter mit diesem Archetyp kann von der Erhöhung des Tragkraftlimits des Söldnermotivs profitieren, während das Thema des Xenoarchäologen in diesem Band ein angeborenes Händchen auch mit unbekannten magischen Gegenständen verleiht.

Datenjockey der Sternenkundschafter

Jede Klasse mit Computer als Klassenfertigkeit profitiert sehr von diesem Archetyp. Datenjockey-Aspiranten mit der Akascha-Ausrichtung können aus allen möglichen Quellen Informationen erlangen. Soldaten mit diesem Archetyp spezialisieren sich oft auf den Kampfstil des Scharfschützen.

Ein Datenjockey, der als Agent (Seite 47) für einen Konzern arbeitet, kann nahezu alle von ihm gesuchten Informationen finden. Ein Charakter mit dem Motiv der Berühmtheit und diesem Archetyp ist wahrscheinlich ein bekannter Hacker und unter seinen Fans anhand seiner Signatur bekannt.

Göttlicher Streiter

Göttliche Streiter können jeder Klasse angehören, auch wenn manche sich eher als Anhänger bestimmter Gottheiten eignen. Aspiranten, welche den Archetyp des Göttlichen Streiters wählen, wollen meistens ihre Ausrichtungszauber häufiger wirken. Die Motive des Kultanhängers (Seite 147), des Traumpropheten (Seite 117) und des Sonnenschülers (Seite 17) ergeben mit diesem Archetyp kombiniert einige interessante Charakterkonzepte.

Himmelsfeuerzenturio

Himmelsfeuerzenturios der Klasse des Agenten oder des Gesandten sind meistens Raumschiffskapitäne oder gehen zumindest rasch Bindungen zu ihren Kapitänen ein. Aspiranten der Ausrichtung des Heilers achten meist darauf, dass Verbündete, mit denen sie eine Bindung eingegangen sind, in ihrer Nähe bleiben, um sie heilen zu können, während Technomagier sich meistens auf Magische Hacks konzentrieren, mit denen sie und ihre Verbündeten mehr Waffenschaden verursachen können.

Ein Charakter mit dem Motiv des Wildhüters (Seite 37) geht Bindungen zu jenen ein, deren Überleben er fördern möchte, während jemand mit dem Motiv des Raumpiraten (Seite 87) mit seiner Mannschaft eine Bindung eingeht.

Sternenritter

Da dieser Archetyp zwei verschiedene Organisationen repräsentieren kann – die Höllenritter und die Ritter von Golarion -, gehören Sternenritter allen Arten von Charakteren an. Mechaniker mit diesem Archetyp nutzen in der Regel einen Exokortex als Hilfe beim Angreifen der Ziele ihrer Herausforderungen. Solarier manifestieren oftmals eine Solarwaffe, da der von diesem Archetyp verliehene Umgang mit Schweren Rüstungen nicht mit Solarrüstung zusammenwirkt.

Ein Höllenritter mit dem Kopfgeldjägermotiv kann schnell Gesetzesbrecher aufstöbern, während ein Ritter von Golarion mit dem Drachenkindmotiv (Seite 107) sein Verhalten nach dem eines berühmten Drachen des verlorenen Planeten ausrichten könnte.

Wächteroffizier

Die Wächter konzentrieren sich auf diplomatische Lösungen für Probleme und greifen nur dann zur Gewalt, wenn es nötig ist, so dass jede Klasse von diesem Archetyp profitieren kann. Aspiranten gehören meistens der Ausrichtung des Empathen an, während Technomagier sich auf Erkenntniszauber spezialisieren (insbesondere jene, die ihnen ermöglichen, fremde Sprachen zu sprechen). Soldaten mit diesem Archetyp wählen den Kampfstil des Gardisten.

Auch wenn es dem Thema eigentlich entgegenläuft, wäre ein Offizier mit dem Motiv des Gesetzlosen oder des Gladiators (Seite 57) eine rollenspielerische Herausforderung. Alternativ könnte das Motiv des Todesberührten (Seite 97) einem Wächeroffizier ein wenig Ausdauer verschaffen, wenn Diplomatie keine Option mehr darstellt.

ARKANAMIRIUMGELEHRTER

Wie die gleichnamige arkane Akademie aus der Zeit vor dem Intervall ist das Arkanamirium auf der Absalomstation eine prestigeträchtige Institution des magischen Wissens. Zahlreiche uralte und fremdartige Artefakte werden in den Gewölben der Universität gelagert und viele dort ausgebildete Gelehrte spezialisieren sich auf das Studium magischer Gegenstände. Die meisten Arkanamiriumgelehrte lernen, das magische Feld eines Gegenstandes zu hacken, wodurch sie auf Kräfte zurückgreifen können, welche normalen Benutzern nicht verfügbar sind. Die meisten sind Aspiranten und Technomagier, die an der Universität studiert haben. Allerdings können auch andere Charaktere Arkanamiriumgelehrte sein, z.B. Entdecker, welche uralte Stätten magischer Macht untersuchen, oder Abenteurer, die ihre Fähigkeiten mit Magie verbessern wollen.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Dieser Archetyp verleiht alternative Klassenmerkmale mit der 2., 6., 9., 12. und 18. Stufe.

Gelehrter Magischer Gegenstände (AF) 2. Stufe

Als Arkanamiriumgelehrter besitzt du ein fast intuitives Verständnis für magische und Hybridgegenstände. Du erhältst einen Verständnisbonus in Höhe deiner halben Klassenstufe auf Fertigkeitswürfe für Mystik und Technik, um Hybrid- und magische Gegenstände zu identifizieren und zu reparieren. Du musst nicht *Magie entdecken* nutzen, um festzustellen, ob ein Gegenstand magisch ist, bzw. um einem magischen Gegenstand zu identifizieren. Du kannst ferner magische Inschriften entziffern, die ansonsten unverständlich wären. Als Volle Aktion kannst du in Zauberkristalle kodierte Zauber identifizieren, selbst wenn du kein Zauberwirker bist.

Du erlangst Zugang zum Zauber *Identifizieren*. Solltest du Zauber wirken können, fügst du *Identifizieren* der Liste der dir bekannten Zuaber hinzu und behandelst ihn als auf deiner Klassenliste befindlich. Solltest du ihn bereits kennen, erlangst du stattdessen einen weiteren Zauber des 1. Grades deiner Wahl von deiner Klassenzauberliste.

Solltest du über keine Zauberliste oder bekannte Zauber verfügen, erlangst du *Identifizieren* als Zauberähnliche Fähigkeit, die du zwei Mal am Tag nutzen kannst.

In typischen Ortschaften kannst du Hybrid- und magische Gegenstände mit einer Gegenstandsstufe von bis zu deiner Charakterstufe +2 finden und erwerben. Wie üblich kann der SL den Zugang zu manchen Gegenständen unabhängig von der Stufe einschränken.

Zauberkristallmanipulation (ÜF) 6. Stufe

Während du einen Zauberkristall in der Hand hältst, kannst du ein Mal am Tag den darin kodierten Zauber wirken, indem du einen Zauberplatz desselben oder höheren Grades nutzt, als würdest du einen der dir bekannten Zauber wirken. Hierzu muss sich der fragliche Zauber auf deiner Klassenliste befinden und darf keine teuren Materialkomponenten erfordern. Sollte der Zauber Reservepunkte erfordern, musst du dieselbe Anzahl an Reservepunkten aufwenden, um diese Fähigkeit zu nutzen. Dies verbraucht den im Kristall kodierten Zauber dann nicht. Solltest du kein Zauberwirker sein, kannst du stattdessen ein Mal am Tag wie ein Zauberwirker einen Zauber aus einem Zauberkristall wirken (dies verbraucht den kodierten Zauber), solange die Gegenstandsstufe des Zauberkristalls deine Charakterklasse nicht überschreitet.

Du erlangst ferner Zugang zu *Vorahnung* unter Nutzung derselben Regeln wie sie bei *Identifizieren* unter dem alternativen Klassenmerkmal Gelehrter Magischer Gegenstände greifen.

Einstimmung auf Magische Gegenstände (ÜF) 9. Stufe

Du kannst bis zu drei Hybrid- oder Magische Gegenstände zugleich tragen, die alle normal funktionieren.

Du erlangst ferner Zugang zu *Arkaner Blick* unter Nutzung derselben Regeln wie sie bei *Identifizieren* unter dem alternativen Klassenmerkmal Gelehrter Magischer Gegenstände greifen.

Magischen Gegenstand aufladen (ÜF) 12. Stufe

Du kannst ein Mal am Tag 1 Reservepunkt aufwenden, um die täglich verfügbaren Ladungen eines Magischen Gegenstandes zu erneuern, selbst wenn die Ladungen dieses Gegenstandes an diesem Tag bereits erneuert wurden. Die Gegenstandsstufe des fraglichen Magischen Gegenstandes darf deine Charakterstufe nicht übersteigen. Dies wirkt nicht bei Magischen Gegenständen, die nicht über Ladungen verfügen, welche sich jeden Tag erneuern.

Mächtige Einstimmung auf Magische Gegenstände (ÜF) 18. Stufe

Du kannst bis zu vier Hybrid- oder Magische Gegenstände zugleich tragen, die alle normal funktionieren.

DATENJOCKEY DER STERNENKUNDSCHAFTER

Datenjockeys sind Experten der Gesellschaft der Sternenkundschafter für die Analyse, Architektur und Manipulation von Computersystemen, sowie die Gewinnung von Daten. Sie leben für die mit Entdeckungen verbundene Spannung und Freude und stürzen sich auf Datenbanken und Netzwerke ähnlich wie Feldforscher auf uralte Ruinen. Die meisten gehören der Machtgruppe der Dataphilen an. Aufgrund ihrer Affinität für Computer und Technik sind die meisten Datenjockeys Agenten, Gesandte, Mechaniker oder Technomagier, allerdings kann im Grunde jeder zu einem erfolgreichen Datenjockey werden.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Dieser Archetyp verleiht alternative Klassenmerkmale mit der 2., 6., 9. und 18. Stufe.

Schneller Datenzugriff (AF) 2. Stufe

Wenn du Zugang zu einer Infosphäre oder einem heruntergeladenem Datensatz hast, kannst du die Fertigkeit Computer für jeden Fertigkeitswurf zum Wissen abrufen nutzen. Zudem befasst du dich mit wissenschaftlichen Studien und interessierst dich auch für Dinge außerhalb deines direkten Kompetenzgebietes. Deine Fähigkeit zum Erzeugen von Simulationen und Verarbeiten von Daten ermöglicht es dir, Fertigkeiten nachzuahmen, die sich normalerweise außerhalb deines Gebietes befinden. Wähle Beruf (einen beliebigen), Biowissenschaften, Kultur, Medizin, Mystik, Naturwissenschaften oder Technik; wenn du einen Fertigkeitswurf für die fragliche Fertigkeit ablegen musst, verfügst du über eine effektive Anzahl an Rängen in der fraglichen Fertigkeit in Höhe der Hälfte deiner Fertigkeitsränge in Computer, sofern dies mehr wäre als normal. Du wirst hinsichtlich dieses Fertigkeitswurfes als Geübt behandelt. Solltest du 1 Reservepunkt als Teil des Wurfes aufwenden, entspricht die effektive Anzahl an Rängen in der fraglichen Fertigkeit der Anzahl deiner Fertigkeitsränge in Computer. Mit der 8., 14. und 20. Stufe kannst du dieser Fähigkeit jeweils eine weitere Fertigkeit zuordnen. Solltest du bei einer der zugeordneten Fertigkeiten wenigstens halb so viele Fertigkeitsränge wie bei Computer besitzen, kannst du diese Fertigkeit sofort gegen eine andere von der Liste austauschen.

Computerguru (AF) 6. Stufe

Wenn du die Fertigkeit Computer nutzt, um ein Systemmodul zu zerstören oder zu reparieren, eine falsche Benutzeroberfläche zu entdecken, eine Gegenmaßnahme oder ein Modul zu manipulieren oder abzuschalten, Root-Zugriff zu erhalten oder dich in ein Computersystem zu hacken, und der Grad des Zielcomputers nicht höher ist als deine halbe Stufe, kannst du zwei Mal würfeln und das höhere Ergebnis behalten.

Taktische Analyse (AF) 9. Stufe

Als Bewegungsaktion kannst du die Bewegungen und Verteidigungen einer Kreatur analysieren, um eine Schwachstelle zu finden. Lege einen Fertigkeitswurf für dieselbe Fertigkeit ab, mit welcher du die fragliche Kreatur normalerweise identifizieren würdest (Biowissenschaften, Mystik oder Technik). Du kannst für diesen Wurf weder 10, noch 20 nehmen, selbst wenn eine Fähigkeit es dir im Kampf gestatten würde. Der SG dieses Wurfes ist 15 + HG der Kreatur. Bei Erfolg erlangst du einen Situationsbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen diese Kreatur bis zum Ende deines Zuges, ferner ignorieren deine Waffen- und Zauberangriffe bis zum Ende deines Zuges 5 Punkte der SR und Energieresistenzen des Zieles.

Alternativ kannst du eine zweite Bewegungsaktion aufwenden, um diese Informationen deinen Verbündeten mitzuteilen; bis zum Beginn deines nächsten Zuges können die Waffen- und Zauberangriffe deiner Verbündeten dann 5 Punkte an SR und Energieresistenzen des Zieles ignorieren, allerdings erhalten die Verbündeten keinen Bonus auf Angriffswürfe.

Meister des Wissens (AF) 18. Stufe

Du hast in allen Fertigkeiten, die du Schnellem Datenzugriff zugeordnet hast, eine effektive Anzahl an Fertigkeitsrängen gleich der Anzahl deiner Ränge in Computer. Du musst hierzu keine Reservepunkte aufwenden.

GÖTTLICHER STREITER

Die meisten intelligenten Bewohner der Paktwelten verehren eine Gottheit, doch wenige besitzen eine derart enge Verbindung zu ihren Göttern wie Göttliche Streiter. Ein Göttlicher Streiter ist ein glühender Verteidiger oder ein Kreuzfahrer seines Glaubens und wird durch Studium und Gebete zu einem lebenden Gefäß der Macht seiner Gottheit. Da die Götter aber mysteriös und unergründlich sind, verleihen sie diese Macht zuweilen Sterblichen, die nicht verstehen, warum sie ausgewählt werden.

Es gibt Göttliche Streiter aller Klassen, allerdings bevorzugen manche Götter bestimmte Klassen. So sind viele Göttliche Streiter von Hylax Gesandte, während Iomedae Soldaten bevorzugt und Lao Schu Po Agenten.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Dieser Archetyp verleiht alternative Klassenmerkmale mit der 2., 4., 6., 12. und 18. Stufe.

Göttliches Erwachen (ÜF) 2. Stufe

Wähle eine Gottheit, deren Gesinnung nicht mehr als einen Schritt von deiner eigenen entfernt ist. Solltest du auf Grund anderer Fähigkeiten eine Gottheit wählen müssen (z.B. beim Priestermotiv), so musst du dieselbe Gottheit wählen.

Du stehst unter göttlichem Schutz und erlangst einen Verbesserungsbonus von +1 auf jene Rettungswürfe, die deiner schlechtesten Kategorie vom Grundbonus her entsprechen. Sollte es dabei einen Gleichstand geben, so wähle, welche Kategorie diesen Bonus erhalten soll. Dies funktioniert wie der Bonus eines *Resistenzringes*, ist mit diesem Gegenstand aber nicht kumulativ. Der Effekt kann zudem nicht gebannt werden. Mit der 6. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen steigt der Bonus jeweils um 1.

Göttlicher Richtspruch (ÜF) 4. Stufe

Wähle Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen; deine Wahl muss einem Teil der Gesinnung deiner Gottheit entsprechen (oder beiden, sofern möglich). Sollten du und deine Gottheit beide Wahrhaftig Neutral sein, so kannst du eine beliebige Wahl treffen.

Als Bewegungsaktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um eine Kreatur innerhalb deiner Sicht zu einem Feind deines Glaubens zu erklären. Bis das Ziel tot ist oder du eine 8stündige Rast ausführst, umgehen all deine Waffenangriffe die SR dieses Zieles und ignorieren seine Energieresistenzen, als besäßen deine Waffen die zu der von dir gewählten Gesinnung passende Fusion (selbst wenn es sich beim Ziel nicht um einen Drachen oder einen Externaren handelt): *Anarchisch* (Chaotisch), *Axiomatisch* (Rechtschaffen), *Heilig* (Gut) oder *Unheilig* (Böse).

Mindere Göttliche Macht (ZF) 6. Stufe

Wähle eine Aspirantenausrichtung, die zum Ethos deiner Gottheit passt (der SL hat das letzte Wort). Deine Verbindung zu deiner Gottheit ist nun stark genug, dass du die Effekte einiger Ausrichtungszauber dublizieren kannst, ohne dabei Ausrichtungsfähigkeiten zu erlangen.

Du kannst ein Mal am Tag den fraglichen Ausrichtungszauber des 1. oder 2. Grades als Zauberähnliche Fähigkeit wirken. Mit der 10. Stufe kannst du diese Fähigkeit zwei Mal am Tag nutzen und mit der 14. Stufe drei Mal am Tag. Der SG des Rettungswurfes ist dabei 10 + Zaubergrad + dein Schlüsselattributsmodifikator.

Göttliche Macht (ZF) 12. Stufe

Deine göttliche Verbindung wird stärker, so dass du mächtigere Magie wirken kannst. Du kannst ein Mal am Tag den fraglichen Ausrichtungszauber des 3. oder 4. Grades als Zauberähnliche Fähigkeit wirken. Mit der 16. Stufe kannst du diese Fähigkeit zwei Mal am Tag nutzen und mit der 20. Stufe drei Mal am Tag. Der SG des Rettungswurfes ist dabei 10 + Zaubergrad + dein Schlüsselattributsmodifikator.

Mächtige Göttliche Macht (ZF) 18. Stufe

Deine göttliche Verbindung wird äußerst stark. Du kannst ein Mal am Tag den fraglichen Ausrichtungszauber des 5. oder 6. Grades als Zauberähnliche Fähigkeit wirken. SG des Rettungswurfes ist dabei 10 + Zaubergrad + dein Schlüsselattributsmodifikator.

HIMMELSFEUERZENTURIO

Als der Absalompakt geschlossen wurde, zog es die berühmten triaxischen Drachenreiter der Drachenlegion zu den Sternen. Als Himmelfeuerlegion wurden sie zu einer äußerst prinzipientreuen Gruppe von Elitesöldnern, welche sich zum Schutz von Kolonisten und Konzernsinteressen jenseits der Paktwelten außerhalb der Sphäre der Wächter anheuern lässt. Viele Himmelsfeuerlegionäre gehen beinahe telepathische Bindungen zu ihren Drachenvolk-Copiloten ein und die Zenturionen üben sich darin, diese Verbindung noch zu stärken und zu vertiefen. Die resultierende Zusammenarbeit der Beteiligten wirkt oft, als würden sie sich einen gemeinsamen Verstand teilen.

Die Himmelsfeuerlegion unterhält mehrere Trainingseinrichtungen im System der Paktwelten, wo Zenturios und andere Legionäre ihr Können verbessern können. Jeder Legionär trainiert mit einem Partner und Zenturios unterziehen sich noch zusätzlichen und strengeren Ausbildungspunkten, um den Geist zu fokussieren und den Körper abzuhärten.

Nicht alle Mitglieder der Himmelsfeuerlegion sind Zenturionen und nicht alle Zenturionen verfügen über einen Drachenvolk-Verbündeten; dieselben Teamworktechniken können aber mit allen intelligenten Kreaturen genutzt werden, sogar mechanischen. Charaktere aller Klassen können zu erfolgreichen Zenturionen werden, wobei den meisten Aspiranten und Solariern die Fertigkeit Steuerung fehlt, um das Maximum aus den Fähigkeiten des Zenturios zu ziehen. Soldaten erhalten viele Kampftalente, was sie zu furchterweckenden Zenturionen macht, während Mechaniker ihre Drohnen als gebundene Verbündeten wählen und so für beste Zusammenarbeit optimieren können.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Dieser Archetyp verleiht alternative Klassenmerkmale mit 4., 6., 9. und 12. Stufe.

Kampfbund (AF) 4. Stufe

Du trainierst zusammen mit einem Verbündeten, dessen Intelligenzwert wenigstens 1 beträgt, und gehst zu ihm eine Kampfbindung ein. Dieses Training erfordert 1 Stunde, du kannst zudem stets nur einen gebundenen Verbündeten besitzen. Gehst du einen Kampfbund zu einer anderen Kreatur ein, löst dies alle vorherigen Bindungen. Keine Kreatur kann der gebundene Verbündete mehrerer Zenturionen sein.

Mit der 10. Stufe kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um einen Kampfbund als Standard-Aktion mit einem Verbündeten einzugehen, welcher dich sehen oder hören kann.

Wenn du einen Bonus durch Deckungs- oder Unterstützungsfeuer deines gebundenen Verbündeten erhältst (oder umgekehrt), steigt der Bonus auf +4. Solltest du als Kapitän eines Schiffes fungieren und die Handlung Ermutigen bei deinem gebundenen Verbündeten nutzen (oder umgekehrt), steigt der verliehene Bonus auf +4.

Rasche Anweisung (AF) 6. Stufe

Du kannst deine erlernten Fähigkeiten mit wenigen Worten einem gebundenen Verbündeten mitteilen. Als Bewegungsaktion kannst du deinem gebundenen Verbündeten für 10 Runden eines deiner Kampftalente verleihen, sofern er dich sehen oder hören kann. Der gebundene Verbündete muss allerdings die Voraussetzungen des Talents erfüllen und es auch einsetzen können. So könnte z.B. die Drohne eines Mechanikers nur von jenen Talenten profitieren, über welche eine Drohne normalerweise verfügen könnte. Solltest du deinem gebundenen Verbündeten innerhalb der letzten 10 Runden mittels dieser Fähigkeit bereits ein Talent verliehen haben, so endet die Wirkungsdauer der letzten Anwendung dieser Fähigkeit vorzeitig.

Konzentrierter Beschuss (AF) 9. Stufe

Wenn du und dein gebundener Verbündeter beide eine Handlung vorbereiten, um dasselbe Ziel anzugreifen und dabei dieselbe auslösende Bedingungen wählen, nutzt ihr beide den höchsten eurer beiden Angriffswürfe (jeder von euch addiert aber seine eigenen Modifikatoren auf den Wert). Solltet ihr beide das Ziel treffen, so addiere den Schaden beider Angriffe, ehe die SR oder Energieresistenzen des Zieles zur Anwendung kommen.

Sollten du und dein gebundener Verbündeter im Raumschiffkampf denselben Gegner in derselben Runde mit Direktbeschusswaffen angreifen, nutzt ihr beide den höchsten eurer beiden Angriffswürfe (jeder von euch addiert aber seine eigenen Modifikatoren auf den Wert). Solltet ihr beide das Ziel treffen, so addiere den Schaden beider Angriffe zwecks Bestimmung, wie die Schadensschwelle des Zieles sich auf den Schaden auswirkt.

Durchhalten (AF) 12. Stufe

Du kannst als Bewegungsaktion bei deinem gebundenen Verbündeten die Fertigkeit Medizin zur Ersten Hilfe nutzen. Wenn du zu deinem gebundenen Verbündeten angrenzend bist und dieser stabil, aber bewusstlos sein sollte, so kannst du als Volle Aktion 1 Reservepunkt aufwenden, um deinem gebundenen Verbündeten 1 TP zurückzugeben. Dein gebundener Verbündeter kann während seines nächsten Zuges normal handeln, während du bist zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Wankend erhältst. Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss dein gebundener Verbündeter weniger als ein Viertel seiner maximalen Reservepunkte besitzen. Du kannst diese Fähigkeit auf denselben gebundenen Verbündeten erst wieder nutzen, wenn du deine Reservepunkte nach 8stündiger Rast oder entsprechendem Äquivalent zurückerlangt hast. Solltest du zuvor einen Kampfbund zu einer anderen Kreatur eingehen, kannst du diese Fähigkeit bei dem neuen gebundenen Verbündeten nutzen, sofern du noch über Reservepunkte verfügst.

STERNENRITTER

Die Traditionen der Ritterschaft haben die Jahrtausende überlebt. Zahlreiche Orden, darunter die Ritter von Golarion und diverse Höllenritteroden, sind im System der Paktwelten und anderswo äußerst aktiv. Diese hochtrainierten und bekannten Krieger sind Sternenritter – Verteidiger der Sache, für welche ihre jeweiligen Orden eintreten, und bereit, ihre Eide mit Schwertern, Plasmakanonen und sogar Magie durchzusetzen, sollte es erforderlich werden.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Dieser Archetyp verleiht alternative Klassenmerkmale mit der 2., 4., 6. und 12. Stufe. Der Sternenritter ist ein ungewöhnlicher Archetyp, da er zur 6. und 12. Stufe jeweils mehrere Optionen aufweist in Abhängigkeit davon, welchem Ritterorden der Charakter angehört. Solltest du keinem bestimmten Orden angehören (oder dieser nicht aufgeführt sein), erlangst du die Klassenmerkmale Achtsamer Angriff und Willenskraft; solltest du einem der aufgeführten Orden angehören, kannst du diese Klassenmerkmale aber dennoch statt der spezifischen Ordenfähigkeiten wählen, so dir dies lieber ist.

Rüstungsmeisterschaft 2. Stufe

Du erlangst Umgang mit Leichten Rüstungen. Solltest du darin bereits geübt sein, erlangst du stattdessen Umgang mit Schweren Rüstungen. Sollte du auch darin bereits geübt sein, erlangst du stattdessen Bollwerk, wenn du eine Schwere Rüstung oder eine Servorüstung/Energetische Rüstung trägst. Die Eigenschaft Bollwerk verleiht dir eine Chance von 20%, dass ein Kritischer Treffer bei dir wie ein normaler Treffer behandelt wird (d.h. normaler Schaden und kein Kritischer-Treffereffekt). Würfle deine %-Chance aus, ehe der Schaden des Kritischen Treffers ausgewürfelt wird. Solltest du bereits aus einer anderen Quelle über Bollwerk verfügen (z.B. einem Kraftfeld), so addiere stattdessen +20% auf den Wert dieses Bollwerks (maximal 100%).

Herausforderung 4. Stufe

Als Streiter eines Ritterordens kannst du deinen Zorn und deine Aufmerksamkeit auf einen einzelnen Gegner richten, der sich dir sodann stellen muss. Als Volle Aktion kannst du dich um bis zu deine Bewegungsrate fortbewegen und einen einzelnen Angriff gegen einen Gegner führen, der dich sehen und hören kann. Solltest du über das Klassenmerkmal Tückischer Angriff verfügen und die von dir genutzte Waffe für einen Tückischen Angriff geeignet sein, kannst du diesen Angriff als einen Tückischen Angriff ausführen. Egal ob du einen Angriff ausführst oder nicht, kannst du zudem versuchen, das Ziel zu demoralisieren (wie unter der Fertigkeit Einschüchtern beschrieben). Sollte dein GAB größer sein als dein Gesamtfertigkeitsbonus für Einschüchtern, kannst du für diesen Fertigkeitswurf deinen GAB anstelle des Gesamtbonus nutzen. Bei Erfolg erhält das Ziel neben dem Zustand Erschüttert für dieselbe Wirkungsdauer den Zustand Abgelenkt hinsichtlich aller Angriffe, die es nicht gegen dich als Ziel führt. Nachdem du diese Fähigkeit gegen einen Gegner eingesetzt hast, wird dieser unabhängig vom Ausgang für 24 Stunden gegen sie immun.

Achtsamer Angriff (AF) 6. Stufe

Du weißt, wie du die Panzerung und Abwehreinrichtungen deiner Schweren Rüstung zum Schutz deiner Waffen nutzen kannst. Wenn du Schwere Rüstung oder Servorüstung trägst, erlangst du einen Bonus von +4 auf deine KRK gegen Kampfmanöver für Entwaffnen und Gegenstand zerschmettern. Du verlierst diesen Bonus, wenn du einen Vollen Angriff ausführst, da du dabei deine Waffen nicht schützen kannst.

Willenskraft (AF) 12. Stufe

Deine Treue zu deinem Orden und deine besondere Ausbildung stärken deinen Verstand gegen bestimmte Effekte. Wenn du das Ziel eines geistesbeeinflussenden Effektes wirst, der einen Rettungswurf erfordert, kannst du ein Mal am Tag zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten.

ORDENSSPEZIFISCHE ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE 6. STUFE

Angehörige der Ritter von Golarion und der am weitesten verbreiteten Höllenritterorden haben jeweils eine ordensspezifische Option, die sie als alternatives Klassenmerkmal mit der 6. Stufe wählen können. Die Wahl des alternativen Klassenmerkmals kann später nicht mehr geändert werden.

Befehl (ZF) 6. Stufe

Ein Höllenritter des Ordens des Nagels kann dieses alternative Klassenmerkmal wählen. Du kannst als Standard-Aktion als Zauberähnliche Fähigkeit *Befehl* nutzen. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag nutzen plus jeweils ein weiteres Mal am Tag mit der 9. Stufe und dann mit mit jeweils weiteren 3 Stufen. Der SG des Rettungswurfes ist 11 + dein Schlüsselattributsmodifikator.

Dunkelheit erschaffen (ÜF) 6. Stufe

Ein Höllenritter des Ordens der Finsternis kann dieses alternative Klassenmerkmal wählen. Als Standard-Aktion kannst du innerhalb von 6 m Entfernung eine Zone der Dunkelheit mit 6 m-Radius erzeugen. Diese Zone hebt die Effekte nichtmagischer Lichtquellen in ihrem Wirkungsbereich für 1 Minute auf. Du selbst kannst innerhalb der Zone normal sehen. Du kannst den Effekt vorzeitig als Standard-Aktion beenden. Sofern nicht anders vermerkt, kann eine magische Lichtquelle die Lichtverhältnisse im Wirkungsbereich normal erhöhen. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag nutzen, plus jeweils ein weiteres Mal am Tag mit der 12. Stufe und der 18. Stufe.

Flammender Angriff (ÜF) 6. Stufe

Ein Höllenritter des Ordens des Hochofens kann dieses alternative Klassenmerkmal wählen. Dies funktioniert wie das Klassenmerkmal Verankernder Angriff, verleiht aber als Standard-Aktion stattdessen die Waffenfusion *Aufflammend* einer der vom Ritter geführten Waffen der Stufe 2 oder höher.

Heiliger Angriff (ÜF) 6. Stufe

Ein Ritter von Golarion kann dieses alternative Klassenmerkmal wählen. Dies funktioniert wie das Klassenmerkmal Verankernder Angriff, verleiht aber als Standard-Aktion stattdessen die Waffenfusion *Heilig* einer der vom Ritter geführten Waffen der Stufe 2 oder höher.

Herbeizaubern (ZF) 6. Stufe

Ein Höllenritter des Ordens des Tores kann dieses alternative Klassenmerkmal wählen. Als Standard-Aktion kannst du als Zauberähnliche Fähigkeit *Kreatur herbeizaubern*[AA] mit einer Zauberstufe in Höhe eines Drittels deiner Klassenstufe wirken. Du kannst nur eine einzelne rechtschaffene Kreatur mit diesem Zauber herbeizaubern. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag nutzen.

Pikenmeisterschaft (ÜF) 6. Stufe

Ein Höllenritter des Ordens der Pike kann dieses alternative Klassenmerkmal wählen. Als Standard-Aktion kannst einer von dir geführten Nahkampfwaffe die besondere Eigenschaft Reichweite verleihen. Alternativ kannst du eine Nahkampfwaffe mit der besonderen Eigenschaft Reichweite mit einer Fernkampfwaffe kombinieren (du musst im Umgang mit den beteiligten Waffen geübt sein); das Ergebnis funktioniert als Nahkampfwaffe mit Reichweite und als Fernkampfwaffe. Der jeweilige Zustand währt, bis du die Waffe nicht mehr am Leib oder in Händen hältst, ihn vorzeitig beendest oder eine 10minütige Rast zur Rückgewinnung von Ausdauerpunkten einlegst. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag nutzen, plus jeweils ein weiteres Mal am Tag mit der 12. Stufe und der 18. Stufe.

Verankernder Angriff (ÜF) 6. Stufe

Ein Höllenritter des Ordens der Kette kann dieses alternative Klassenmerkmal wählen. Als Standard-Aktion kannst du die Waffenfusion *Verankernd* jeder von dir geführten Waffe verleihen. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag nutzen plus jeweils ein weiteres Mal am Tag mit der 9. Stufe und dann mit mit jeweils weiteren 3 Stufen. Die Waffenfusion bleibt aktiv, solange du die Waffe in Händen oder am Leib trägst oder bis du eine 10minütige Rast einlegst, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen. Diese Waffenfusion zählt nicht gegen die Maximalstufe an Waffenfusionen, über die eine Waffe zugleich verfügen kann.

Zone der Wahrheit (ZF) 6. Stufe

Ein Höllenritter des Ordens der Geißel kann dieses alternative Klassenmerkmal wählen. Als Standard-Aktion kannst du *Zone der Wahrheit* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag nutzen, plus jeweils ein weiteres Mal am Tag mit der 10. Stufe und dann mit mit jeweils weiteren 4 Stufen. Der SG des Rettungswurfes ist 12 + dein Schlüsselattributsmodifikator.

ORDENSSPEZIFISCHE ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE 12. STUFE

Angehörige der Ritter von Golarion und der am weitesten verbreiteten Höllenritterorden haben jeweils eine ordensspezifische Option, die sie als alternatives Klassenmerkmal mit der 12. Stufe wählen können. Die Wahl des alternativen Klassenmerkmals kann später nicht mehr geändert werden.

Anderen schützen (ZF) 12. Stufe

Ein Ritter von Golarion kann dieses alternative Klassenmerkmal wählen. Als Standard-Aktion kannst du *Anderen schützen* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen, ohne einen Reservepunkt aufwenden zu müssen. Du kannst diese Fähigkeit zwei Mal am Tag nutzen plus jeweils ein weiteres Mal am Tag mit der 15. und der 18. Stufe.

Im Namen der Hölle (ÜF) 12. Stufe

Ein Höllenritter jedes Ordens kann dieses alternative Klassenmerkmal wählen. Als Standard-Aktion kannst du einen Richtspruch über alle nichtrechtschaffenen Kreaturen innerhalb von 6 m verhängen. Jedes Ziel, welches dich hören kann, muss einen Willenswurf gegen SG 10 + deine halbe Charakterstufe + dein Schlüsselattributsmodifikator ablegen. Misslingt dem Ziel der Rettungswurf, erhält es für 1W4 Runden den Zustand Wankend. Dies ist ein geistesbeeinflussender, sinnesabhängiger Effekt. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag nutzen plus ein weiteres Mal am Tag mit der 18. Stufe.

WÄCHTEROFFIZIER

Die Wächter sind interplanetare Friedenshüter, die den Absalompakt durchsetzen, der die Paktwelten in schwacher Allianz miteinander verbindet. Von ihrem Hauptquartier auf der Absalomstation aus patrouillieren sie die Weltraumrouten außerhalb der Einflusssphären der planetaren Regierungen, fungieren bei Disputen als Berater und Mediatoren und beenden aufkeimende militärische Konflikte mit überwältigender Macht, wenn nötig. Die Wächter sind ebenso Diplomaten wie Polizisten, auch wenn Gewalt für sie stets das letzte Mittel darstellt. Aufgrund dieser Doppelrolle umfasst ihre Ausbildung Techniken zur Konfliktlösung, sowie Kampftechniken und Techniken, die beide Ansätze kombinieren.

Die meisten Wächteroffiziere sind Gesandte mit Kampfausbildung oder Soldaten mit diplomatischer Ausbildung, wobei auch Solarier unglaubliche Wächteroffiziere abgeben.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Dieser Archetyp verleiht alternative Klassenmerkmale mit der 2., 4. und 9. Stufe.

Diplomatenausbildung (AF) 2. Stufe

Du erlangst Diplomatie und Kultur als Klassenfertigkeiten. Sollte eine dieser Fertigkeiten für dich bereits eine Klassenfertigkeit sein (oder später aufgrund einer anderen Quelle als dieser Archetyp zu einer werden), lernst du, eine neue Sprache zu sprechen und zu lesen.

Du kannst Diplomatie für Fertigkeitswürfe für Einschüchtern zum Demoralisieren und Kultur für Würfe für Biowissenschaften nutzen, um Humanoide und Monströse Humanoide zu identifizieren. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegst, um die Einstellung einer Kreatur zu verbessern, dir der Wurf aber scheitert, so verschlechtert sich die Einstellung der Kreatur nur, wenn du um 10 oder mehr scheiterst.

Militärausbildung (AF) 4. Stufe

Du erlangst eines der folgenden Talente als Bonustalente, dessen Voraussetzungen du erfüllst: Umgang mit Fortgeschrittenen Nahkampfwaffen, Umgang mit Langwaffen oder Verbesserter Waffenloser Schlag. Solltest du mit der 4. Stufe Verbesserter Waffenloser Kampf wählen, erlangst du mit der 6. Stufe Verbessertes Kampfmanöver. Andernfalls erhältst du das Talent Waffenspezialisierung als Bonustalent für die Waffenart, die du als Bonustalent mit der 4. Stufe erhalten hast. Solltest du bereits über alle aufgeführten Talente verfügen, kannst du stattdessen ein Bonuskampftalent wählen.

Kapitulation verlangen (AF) 9. Stufe

Als Volle Aktion kannst du eine Handlung vorbereiten, um einen Gegner anzugreifen, der eine Handlung ausführt, die nicht unter die folgende Auflistung fällt: Gegenstand fallenlassen, Griff wechseln (von zweihändig zu einhändig), Kampfgeplänkel, Sich zu Boden fallen lassen, Vollständige Verteidigung oder Waffe wegstecken. Auch rein mentale Handlungen wie die Begrenzte Telepathie eines Laschuntas lösen diesen Angriff nicht aus. Als Teil der Vollen Aktion kannst du versuchen, den Gegner zu demoralisieren; gelingt dir das Demoralisieren, erlangst du auch einen Moralbonus von +1 auf deinen Angriffswurf, wenn die vorbereitete Handlung ausgelöst wird. Sollte einer deiner Verbündeten diesen Gegner angreifen, ehe die vorbereitete Handlung ausgelöst wird, verlierst du deine vorbereitete Handlung und dein Initiativewert verändert sich zum aktuellen Zähler, als wäre die vorbereitete Handlung ausgelöst worden. Deine Verbündeten können aber alternativ ebenfalls eine Handlung vorbereiten, um dein Ziel anzugreifen, ohne dass du dadurch deine verbereitete Handlung verlierst, sofern sie denselben Auslöser wählen. Tun sie dies und du kannst das Ziel erfolgreich demoralisieren, so erlangen auch sie den Moralbonus von +1 auf ihre Angriffswürfe.

Mit der 14. Stufe kannst du diese Fähigkeit als Standard-Aktion einsetzen. Alternativ kannst du diese Fähigkeit als Volle Aktion nutzen und als Teil dieser Aktion einen Vollen Angriff vorbereiten und versuchen, das Ziel zu demoralisieren.

TALENTE

Die Bewohner der verschiedenen Siedlungen der Paktwelten sind oft bekannt dafür, sich auf bestimmten Wissens- oder Fähigkeitsgebieten bestens auszukennen. Auch wenn solche übermäßig simplifizierte Arten des Rufes auf den Paktwelten nicht genauer sind als in anderen Systemen, gibt es dennoch stets einen Funken Wahrheit hinter der Verallgemeinerung. Die Bürger der Paktwelten schärfen ihre Fertigkeiten, um viele neue Ideen oder Techniken zu entwickeln, darunter die folgenden Talente:

BÜHNENMAGIE

Du erlernst neue magische Tricks, um zu täuschen oder zu unterhalten.

- **Voraussetzungen:** CH 13, Schwache Bühnenmagie, Charakterstufe 4
- **Vorteil:** Wähle einen der folgenden Zauber des 1. Grades: *Holografisches Abbild*, *Selbstverkleidung* oder *Unauffälliger Diener*. Du kannst diesen Zauber ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe nutzen. Das Schlüsselattribut für diesen Zauber ist Charisma.
- **Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst ihm aber jedes Mal einen anderen Zauber von der Liste zuweisen.

FOKUSSIERTER ZAUBERKUNDIGER [KAMPF]

Du lernst, Wunden zu ignorieren, welche normalerweise deine Konzentration stören könnten.

- **Voraussetzungen:** Im Kampf zaubern, Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 4. Grades
- **Vorteil:** Solltest du beim Zauber durch einen erfolgreichen Angriff oder einen Effekt, gegen den dein Rettungswurf misslingt, Schaden erleiden, kannst du als Reaktion einen Reservepunkt aufwenden, um das Scheitern des Zaubers zu vereiteln. Du erleidest die normalen Effekte des Angriffes, wirkst aber dennoch den Zauber, sofern du nach dem Angriff dazu noch imstande sein solltest.

GÖTTLICHER SEGEN

Du erlangst Kraft von der Gottheit, die du treu verehrst.

- **Voraussetzungen:** Verehrung einer Gottheit, deren Gesinnung maximal um einen Schritt von der deinen abweicht
- **Vorteil:** Dein Vorteil wird durch die von dir verehrte Gottheit bestimmt:

  Abadar: Wenn du als Standard-Aktion einen Angriff gegen ein chaotisches Feenwesen oder einen chaotischen Externaren ausführst, so ignoriert dein Angriff eine Art von SR oder Immunität gegen Schaden deiner Wahl, über den das Ziel verfügt.

  Besmara: Du kannst ein Kampfmanöver für Entwaffnen gegen einen Gegner ausführen, um ihm einen Gegenstand mit 1 Last oder weniger abzunehmen, den das Ziel als Schnelle oder Bewegungsaktion ziehen könnte.

  Damoritosch: Wenn du mit einem Doschko einen Kritischen Treffer erzielst, das nicht über den Kritischen Treffereffekt Verwundend oder Schwere Wunde, wohl aber einen anderen Kritischen Treffereffekt verfügt, kannst du diesen anderen Kritischen Treffereffekt durch den Effekt Verwundend ersetzen. Wenn du mit einem Doschko, das über den Kritischen Treffereffekt Verwundend oder Schwere Wunde verfügt, einen Kritischen Treffer landest, kannst du dem Ziel zudem den Kritischen Treffereffekt Niederwerfend zufügen.

  Desna: Deine Gottheit verleiht dir zuweilen Glück – du kannst ein Mal am Tag einen gescheiterten Fertigkeitswurf wiederholen.

  Eloritu: Ein Mal am Tag kannst du als Zauberähnliche Fähigkeit *Identifizieren* wirken (lege anstelle des normalen Wurfes für Mystik oder Technik einen Wurf auf die Zauberstufe ab; nutze deine Charakterstufe als deine Zauberstufe; du erlangst immer noch den Bonus von +10 aus *Identifizieren*).

  Hylax: Du erlangst Begrenzte Telepathie (wie das Volksmerkmal der Schirren). Solltest du bereits über Begrenzte Telepathie verfügen, erlangst du die Fähigkeit, jede dir gegenüber Freundlich oder Hilfsbereit gestimmte Kreatur zu behandeln, als besäßet ihr eine gemeinsame Sprache zwecks Bestimmung, ob du über Begrenzte Telepathie mit ihr kommunizieren kannst.

  Ibra: Wenn du einen Fertigkeitswurf zum Wissen abrufen hinsichtlich einer sehr schwierigen Frage ablegst, erhältst du einen göttlichen Bonus von +2 auf deinen Wurf.

  Iomedae: Wenn du als Standard-Aktion einen Angriff gegen einen bösen Drachen oder Externaren ausführst, so ignoriert dein Angriff eine Art von SR oder Immunität gegen Schaden deiner Wahl, über den das Ziel verfügt.

  Lao Schu Po: Wenn du ein auf dem Falschen Fuß befindliches Ziel in der Überraschungsrunde des Kampfes angreifst und triffst, verursachst du bei einem betroffenen Ziel 1W6 Punkte zusätzlichen Schaden derselben Art wie der normale Schaden.

  Nyarlathotep: Wenn ein Angriff, Effekt oder Zauber dir einen Zustand verleiht, kannst du ein Mal am Tag als Reaktion diesen Zustand verzögern, so dass er dich 1 Runde später betrifft. Der Zustand währt dann 1W4 Runden länger, als wenn du ihn nicht verzögert hättest.

  Oras: Wähle drei Talente, die du nicht besitzt, aber deren Voraussetzungen du erfüllen würdest. Ein Mal am Tag kannst du als Bewegungsaktion die Vorteile eines dieser Talente für 1 Minute erhalten. Mit jedem Stufenaufstieg kannst du eines dieser Talente durch ein anderes Talent ersetzt, das du nicht besitzt, aber dessen Voraussetzungen du erfüllst.

  Pharasma: Wenn du als Standard-Aktion einen Angriff gegen eine untote Kreatur ausführst, so ignoriert dein Angriff eine Art von SR oder Immunität gegen Schaden deiner Wahl, über den das Ziel verfügt.

  Sarenrae: Wenn du erstmals während einer Runde Feuerschaden verursachst, kannst du den halben Feuerschaden in heiligen Energieschaden umwandeln. Feuerresistenz oder -immunität wirkt nicht gegen den heiligen Energieschadensanteil.

  Talavet: Als Bewegungsaktion kannst du dir einen Bonus verleihen, als wäre einen Verbündeten ein Wurf für Jemand anderem helfen gelungen oder als hätte er Deckungsfeuer gegen einen Gegner deiner Wahl eingesetzt. Dies ist nicht mit den aufgeführten Optionen kumulativ. Sobald du diese Fähigkeit genutzt hast, kannst du sie erst wieder einsetzen, wenn du während einer 10minütigen Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten 1 Reservepunkt einsetzt.

  Triune: Du kannst einen Computer nutzen, indem du ihn einfach berührst; du benötigst kein Nutzerinterface oder eine Hackerausrüstung. Solltest du keinen autorisierten Zugang besitzen, musst du immer noch einen Fertigkeitswurf für Computer

ablegen, um dich einzuhacken. Du besitzt ferner Begrenzte Telepathie gegenüber Konstrukten der Unterart Technisch.

Urgathoa: Ein Mal am Tag kannst du als Schnelle Aktion eine Kreatur deiner Wahl innerhalb von 18 m Entfernung, die unter einer Krankheit leidet, augenblicklich einen Rettungswurf gegen diese Krankheit ablegen lassen, als wäre genug Zeit entsprechend der Frequenz verstrichen. Das Ziel erleidet die normalen Konsequenzen eines gescheiterten Rettungswurfes, während ein gelungener Rettungswurf nicht gegen die zur Heilung erforderliche Anzahl an Erfolgen zählt.

Der Verschlinger: Solltest du durch eine Kreatur getötet oder bewusstlos geschlagen werden, die ein legales Ziel für eine von dir geführte Waffe ist, kannst du als Reaktion einen einzelnen Angriff gegen die Kreatur durchführen. Du kannst diesen einen Angriff selbst dann ausführen, solltest du den Zustand Bewusstlos oder Tot haben.

Weydan: Wenn du erstmals auf einem neuen Planeten eintriffst, kannst du für dich ein Aussehen wählen, dass du auf dieser Welt annehmen willst. Dies wird dein natürliches Aussehen auf diesem Planeten (du kannst es aber immer noch mittels Verkleiden verändern). Das neue Aussehen muss zu deiner Kreaturenart und Volksunterart passen, du kannst aber andere Details verändern. Wer dich aufgrund eines ihm bekannten anderen Aussehens erkennen will, muss einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 + deine anderthalbfache Charakterstufe ablegen.

Yaraesa: Du kannst einen Fertigkeitswurf zum Wissen abrufen zwei Mal ablegen und das bessere Ergebnis behalten. Sowie du diese Fähigkeit genutzt hast, kannst du sie erst wieder einsetzen, wenn du während einer 10minütigen Rast zum Wiedergewinnen von Ausdauerpunkten 1 Reservepunkt aufwendest.

Zon-Kuthon: Wenn du einen Zauber oder Angriff ausführst, welcher Schaden verursacht, kannst du diesem Zauber oder Angriff die Kategorie Schmerz verleihen. Fügst du einer Kreatur mit einem Schmerzeffekt Schaden zu, kannst du ihr als Reaktion für 1 Runde den Zustand Auf dem Falschen Fuß verleihen. Sowie du diese Fähigkeit genutzt hast, kannst du sie erst wieder einsetzen, wenn du während einer 10minütigen Rast zum Wiedergewinnen von Ausdauerpunkten 1 Reservepunkt aufwendest.

- **Speziell:** Solltest du deine Gottheit wechseln, so verleiht dir dieses Talent keine Vorteile, bis du die nächste Charakterstufe erlangt hast. Du erhältst dann die zu deiner neuen Gottheit passenden Vorteile, sofern deine Gesinnung nicht mehr als ein Schritt von der deiner Gottheit entfernt ist.

KASATHA-KRIEGSTANZ [KAMPF]

Du bist ein Student der Kriegstänze aus den Legenden der Kasathas und kannst dich elegant in den Kampf hinein und hinaus bewegen. Deine fließenden Bewegungen verwirren deine Gegner.

- **Voraussetzungen:** GE 13, Beweglichkeit oder Tückischer Angriff
- **Vorteil:** Wenn du die Handlung Rückzug nutzt und wenigstens zwei Hände frei hast, zählt keines der von dir durchquerten Felder als von Gegnern bedroht, um deren Position du weißt.
- **Normal:** Wenn einen Rückzug durchführst, wird dein Startfeld als nicht bedroht behandelt von Gegnern, die du sehen kannst. Dies betrifft aber nicht die Felder, durch die du dich sodann eventuell bewegst.
- **Speziell:** Ein Solarier mit einer Solarwaffe behandelt die Hand mit der Solarwaffe hinsichtlich dieses Talents als freie Hand.

MÄCHTIGE BÜHNENMAGIE

Deine Illusionen täuschen, unterhalten und führen dein Publikum in die Irre.

- **Voraussetzungen:** CH 15, Bühnenmagie, Schwache Bühnenmagie, Charakterstufe 7
- **Vorteil:** Wähle einen folgenden Zauber des 2. Grades: *Holografisches Abbild*, *Spiegelbilder* oder *Unsichtbarkeit*. Du kannst diesen Zauber ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe nutzen. Das Schlüsselattribut für diesen Zauber ist Charisma.

Solltest du *Holografisches Abbild* wählen und über Bühnenmagie diesen Zauber bereits erlangt haben, kannst du dir für das Talent Bühnenmagie einen neuen Zauber aussuchen.

NAHVERTEIDIGUNG [KAMPF]

Wenn du einen Gegner im Nahkampf angreifst, weißt du, wie du dich bewegen musst, damit andere Gegner dich schwerer anvisieren können.

- **Voraussetzungen:** GAB +1
- **Vorteil:** Wenn du einen angrenzenden Gegner mit einem Nahkampfangriff triffst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf deine RK gegen Angriffe nichtangrenzender Kreaturen bis zum Beginn deines nächsten Zuges, sofern du zu diesem Ziel angrenzend bleibst.

SCHWACHE BÜHNENMAGIE

Unterhaltungskünstler und Berühmtheiten der verschiedensten Bühnen wissen um die Bedeutung der Bühnenkunst. Möglicherweise hattest du einen berühmten Lehrer oder vielleicht bist du sehr erfinderisch, auf jeden Fall kennst du einen schwächeren magischen Trick, mit dem du unterhalten oder ablenken kannst.

- **Voraussetzungen:** CH 11
- **Vorteil:** Wähle einen der folgenden Zauber des Grades 0: *Geisterhaftes Geräusch*, *Tanzende Lichter* oder *Zaubertrick*. Du kannst diesen Zauber drei Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe nutzen. Das Schlüsselattribut für diesen Zauber ist Charisma.
- **Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst ihm aber jedes Mal einen anderen Zauber von der Liste zuweisen.

WEITREICHENDE TELEPATHIE

Du stärkst deine latenten telepathischen Kräfte.

- **Voraussetzungen:** Begrenzte Telepathie
- **Vorteil:** Erhöhe die Reichweite deiner Begrenzten Telepathie um 9 m.
- **Speziell:** Solltest du den Archetyp des Übernatürlich Begabten oder das Talent Mächtige Übersinnliche Begabung und Weitreichende Telepathie besitzen, kannst du versuchen, mit Kreaturen telepathisch zu kommunizieren, die keine mit dir gemeinsame Sprache haben, solange die Kreatur überhaupt imstande ist, Sprachen zu verstehen. Dies erfordert eine Volle Aktion und einen Fertigkeitswurf für Mystik gegen SG 15 + den anderthalbfachen HG der Kreatur. Misslingt der Fertigkeitswurf, kannst du den nächsten Kommunikationsversuch bei dieser Kreatur erst nach 24 Stunden beginnen.

WAFFEN UND WAFFENFUSIONEN

Die meisten weitverbreiteten Waffen im System der Paktwelten sind für eine breitgefächerte Verwendung und alle möglichen Nutzer gedacht, manche sind aber spezialisierter und für einzigartige Probleme gedacht oder werden von Bewohnern bestimmter Orte oder Zugehörigkeit verwendet.

BESONDERE WAFFENEIGENSCHAFTEN

Einige der folgenden Waffen nutzen die folgenden besonderen Waffeneigenschaften:

Konstrukt ausschalten

Ein Konstrukt, welches mittels einer solchen Waffe auf 0 TP reduziert wird, wird nicht zerstört, sondern nur bewegungsunfähig, bis es wenigstens 1 TP zurückerlangt hat.

Unterwasser

Eine Waffe mit dieser Eigenschaft kann Unterwasser eingesetzt werden, ohne dass der übliche Malus von -2 auf Angriffswürfe anfällt. Sie verursacht zudem den vollen Schaden.

KRITISCHE TREFFEREFFEKTE

Manche Waffen verursachen bei Kritischen Treffern einen zusätzlichen Kritischen Treffereffekt. Einige Waffen in diesem Abschnitt können die folgenden Kritischen Treffereffekte verursachen:

Blind

Das Ziel muss einen Reflexwurf ablegen; bei Misslingen erhält es für 1W3 Runden den Zustand Blind.

Stromschlag

Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen erleidet es 1W4 GE-Schaden

TABELLE 4-1: EINFACHE NAHKAMPFWAFFEN

EINHÄNDIGE WAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRIT	LAST	SPEZIELL
KATEGORIELOS						
Stockdegen, Taktisch	1	250	1W4 S	Blutung 1W3	L	Agent, Analog
Stockdegen, Verbessert	4	2.100	1W4 S	Blutung 1W4	L	Agent, Analog
Stockdegen, Monofilament-	7	7.000	2W4 S	Blutung 1W4	L	Agent, Analog
Stockdegen, Quanten-	10	18.000	2W6 S	Blutung 1W6	L	Agent, Analog
Stockdegen, Molekular-	13	50.900	3W8 S	Blutung 1W8	L	Agent, Analog
Stockdegen, Dimensionsschnitt-	16	160.000	5W8 S	Blutung 2W6	L	Agent, Analog

TABELLE 4-2: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRIT	LAST	SPEZIELL
KATEGORIELOS						
Xenopeitsche, Jung	4	2.430	2W4 Sre & H	Korrodierend 1W4	1	Analog, Entwaffnen, Reichweite, Verstricken, Zu Fall bringen
Xenopeitsche, Ausgewachsen	10	17.000	5W4 Sre & H	Korrodierend 2W4	1	Analog, Entwaffnen, Reichweite, Verstricken, Zu Fall bringen
Xenopeitsche, Knospend	14	70.000	9W4 Sre & H	Korrodierend 4W4	1	Analog, Entwaffnen, Reichweite, Verstricken, Zu Fall bringen
Xenopeitsche, Saatträger	18	409.000	9W8 Sre & H	Korrodierend 6W4	1	Analog, Entwaffnen, Reichweite, Verstricken, Zu Fall bringen

TABELLE 4-3: HANDFEUERWAFFEN

EINHÄNDIGE WAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHW.	KRIT	MAGAZIN	VERBRAUCH	LAST	SPEZIELL
KATEGORIELOS									
Nachtbogennadler, Taktisch	3	1.650	1W6 S	9 m	Injektion SG +2	5 Nadelpfeile	1	L	Analog, Injektion
Nachtbogennadler, Verbessert	8	6.270	2W6 S	9 m	Injektion SG +2	5 Nadelpfeile	1	L	Analog, Injektion
Nachtbogennadler, Elite	13	44.980	4W6 S	9 m	Injektion SG +2	5 Nadelpfeile	1	L	Analog, Injektion
Nachtbogennadler, Paragon	18	369.000	8W6 S	9 m	Injektion SG +2	5 Nadelpfeile	1	L	Analog, Injektion

TABELLE 4-4: LANGWAFFEN

ZWEIHÄNDIGE WAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHW.	KRIT	MAGAZIN	VERBRAUCH	LAST	SPEZIELL
PROJEKTILWAFFE									
Kalofetzer, Wellen-	3	1.610	1W6 H	9 m	Blutung 1W4	8 Flechet	1	1	Analog, Automatisch, Unterwasser
Kalofetzer, Kaskaden-	7	6.630	2W6 H	12 m	Blutung 1W6	18 Flechet	1	1	Analog, Automatisch, Unterwasser
Kalofetzer, Strömung-	11	26.700	4W6 H	12 m	Blutung 3W4	24 Flechet	1	1	Analog, Automatisch, Unterwasser

Kalofetzer, Flut-	14	74.300	6W6 H	18 m	Blutung 4W4	36 Flechet	1	1	Analog, Automatisch, Unterwasser
Kalofetzer, Monsun-	17	784.000	12W6 H	18 m	Blutung 4W6	48 Flechet	1	1	Analog, Automatisch, Unterwasser

TABELLE 4-5: SCHWERE WAFFEN

ZWEIHÄNDIGE WAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHW.	KRIT	MAGAZIN	VERBRAUCH	LAST	SPEZIELL
PLASMA									
Sternenfeuerkanone, Rotstern-	3	1.300	1W6 Elk & Feu	30 m	Blind	40 Ladungen	5	2	Leuchtend, Explosion (1,50 m), Unhandlich
Sternenfeuerkanone, Gelbstern-	8	9.050	3W6 Elk & Feu	30 m	Blind	100 Ladungen	5	2	Leuchtend, Explosion (3 m), Unhandlich
Sternenfeuerkanone, Weißstern-	13	48.100	5W6 Elk & Feu	30 m	Blind	100 Ladungen	5	2	Leuchtend, Explosion (3 m), Unhandlich
Sternenfeuerkanone, Blaustern	18	360.000	9W6 Elk & Feu	30 m	Blind	100 Ladungen	10	2	Leuchtend, Explosion (4,50 m), Unhandlich
STROMSTOSS									
Anaciten-Ionenkanone, Statisch	3	1.550	1W10 Elk	6 m	Wankend	20 Ladungen	2	2	Linie, Konstrukt ausschalten, Unhandlich
Anaciten-Ionenkanone, Aurora-	8	10.900	2W10 Elk	13,50 m	Wankend	40 Ladungen	4	2	Linie, Konstrukt ausschalten, Unhandlich
Anaciten-Ionenkanone, Gewitter-	13	52.900	4W10 Elk	22,50 m	Wankend	80 Ladungen	5	2	Linie, Konstrukt ausschalten, Unhandlich
Anaciten-Ionenkanone, Wirbelsturm	18	441.000	6W10 Elk	30 m	Wankend	100 Ladungen	10	2	Linie, Konstrukt ausschalten, Unhandlich

TABELLE 4-6: SCHARFSCHÜTZENWAFFEN

ZWEIHÄNDIGE WAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHW.	KRIT	MAGAZIN	VERBRAUCH	LAST	SPEZIELL
PROJEKTIL									
Schobhad-Horizontgewehr, Taktisch	1	440	2W4 S	30 m	–	2 Schuss	1	2	Analog, Scharfschütze (150 m), Unhandlich
Schobhad-Horizontgewehr, Verbessert	6	4.750	3W4 S	36 m	–	2 Schuss	1	2	Analog, Scharfschütze (300 m), Unhandlich
Schobhad-Horizontgewehr, Elite-	11	27.300	6W4 S	42 m	–	2 Schuss	1	2	Analog, Scharfschütze (375 m), Unhandlich
Schobhad-Horizontgewehr, Paragon-	16	185.000	8W8 S	48 m	–	2 Schuss	1	2	Analog, Scharfschütze (450 m), Unhandlich

TABELLE 4-7: MUNITION

STANDARDMUNITION	STUFE	PREIS	LADUNGEN/MAGAZIN	LAST	SPEZIELL
Flechet	1	75	25	L	–

TABELLE 4-8: SOLARIERWAFFENKRISTALLE

SOLARIERWAFFENKRISTALLE	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRIT	LAST	SPEZIELL
Tauonenkristall, Schwächster	1	235	+1 Elk	Wankend	–	Betäubung
Tauonenkristall, Schwacher	4	1.850	+1W3 Elk	Wankend	–	Betäubung
Tauonenkristall, Minderer	7	6.000	+1W4 Elk	Wankend	–	Betäubung
Tauonenkristall, Standard	10	17.500	+2W4 Elk	Wankend	–	Betäubung
Tauonenkristall, Mächtiger	13	48.400	+3W4 Elk	Wankend	–	Betäubung
Tauonenkristall, Wahrer	16	161.000	+3W8 Elk	Wankend	–	Betäubung

WAFFENBESCHREIBUNGEN

Die Spielwerte für die folgenden Waffen findest du in den vorangegangenen Tabellen. Die Waffen sind nach Kategorien aufgeführt, dabei werden Waffen nach ähnlicher Funktion und Schaden gruppiert.

Agentenwaffen

Agentenwaffen können mit dem Agentenklassenmerkmal Tückischer Angriff genutzt werden. Du kannst anstelle deines Stärkemodifikators deinen Geschicklichkeitsmodifikator auf Angriffswürfe mit diesen Waffen addieren.

Stockdegen

Diese schmale Klinge steckt in einer Scheide, die sie wie einen modischen Gehstock wirken lässt. Derartige Modeaccessoires sind auf der Absalomstation beliebt. Ein Stockdegen kann im Griff einen der folgenden Gegenstände enthalten (addiere den entsprechenden Preis hinzu): 6 m aufspulbares Kabel, eine persönliche Kommunikationseinheit oder eine Taschenlampe. Um einen in der Scheide befindlichen Stockdegen als Waffe zu identifizieren, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 + Gegenstandsstufe der Waffe erforderlich.

Plasmawaffen

Plasmawaffen verschießen elektromagnetisch aufgeladene Gase.

Sternenfeuerkanone

Die Anhänger der Sarenrae haben diese sehr grell strahlenden Waffen zur Verteidigung solarer Außenposten gegen Plünderer der Leichenflotte entwickelt.

Projektilwaffen

Projektilwaffen liefern verlässliche Feuerkraft und sind meisten kostengünstiger als Laserpistolen und Plasmakanonen entsprechender Gegenstandsstufen.

Kalofetzer

Diese von den oft romantisch verklärten Kalo-Jägern von Kalo-Mahoi verwendeten Waffen verschießen messerscharfe Flechetgeschosse mittels nahezu lautloser magnetischer Aufladung. Das auffällig-organische Design der Waffe resultiert aus dem Umstand, dass diese aus magnetisierten Korallen besteht, dies verleiht dem Träger einen Bonus von +2 auf seine KRK gegen Kampfmanöver für Entwaffnen.

Schobhad-Horizontgewehr

Diese Waffe beruht auf traditionellen Designs aus der Zeit weit vor dem Intervall und verfügt über eine beachtliche Reichweite.

Stromstoßwaffen

Die von diesen Waffen erzeugten Stromstöße erfordern oftmals viel Energie.

Anaciten-Ionenkanone

Diese schwere Waffe wurde von den aballonischen Gesetzeshütern entwickelt, um kriminelle Konstrukte einfangen zu können, ohne sie dabei völlig zu zerstören.

Solarierwaffenkristalle

Die folgende Art von Solarierwaffenkristallen findet man eigentlich nur im System der Paktwelten:

Tauonenkristall

Ein *Tauonenkristall* hilft einem Solarier dabei, die Sinne seiner Feinde mit Licht- und Elektrizitätsblitzen zu überladen. Wird dieser Kristall zum Betäuben eingesetzt, so verursacht die Solarwaffe Nichttödlichen Schaden.

Kategorielos

Die folgenden, keiner Kategorie zugeordneten Waffen wurden auf den Paktwelten entwickelt:

Nachtbogennadler

Diese Nadlerpistole ist unter den Dunkelelfen von Apostae beliebt, da mit ihnen tödliche Gifte verschossen werden können. Die Waffe ist so klein, dass du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit bekommst, um sie an deiner Person zu verbergen.

Xenopeitsche

Eine Xenopeitsche ist eine genetisch modifizierte Dornenranke, die ätzenden, schnell aushärtenden Saft absondert. Da nicht die Waffe selbst sondern dieser Pflanzensaft Kreaturen verstrickt, sind Ziele nicht an die Xenopeitsche gebunden. Die Xenohüter züchten diese Peitschen unter außergewöhnlichen Bedingungen und verkaufen sie hauptsächlich an jene, denen sie vertrauen. Die Pflanzen benötigen Licht, Umgebungsenergie und atmosphärische Chemikalien, um zu gedeihen und ihren bernsteinartigen Saft auszubilden.

Munition

Die folgenden Arten von Munition benötigen zum Verschießen andere Waffen:

Flechet

Flechetgeschosse sind kleine, pfeilartige Projektile.

WAFFENFUSIONEN

Die folgenden Waffenfusionen erfreuen sich im System der Paktwelten großer Beliebtheit:

ABWEHREND STUFE 5

Nur eine Nahkampfwaffe kann mit dieser Fusion versehen werden. Sie wurde von den Rittern von Golarion entwickelt und fügt der Waffe leuchtende Abbilder von Schwertern hinzu. Triffst du einen Gegner mit der Waffe, erhalten du und alle angrenzenden Verbündeten einen Verbesserungsbonus von +1 auf die RK gegen Nahkampfangriffe dieses Gegners bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

AUFTÄTOWIERT STUFE 7

Waffen mit dieser Fusion sind unter den Xun der Goldenen Liga beliebt, können sie doch in Form von Tätowierungen am Leib verborgen werden. Solltest du bereits über Tätowierungen verfügen, passt sich die Waffe in der Tätowierungsgestalt an deren Form und Größe an. In Waffenform besitzt die Waffe farbige Dekorationen ähnlich ihrer letzten Tätowierungsgestalt.
Magie entdecken und ähnliche Zauber enthüllen nicht das magische Wesen einer *Auftätowierten* Waffe in Tätowierungsgestalt, wohl aber *Wahrer Blick*. Eine nahe Betrachtung zusammen mit einem Fertigkeitswurf für Mystik gegen SG 15 + halbe Gegenstandsstufe der Waffe enthüllt, dass die Tätowierung magisch ist. Auf die Tätowierung gewirktes *Magie bannen* lässt die Waffe erscheinen und dir vor die Füße fallen. Die Masse der Waffe in Tätowierungsform behindert dich nicht und du kannst die Waffe als Schnelle Aktion verstecken oder hervorholen. In Tätowierungsgestalt kann die Waffe nicht beschädigt werden.

ENTREISSEND — STUFE 9

Diese Fusion ist durch Lao Schu Po verehrende Kriminelle berühmt geworden, welche sie zum Entwaffnen und Ausrauben ihrer Gegner nutzen. Bei einem Kritischen Treffer schlägt die Waffe einen Gegenstand deiner Wahl im Besitz des Zieles fort, sofern dieser Gegenstand Ziel eines Kampfmanövers für Entwaffnen werden kann. Sollte die Waffe bereits über einen anderen Kritischen Treffereffekt verfügen, musst du im Falle eines Kritischen Treffers wählen, welcher Effekt zur Anwendung kommen soll. Sollte die Fusion einer Fernkampfwaffe verliehen sein, so landet der entwaffnete Gegenstand auf einem Feld deiner Wahl angrenzend zum Ziel. Solltest du dagegen eine Nahkampfwaffe mit dieser Fusion führen, so fliegt der Gegenstand auf dich zu und kannst du ihn mit einer freien Hand ergreifen.

MUNITIONHERSTELLEND — STUFE 4

Anhänger der Prophezeiungen von Kalistrade nutzen diese Waffenfusion, um sicherzustellen, dass sie selbst auf langen Handelsreisen stets über Munition verfügen (und nicht an abgelegenen Orten von Händlern ausgenommen werden können). Diese Fusion färbt die Waffe perlweiß mit goldenen Akzenten. Du kannst der Waffe als Schnelle Aktion UPB im Wert von bis zu 400 Crediteinheiten hinzufügen. In diesem Fall stellt die Magie der Fusion sofort Munition im selben Wert im Inneren der Waffe bis zur maximalen Ladekapazität her (dies kann auch bedeuten, dass Batterien aufgeladen werden). Diese Munition ist nichtmagisch und kann normal entfernt werden.

SCHARFSINNIG — STUFE 3

Diese Fusion verleiht einer Waffe leuchtende Schaltkreise und umgibt sie mit schwachen blauschwarzen Flammen. Die Wächter nutzen derartige Waffen oft bei der Jagd auf Kriminelle im System der Paktwelten. Der SG von Fertigkeitswürfen für Bluffen, um gegen dich Finten auszuführen und den Tückischen Angriff eines Agenten gegen dich steigt um 2, während du eine solche Waffe benutzt.

TAKTISCH — STUFE 4

Diese Fusion kann nur einer Fernkampfwaffe verliehen werden. *Taktische* Waffen werden traditionell mit den Söldnern der Himmelsfeuerlegion und den engen Bindungen assoziiert, die sie zueinander eingehen. Solche Waffen tragen meistens Dekorationen in Form von gekreuzten Klingen, Pfeilbündeln oder ähnlichen Bewaffnungen. Wenn du die Waffe nutzt, um Deckungs- oder Unterstützungsfeuer zu geben, steigt der verliehene Bonus um 1. Diese Fähigkeit ist nicht mit anderen kumulativ, welche die Boni aus Deckungs- oder Unterstützungsfeuer erhöhen.

ULRIKKA-ZERMALMER — STUFE 2

Zwergische Asteroidenbergleute bevorzugen diese Waffenfusion. Sie verleiht einer Waffe ein gepanzertes, klobiges Äußeres. Angriffe mit der Waffe ignorieren die Hälfte der Härte des Zieles. Solche Waffen haben schon mehr als einer schlecht ausgerüsteten zwergischen Bergbaucrew geholfen, die letzten nützlichen Materialien aus einem Asteroiden zu gewinnen, während sie Raumpiraten abwehrten.

VERSCHMELZEND — STUFE 4

Diese Waffenfusion wurde von der brethedanischen Biotechfirma Lebenserfindungen entwickelt. Die damit versehene Waffe verschmilzt beim Ziehen mit deiner Gliedmaße und nimmt eine zu deinem Hautton passende Verfärbung an. Du erlangst einen Situationsbonus von +2 auf deine KRK gegen Kampfmanöver für Entwaffnen und Gegenstand zerschmettern, die gegen die Waffe gerichtet sind.

WACHEND — STUFE 3

Wie die meisten Waffenfusionen, welche für die Verwendung mit AbadarCorp-Waffen gedacht sind, lässt auch diese eine Waffe reichhaltig verziert wirken – manchmal sogar mit Goldüberzug und oft mit Abbildern von Schatzkammertüren. Diese Waffen sind beliebt unter Kolonisten und Konzernwachen. Du kannst ein Mal am Tag einen Bereich von bis zu 27 m³ für bis zu 8 Stunden am Stück als bewacht erklären. Während du dich dann in diesem Bereich befindest, verleiht dir die Fusion einen Bonus von +2 auf Initiativewürfe und Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

ZU FALL BRINGEND — STUFE 5

Diese Waffenfusion lässt der Waffe Stacheln und schmiedeeiserne Merkmale wachsen, die ihrem Gebrauch in den Händen eines Höllenritters zugutekommen. Trifft eine *Zu Fall bringende* Waffe einen Gegner, kannst du die Fusion als Reaktion aktivieren, um ein Kampfmanöver für Zu Fall bringen gegen dieses Ziel mit demselben Angriffsbonus auszuführen, den du für den Waffenangriff verwendet hast. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + halbe Gegenstandstufe der Waffe + den von dir beim Angriffswurf genutzten Attributsmodifikator ablegen. Misslingt der Rettungswurf, kann das Ziel für 1 Runde keine Zauber oder Zauberähnlichen Fähigkeiten verwenden. Sobald die Waffe diese Fähigkeit genutzt hat, kann sie erst nach einer 10minütigen Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten wiederverwendet werden.

RÜSTUNGEN UND RÜSTUNGSVERBESSERUNGEN

Kreaturen im System der Paktwelten verlassen sich auf Rüstungen, um sich vor gefährlichen Angriffen und feindseligen Umgebungen zu schützen. Dieser Abschnitt präsentiert einige für die Paktwelten einzigartigen Rüstungen und Rüstungsverbesserungen.

TABELLE 4-9: RÜSTUNGEN

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS	ERK-BONUS	KRK-BONUS	MAX. GE-BONUS	RÜSTUNGS-MALUS	BEWEGUNGS-RATE	VERBES-SERUNGS-STECK-PLÄTZE	LAST
LEICHTE RÜSTUNGEN									
Zeizerer-Diffraktor I	2	650	+2	+2	+4	–	–	0	L
Hartharz	3	1.200	+2	+3	+5	-1	–	1	1
Zeizerer-Diffraktor II	6	4.150	+6	+6	+6	–	–	1	L
Zeizerer-Diffraktor III	9	12.500	+11	+11	+7	–	–	2	L
Zeizerer-Diffraktor IV	13	48.500	+15	+15	+8	–	–	3	L
Zeizerer-Diffraktor V	18	340.000	+20	+20	+9	–	–	4	L
SCHWERE RÜSTUNGEN									
Höllenritterrüstung, Armiger	2	980	+4	+5	+2	-2	-3 m	2	3
Formianerpanzer, einfacher	4	2.400	+7	+8	+2	-3	-1,50 m	2	2
Höllenritterrüstung, Liktor	5	3.300	+9	+10	+2	-2	-3 m	2	3
Formianerpanzer, verbesserter	7	6.100	+10	+12	+3	-3	-1,50 m	3	2
Höllenritterrüstung, Maraliktor	9	14.500	+16	+17	+2	-2	-3 m	4	3
Formianerpanzer, überlegener	10	16.500	+15	+17	+3	-4	-1,50 m	3	2
Höllenritterrüstung, Paraliktor	14	80.000	+21	+22	+3	-2	-3 m	6	3

RÜSTUNGEN

Die folgenden Rüstungen bieten ihren Trägern besonderen Schutz. Diese Rüstungen verfügen über alle Schutzmechanismen gegen Umweltgefahren, wie sie für Rüstungen typisch sind.

Formianerpanzer

Die blutigen Kriege zwischen Laschuntas und Formianern haben zu vielen technomagischen Fortschritten geführt, darunter auch diese Rüstungen, welche die Chitinpanzer von Formianern nachahmen. Zur Rüstung gehört ein Helm, welcher die angeborene Telepathie des Trägers stärkt; solltest du über das Volksmerkmal Begrenzte Telepathie verfügen, erhöht sich die Reichweite um 3 m. Dies ist nicht mit anderen Effekten kumulativ, welche die Reichweite deiner Telepathie erhöhen, wie z.B. *Mentalverstärker*.

Hartharz

Viele der insektoiden Haane von Bretheda meiden die Technik und verwenden nur primitivste Werkzeuge. Einige ihrer fähigsten Rüstungsschmiede verwenden aber abgestoßene Stücke ihrer Exoskelette, um daraus schützende Hüllen zu fertigen. Diese Rüstungen sind meistens für Große Kreaturen gedacht, man findest zuweilen aber auch Versionen für kleinere Träger.

Höllenritterrüstung

Die strengen und unnachgiebigen Höllenritter sind ebenso für ihre beängstigende Durchsetzung der strikten Regeln und Ordnung bekannt wie für ihre distinktiven Plattenrüstungen. Diese Variante der Zeremonienplattenrüstung ist hauptsächlich schwarz mit herausragenden Stacheln. Jeder Höllenritterorden besitzt sein eigenes Design.

TABELLE 4-10: RÜSTUNGSVERBESSERUNGEN

VERBESSERUNG	STUFE	PREIS	STECK-PLÄTZE	RÜS-TUNGS-ART	LAST
Bremsdüsen	1	800	1	Jede	L
Einfangende Stacheln	1	1.500	1	Jede	L
Blitzlichter, Mk. 1	4	2.000	1	Jede	1
Knochensplitter-generator	7	6.700	1	Schwere, Servo	1
Blitzlichter, Mk. 2	8	10.000	1	Jede	1
Umhang des Enkels	8	10.000	1	Leicht	L
Dunstfeld	9	13.000	1	Jede	–
Blitzlichter, Mk. 3	12	38.000	1	Jede	1
Umhang des Enkels, Mächtiger	15	120.000	1	Leicht	L
Blitzlichter, Mk. 4	16	180.000	1	Jede	1
Äthermarschgenerator	19	590.000	1	Leicht	1

Zeizerer-Diffraktor

Die Rüstung wird von den fähigen Schmieden der Dunkelelfen von Apostae angefertigt und ist darauf angelegt, leicht und geschmeidig zu sein. Ihre refraktiven Platten befinden sich alle auf der molekularen Ebene und ergeben eine Rüstung, welche das Licht fast zu absorbieren scheint. Haus Zeizerer ist der Hauptvertreiber dieser Rüstung gegenüber den restlichen Paktwelten, aber auch andere Häuser der Dunkelelfen fertigen ihre eigenen Versionen.

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

RÜSTUNGSVERBESSERUNGEN

Die folgenden Verbesserungen sind im System der Paktwelten weitverbreitet und werden hauptsächlich von Gruppen der Paktwelten gefertigt. Man findet sie – oder ähnliche Versionen – aber auch jenseits der Systemgrenzen.

ÄTHERMARSCHGENERATOR (MAGISCH)

LADUNGEN 5 **VERBRAUCH** 1/Runde

Du kannst einen *Äthermarschgenerator* als Schnelle Aktion aktivieren, um die Vorteile von *Ätherischer Ausflug* zu erlangen, bis du eine weitere Schnelle Aktion aufwendest, um ihn zu deaktivieren oder dem Generator die Ladungen ausgehen. Die Ladungen erneuern sich täglich. Diese Verbesserung kann nur in Leichten Rüstungen installiert werden

BLITZLICHTER

LADUNGEN 1 **VERBRAUCH** 1

Die Kristalle im Kern dieser Verbesserung werden aus langsamen, geodenartigen Tieren gewonnen, welche auf der dunklen Seite von Verces jagen und ihre Beute mit Lichtblitzen betäuben. Du kannst diese Verbesserung als Bewegungsaktion aktivieren, um einen flackernden Lichtblitz um dich herum zu erzeugen. Alle Kreaturen außer dir innerhalb von 6 m müssen einen Reflexwurf gegen SG 10 + Gegenstandsstufe des verbesserten Gegenstandes + deinen Geschicklichkeitsmodifikator ablegen; misslingt der Rettungswurf, erhält eine betroffene Kreatur den Zustand Blind für 1 Runde. Ein Satz Blitzlichter lädt sich automatisch nach 1 Minute wieder auf.

BREMSDÜSEN

Diese Verbesserung wurde vor langer Zeit von kasathischen Ingenieuren gefertigt, um die steilen Klippen ihrer Heimatwelt Kasath zu navigieren. Bremsdüsen sind Miniaturtriebwerke, welche deinen Sturz verlangsamen. Du fällst mit einer Bewegungsrate von nur 18 m pro Runde und erleidest keinen Schaden bei der Landung. Du kannst die Bremsdüsen als Teil einer Handlung beim nach unten springen nutzen oder als Reaktion, wenn du fällst.

DUNSTFELD (HYBRID)

LADUNGEN 10 **VERBRAUCH** 1/Runde

Dunstfelder wurden auf Akiton entwickelt, um den dichten Dunst nachzuahmen, welcher sich aus dem Staub der ausgetrockneten Gewässer dieser Welt bildet. Du kannst ein *Dunstfeld* als Bewegungsaktion aktivieren; seine Vorteile währen, bis die Ladungen ausgehen oder du es vorzeitig als Bewegungsaktion wieder deaktivierst. Ein aktives Feld erzeugt einen um dich zentrierten Dunst. Dies wirkt sich auf kurze Reichweite nicht auf die Sichtbarkeit aus, allerdings erleidest du einen Malus von -2 auf alle Angriffswürfe und Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung gegen Ziele, die 9 m oder weiter entfernt sind. Derart weit entfernte Ziele erleiden dieselben Mali dir gegenüber. Die Ladungen des Feldes erneuern sich täglich.

EINFANGENDE STACHELN

Diese Verbesserung besteht aus Ketten und Stacheln, welche deine Rüstung bedecken. Sie wird oft von kuthitischen Kriegern genutzt, um furchteinflößender zu wirken. Zudem fängt sie Waffen ein, welche den Träger im Nahkampf knapp verfehlen. Wenn ein Gegner dich mit einer Nahkampfwaffe angreift und verfehlt, erlangst du einen Situationsbonus von +2 auf Angriffswürfe zum Entwaffnen des Gegners (und der verwendeten Nahkampfwaffe) bis zum Ende deines nächsten Zuges.

KNOCHENSPLITTERGENERATOR (HYBRID)

LADUNGEN 3 **VERBRAUCH** 1

Die Konzerne von Eox nutzen Technologien, die nichtlebende Materialien verwenden. Die nadelgroßen, selbstreplizierenden Knochensplitter in dieser Verbesserung sind dabei keine Ausnahme. Du kannst diese Verbesserung als Standard-Aktion aktivieren, um Knochensplitter in einer 6 m-Ausdehnung um dich herum zu verschießen. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich sind von Unterstützungsfeuer betroffen. Die Ladungen des Generators erneuern sich täglich.

UMHANG DES ENKELS (HYBRID)

LADUNGEN 10 **VERBRAUCH** 3/Runde

Diese Verbesserung hat die Form einer zusammengerollten Ratte und wird auf der Innenseite der Rüstung installiert. Der Umhang nutzt eine Kombination aus Holografischen Feldern und Illusionsmagie, um dich vorübergehend unsichtbar zu machen. Du kannst ihn als Bewegungsaktion aktivieren; seine Vorteile währen, bis die Ladungen ausgehen, oder enden vorzeitig, wenn du ihn mit einer weiteren Bewegungsaktion deaktivierst oder einen Angriff ausführst (wie die Beschreibung von *Unsichtbarkeit*).

Auch wenn die Anhänger von Großmutter Ratte darauf bestehen, dass es keine mächtige Version des Umhanges gibt, funktioniert diese weitaus seltenere Version wie ein normaler *Umhang des Enkels*, verbraucht aber nur 2 Ladungen pro Runde und beendet die Unsichtbarkeit nicht, wenn du angreifst.

Die Ladungen erneuern sich jeden Tag. Diese Verbesserung kann nur in Leichten Rüstungen installiert werden.

TECHNISCHE GEGENSTÄNDE

Technische Gegenstände findet man praktisch überall im System der Paktwelten. An vielen Orten kommen aber parallel noch magische und archaische Gegenstände zum Einsatz.

ANTIGRAVITATIONSGÜRTEL

Diese Gürtel werden hauptsächlich von denen genutzt, die mutig genug sind, sich der Schwerkrafthölle von Aucturn zu stellen. Der Gürtel verwendet eine Form von Gravitonlevitation, um den Zug der Schwerkraft zu reduzieren. Du kannst den Gürtel als Schnelle Aktion aktivieren; er funktioniert, bis ihm die Ladungen ausgehen oder du ihn vorzeitig als Schnelle Aktion abschaltest. Du behandelst Regionen mit Extremer Schwerkraft als Hohe Schwerkraft, Bereiche mit Hoher Schwerkraft als Normale Schwerkraft und Bereiche mit Normaler Schwerkraft als Niedrige Schwerkraft. Dieser Gürtel wirkt sich nicht auf die Gravitationsverhältnisse in Gebieten mit natürlicher niedriger Schwerkraft oder Schwerelosigkeit aus.

DOSIMETER

Da die unsichtbare Gefahr von Strahlung überall lauern kann, geben zwergische Bergbaukonsortien oft diese kleinen Apparate an jene heraus, die unkartographierte Asteroiden erkunden. Wenn du ein Dosimeter trägst und ansetzt, ein Feld zu betreten, auf dem Strahlung beliebigen Grades herrscht, piepst das Dosimeter hörbar, um dich zu warnen. Ein Dosimeter ist stets eingeschaltet und funktioniert 7 Tage lang, ehe es neuaufgeladen werden muss (ähnlich wie die Umgebungsschutzeinrichtungen einer Rüstung mit Gegenstandstufe 1).

HYDRAULISCHE KLAUE

Diese fortschrittliche Gerätschaft verfügt über justierbare Arme, die zu verschiedenen Konfigurationen ausgerichtet werden können. Du kannst mit ihr Gegenstände aus Metall und anderen widerstandsfähigen Materialien verbiegen, verdrehen und öffnen. Die Klaue wird von Elektromotoren angetrieben. Um sie für eine Aufgabe zu konfigurieren, ist 1 Minute erforderlich. Sie besitzt einen effektiven Stärkewert von 30 (Bonus von +10) hinsichtlich Stärkewürfen um Aufbrechen von Türen und ähnlichen Anstrengungen; der Stärkewert des Trägers beeinflusst dies nicht.

Hydraulische Klauen werden oft auch zu nichtindustriellen Zwecken eingesetzt – Freie Kapitäne und andere Raumpiraten nutzen diese Geräte, um gestohlene Container aufzubrechen, während die Taktischen Spezialeinheiten der Wächter mit ihnen Türen aufbrechen.

LUFTREINIGER

Diese kreisrunde Gerätschaft ähnelt einer sehr kleinen Reinigungsdrohne, wie sie auch Raumstationen und größeren Raumschiffen zum Einsatz kommen, verfügt aber über keine unabhängige Programmierung. Gesetzeshüter nutzen Luftreiniger oft, nachdem sie Rauchgranaten und dergleichen eingesetzt haben. Du kannst einen Luftreiniger als Standard-Aktion aktivieren und bis zu 9 m weit über den Boden schieben (Schwieriges Gelände reduziert dies auf maximal 4,50 m – der SL hat das letzte Wort). Der Luftreiniger saugt sodann jeden Rauch und alle Dämpfe in einer 6 m-Radius Ausdehnung im Laufe der nächsten 4 Runden ein und löst entsprechende Effekte vollständig auf (z.B. von einer Rauchgranate oder *Nebelwolke*). Sollte der Radius des zu neutralisierenden Effektes kleiner sein als 6 m, wird die Zeit, die der Luftreiniger zum Einsaugen benötigt, proportional reduziert. Sollte der Effekt Giftstoffe enthalten (z.B. im Fall einer giftigen Wolke), wird die erforderliche Zeit verdoppelt. Ein Luftreiniger kann keine Effekte auflösen, deren Radius größter ist als 6 m.

MAGNETSTIEFEL

Magnetstiefel werden von jenen tapferen Technikern genutzt, welche die Absalomstation verlassen, um an der Außenseite Reparaturen vorzunehmen. In die Sohlen dieser stabilen Stiefel sind kräftige Elektromagnete eingebaut. Die Magnete können als Bewegungsaktion aktiviert werden und verleihen dann einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Klettern auf metallischen Oberflächen, sowie einen Situationsbonus von +2 auf die KRK des Trägers gegen Kampfmanöver für Ansturm und Zu Fall bringen, sofern er auf einer metallenen Oberfläche steht. Trägst du ein Paar Magnetstiefel in einem Bereich mit Schwerelosigkeit, kannst du dich mit deiner Bewegungsrate am Boden über metallene Oberflächen fortbewegen, ohne dabei Fertigkeitswürfe ablegen zu müssen. Solange du dich zu einer passenden Oberfläche angrenzend befindest, bewegst du dich auch nicht automatisch jede Runde zu Beginn deines Zuges. Magnetstiefel funktionieren, solange sie über Energie verfügen. Du kannst sie als Bewegungsaktion vorzeitig deaktivieren.

MAGNISKOP

Ein Magniskop ist ein Fernglas mit automatischen Vergrößerungsanpassungsalgorhythmen. Es verleiht dieselben Vorteile wie ein Fernglas (siehe unten), erfordert aber nur eine Hand und keine Aktionen.

PEILSENDER

Dieses winzige Gerät enthält einen miniaturisierten Signalgeber, welcher es erleichtert Beute zu verfolgen und aufzuspüren. Peilsender werden auf der Absalomstation normalerweise an Privatdetektive und -agenturen und an misstrauische Familienangehörige verkauft. Du kannst einen Peilsender als Standard-Aktion mit einem Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit für Taschendiebstahl einer Kreatur unterjubeln (dies kann in der Regel nicht im Kampf erfolgen). Du kannst einen Peilsender als Standard-Aktion an einem Fahrzeug oder dergleichen mit einem konkurrierenden Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen den Wurf für Wahrnehmung desjenigen,

TABELLE 4-11: TECHNISCHE GEGENSTÄNDE

NAME/MODELL	STUFE	PREIS	HÄNDE	LAST	LADUNGEN	VERBRAUCH
Dosimeter	1	100	–	L	–	siehe Text
Werkzeugsatz	1	200	–	L	–	–
Magnetstiefel	2	750	–	1	20	1/Stunde
Magniskop	4	2.000	1	L	20	1/Stunde
Luftreiniger	4	2.000	1	L	40	1/Runde
Peilsender	6	4.250	–	L	20	1/Stunde
Antigravitationsgürtel	7	6.500	–	L	20	1/Runde
Hydraulische Klaue	8	9.000	2	1	40	1/Runde

der das Fahrzeug absucht, anbringen; du erhältst auf deinen Wurf einen Situationsbonus von +4 dank der Größe des Peilsenders.

Sowie du einen Peilsender angebracht hast, kannst du ein eigenes (im Preis des Peilsenders enthaltenes) Programm nutzen, um dem Peilsender mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 20 bei Nutzung eines Computers, einer Kommunikationseinheit, dem individualisierten Handwerkszeug eines Mechanikers oder eines ähnlichen Geräts zu folgen; der SL kann den SG an Umgebungsbedingungen und andere Faktoren anpassen. Der Sender hat eine Reichweite von 150 m; das Signal reicht nicht über Ebenengrenzen hinweg. Sollte dem Sender die Energie ausgehen, kannst du ihm nicht länger folgen.

WERKZEUGSATZ

Die mit einer Konzernniederlassung auf der Absalomstation vertretenen und auf Akiton produzierenden Xhintiwerke stellen verschiedene spezialisierte Werkzeugsätze her, wie du sie auch im *Grundregelwerk* findest. Hierzu gehören die folgenden: eine Kletterausrüstung (verleiht +4 auf Fertigkeitswürfe für Athletik beim Klettern), eine Linguistenausrüstung (verleiht einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Kultur beim Entziffern von Schriften), eine Raumschiffreparaturausrüstung (verleiht einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Technik beim Reparieren von Raumschiffsrümpfen), eine Sprengmeisterausrüstung (verleiht einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Technik beim Schärfen und Entschärfen von Sprengstoffen), eine Überlebensausrüstung (verleiht einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum Ertragen heftiger Wetterbedingungen und zum Nahrung und Wasser finden) und eine tragbare Wetterstation (verleiht einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zur Wettervorhersage). Wenn du eine Sprengmeister- oder Raumschiffreparaturausrüstung für ihren jeweiligen Zweck benutzt, ohne eine Technikerausrüstung zu besitzen, erleidest du nicht die üblichen Mali von -2 auf Fertigkeitswürfe.

SONSTIGE AUSRÜSTUNG

Die folgenden Gegenstände benötigen entweder keine eigene Energiequelle oder keinen technischen Gegenstand, um zu funktionieren:

Antireibungsgel

Dieses klare Gel wird in Plastiktuben verkauft. Die Lösung enthält Millionen mikroskopischer Kügelchen, welche die Reibung zwischen Gegenständen verringern. Als Standard-Aktion kannst du eine Anwendung des Gels auf deinen Körper auftragen, um dir einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Entkommen zu verleihen. Du benötigst wenigstens eine freie Hand, um die Tube zu öffnen und das Gel aufzutragen. Eine Tube enthält 5 Anwendungen, eine Anwendung wirkt 1 Minute lang.

Bibliothekschip

Bibliothekschips werden weithin vom Arkanamirium, der Gesellschaft der Sternenkundschafter und anderen Gelehrten genutzt. Diese mitführbaren Datenträger enthalten eine digitale Bibliothek mit Informationen zu einem bestimmten Thema (Biowissenschaften, Kultur, Mystik, Naturwissenschaften oder Technik). Du erlangst einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe zum Wissen abrufen bei der fraglichen Fertigkeit, wenn du den Chip zusammen mit einem Computer des Grads 0 (z.B. einer Kommunikationseinheit) oder besser nutzt. Der Chip zählt als heruntergeladener Datensatz hinsichtlich Nutzung der fraglichen Fertigkeit. Während du einen Bibliothekschip verwendest, kannst du für das fragliche Thema ungeübte Fertigkeitswürfe zum Wissen abrufen mit maximal SG 20 ablegen.

Fernglas

Angehörige der Sternenkundschafter und andere Entdecker und Späher nutzen diese fortschrittliche optische Gerätschaft häufig, um ferne Dinge zu betrachten. Ein Fernglas verleiht seinem Benutzer einen Situationsbonus von +1 auf sichtbasierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung bei Gegenständen, die wenigstens 9 m von ihm entfernt sind. Um diesen Vorteil zu erhalten, muss der Benutzer ständig die Vergrößerungseinstellungen nachjustieren; dies erfordert zwei Hände und jede Runde eine Bewegungsaktion.

Sauerstoffkerze

In nahezu allen über die Korridore der Absalomstation verteilten Notfallausrüstungen findet man diese chemischen Sauerstoffgeneratoren. Wird eine Sauerstoffkerze in einem geschlossenen Raum von 3 m³ gezündet, setzt sie genug Sauerstoff frei, das eine Mittelgroße Kreatur 10 Stunden lang atmen kann (statt der üblichen 6 Stunden) oder eine Kleine Kreatur 20 Stunden. Entsprechend liefert sie in größeren oder kleineren Räumen proportional weniger oder mehr Sauerstoff. Weitere Kreaturen im Wirkungsbereich reduzieren anteilsgemäß den Zeitraum, in dem Sauerstoff vorhanden ist. Eine Sauerstoffkerze wird bei Nutzung verbraucht.

TABELLE 4-12: SONSTIGE AUSRÜSTUNG

NAME/MODELL	STUFE	PREIS	HÄNDE	LAST
Fernglas	1	50	2	L
Sauerstoffkerze	1	20	1	L
Bibliothekschip	3	250	–	–
Antireibungsgel	5	450	–	L

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Auch wenn viele Bewohner der Paktwelten sich jeden Tag auf technische Gegenstände verlassen, gibt es noch solche, die einen zusätzlichen Vorteil suchen, indem sie auf Ausrüstung zurückgreifen, welche von Magie angetrieben – und manchmal sogar von ihr gebildet – wird. Dieser Abschnitt enthält auf den Paktwelten erhältliche magische Gegenstände.

ABALLONISCHE DROHNENKISTE

ABALLONISCHE DROHNENKISTE

Dieser Gegenstand besteht aus sechs Schaltkreisplatinen mit jeweils 0,30 m Seitenlänge, die an den Rändern zusammengeschweißt wurden, um eine Kiste zu bilden. Eine der Seiten verfügt über Scharniere und fungiert so als Deckel. Die Kiste wirkt zwar leer, dennoch klappert und rasselt sie zuweilen, als wollte etwas aus ihr entkommen. Diese Gegenstände werden auf Aballon von den Anaciten gefertigt. Die Wartenden horten sie für die Zukunft, die Werdenden dagegen schicken möglichst viele dieser Kisten aus ungenannten Gründen in die Galaxis hinaus.

Sprichst du das Befehlswort aus und öffnest die Kiste als Standard-Aktion, strömt ein Schwarm faustgroßer Mikrobots heraus und umkreist dich. Dies verleiht dir Tarnung gegen alle Angriffe für 5 Runden, dann fallen die Bots zu leblosen Schrott mit Gewicht 1 Last zusammen. Diese Funktion kann nur ein Mal am Tag verwendet werden.

Der Schrott kann als das Ziel jedes Zaubers mit Wort „Schrottbot" genutzt werden; die Wirkungsdauer eines solchen Zaubers steigt um 1 Runde. Die Überreste kehren am Ende der Wirkungsdauer magisch in die Kiste zurück, wie auch der sonstige Schrott, sofern er 4 Stunden lang unberührt bleibt.

BRIGHS BOLZEN

Der einfache, glänzende Metallbolzen hat die Größe eines Daumennagels und ist an einem Ende mit dem Abbild eines winzigen Zahnrads graviert. Du kannst den Bolzen als Volle Aktion an einer beschädigten Rüstung oder Waffe oder einem beschädigten Fahrzeug oder Werkzeug anbringen, um die Mali des Zustandes Beschädigt aufzuheben, solange der Bolzen angebracht ist. Der Bolzen repariert aber keine Schäden am fraglichen Gegenstand und lässt ihn auch nicht unbeschädigt erscheinen, so dass man ihn immer noch nur zum Preis eines beschädigten Gegenstandes verkaufen könnte. Sollte der Gegenstand repariert werden oder anderweitig den Zustand Beschädigt verlieren, löst sich der Bolzen; andernfalls kann er als Volle Aktion entfernt werden. Sollte der Gegenstand, an dem der Bolzen angebracht ist, zerstört werden, so wird auch der Bolzen selbst zerstört.

MANAGERKLEIDUNG (GETRAGEN)

Dieser elegante, maßgeschneiderte Anzug ähnelt einem Platin-AbadarCorp-Reiseanzug und besitzt dieselben Spielwerte. Zudem sind in den Stoff subtile Siegel der Erkenntnismagie gewoben, welche den Träger unterschwellig auf Lügen hinweisen. Wenn du einen solchen Anzug trägst, würfelst du bei Fertigkeitswürfen für Motiv erkennen zum Erkennen von Täuschungen zwei Mal und nutzt das bessere Ergebnis. Ferner glaubst du nie, dass eine wahre Äußerung Unwahrheiten enthält, selbst wenn dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr misslingt.

ORDNUNGSSUCHER

Dieser archaische, verzierte Kompass ist ein heiliges Schmuckstück der AbadarCorp. Die Nadel hat die Form eines dünnen goldenen Schlüssels und deutet stets in Richtung der nächsten Ortschaft mit wenigstens 1.000 Bewohnern. Innerhalb einer solchen Ortschaft weist die Nadel dann zum lokalen Regierungs- oder Verwaltungszentrum. Der Gegenstand hat eine Reichweite von 150 Kilometer; ausgenommen sind Ortschaften mit der Eigenschaft Bürokratisch, dies nimmt der *Ordnungssucher* über 1.500 Kilometer hinweg wahr. Sollte keine fragliche Ortschaft in Reichweite sein, dreht sich die Nadel langsam.

Solange die Nadel auf eine Ortschaft oder deren Verwaltungsherz weist, verleiht dir der *Ordnungssucher* einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um dich nicht zu verirren.

PAKTWELTENSEREN

Nahezu alle Kulturen der Paktwelten nutzen *Verbesserungsseren* – Phiolen mit magischen Flüssigkeiten, die im *Grundregelwerk* beschrieben sind. Ein beliebter Hersteller von Energydrinks und anderen Erfrischungsgetränken auf Verces namens Eppro gibt gegenwärtig Millionen an Crediteinheiten aus, um ihre „Paktwelten"-Produktreihe zu bewerben. Jedes der Seren besitzt seine eigenen Effekte und Geschmacksrichtungen, welche die Essenz einer der Paktwelten einfangen sollen. Zudem werden diese Seren mit Getränken vermischt in Schenken im System verkauft. Wie bei allen *Verbesserungsseren* wirken diese Seren nur bei lebenden Kreaturen und wirken ab Einnahme 1 Stunde lang.

Aballon-Funken

Diese kühle, funkelnde Flüssigkeit verleiht dir einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Computer und erlaubt dir solche Würfe ungeübt abzulegen. Während dieses Serum wirkt, kannst du mittels *Ausbessern* und *Reparieren* geheilt werden wie ein Konstrukt.

Absalom-Diplomatie

Wenn du diese klare, sirupartige Flüssigkeit einnimmst, erlangst du einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Verkleiden. Solltest du unter Einfluss dieses Serums Informationen sammeln, benötigst du dafür nur 1 Stunde.

Akiton-Rostreiter

Diese bittere, rostrote Flüssigkeit verleiht dir einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Athletik und Überlebens-

kunst. Du erleidest keinen Malus auf Würfe für Überlebenskunst, wenn du eine Kreatur ohne Sattel reitest. Nimmst du dieses Serum öfter ein, verfärbt es deine Lippen und Zähne rostrot – Eppro arbeitet noch an diesem Nebeneffekt.

Bretheda-Gedächtniskunst

Diese süße, blubbernde, gelbe Flüssigkeit erweitert dein Erinnerungsvermögen und verleiht dir einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe zum Wissen abrufen für Biowissenschaften, Beruf, Kultur, Mystik und Naturwissenschaften; du kannst diese Würfe ungeübt ablegen.

Castrovel-Wildnisgespür

Diese grüne, blumig duftende Mixtur verleiht dir einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Biowissenschaften und Überlebenskunst. Zudem kannst du Fertigkeitswürfe für Biowissenschaften und Überlebenskunst zum Aufziehen eines Wildtieres ungeübt ablegen. Während der Wirkungsdauer des Serums weißt du zudem stets, in welcher Richtung Norden ist (sofern es an deinem Aufenthaltsort „Norden" gibt, z.B. auf Planeten).

Diaspora-Pilotenkunst

Dieses Serum ist beliebt bei Piloten im ganzen System der Paktwelten. Es ist eine helle orange Flüssigkeit mit winzigen dunklen Flecken, die darin herumwirbeln. Sie verleiht dir einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Steuerung und für Computer beim Steuern eines Fahrzeuges oder wenn du als Kapitän, Pilot oder Wissenschaftsoffizier auf einem Raumschiff dienst.

Eox-Mystizismus

Eppro führt dieses Serum zwar nicht in seinen öffentlichen Katalogen auf, seine Existenz ist aber ein offenes Geheimnis. Diese schattenhafte Flüssigkeit verleiht dir einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mystik; du kannst solche Würfe ungeübt ablegen. Während der Wirkungsdauer kannst du eine Standard-Aktion aufwenden, um einen dich betreffenden Blutungseffekt zu beenden.

Idari-Eleganz

Diese durchscheinende, goldene Flüssigkeit verleiht körperliche und mentale Eleganz. Du erlangst einen Verständnisbonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Motiv erkennen.

Triaxus-Drachensicht

Diese warme, feurigrote Flüssigkeit verleiht dir einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung; du kannst ferner durch Dämmerlicht verursachte Tarnung ignorieren (als besäßest du Dämmer- oder Dunkelsicht).

Verces-Athletik

Eppro vermarktet diese funkelnde weiße Flüssigkeit als Sportlergetränk. Du erlangst einen Verständnisbonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Athletik. Unter der Wirkung dieses Serums stürzt, fällst oder versinkst du erst, wenn dir ein Wurf für Athletik um 10 oder mehr misslingt (anstelle der üblichen 5 oder mehr).

TABELLE 4-13: MAGISCHE GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	STUFE	PREIS	LAST
Verschlüsselte Tätowierung, Spion	1	50	–
Ordnungssucher	3	1.200	L
Brighs Bolzen	3	1.300	–
Paktweltenserum (alle Arten)	5	475	L
Verschlüsselte Tätowierung, Feldagent	8	8.900	–
Rattenvolkgurt	9	12.250	–
Aballonische Drohnenkiste	11	24.500	1
Verschlüsselte Tätowierung, Provokateur	13	48.000	–
Managerkleidung	14	62.500	L
Verschlüsselte Tätowierung, Meister	18	360.000	–

RATTENVOLKGURT

RATTENVOLKGURT (GETRAGEN)

Ysokis sind begabt darin, sich in den engen Gängen von Raumschiffen und den Wartungstunneln der Großstädte zurechtzufinden, doch manchmal stehen selbst die kleinsten Ysokis vor Öffnungen, durch die sich nicht hindurchpassen. Wenn du einen dieser Gürtel trägst, kannst du dich durch einen Bereich von einem Viertel deiner Angriffsfläche bewegen, ohne dich hindurchzuzwängen, oder durch einen Bereich von einem Achtel deiner Angriffsfläche, wenn du dich hindurchzwängst. Ein *Rattenvolkgurt* besteht aus dehnbarem Nylongewebe und umfasst oft auch Clips für Werkzeuge oder Waffen.

ORDNUNGSSUCHER

VERSCHLÜSSELTE TÄTOWIERUNG

Die verschwiegenen Angehörigen der Androidischen Abolitionistenfront identifizieren sich untereinander mittels unsichtbarer magischer Tätowierungen. Befindest du dich innerhalb von 18 m Entfernung zu einem anderen Tätowierten und aktivierst deine eigene Tätowierung mit einem Codewort als Bewegungsaktion, wird deine Tätowierung für 1 Minute sichtbar und leuchtet schwach. Die Tätowierung erinnert an die Schaltkreismuster auf der Haut von Androiden und fällt daher auf Nichtandroiden besonders auf. Die Standardversion ist dabei die *Spiontätowierung*. Manche *Verschlüsselte Tätowierungen* können noch mit einem anderen Codewort aktiviert werden und verleihen ihrem Träger dann Schadensreduzierung: Die *Feldagenttätowierung* verleiht SR 5/-, die *Provokateurtätowierung* SR 10/- und die *Meistertätowierung* SR 15/-. Diese Schadensreduzierung ist nicht mit anderen Arten von SR kumulativ. Sie währt für die 1 Minute, welche die Tätowierung sichtbar ist.

Du kannst deine *Verschlüsselte Tätowierung* unbeschränkt oft am Tag erscheinen lassen. Die SR-Funktion kann dagegen nur ein Mal am Tag aktiviert werden.

Eine *Verschlüsselte Tätowierung* zählt nicht als getragener magischer Gegenstand und kann daher weder Ziel von Entwaffnen noch Gegenstand zerschmettern werden. Sie kann ferner in den Verbesserungssteckplatz eines Androiden installiert werden.

HYBRIDGEGENSTÄNDE

Hybridgegenstände verschmelzen Technik und Magie, wobei beides nötig ist, damit der Gegenstand funktioniert. Die folgenden Gegenstände stehen in enger Verbindung mit Kulturen oder Organisationen der Paktwelten.

ABSORBIERENDE ISOLIERUNG

Auf Verces existiert die Zivilisation auf einer schmalen Linie zwischen feuriger Hitze und eisiger Öde. Die einzigartige Perspektive der Verthani auf die Elemente ließ sie temperaturempfindliche Komponenten mit bemerkenswerten Eigenschaften entwickeln. *Absorbierende Isolierung* wird in Kanistern mit verzaubertem, auf Fullerenen basierenden Pulver verkauft, ein Kanister enthält jeweils eine Anwendung. In einem 1minütigen Prozess kannst du den Inhalt über eine Kreatur so gießen, dass sie ausgiebig mit dem Pulver bedeckt wird (das Pulver lässt Körperöffnungen und Wahrnehmungsorgane wie Augen, Nase und Mund frei).

Die überzogene Kreatur erhält Energieresistenz gegen alle Energiearten (dies ist nicht mit Energieresistenz aus anderen Quellen kumulativ). Die Isolationsschicht nutzt sich ab, während sie Schaden vereitelt. Der Überzug währt für maximal 1 Stunde. Mehrere Schichten addieren sich nicht, es wirkt stets nur die höchststufigste Beschichtung. Jeder Kanister enthält genug Pulver für eine maximal Mittelgroße Kreatur, eventuelle Reste sind verschwendet. Bei einer Großen Kreatur bietet die Isolierung nur die halbe Energieresistenz (abgerundet) und absorbiert nur die Hälfte an Punkten, sofern nicht ein zweiter Kanister genutzt wird. Bei einer Riesigen oder größeren Kreatur wirkt die Isolierung nicht.

Mk. 1: Die Kreatur erhält Energieresistenz 5 gegen alle Energiearten. Die Beschichtung währt 1 Stunde, sofern sie nicht vorher 20 Schadenspunkte vereitelt hat.

Mk. 2: Die Kreatur erhält Energieresistenz 10 gegen alle Energiearten. Die Beschichtung währt 1 Stunde, sofern sie nicht vorher 40 Schadenspunkte vereitelt hat.

Mk. 3: Die Kreatur erhält Energieresistenz 15 gegen alle Energiearten. Die Beschichtung währt 1 Stunde, sofern sie nicht vorher 60 Schadenspunkte vereitelt hat.

GEISTWÄCHTER (GETRAGEN)

Die Mikroschaltkreise in diesem Adamantring zeichnen deine Kernpersönlichkeit auf und stärken sie auf magische Weise. Wenn du erstmals an einem Tag unter die Kontrolle eines geistesbeeinflussenden Effektes (z.B. *Monster bezaubern* oder *Person beherrschen*) gerätst, kannst du dich während der ersten Runde normal verhalten. Danach erhältst du für 1W4 Runden den Zustand Wankend und wirst von dem geistesbeeinflussenden Effekt normal betroffen.

Du musst einen *Geistwächter* wenigstens 12 Stunden am Tag an 7 aufeinanderfolgenden Tagen tragen, um ihn auf dich einzustimmen. Sollte der Ring danach nicht wenigstens 24 Stunden am Stück getragen werden, bricht das aufgezeichnete mentale Muster zusammen und muss neuaufgebaut werden.

Die Laschuntas von Castrovel haben diesen Ring entwickelt, um die weniger Fähigen vor Gedankenkontrolle zu schützen. Dabei halfen ihnen androidische Ingenieure mit Erfahrungen im Aufbau von autonomen neuralen Netzwerken. Es gibt diesen Gegenstand auch in Form von anderem Schmuck, er funktioniert aber nur bei direktem Körperkontakt.

MOTOSPHÄREN

Diese Metallkugeln werden in Vierersätzen verkauft (Preis und Last in Tabelle 4-14 sind für so ein Pack). Jede Kugel hat die Größe einer Handgranate und ist mit Glyphen bedeckt. Du kannst als Standard-Aktion ein bis vier der Kugeln desselben Satzes nutzen; jede Kugel rollt auf ein eigenes Feld und verwandelt sich dort augenblicklich in ein Fahrzeug ähnlich eines einfachen E-Rades mit den weiter unten aufgeführten Änderungen. Sollte das Feld bereits von einer Kreatur oder einem Gegenstand besetzt sein, erfolgt keine Verwandlung von Kugel zu Fahrzeug. Du wählst während der Verwandlung, in welche Richtung das E-Rad ausgerichtet sein soll. Zur Rückverwandlung kannst du als Bewegungsaktion eine Reihe von Befehlen eingeben, andernfalls erfolgt diese automatisch nach 1 Stunde. Eine Metallkugel benötigt 24 Stunden, um sich wieder aufzuladen, ehe sie sich erneut in ein E-Rad verwandeln kann.

Ein derartiges E-Rad hat Härte 7 und kann dank seiner Schwebedüsen über Land und Wasser fahren (aber nicht Unterwasser). Das Fahrzeug hat 14 TP und erhält den Zustand Beschädigt, wenn es unter 8 TP reduziert wird. Wird es auf 0 TP reduziert, verwandelt es sich in die Kugelform zurück und kann erst nach erfolgter Reparatur wiederverwendet werden (behandle es als einen Beschädigten Gegenstand).

Motosphären können nur im ursprünglichen Vierersatz wieder verkauft werden zu den normalen 10% des Ursprungspreises. Sollte auch nur eine Kugel fehlen oder Beschädigt sein, sinkt der Wiederverkaufswert auf 2% des Ursprungspreises.

NEKROTISCHER MANTEL (GETRAGEN)

Diese Umhänge werden von den Befehlshabern der Leichenflotte an ihre untoten Agenten ausgegeben, um sie besser zu tarnen. Sie bestehen aus bioaktiven Fasern, welche die nekrotischen Energien eines untoten Trägers verhüllen und die Effekte Positiver Energie abmindern. Solltest du ein Untoter sein und einen *Nekrotischen Mantel* tragen, wirst du von Magie und Technik zum Entdecken von Untoten als lebende Kreatur wahrgenommen und nicht als Untoter. Du erhältst einen Göttlichen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte, die Untote zum Ziel haben, z.B. *Untote kontrollieren*. Solltest du ein Untoter sein und dir ein Rettungswurf gegen einen Zauber misslingen, der nur Untote betrifft und einen anhaltenden Effekt erzeugt (z.B. *Untote kontrollieren*), so kannst du nach 1 Runde einen zweiten Rettungswurf gegen denselben SG ablegen. Bei Erfolg erlangst du dieselben Folgen wie im Fall eines gelungenen ersten Rettungswurfes. Um den Umhang als magischen oder technischen Gegenstand zu identifizieren, erfordert einen Willenswurf gegen SG 15 + deinen Schlüsselattributsmodifikator.

Solltest du ein Untoter sein und von einem Effekt betroffen werden, welcher nur lebenden Kreaturen Trefferpunkte zurückgeben würde (entweder weil der Effekt dich trifft oder du in seinem Wirkungsbereich bist), erlangst du die Hälfte der Trefferpunkte zurück statt gar keiner. Sollte dieser Effekt zudem Untoten Schaden zufügen, erleidest du keinen Schaden; dies gilt nicht für Effekte, welche Untoten Schaden zufügen, ohne lebende Kreaturen zu heilen.

PRÄKOGBRILLE (GETRAGEN)

Präkogbrillen verschmelzen Erkenntnismagie mit der Rechenkraft von Quantencomputern. Sie berechnen in den nächsten Sekunden eintretende Ereignisse voraus und zeigen sie als durchscheinende Hologramme. Jede Brille besitzt eine Ladung, die sich jeden Tag erneuert. Eine Kreatur kann nur ein Mal am Tag von einer *Präkogbrille* profitieren, sollte er am selben Tag eine weitere Brille benutzen, sieht er dieselben wenigen Sekunden wie beim ersten Mal. Diese Brillen waren ursprünglich optische Verbesserungen für die robotischen Anaciten von Aballon und können zum aufgeführten Preis bei Robotern integriert werden. Alternativ können sie für 1.000 weitere Crediteinheiten bei kybernetischen Augen installiert werden.

Mk. 1: Du kannst das Bild in der Brille als Bewegungsaktion studieren und erlangst so einen Verständnisbonus von +1 auf einen Angriffs-, Attributs- oder Fertigkeitswurf, den du vor Beginn deines nächsten Zuges ablegst. Der nächste in Frage kommende Wurf, den du ausführst, verbraucht diese Ladung.

Mk. 2: Wie die Mk. 1-Version, du kannst beim fraglichen Wurf aber zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten.

Mk. 3: Wie die Mk. 2-Version, du kannst aber alternativ als Reaktion einen misslungenen Angriffs-, Attributs- oder Fertigkeitswurf wiederholen.

TABELLE 4-14: HYBRIDGEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	STUFE	PREIS	LAST
Absorbierende Isolierung, Mk. 1	4	350	L
Präkogbrille, Mk. 1	4	2.150	–
Taktokinesehandschuhe	6	4.450	L
Motosphären (4 Stück)	7	5.600	L
Absorbierende Isolierung, Mk. 2	8	1.500	L
Präkogbrille, Mk. 2	9	13.900	–
Nekrotischer Mantel	10	17.000	L
Absorbierende Isolierung, Mk. 3	12	5.500	L
Geistwächter	12	36.000	–
Präkogbrille, Mk. 3	14	77.000	–

TAKTOKINESEHANDSCHUHE (GETRAGEN)

Taktokinesehandschuhe nutzen magische und magnetische Sensoren, um den Tastsinn des Trägers zu erweitern und zu verstärken. Sie wurden zuerst in der Diaspora entwickelt, um Bergleuten zu ermöglichen, Metalladern mittels Berührung durch ihre Raumanzüge hindurch zu lokalisieren. Natürlich fanden auch Entdecker und Diebe schon bald eigene Anwendungsmöglichkeiten. Mittels der Handschuhe kannst du nahe Gegenstände wahrnehmen und manipulieren, ohne sie wirklich zu berühren, und sogar unmittelbar unter der Oberfläche verborgene Details spüren.

Als Träger dieser Handschuhe kannst du die Fertigkeiten Naturwissenschaften und Wahrnehmung einsetzen, um ein metallenes oder technisches Konstrukt oder einen entsprechenden Gegenstand innerhalb deiner Reichweite zu untersuchen, egal ob du es mit anderen Sinnen wahrnehmen könntest.

Die Handschuhe verleihen zudem einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Technik, um die Stabilität zu bestimmen oder einen Mechanismus auszuschalten, und zählen ferner als die dazu erforderlichen Werkzeuge. Du kannst solche Fertigkeitswürfe ablegen, ohne direkt das Ziel zu berühren und auch ähnliche Fähigkeiten einsetzen, welche Technik mittels Berührung manipulieren (z.B. die Mechanikerfähigkeit Überlasten). In Schwerelosigkeit kannst du diese beschränkte Telekinese nutzen, um Gegenstände von bis zu 1 Last aufzunehmen und zu bewegen, ohne sie wirklich zu berühren. Als Standard-Aktion kann du die Handschuhe einen störenden Impuls an einen Androiden, eine Drohne, einen Roboter oder eine Kreatur der Unterart Technologisch abgeben lassen. Diese Kreatur muss sodann einen Willenswurf gegen SG 13 + deinen Geschicklichkeitsmodifikator ablegen; misslingt der Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde den Zustand Benommen. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes ist die Kreatur sodann für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun.

Die Reichweite dieser Telekinese ist auf deine eigene Reichweite beschränkt, da du ein zu manipulierendes Ziel beinahe berühren musst. Die Handschuhe funktionieren nicht durch ein Kraftfeld hindurch.

ZAUBER

Die Magie hat im System der Paktwelten eine lange und vielschichtige Geschichte. Viele Zauberschulen auf Castrovel und Eox stammen wahrscheinlich aus der Zeit vor dem Intervall und das Arkanamirium der Absalomstation kann seine Ursprünge zum verschwundenen Golarion zurückverfolgen. Konflikte wie der Magierfeuerangriff, der Lautlose Krieg mit dem Veskarium und die Invasion des Schwarms führten allesamt zu verstärkten magischen Experimenten, die zahlreiche beliebte Zauber hervorgebracht haben.

Manche Zauber verfügen über eine derart detailreiche Geschichte, dass sie bis zu ihren Entwicklern zurückverfolgt werden können. Der Knochengelehrte Mnephalon wurde dafür berühmt, während des Magierfeuerangriffs die Zauber *Nekromantische Belebung* und *Reanimation* entwickelt zu haben. Der robotische Triunepriester 101001101 machte das Studium von Zaubern zum Verändern von Schrott zu einem wichtigen Teil der Lehre und entwickelte den Zauber *Schrottschwert* für die robotischen Streiter seiner Kirche. Das gegenwärtig immer noch aktive Forscherteam aus Kipo und Telthybiax (einem Laschunta und einem Kontemplativen) ist dafür berühmt, Zauber zu erschaffen, welche sich auf starke sympathische Verbindungen konzentrieren, z.B. die weithin bekannten Zauber *Atmosphärekontrolle* und *Suchender Angriff*

Zu den bekanntesten Zauberforschern im System der Paktwelten gehört die elfische Gelehrte Celthen Calenthora, welche zum Ende des Intervalls bereits eine mächtige Technomagierin gewesen ist. Sie ist als Entwicklerin des Zaubers *Digitales Portal* bekannt. In ihrem Arbeitszimmer nach dem Intervall gefundene Unterlagen legen nahe, dass sie wahrscheinlich auch *Computermine*, *Nervensystem überladen* und *Waffe überladen* entwickelt oder zumindest verbessert hat. Möglicherweise kommen noch viele weitere Zauber zu dieser Liste, allerdings sind die Dokumentationen zusammen mit allen Informationen zum Intervall verloren. Calenthora war mit Ende des Intervalls eine erwachsene Elfe und konzentrierte sich bei ihren Forschungen fortan auf Wege, wie man Maschinen mittels Magie verbessern könnte, wobei sie hoffte, so zu entdecken, was in ihrem bisherigen Leben geschehen war.

Einige der Zauber, welche die berühmten magischen Geister der Paktwelten erdacht haben, werden im Folgenden vorgestellt:

ATMOSPHÄRENKONTROLLE 4

Zauber Verwandlungsmagie
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Ausdehnung mit 9 m-Radius
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf ZÄH, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein
Du kannst die Atmosphäre im Wirkungsbereich des Zaubers so verändern, dass sie der eines anderen Planeten näherkommt. Du kannst einen Aspekt der Atmosphäre verändern: Dichte, Giftigkeit oder Säuregehalt. Die Auswirkungen dieser Veränderungen wären wie folgt:

Dichte: Du kannst die Atmosphäre um einen Schritt dichter oder dünner machen (Äußerst dicht – Dicht – Normal – Dünn – Äußerst dünn). Der Zauber kann eine Atmosphäre nicht dichter als Äußerst dicht, bzw. dünner als Äußerst dünn machen.

Neben den normalen langfristigen Auswirkungen eines Aufenthalts in einer Atmosphäre, an die eine Kreatur nicht gewöhnt ist (*GRW*, S. 396) muss jede Kreatur im Wirkungsbereich bei Wirken des Zaubers einen Zähigkeitswurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie die unten beschriebenen, augenblicklich eintretenden Effekte. Dies gilt sogar für Kreaturen, welche Ausrüstung mit Schutzmaßnahmen gegen die Umgebung besitzen, da bei einem misslungenen Rettungswurf auch die Luft in ihren Rüstungen betroffen ist. Kreaturen, welche nicht atmen müssen, sind von Veränderungen der Atmosphärendichte nicht betroffen.

Sollte die Luft dichter werden, als eine Kreatur gewohnt ist, erhält sie bei einem misslungenen Rettungswurf den Zustand Kränkelnd. Pro Schritt nach dem ersten an Dichte erhält das Ziel einen Malus von -1 auf seinen Rettungswurf gegen diesen Effekt.

Sollte die Luft dünner werden, als eine Kreatur gewohnt ist, erhält sie bei einem misslungenen Rettungswurf den Zustand Erschöpft. Pro Schritt nach dem ersten an geringerer Dichte erhält das Ziel einen Malus von -1 auf seinen Rettungswurf gegen diesen Effekt.

Der Effekt endet, wenn die Kreatur den Wirkungsbereich verlässt; sollte sie ihn wieder betreten, muss sie keinen erneuten Rettungswurf ablegen, sondern ist nur den normalen Gefahren dichterer oder dünnerer Luft ausgesetzt.

Giftigkeit: Du kannst die Atmosphäre giftig machen. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss bei Wirken des Zaubers einen Zähigkeitswurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie die unten beschriebenen Effekte. Kreaturen mit bereits aktiven Schutzmaßnahmen gegen Umwelteinflüsse werden der giftigen Atmosphäre nicht ausgesetzt. Eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, steckt sich mit Beulenpest an (kein Rettungswurf) und fällt sofort in den Zustand Geschwächt. Kreaturen, welche den Wirkungsbereich später betreten, haben Kontakt mit eingeatmeter Beulenpest nach den normalen Krankheitsregeln. Die Krankheit ist nichtmagisch und die Infektion endet nicht mit der Wirkungsdauer des Zaubers.

Alternativ kannst du eine giftige Atmosphäre nichtgiftig machen. In diesem Fall sind Kreaturen im Wirkungsbereich des Zaubers keinen in der Luft befindlichen Krankheitserregern ausgesetzt.

Säuregehalt: Du kannst die Atmosphäre säurehaltig machen. Jede Kreatur und jeder Gegenstand im Wirkungsbereich muss einen Zähigkeitswurf ablegen, wenn du den Zauber wirkst; misslingt der Rettungswurf, erleidet sie oder er 5W6 Punkte Säureschaden. Kreaturen und Gegenstände, die im Wirkungsbereich verbleiben, erleiden alle 10 Minuten 3W6 Punkte zusätzlichen Säureschaden (ZÄH, halbiert).

Alternativ kannst du eine normalerweise säurehaltige Atmosphäre nichtätzend machen. In diesem Fall verursacht die Atmosphäre im Wirkungsbereich des Zaubers für die Wirkungsdauer keinen Säureschaden.

DIGITALES PORTAL 4

Zauber Beschwörungsmagie (Teleportation)
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite Persönlich
Ziele Du
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe oder bis verbraucht; siehe Text
Du erlangst die Fähigkeit, ein Stück elektronischer Ausrüstung betreten zu können, welches mit einem Kommunikations- oder Informationsnetzwerk verbunden ist (z.B. einer Kommunikationseinheit oder einem mit einer Infosphäre verbundenen Computer). Dabei verwandelst du dich selbst in digitale Informationen und reist durch das Netzwerk. Du teleportierst sodann aus einer Gerätschaft innerhalb von 900 m Entfernung zum Ausgangspunkt; sollte keine entsprechende Gerätschaft in Reichweite sein, verlässt du das Netzwerk wieder am Ausgangspunkt. Du weißt sofort um alle ungesicherten Gerätschaften, die mit demselben Netzwerk verbunden sind, und kannst einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 15 + anderthalbfache Gegenstandstufe ablegen, um andere Gerätschaften zu entdecken (dies erfordert keine Handlung); ein Wurf lässt dich alle Gerätschaften erkennen, deren SG du übertroffen hast. Im Falle eines Computers muss dein Fertigkeitswurf für Computer zudem den SG übertreffen, um ihn erfolgreich zu hacken. Diese Fortbewegung zählt als *Teleportieren*, hat aber keine Chance, den Zielpunkt zu verfehlen.

Solltest du versuchen, einen Computer mit wenigstens einer Gegenmaßnahme zu betreten oder zu verlassen, löst du automatisch alle nicht ausgeschalteten Gegenmaßnahmen aus. Wenn du einen Computer verlässt, kannst du einen Fertigkeitswurf für Computer ablegen und das Ergebnis mit dem SG jeder Gegenmaßnahme des Computers zu vergleichen; du erleidest die Effekte aller Gegenmaßnahmen, deren SG das Ergebnis deines Wurfes übersteigt. Manche der auf diese Weise ausgelösten Gegenmaßnahmen sind besonders gefährlich:

Feedback: Der in deinen Datensatz hochgeladene digitale Virus setzt dich der Krankheit Hirnbrand aus; der SG des Rettungswurfes ist 15 + halbe Gegenstandsstufe der Zielgerätschaft.

Firewall: Du erreichst am Zielort Liegend und bist für 1 Minute auf dem Falschen Fuß betroffen und Abgelenkt.

Löschen: Deine jüngsten Erinnerungen werden verwirrt, zudem fehlen manche Details, so dass du für eine Anzahl von Runden gleich der halben Gegenstandsstufe des Zielgegenstandes (Minimum 1 Runde) den Zustand Verwirrt erhältst.

MACHT DER ELLIKOTHEN 1

Zauber Verwandlungsmagie
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer 24 Stunden
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Mit einer Berührung lässt du einen Kraftstoß durch die Muskelfasern des Zieles schießen (oder passende Physiologie, so das Ziel keine Muskelfasern besitzt); dies erhöht die Tragkapazität der Kreatur um 3 Lasteinheiten.

MENTALER BLOCK 3 3

Zauber Verzauberungsmagie (geistesbeeinflussend)
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Bis zu 1 Kreatur/Stufe, von denen keine weiter als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja
Die Ziele des Zaubers verlieren den Zugang zu ihrem Verfahrensgedächtnis; dies hindert sie daran, Talente, Außergewöhnliche Fähigkeiten, Zauber, Zauberähnliche Fähigkeiten oder Übernatürliche Fähigkeiten einzusetzen, welche eine Aktion erfordern. Einem betroffenen Ziel steht zum Ende ihres Zuges jede Runde ein weiterer Willenswurf zu, um diesen Effekt zu beenden.

NEKROMANTISCHE BELEBUNG 1-6 1-6

Zauber Nekromantie
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine untote Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf WIL, halbiert (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Mit einer Berührung lädst du die negativen Energien wieder auf, welche das Ziel animieren, und gibst ihm eine Anzahl an Trefferpunkten zurück. Sollte diese Heilung dem Ziel alle Trefferpunkte zurückgeben, kannst du den Überschuss für dich selbst nutzen, sofern du selbst ein Untoter bist.

Nekromantische Belebung gibt dem Ziel Trefferpunkte abhängig von dem Grad zurück, mit dem der Zauber gewirkt wird:

1.: 1W8 + dein Intelligenzmodifikator
2.: 3W8 + dein Intelligenzmodifikator
3.: 5W8 + dein Intelligenzmodifikator
4.: 7W8 + dein Intelligenzmodifikator
5.: 9W8 + dein Intelligenzmodifikator
6.: 11W8 + dein Intelligenzmodifikator

Im Gegensatz zu den meisten Heilzaubern, hast du zwei Optionen zum Verstärken des Effektes, wenn du ihn auf dem wenigstens 4. Grad wirkst: Die erste Option besteht darin, zusätzliche Trefferpunkte zu heilen (4. Grad: +5W8 TP, 5. Grad: +7W8 TP, 6. Grad: +9W8 TP). Die zweite Option besteht darin, ein in den letzten 2 Runden zerstörtes Ziel als Untoten wiederherzustellen; das Ziel erhält die Anzahl an Trefferpunkten, die der Zauber normal heilen würde.

Dieser Zauber kann keine Kreaturen reanimieren, welche durch Effekte zerstört wurden, die spezifisch gegen Untote wirken oder solche als Ziel haben können (z.B. eine *Feuerwand*). Ebenso scheiden Kreaturen als Ziel aus, deren Körper ernsthaft verstümmelt, aufgelöst oder anderweitig zerstört wurden. Er kann auch keine Kreatur reanimieren, deren Existenz an einen Gegenstand gebunden ist (z.B. das Elektroenzephalon eines Nekroviten), wenn dieser Gegenstand zerstört wurde. Das Wirken dieses Zaubers provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

REANIMIEREN 5 6

Zauber Nekromantie
Zeitaufwand 1 Minute
Reichweite Berührung
Ziele Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du kannst ein totes Konstrukt oder eine zerstörte untote Kreatur reanimieren, dessen Tod oder Zerstörung maximal 1 Tag pro Zauberstufe zurückliegen darf. Sollte das Ziel über eine Seele verfügen, muss diese frei und zur Rückkehr bereit sein; ein Ziel, das reanimiert werden möchte, erhält keinen Rettungswurf gegen diesen Zauber, doch sollte die Seele des Zieles nicht zur Rückkehr bereit sein, scheitert der Zauber. Zum Wirken dieses Zaubers musst du eine komplexe Repräsentation der Zielkreatur im Wert von wenigstens 7.500 Crediteinheiten als Blaupause für die Reanimation erstellen. Dieser Gegenstand wird beim Wirken des Zaubers verbraucht. Sollte das Ziel eine Kreatur sein, deren Existenz an einen Gegenstand gebunden ist (z.B. das Elektroenzephalon eines Nekroviten), ist eine neue Version des fraglichen Gegenstandes erforderlich, um die Kreatur zurückzuholen (dies kostet wenigstens dasselbe wie der Originalgegenstand).

Eine reanimierte Kreatur kehrt ohne Reservepunkte, Ausdauerpunkte und Zauberplätze zurück und muss zuerst rasten, um sie normal zurückzuerlangen. Sie besitzt 5 Trefferpunkte. Alle auf 0 reduzierten Attributswerte steigen auf 1 (nicht vorhandene Attributswerte steigen nicht). Flüchte, Gifte, Krankheiten und Computerprogramme oder -viren, welche zum Zeitpunkt seiner Zerstörung auf das Ziel eingewirkt haben, leben nach der Reanimation wieder auf und wirken weiter. Der Zauber schließt Wunden und repariert die meisten Arten tödlichen Schadens, doch sollte der reanimierte Körper unvollständig sein, fehlen diese Teile auch weiterhin.

Dieser Zauber kann Konstrukte und Untote reanimieren, nicht aber Externare oder andere Kreaturenarten ins Leben zurückholen. Reanimierte Untote kehren als dieselbe Art von Untoten ins Unleben zurück, der sie vor ihrer Zerstörung angehört haben.

SCHROTT HERSTELLEN 0

Zauber Universell; siehe Text
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Erzeugt oder wandelt funktionslose elektronische Ausrüstung von 1 Last um
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand); siehe Text
Du wandelst 1 Lasteinheit toter Materie wie Trümmer, Staub, Felsen oder Gegenstände der Stufe 0, die niemand in Händen oder am Leib trägt, in 1 Lasteinheit an Schrott um, der sich als Ziel für Zauber wie *Heilender Schrottbot*, *Kämpfender Schrottbot*, *Nützlicher Schrottbot*, *Schrottrüstung* (siehe unten) oder *Schrottschwert* (siehe unten) eignet. Der Schrott hat keinen Verkaufswert und kann nicht zu funktionierenden Gegenständen zusammengesetzt werden. Ein Charakter, welcher in Naturwissenschaften oder Technik geübt ist, kann mit einer direkten Untersuchung erkennen, dass es sich um nutzlosen Schrott handelt.

SCHROTTRÜSTUNG 1

Zauber Beschwörungsmagie (Erschaffung)
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite Berührung
Ziel Wenigstens 1 Lasteinheit an funktionsloser elektronischer Ausrüstung; siehe Text
Wirkungsdauer 24 Stunden (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du verwandelst einen Haufen technischen Schrott in eine Leichte Rüstung oder du kannst ihn verwenden, um eine Leichte Rüstung zu einer Schweren Rüstung aufzuwerten. Du kannst hierzu nur funktionslose, nichtarbeitende elektronische Ausrüstung im Gewicht von wenigstens 1 Lasteinheit verwenden. Legale Ziele wären z.B. ein großes, beschädigtes Computersystem, nichtfunktionierende oder nicht angeschlossene Computer oder Roboterteile, ein zerstörter Roboter oder ähnliches zerstörtes mechanisches System oder passende Komponenten oder Kombinationen, solange die Menge ausreicht.

Du kannst die Rüstung um dich herum oder um einen angrenzenden, dazu bereiten oder bewusstlosen Verbündeten bilden. Der Träger muss im Umgang mit der entsprechenden Rüstungsart (Leicht oder Schwer) geübt sein, ansonsten erhält er die üblichen Mali. Solltest du mit diesem Zauber eine Leichte Rüstung erschaffen, so hat sie eine ERK in Höhe deiner Zauberstufe, einen KRK-Bonus in Höhe deiner Zauberstufe +2 und einen maximalen GE-Bonus in Höhe eines Viertels deiner Zauberstufe +1. Wenn du diesen Zauber nutzt, um eine Leichte Rüstung zu einer Schweren Rüstung zu verstärken, steigt der ERK-Bonus um 1 und der KRK-Bonus um 2, sinkt der maximale GE-Bonus um 3 und verschlechtert sich der Rüstungsmalus um 2.

SCHROTTSCHWERT 1-6

Zauber Beschwörungsmagie (Erschaffung)
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite Berührung
Target Lasteinheit an funktionsloser elektronischer Ausrüstung; siehe Text
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du verwandelst einen Haufen technischen Schrott in eine Einhändige Nahkampfwaffe, die du gegen deine Feinde einsetzen kannst. Du kannst hierzu nur funktionslose, nichtarbeitende elektronische Ausrüstung im Gewicht von wenigstens 1 Lasteinheit verwenden. Legale Ziele wären z.B. ein großes, beschädigtes Computersystem, nichtfunktionierende oder nicht angeschlossene Computer oder Roboterteile, ein zerstörter Roboter oder ähnliches zerstörtes mechanisches System oder passende Komponenten oder Kombinationen, solange die Menge ausreicht.

Du bist automatisch mit dieser Nahkampfwaffe geübt und addierst deine anderthalbfache Zauberstufe anstelle eines Waffenspezialisierungsbonus auf Schadenswürfe mit dieser Waffe. Das Schrottschwert funktioniert nur in deinen Händen und kann deine Hand nicht verlassen. Solltest du es wegstecken wollen, bildet es sich zu einer Ummantelung aus Schrott, welche deine Hand wie ein Handschuh umgibt.

Abhängig von dem Zaubergrad, auf dem du *Schrottschwert* wirkst, kannst du der Waffe weitere Fähigkeiten verleihen. Du kannst eine dieser Modifikationen als Bewegungsaktion oder alle als Volle Aktion verändern.

1.: Dein Schrottschwert verursacht 1W4 Punkte Hieb- und Wuchtschaden und hat die besondere Waffeneigenschaft Analog. Du kannst dem Schrottschwert zudem zwei Eigenschaften

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

von der folgenden Liste verleihen: Blockierend, Entwaffnen, Nichttödlich, Reichweite oder Zu-Fall-bringen.

2.: Dein Schrottschwert verursacht 1W8 Punkte Hieb- und Wuchtschaden und besitzt die besondere Waffeneigenschaft Analog. Du kannst ihm ferner bis zu drei der besonderen Eigenschaften verleihen, die unter dem 1. Grad aufgeführt werden.

3.: Dein Schrottschwert hat entweder die Eigenschaft Analog oder Energetisch (30 Ladungen, Verbrauch 2) nach deiner Wahl. Es verursacht 2W4 Punkte Hieb- und Wuchtschaden im Falle einer analogen Waffe oder 2W4 Punkte Elektrizitätsschaden im Fall einer energetischen Waffe. Du kannst ihm ferner bis zu drei der besonderen Eigenschaften verleihen, die unter dem 1. Grad aufgeführt werden, und den Kritischen Treffereffekt Wankend. Sollte die Waffe energetisch sein, ist die Batterie integriert und kann nicht entfernt, nachgeladen, ersetzt oder zum Betreiben anderer Geräte benutzt werden.

4.: Wie Grad 3, die Analogversion verursacht aber 2W8 Punkte Hieb- und Wuchtschaden und die Energieversion 3W4 Schaden. Die Waffe erhält ferner den Kritischen Treffereffekt Betäubung statt Wankend.

5.: Wie Grad 3, die Analogversion verursacht aber 3W10 Punkte Hieb- und Wuchtschaden und die Energieversion 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden. Die Waffe erhält ferner den Kritischen Treffereffekt Betäubung statt Wankend.

6.: Wie Grad 3, die Analogversion verursacht aber 6W6 Punkte Hieb- und Wuchtschaden und die Energieversion 3W8 Punkte Elektrizitätsschaden. Die Waffe erhält ferner den Kritischen Treffereffekt Betäubung statt Wankend. Du kannst der Waffe ferner eine der folgenden Waffenfusionen verleihen: *Bannend*, *Geister vernichtend*, *Gnädig*, *Verstrickend* oder *Zauberschleuder*.

SUCHENDER ANGRIFF 1

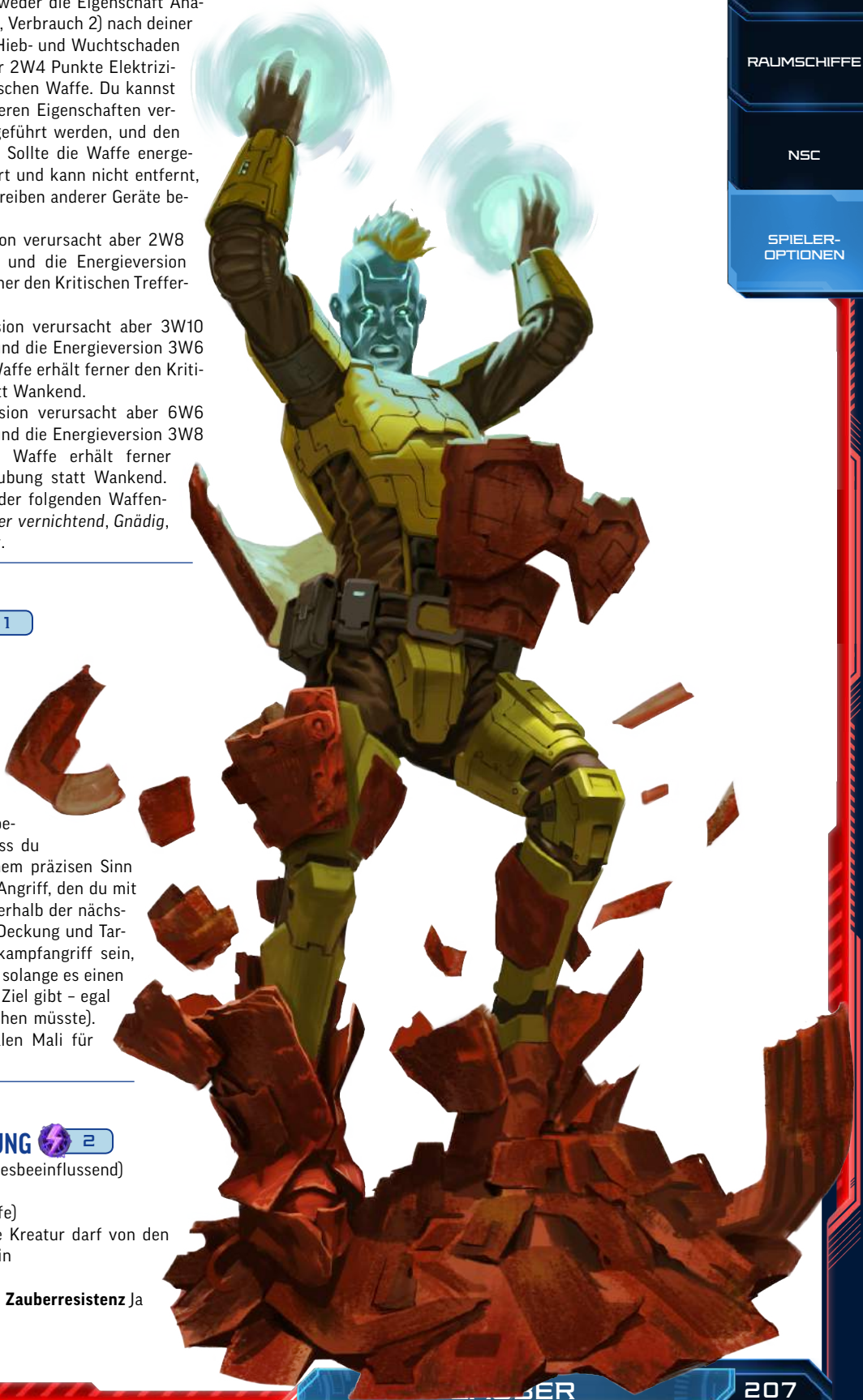
Zauber Erkenntnismagie
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Waffe
Wirkungsdauer siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du erzeugst eine spirituelle Verbindung zwischen einer von dir berührten Waffe und einem Ziel, dass du beim Wirken des Zaubers mit einem präzisen Sinn wahrnehmen kannst. Der nächste Angriff, den du mit dieser Waffe gegen dieses Ziel innerhalb der nächsten Minute durchführst, ignoriert Deckung und Tarnung. Sollte der Angriff ein Fernkampfangriff sein, benötigt er keine freie Schusslinie, solange es einen Weg zwischen der Waffe und dem Ziel gibt – egal um wie viele Ecken der Schuss gehen müsste). Der Angriff unterliegt den normalen Mali für Entfernungseinheiten.

ÜBERMÄSSIGE ANSTRENGUNG 2

Zauber Verzauberungsmagie (Geistesbeeinflussend)
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Bis zu 1 Kreatur/Stufe, keine Kreatur darf von den anderen weiter als 9 m entfernt sein
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du flutest den Verstand deiner Ziele mit einem magischen Effekt, der an einen Computervirus erinnert. Die Auswirkungen vom Heben und Tragen von Gegenständen und Belastung werden stärker wahrgenommen. Ziele erhalten den Zustand Beladen oder Überladen, sollten sie bereits Beladen sein



VÖLKER DER PAKTWELTEN

Neben den sieben Grundvölkern und den Pathfindervölkern im *Grundregelwerk* sind im System der Paktwelten noch viele weitere intelligente Völker beheimatet. Die folgenden sechs Völker stehen mit dem System auf die eine oder andere Weise in Verbindung:

ASTRAZOANER

Diesen mit sieben Gliedmaßen ausgestatteten Aberrationen besitzen eine angeborene Gabe zum Gestaltwandel. Jüngste Forschungen legen nahe, dass sie aus dem Inneren des Planeten Apostae stammen könnten.

BANTRIDEN

Diese ungewöhnlichen Kreaturen sind erst vor kurzem in rätselhaften Türmen auf einem von Liavaras Schäfermonden aus der Stasis erwacht. Anstelle von Füßen besitzen sie eine Laufkugel.

BORAIS

Diese einzigartige Form von Untoten ähnelt der Form, die sie zu Lebzeiten hatte, und muss immer noch essen, schlafen und atmen, um zu überleben. Viele leben auf Eox, man trifft sie aber auch anderswo.

IRO

Die konstruierten Intelligenten Robotischen Organismen (oder IRO) gibt es in verschiedenen Größen und Formen, die zum Teil sehr humanoid ausfallen. Auch wenn sie alles andere als einfache Maschinen sind, haben sie immer wieder mit den Vorurteilen organischer Lebewesen zu kämpfen.

KHIZARS

Dieses Volk telepathischbegabter Pflanzenleute stammt aus den feuchten Dschungeln Castrovels, hat mittlerweile aber auch in den Eisbrunnen von Aballon Kolonien gegründet.

STRIGAE

Diese Flüchtlinge vom verlorenen Planeten Golarion sind meist nachtaktive. geflügelte Humanoide mit Nickhäuten. Sie haben sich aber bereits an die Härten von Weltraumreisen angepasst.

TABELLE 4-15: SPIELWERTE

VOLK	DURCHSCHN. GRÖSSE	DURCHSCHN. GEWICHT	ERWACHSENENALTER	HÖCHSTALTER
Astrazoan	1,50-2,10 m	120-160 Pfd.	16 Jahre	80+2W20 Jahre
Bantrid	0,90-1,20 m	70-100 Pfd.	8 Jahre	70+2W20 Jahre
Borai	Siehe Seite 211	Siehe Seite 211	0 Jahre	200+5W20 Jahre
IRO	0,90-2,40 m	45-200 Pfd.	0 Jahre	Siehe Seite 212
Khizar	1,80-2,10 m	150-250 Pfd.	60 Jahre	500+3W% Jahre
Strigae	1,50-1,80 m	115-150 Pfd.	12 Jahre	50+1W20 Jahre

ASTRAZOANER

Die gestaltwandelnden Astrazoaner haben in den letzten Jahrhunderten als Menschen, Laschuntas, Verthani und Angehörige vieler anderer Völker gelebt, doch ihre Herkunft ist immer noch in Rätsel gehüllt. Da sie selbst keine Aufzeichnungen zu ihren Ursprüngen besitzen, glaubt man weithin, dass sie während des Intervalls entstanden seien. Sie besitzen keine eigene Kultur und suchen nach ihrem eigenen Platz in der Galaxis.

In seiner Ausgangsgestalt ähnelt ein Astrazoan einem menschengroßen Seestern mit sieben Armen und jeweils einem visuellen Sensor in der Mitte jeder Gliedmaße. Das Skelett besteht aus Knorpeln und das Fleisch ähnelt dem einer Qualle. Ein Astrazoan kann sein Fleisch aber spontan formen und seine Haut pigmentieren, um das Aussehen nahezu jeder Kreatur seiner Größenordnung anzunehmen. Astrazoaner können männliche und weibliche Geschlechtsorgane ausbilden und sind daher effektiv hermaphroditen. Da die meisten von ihnen in humanoiden Gesellschaften mit definierten Geschlechterrollen leben, entwicken viele eine feste Geschlechtsidentität, während andere flexibel bleiben.

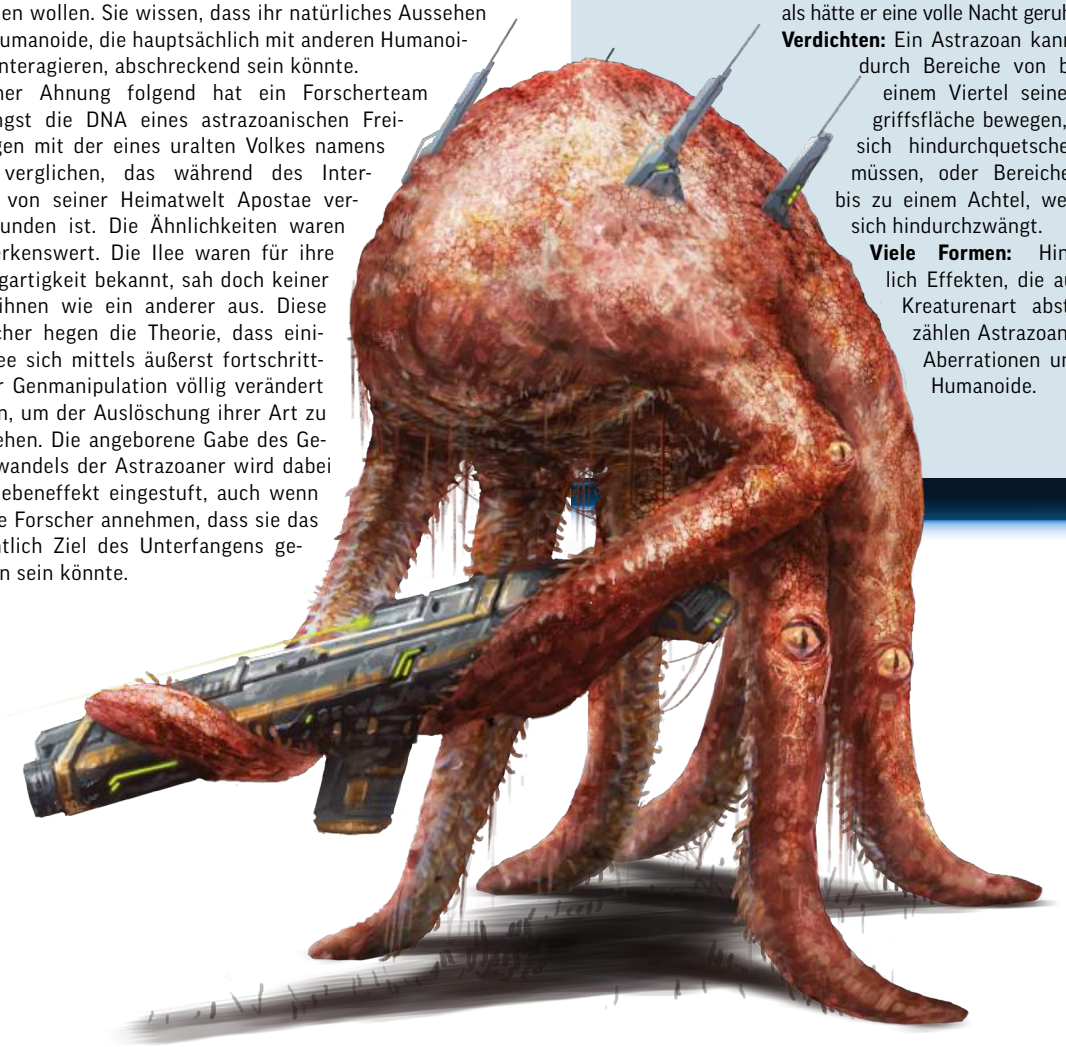
Im System der Paktwelten gibt es nicht viele Astrazoaner, auch wenn niemand die genaue Anzahl kennt. Die meisten leben auf der Absalomstation, Castrovel, Verces und anderswo, wo sie in der lokalen Bevölkerung untertauchen können. Dies tun sie nicht aufgrund finsterer Absichten oder aus Furcht, sondern weil sie es ihren Nachbarn möglich angenehm machen wollen. Sie wissen, dass ihr natürliches Aussehen für Humanoide, die hauptsächlich mit anderen Humanoiden interagieren, abschreckend sein könnte.

Einer Ahnung folgend hat ein Forscherteam unlängst die DNA eines astrazoanischen Freiwilligen mit der eines uralten Volkes namens Ilee verglichen, das während des Intervalls von seiner Heimatwelt Apostae verschwunden ist. Die Ähnlichkeiten waren bemerkenswert. Die Ilee waren für ihre Einzigartigkeit bekannt, sah doch keiner von ihnen wie ein anderer aus. Diese Forscher hegen die Theorie, dass einige Ilee sich mittels äußerst fortschrittlicher Genmanipulation völlig verändert haben, um der Auslöschung ihrer Art zu entgehen. Die angeborene Gabe des Gestaltwandels der Astrazoaner wird dabei als Nebeneffekt eingestuft, auch wenn einige Forscher annehmen, dass sie das eigentlich Ziel des Unterfangens gewesen sein könnte.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 GE, +2 CH, –2 KO
Trefferpunkte: 4

Größenkategorie und Kreaturenart: Astrazoaner sind Mittelgroße Aberrationen mit der Unterart Gestaltwandler.
Dunkelsicht: Astrazoaner können in Dunkelheit bis zu 18 m weit sehen.
Form verändern: Als Standard-Aktion kann ein Astrazoan seine körperliche Form verändern, um wie eine andere Mittelgroße Kreatur auszusehen, sofern er eine ähnliche Kreatur schon einmal gesehen hat. Er kann versuchen, eine bestimmte Kreatur nachzuahmen oder wie ein gewöhnlicher Vertreter der fraglichen Art auszusehen. Der Astrazoan erhält einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als Kreatur der Kreaturenart und -unterart der neuen Form zu erscheinen. Der SG des Wurfes für Verkleiden wird nicht modifiziert, wenn er wichtige Merkmale verändert oder sich als Aberration oder als Humanoider verkleidet, wohl aber, wenn er sich als andere Kreaturenart verkleiden will. Der Astrazon kann eine alternative Form für unbegrenzte Zeit aufrechterhalten, bzw. bis er eine neue Form annimmt.
Schnelle Belebung: Ein Astrazoan kann ein Mal am Tag im Rahmen einer 10minütigen Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten zusätzlich Trefferpunkte zurückerlangen, als hätte er eine volle Nacht geruht.
Verdichten: Ein Astrazoan kann sich durch Bereiche von bis zu einem Viertel seiner Angriffsfläche bewegen, ohne sich hindurchquetschen zu müssen, oder Bereiche von bis zu einem Achtel, wenn er sich hindurchzwängt.
Viele Formen: Hinsichtlich Effekten, die auf die Kreaturenart abstellen, zählen Astrazoaner als Aberrationen und als Humanoide.



BANTRIDEN

Bis vor kurzem glaubte man den kleinen liavarisch Schäfermond namens Hibb unbewohnt. Mit seinen Hügeln, wenigen Gewässern und stummeligen Grashalmen, die ihn bedeckten, war er für Entdecker kaum von Interesse. Der Mond besitzt kaum Bodenschätze, zudem steigt ein durchdringender Gestank aus dem Boden, dem kein Luftfilter Herr werden kann, so dass kein Volk der Paktwelten in Erwägung zog, ihn zu besiedeln.

Vor knapp 5 Jahren nahmen allerdings bis dahin nicht bemerkte Maschinen unter der Oberfläche des Mondes die Arbeit auf. Überall auf dem Mond öffnete sich der Boden und aus den Öffnungen schoben sich hohe Türme um die spiralförmig Rampen herumführten. Dann kamen bislang unbekannte Kreaturen aus diesen Türmen, deren kleine Augen sich zunächst an das Licht der fernen Sonne gewöhnen mussten. Die Angehörigen dieser intelligenten Spezies, die sich selbst Bantriden nennen, haben äonenlang in Stasis gewohnt, bis ihre Computer sie erweckten. Aufgrund des Intervalls und fehlerhafter Datenspeicher besitzen die Bandtriden aber kein Wissen um die gegenwärtigen politischen Verhältnisse im System und auch keine Erinnerung daran, warum sie sich einst in Stasis begeben haben. Manche glauben, sie hätten sich vor einer unmittelbaren Gefahr verborgen, während andere annehmen, dass die Bantriden die ersten Intelligenzwesen gewesen seien, die im Sonnensystem entstanden wären, und sich in Stasis begeben hätten, um auf andere zu warten.

Die bantridische Anatomie ist ungewöhnlich: Ihre unteren Körperhälften sind lediglich dichte organische Kugeln und sie bewegen sich, indem diese Fußkugeln mittels hunderttausender Wimpern an den Unterseiten der Fleischlappen antreiben, welche die Kugeln zum Teil bedecken. Ihre Oberkörper sind dagegen stämmige, nach oben hin leicht zulaufende Säulen. Bantriden besitzen keine Köpfe wie Menschen, stattdessen sind ihre Seh- und Gehörsensoren in der Mitte des Torsos direkt unterhalb kleiner Münder untergebracht, mit deren wenigen Zähnen sie Früchte und Nüsse zerkauen können. Bantriden besitzen weder Nasen noch Geruchssinn. Nahe der Spitze ihrer Oberkörper wachsen zwei Gliedmaßen heraus, die an große, flache Hände mit mehreren dünnen Fingern erinnern. Die Haut eines Bantriden weist oft über die ganze Länge des Torsos und der oberen Gliedmaßen ein Streifenmuster auf.

Die meisten Bantriden sind auf die „neue" Galaxis, in der sie sich befinden, neugierig und wollen alles über ihre Bewohner lernen. Dies lässt sie zuweilen sich Hals über Kopf in Situationen stürzen, ehe sie sie gänzlich verstehen. Einige ihrer Nachbarn im System finden diese Neugier wunderbar und nehmen daher gern Bantriden als Geschädtspartner oder Besatzungsmitglieder auf. Ein paar andere dagegen fühlen sich vom Äußeren der Bantriden abgestoßen. Die Bantriden selbst haben kein Problem damit, jene abzuschreiben, von denen sie nicht akzeptiert werden, und sich neuen Gelegenheiten zuzuwenden.

Das Herz der bantridischen Kultur ist die Bewegung. Dies beginnt bei den Rampen ihrer Turmbehausungen und endet bei ihren tretmühlenartigen Stühlen. Ein Bantride, der sich nicht fortbewegen kann, wird von an Platzangst erinnernden Schrecken übermannt. Sollte dieser Zustand zu lange anhalten, verlässt der Bantride die ihn einschränkenden Umstände, egal welche gesellschaftlichen Folgen dies vielleicht hat. Ein gefesselter Bantride heult wild auf und hyperventiliert, bis er das Bewusstsein verliert.

Bantriden sind geschlechtslos. Der Nachwuchs entsteht in Form von Ablegern, aus denen winzige Bantriden „schlüpfen", deren Fußkugeln zur Fortbewegung noch nicht genug ausgeprägt sind. Diese Nachkommen müssen sorgsam behütet werden, bis sie nach etwa 5 Monaten zur eigenständigen Bewegung in der Lage sind.

VOLKSMERKMALE

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

Größenkategorie und Kreaturenart: Bantriden sind Kleine Aberrationen

Akrobatisch: Bantriden erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik.

Ausbalanciert: Bantriden erhalten einen Volksbonus von +2 auf ihre RK gegen Kampfmanöver für Zu Fall bringen und können als Schnelle Aktion aus dem Zustand Liegend aufstehen.

Dunkelsicht: Bantriden können bei Dunkelheit bis zu 18 m weit sehen.

Kein Geruchssinn: Bantriden besitzen keinen Geruchssinn und sind gegen sinnesabhängige Effekte immun, die auf Geruch basieren.

Schnell: Bantriden haben eine Bewegungsrate am Boden von 12 m.

BORAIS

Borais sind eine ungewöhnliche Form körperlicher Untoter. Sie sind keine Kadaver, die mittels Negativer Energie animiert werden, sondern größtenteils tote Leiber, in denen Funken ihrer Seelen weiterglimmen. Körper und Seele sind bei ihnen unlösbar verbunden, da der Körper seine Lebenskraft aus der Seele zieht und die Seele den Körper benötigt, um sich auf der Materiellen Ebene zu halten. Manche Borais sind das Ergebnis missglückter magischer oder technischer Wiederbelebungsversuche, während andere einfach zu stur zum Sterben sind, wenn ihre Zeit gekommen ist.

Borais sehen weitestgehend aus wie zu Lebzeiten, allerdings wird ihre Haut bleich und leicht rissig und es bilden sich auf ihren Körpern dunkle Adern negativer Energie, als sichtbares Zeichen der untoten Verbindung zwischen Körper und Geist. Wie andere Lebewesen müssen Borais aber immer noch atmen, essen und schlafen; ihre Alterung ist aber extrem verlangsamt, so dass sie ein paar weitere Jahrhunderte leben können. Irgendwann aber sind ihre Körper derart abgenutzt und zerfallen, dass ihre Seelen sie nicht mehr erhalten können. Dann stirbt ein Borai wie ein Lebewesen und wird zugleich wie ein Untoter zerstört. Die Gelehrten sind sich uneins, ob die Seele nun ins Nachleben weiterzieht oder sich aufgrund der unvorhergesehenen Abnutzung einfach auflöst – Versuche, solche Seelen im Jenseits zu kontaktieren, sind bislang zum Frust der Forscher gescheitert.

Borais können zwar nahezu überall erschaffen werden, haben die höchste Geburtenrate aber auf Eox, da viele der dortigen Untoten mit Nekromantie und untotenstärkender Wissenschaft experimentieren. Anderswo entstehende Borais wandern oftmals nach Eox aus, da man sie auf anderen Welten oft mit Misstrauen und Furcht beäugt. Da sie aber immer noch dieselben Annehmlichkeiten wie lebende Kreaturen benötigen, stoßen sie aber auch auf dem toten Planeten alsbald auf ähnliche Vorurteile. Einige Borais unterschiedlicher einstiger Volkszugehörigkeit haben sich daher zusammengeschlossen, um den Paktrat zu bitten, offiziell auf einem Asteroiden oder kleinen Mond eine neue Heimat für ihre halbtote Art gründen zu dürfen

Einige Borais nutzen ihre beunruhigenden Aspekte aber auch zu ihrem Vorteil, indem sie als furchterreckende Vollstrecker oder beeindruckende Leibwächter arbeiten. Andere bemühen sich, dass Stigma ihres untoten Wesens zu überwinden und auszulöschen, indem sie im diplomatischen Dienst tätig werden oder Öffentlichkeitsarbeit leisten. Ein paar versuchen dagegen, ihr bleiches Äußeres mittels Schminke und Kleidung zu verbergen. Diese Borais versuchen, sich unter Angehörige jener Völker zu mischen, denen sie zu Lebzeiten angehört haben, allerdings führt dies oft zu gebrochenen Herzen und Freunden, die sich betrogen fühlen, wenn die Täuschung auffliegt.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 KO, +2 CH, –2 WE
Trefferpunkte: 6

Größenkategorie und Kreaturenart: Borais sind Mittelgroße Untote, erhalten aber nicht die üblichen Immunitäten von Untoten.

Alte Volksmerkmale: Die nicht-ganz-toten Leiber der Borais verfügen über einige ihrer alten Volksmerkmale. Im Rahmen der Charaktererschaffung wählt ein Borai eines der folgenden Völker aus, dem er zu Lebzeiten angehört hat, und erlangt das in Klammer angegebene Volksmerkmal: Androide (Verbesserungssteckplatz), Kasatha (Vierarmig), Laschunta (Begrenzte Telepathie), Mensch (Geschult), Schirr (Blindgespür), Vesk (Natürliche Waffen) oder Ysoki (Backentaschen). Der SL kann noch weitere Volkszugehörigkeiten erlauben mit passenden Volksmerkmalen. Wenn ein Borai sich als Angehöriger seines früheren Volkes verkleiden will, wird der SG seines Fertigkeitswurfes für Verkleiden nicht modifiziert, weil er sich als andere Kreaturenart verkleidet.

Dunkelsicht: Borais können bei Dunkelheit bis zu 18 m weit sehen.

Halbtot: Hinsichtlich Effekten, die auf die Kreaturenart abstellen, zählen Borais als Humanoide und Untote und es kommt im Zweifel der schlechtere Effekt zur Anwendung. Sie sind gegen Negativen Energieschaden immun und erhalten einen Volksbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Betäubung, Entkräftung, Erschöpfung, geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit und Lähmung.

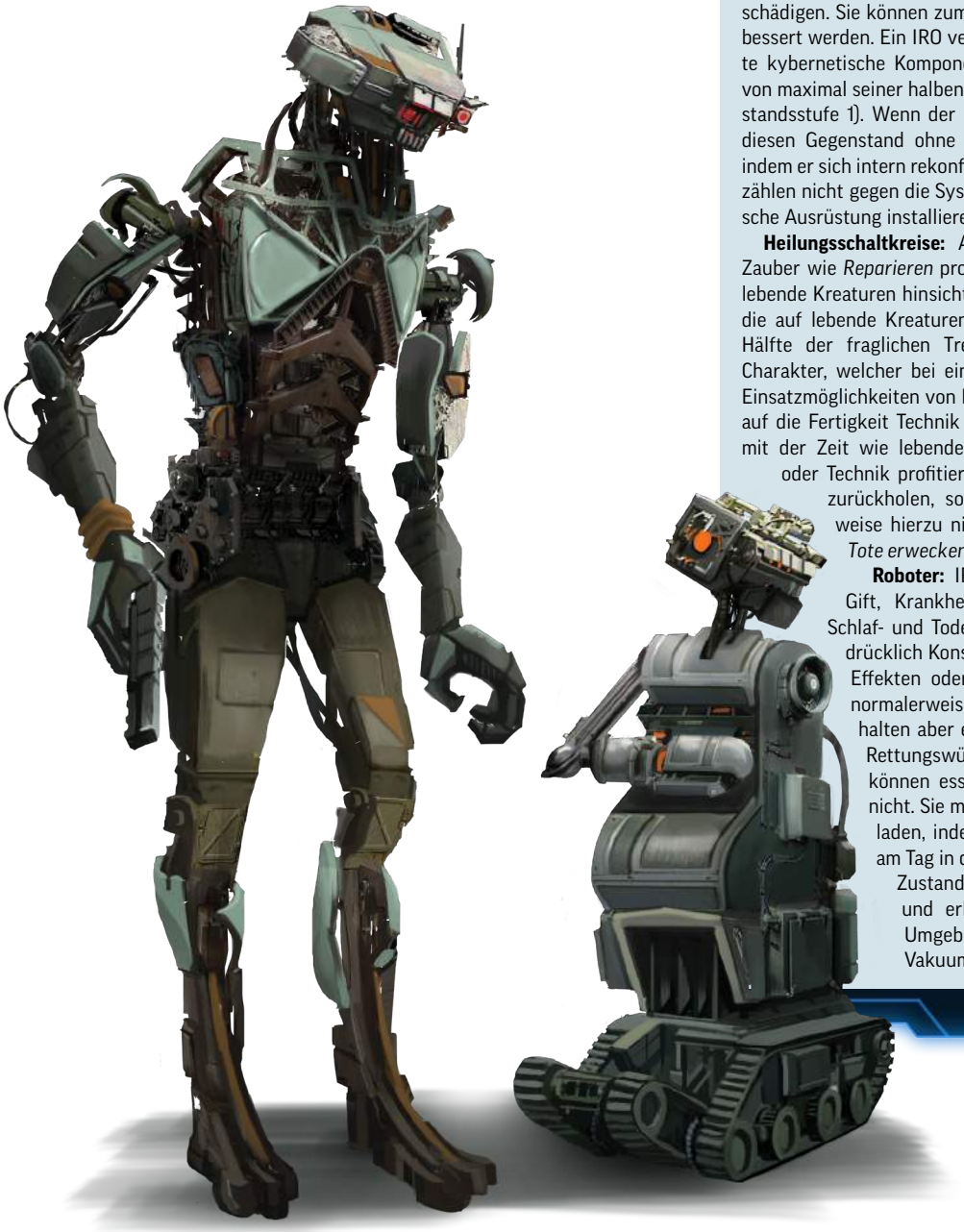
Lebende Hülle: Ein Borai zählt hinsichtlich der Frage, welche Effekte auf ihn einwirken können, als lebende Kreatur (z.B. im Fall magischer Heilung). Sollte er zerstört werden, kann er ins Unleben mittels Zaubern zurückgeholt werden, welche andere ins Leben zurückholen können (z.B. *Tote erwecken*).

Lebenskraftentzug widerstehen: Ein Borai erleidet keine Mali durch Lebenskraftentzug, wird aber immer noch zerstört, sollte er mehr Negative Stufe anhäufen, als er über Klassenstufen verfügt. Nach 24 Stunden werden erhaltene Negative Stufe entfernt, ohne dass ein weiterer Rettungswurf erforderlich wäre.

IRO

IRO (kurz für „Intelligente Robotische Organismen“) gehören zu den am weitesten entwickelten Formen von Robotern, deren innere Schaltkreise und positronische Gehirne derart komplex sind, dass sie wie im Fall von Androiden eine Seele anlocken und wahre künstliche Intelligenz und freien Willen entwickeln. IRO sind auf Aballon am weitesten verbreitet, auch wenn sie sich von den einheimischen Anaciten unterscheiden. Im Gegensatz zu Androiden besitzen IRO keine einheitliche Erscheinung und haben die meisten eine bestenfalls vage humanoide Gestalt, während die Formen anderer rein auf ihre Primärfunktionen ausgerichtet sind.

Im System der Paktwelten und in vielen anderen Regionen genießen IRO denselben gesetzlichen Schutz wie Androiden. Leider besitzen aber viele Lebewesen gegenüber Dingen, die wie geistlose Maschinen aussehen, starke Vorurteile, so dieser Schutz weniger beachtet und respektiert wird als im Falle von Androiden.



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 ST oder +2 GE (siehe unten)
Trefferpunkte: 2

Größenkategorie und Kreaturenart: IRO sind Kleine und Mittelgroße Konstrukte der Unterart Technologisch. Im Gegensatz zu anderen Konstrukten besitzen sie aber Konstitutionswerte. Kleine IRO sind behände (+2 GE bei Charaktererschaffung) und Mittelgroße IRO sind stämmig (+2 ST bei Charaktererschaffung). Diese Entscheidung wird bei der Charaktererschaffung getroffen und kann später nicht mehr geändert werden.

Dunkelsicht: IRO können bei Dunkelheit bis zu 18 m weit sehen.

Eingebaute Ausrüstung: Ein IRO verfügt über eine interne, eingebaute Standard-Datenbuchse und eine Kommunikationseinheit. Sollte ein IRO Hilflos sein, können diese Geräte entfernt oder zerstört werden, ohne den IRO selbst zu beschädigen. Sie können zum normalen Preis ersetzt oder verbessert werden. Ein IRO verfügt über eine weitere eingebaute kybernetische Komponente mit einer Gegenstandsstufe von maximal seiner halben Charakterstufe (Minimum Gegenstandsstufe 1). Wenn der IRO eine Stufe aufsteigt, kann er diesen Gegenstand ohne zusätzliche Kosten austauschen, indem er sich intern rekonfiguriert. Diese Ausrüstungsstücke zählen nicht gegen die Systeme, in denen ein IRO kybernetische Ausrüstung installieren kann.

Heilungsschaltkreise: Als Konstrukte können IRO von Zauber wie *Reparieren* profitieren. Sie zählen aber auch als lebende Kreaturen hinsichtlich magischen Heilungseffekten, die auf lebende Kreaturen wirken, auch wenn sie nur die Hälfte der fraglichen Trefferpunkte zurückerlangen. Ein Charakter, welcher bei einem IRO Erste Hilfe oder andere Einsatzmöglichkeiten von Medizin einsetzen will, muss dazu auf die Fertigkeit Technik zurückgreifen. IRO heilen zudem mit der Zeit wie lebende Wesen und können von Magie oder Technik profitieren, welche Konstrukte ins Leben zurückholen, sowie von Effekten, die normalerweise hierzu nicht bei Konstrukten wirken (z.B. *Tote erwecken*).

Roboter: IRO sind immun gegen Blutung, Gift, Krankheit, Nichttödlichen Schaden und Schlaf- und Todeseffekte, sofern diese nicht ausdrücklich Konstrukte betreffen. IRO können von Effekten oder Zaubern betroffen werden, die normalerweise nur auf Humanoide wirken, erhalten aber einen Volksbonus von +4 auf ihre Rettungswürfe gegen solche Effekte. IRO können essen und trinken, müssen es aber nicht. Sie müssen ihre internen Batterien aufladen, indem sie sich für jeweils 8 Stunden am Tag in den Offline-Modus begeben; dieser Zustand ähnelt Schlaf. IRO atmen nicht und erleiden auch nicht die normalen Umgebungseffekte, wenn sie sich im Vakuum aufhalten.

WILLKOMMEN AUF DEN PAKTWELTEN
DIE WELTEN
RAUMSCHIFFE
NSC
SPIELER-OPTIONEN

KHIZARS

Diese pflanzenartigen Humanoiden leben mit der Natur in Harmonie und streben oft danach, sie zu beschützen. Dies bringt sie zuweilen mit anderen Völkern und Kulturen in Konflikt, allerdings sind Khizars bereit, mehr über die Lebensweise anderer zu erfahren, um sie besser zu verstehen.

Khizars sind Humanoide mit zwei Armen, zwei Beinen, verkümmerten Ranken auf dem Rücken und grünlichbrauner Haut aus zähen Zellulosefasern. Sie haben hydrostatische Skelettstrukturen. Sollten sie Schnittwunden erleiden, quillt zähflüssiges Harz heraus. Ihre Gliedmaßen enden in wurzelartigen Fingern, welche steifer und unbeholfener sind als die Finger eines Humanoiden. Der Kopf eines Khizars ist in Wahrheit eine komplexe Saatkapsel; hinter hölzernem Geflecht befindet sich eine harte, durchschimmernde Membran. Diese schützt phosphoriszierende Saaten, die sanft durch die papierdünne Membran leuchten und dafür verantwortlich sind, dass die Khizars auch als „Laternenleute“ bezeichnet werden. Die Farbe dieses Leuchtens hängt von den Gefühlen ab, welche der jeweilige Khizar gerade empfindet, so dass kundige Beobachter um die Stimmung eines Khizars wissen, noch ehe er etwas gesagt hat. Khizars besitzen keine Münder und „schmecken“ Dinge, indem sie sie mit ihren Wurzelfingern berühren.

Die Khizars stammen aus den ungezähmten Weiten des Kontinents Ukulam auf Castrovel und haben sich aus aasfressenden Pflanzen entwickelt, welche mittels langsamer Fortbewegung und primitiven empathischen Sinnen sterbene Tiere aufspüren, um sich an ihnen zu nähren. Schließlich entwickelten sie sich zu einer umfänglichen Gesellschaft, auch wenn sie zahlenmäßig bei weitem nicht an die Elfen, Formianer oder Laschuntas heranreichen. Seitdem Weltraumreisen alltäglicher geworden sind, sind manche zu den Eisbrunnen von Aballon ausgewandert, um die dortige Natur vor den stetig wachsenden Megaplexen der einheimischen Roboter zu schützen.

Jeder Khizars sieht sich als Individuum, das Volk kennt aber keine geschlechtlichen oder kulturellen Unterschiede und unterteilt auch nicht nach Aussehen, Kaste, Reichtum oder anderen Indikatoren. Die Khizars der alten Zeit lagen nur hinsichtlich ihrer Nahrungsquellen und neuer Erfahrungen im Wettstreit untereinander und lernten, ersteres zu lösen, indem sie sich letzterem widmeten. Khizars beschützen die Natur, in der sie leben, wobei sie zuweilen auch zu Gewalt greifen. Viele unterstützen die Xenohüter beim Schutz bestimmter Welten oder schließen sich dieser Gruppe ganz an. Die äußerlichen und körperlichen Unterschiede zwischen vielen Völkern fallen den Khizars gar nicht auf und sie beurteilen Leute nach ihren Taten und nicht nach ihrem Aussehen.

VOLKSMERKMALE

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

Größenkategorie und Kreaturenart: Khizars sind Mittelgroße Humanoide mit den Unterarten Khizar und Pflanze.

Baumatmung: Khizars atmen Kohlenstoffdioxid ein und Sauerstoff aus. In Fällen langsamen Erstickens reduziert ein Khizar die effektive Anzahl an luftatmenden Kreaturen um zwei, solange Sauerstoffatmer zugegen sind.

Begrenzte Telepathie: Khizars können telepathisch mit jeder Kreatur auf 9 m Entfernung kommunizieren, mit der sie eine Sprache teilen.

Immergrün: Hinsichtlich Effekten, die auf die Kreaturenart abstellen, werden Khizars als Humanoide und als Pflanzen behandelt. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Betäubung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung und Schlafeffekte, sofern der Effekt nicht speziell besagt, dass er gegen Pflanzen wirkt. Khizars können drei Mal so lange wie andere Humanoide ohne Nahrung auskommen, sofern sie wenigstens 4 Stunden am Tag natürlichem Sonnenlicht ausgesetzt sind.

Naturempathie: Khizars besitzen ein empathisches Verständnis für die Natur; dies verleiht ihnen ein Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Biowissenschaften und Überlebenskunst. Ferner können sie dank ihrer Begrenzten Telepathie mit geistlosen Kreaturen der Kreaturenart Pflanze kommunizieren, ohne über eine gemeinsame Sprache zu ihnen zu verfügen.

Sinne und Sprache: Khizars haben keine Augen oder visuellen Sinne, können aber die Anwesenheit oder das Fehlen von Licht wahrnehmen. Khizars besitzen Blindgespür (Vibrationen) und Blindsicht (Vibrationen) mit jeweils Reichweite 9 m. Khizars können nicht sprechen und nur mittels Telepathie kommunizieren.

STRIGAE

Mit ihren ebenholzschwarzen Federn, dunklen Augen und mächtigen, an Engelsflügel erinnernden Schwingen sind Strigae beeindruckende Wesen für jeden, der nicht mit ihrer Art vertraut ist. Aufzeichnungen aus der Zeit vor dem Intervall sprechen und einer kleinen, isolationistischen Strigaepopulation auf dem verschwundenen Planeten Golarion. Auch heute bleiben Strigae oft noch unter sich, dies gilt insbesondere für ihr Bevölkerungszentrum im System der Paktwelten, einem rätselhaften, felsnadelartigen Turm auf Verces, welches den Namen Qidel, Horst der Sonne, trägt.

Die Strigae achten streng darauf, welche Außenstehenden sie hineinlassen, und sind sehr verschwiegen hinsichtlich ihrer Kultur. Daher spekulieren manche, dass Qidels Strigae nur Spione seien, allerdings sehen die meisten zivilisierten Völker in solchen Vermutungen nur vorurteilbehafteten Unfug, verhalten sich die Strigae doch ansonsten recht umgänglich und sogar großzügig. Dennoch fällt es ihnen zuweilen schwer, sich in die allgemeine Kultur von Verces zu integrieren. Da ihre Kultur auf die Gemeinschaft ausgerichtet ist, egal ob es um wissenschaftliche Forschungen geht oder das Aufziehen der Kinder, ist der Fokus der Verthani auf Individualität und persönliche Errungenschaften für Strigae oft ermüdend. Entsprechend verlassen viele Strigae, die Qidel den Rücken zuwenden, bei dieser Gelegenheit Verces gleich ganz und suchen fern dieses Planeten nach Abenteuer und Wissen.

Biologisch haben sich die Strigae längst an ein Leben an dunklen Orten angepasst, egal ob sie in Qidel oder in anderen Enklaven leben. Entsprechend sind ihre Augen oft milchigweiß und pupillenlos. Angesichts ihrer kräftigen Nacken und der Gabe zu fliegen, müssen ihre Augenmuskeln nur selten die Augen in den Höhlen bewegen – deshalb neigen sie eher dazu, die Köpfe wie Vögel zu bewegen, was sie zusammen mit ihrem restlichen Äußeren anderen Wesen gegenüber oft unheimlich wirken lässt.

Auch wenn sie selbst vertrauenswerten Freunden nichts über ihre eigene Kultur erzählen, misstrauen Strigae Magie zutiefst, sind zugleich aber von Natur aus technophil. Der Umgang mit Technik fällt ihnen ebenso leicht wie durch die Lüfte zu fliegen, so dass manche glauben, fremdartige und unglaubliche Technologie müsste einen wichtigen Teil des Alltaglebens in Qidel spielen. Sie verstärken ihre Leiber oft mit Kybernetik, die sie zum Teil selbst herstellen, und können an Bord von Forschungsschiffen unersetzliche Besatzungsmitglieder darstellen.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 GE, +2 IN, –2 CH
Trefferpunkte: 6

Größenkategorie und Kreaturenart: Strigae sind Mittelgroße Humanoide der Unterart Strix.

Bastler: Strigae besitzen einen Blick für Technik und können derartige Gegenstände mit unglaublicher Geschwindigkeit fertigen. Ein Strix benötigt eine Grundzeit von 2 Stunden, um einen technischen Gegenstand herzustellen.

Dunkelsicht: Strigae können bei Dunkelheit bis zu 18 m weit sehen.

Misstrauisch: Strigae erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte der Schule der Illusionsmagie.

Nachtaktiv: Strigae erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Wahrnehmung bei Dämmerlicht und Dunkelheit.

Strixbeweglichkeit: Strigae besitzen eine Bewegungsrate am Boden von 6 m und eine außergewöhnliche Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (durchschnittlich).

INDEX

Aballon 18–26
Aballonische Raumschiffe 154–155
Absalomstation 38–46
Akiton 48–56
Apostae 128–136
Arkanamiriumgelehrter (Archetype) 183
Astrazoaner (Spielervolk) 209
Aucturn 138–146
Bantriden (Spielervolk) 210
Biotechniker (Motiv) 127
Borais (Spielervolk) 211
Bretheda 118–126
Castrovel 28–36
Datenjockey der Sternenkundschafter (Archetype) 184
Die Diaspora 78–86
Drachenkind (Motiv) 107
Der Drift 150–151
Eox 88–96
Freie Kapitäne (NSC) 168-169
Gehärteter Pilger (Motiv) 77
Gladiator (Motiv) 57
Göttlicher Streiter (Archetype) 185
Himmelsfeuerzenturio (Archetype) 186
Höllenritter (NSC) 170-171
Hybridgegenstände 202–203
Idari 68–76
IRO (Spielervolk) 212
Khizars (Spielervolk) 213
Konzernagent (Motiv) 47
Kultanhänger (Motiv) 147
Kultanhänger (NSC) 172-173
Kybernetikkind (Motiv) 67
Liavara 108–116
Magische Gegenstände 200–201
Optionen für Raumschiffe 152–153
Raumpirat (Motiv) 87
Raumschiffe der Höllenritter 156–157
Raumschiffe der Iomedaeaner 158–159
Raumschiffe der Xenohüter 162–163
Robotiker (Motiv) 27
Rüstungen 196–197
Rüstungsverbesserungen 196–197
Sicherheitskräfte (NSC) 174–175
Söldner (NSC) 176–177
Sonne 10–16
Sonnenschüler (Motiv) 17
Sternenritter (Archetype) 187–188
Straßenbanden (NSC) 178–179
Strigae (Spielervolk) 214
Talente 190–191
Technische Gegenstände 198–199
Todesberührter (Motiv) 97
Traumprophet (Motiv) 117
Triaxus 98–106
Verces 58–66
Vercitische Raumschiffe 160–161
Wächteroffizier (Archetype) 189
Waffen 192–195
Waffenfusionen 194–195
Wildhüter (Motiv) 37
Xenoarchäologe (Motiv) 137
Zauber 204–207

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, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Mongrelman from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder Pact Worlds © 2018, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Judy Bauer, Robert Brookes, Jason Bulmahn, John Compton, Amanda Hamon Kunz, Thurston Hillman, Mikko Kallio, Jason Keeley, Jonathan Keith, Steve Kenson, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, David N. Ross, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, and Russ Taylor.

Deutsche Ausgabe ***Starfinder Paktwelten*** © 2019 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Inc.

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-Abenteuerpfad 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 DELUXE-CHARAKTERBOGEN

Dieser hochwertige Charakterbogen hilft euch dabei, den Überblick über euren Charakter zu behalten. Er enthält erweiterte Charakterbogenabschnitte, Regelreferenzen und Tabellen, einen Abschnitt für die Details und Eigenschaften eures Raumschiffs, genügend Platz, um Ausrüstung und Schätze niederzuschreiben und den Werdegang und die Leistungen eures Charakters festzuhalten und Vieles mehr!

€ 9,95 • US56007

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 • US56001

STARFINDER FLIP-MAT: GELÄNDE

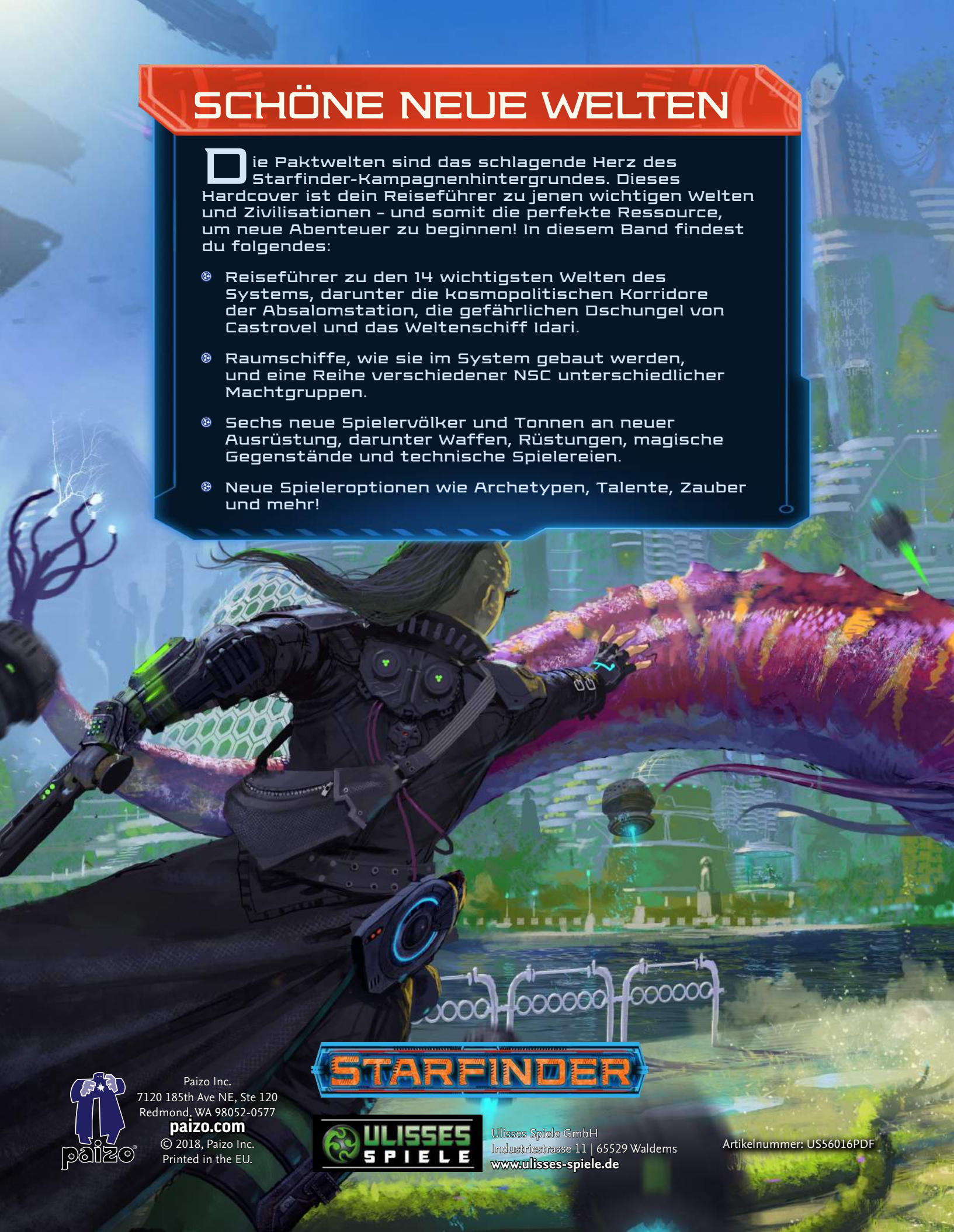
Eine verlassene Raumstation, eine fremde Landschaft, die verworrenen Korridore eures eigenen Raumschiffs – die Möglichkeiten für Abenteuer sind endlos mit der *Starfinder Flip-Mat: Gelände*! Dieses unerlässliche, für jedes Rollenspiel einsetzbare Spielhilfsmittel bietet zwei interessante Bodentexturen: staubiger Untergrund und Metallbodenplatten. Dies bietet Spielleitern eine Leinwand, auf der sie jedes beliebige terrestrische Schlachtfeld, jede Science-Fiction-Anlage oder sonstigen Abenteuerschauplatz aufbauen können.

€ 14,95 • US56006

SCHÖNE NEUE WELTEN

Die Paktwelten sind das schlagende Herz des Starfinder-Kampagnenhintergrundes. Dieses Hardcover ist dein Reiseführer zu jenen wichtigen Welten und Zivilisationen – und somit die perfekte Ressource, um neue Abenteuer zu beginnen! In diesem Band findest du folgendes:

- Reiseführer zu den 14 wichtigsten Welten des Systems, darunter die kosmopolitischen Korridore der Absalomstation, die gefährlichen Dschungel von Castrovel und das Weltenschiff Idari.
- Raumschiffe, wie sie im System gebaut werden, und eine Reihe verschiedener NSC unterschiedlicher Machtgruppen.
- Sechs neue Spielervölker und Tonnen an neuer Ausrüstung, darunter Waffen, Rüstungen, magische Gegenstände und technische Spielereien.
- Neue Spieleroptionen wie Archetypen, Talente, Zauber und mehr!



STARFINDER

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com
© 2018, Paizo Inc.
Printed in the EU.

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

Artikelnummer: US56016PDF