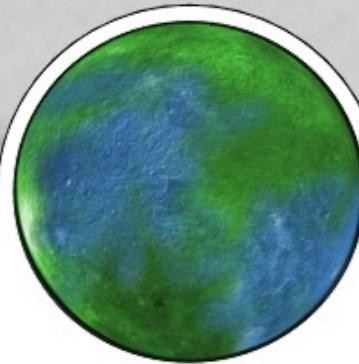


# Die Xerx-Chroniken: Guroc

**Autor:**  
**Matthias König**

**Illustrationen:**  
**Alexander „Akulex“ Kuhn**



## Die Xerx kommen!

Willkommen zu den Xerx-Chroniken. Mit dieser Spielhilfe erhalten Spielgruppen Material für ihre Kampagnen mit dem großen Überthema Xerx. Jeder Chronikbeitrag besteht aus zwei Teilen: Zuerst wird ein Planetensystem aus der bekannten Galaxie vorgestellt, in dem der gefürchtete Schwarm einfallen wird oder es bereits getan hat. Anschließend folgt ein Abenteuer oder ein Szenariovorschlag.

Sieg oder Niederlage der Spieler wird hierbei über den weiteren Vormarsch der Xerx entscheiden. Werden weitere Systeme den Xerx zum Opfer fallen oder kann der Schwarm sogar wieder zurückgedrängt werden?

doch es ist nur noch eine Frage von Monaten, bis auch sie von den Xerx assimiliert werden.

## Planeten & Orte

Es folgen Beschreibungen zu den Planeten im Guroc-System sowie einigen nennenswerten Orten, die im Konflikt mit den Xerx eine Rolle spielen.



*"Der Planet ist komplett von Wasser bedeckt. Außer Tiefseeforschung passiert hier nicht viel..."*

Akvo ist ein nahezu unberührter Wasserplanet. Das Fehlen von Landmassen

macht größere Besiedelungen schwierig und nicht rentabel. Ein paar wenige künstliche Plattformen und Unterwasserbasen zu Forschungszwecken sind die einzigen Projekte, die bisher unternommen wurden.

So war vor den Xerx die vorherrschende kulturschaffende Spezies das Volk der Akvolithen. Diese humanoïden Fischwesen kennen kaum Technologie und lebten bisher friedlich in den Tiefen des großen Ozeans. Die Xerx hatten keinen Widerstand von den wehrlosen Ureinwohnern zu erwarten und so wurde dieses Volk nahezu vollständig assimiliert. Dadurch erhielten die Xerx die Fähigkeit, ohne technische Ausrüstung unter Wasser zu leben.



*"Guroc strotzt nur so voller Leben. Ideale Voraussetzungen für eine Besiedlung. Seit den Opalfunden lockt hier auch das ganz große Geld."*

Der große grüne Planet liefert mit seinem fruchtbaren Boden und den dichten Dschungeln eine großartige Lebensgrundlage für die zahlreichen Kolonisten. Die größte Kolonie, an der Stelle, an der die ersten Siedler gelandet sind, ist Guroc-Saran. Als man vor einigen Jahren einige Opalvorkommen entdeckt hat, ist ein richtiger "Opalrausch" entstanden und zahlreiche Abenteurer sind in die unberührten Gebiete vorgedrungen und haben viele weitere kleine Siedlungen gegründet. Die



Opalminen haben den Bewohnern von Guroc ein gutes Einkommen ermöglicht und ziehen immer wieder neue Glücksuchende an.

 Seit dem Einfall des Schwärms ist das vielfältige Tierreich den grässlichen Xerx-Mutationen gewichen. Von den zahlreichen Kolonien und Siedlungen sind heute nur noch wenige übrig. Die einst stattliche Raumflotte Gurocs liegt in Trümmern. Nur einzelne Schmugglerschiffe finden immer wieder Routen durch die patrouillierenden Xerx-Flotten und liefern Waren und Waffen von außerhalb. Die Stimmung in den wenigen verbliebenen Kolonien ist stets angespannt. Gegenüber Fremden ist man misstrauisch, vor allem wenn man keine Armeeuniform trägt. Die Bevölkerung wartet auf militärische Unterstützung von der Liga. Stattdessen verschlägt es waghalsige Abenteurer hierher, die die zerstörten Siedlungen plündern wollen.



"Krill ist die Wiege der Krillix-Zivilisation. Kaum zu glauben, das der Planet eigentlich eine einzige riesige Mülldeponie ist. Aber sehr geschäftstüchtig sind sie ja - diese Schaben..."

Der Planet Krill ist eigentlich eine gigantische Mülldeponie und zugleich die einstige Geburtsstätte der Krillix. Diese Spezies von humanoiden schabenartigen Insekten hat sich mittlerweile auf die gesamte Galaxie ausgebreitet und auf unzähligen Planeten niedergelassen. Dennoch haben Hundertausende ihre Heimat nie verlassen. Sie haben bereits vor vielen Generationen die Müllablagerung auf ihren Planeten kommerzialisiert und so eine sehr einträgliche Einnahmequelle geschaffen.

 Seit der Xerx-Invasion sind die Geschäfte jedoch zum Erliegen gekommen. Die wenigen bisher eingefallenen Xerx-Truppen konnten relativ leicht zurückgeschlagen werden. Sie scheinen mit der hohen Strahlung auf Krill nicht umgehen zu können.

Die Krillix sehnen sich nach Frieden für das Guroc-System und heißen alle, die die Xerx bekämpfen wollen, herzlich willkommen. Der überraschend modern wirkende große Raumhafen auf Krill hat einen Schutzschirm gegen die Strahlung und bietet saubere künstlich erzeugte Atemluft für seine Besucher. Außerhalb der Schutzkuppel können nur Krillix ohne Schutzkleidung längere Zeit überleben.



"Hier ist vor einer Ewigkeit ein Planet explodiert. Ein paar Wissenschaftler hoffen hier, irgendwelche Artefakte zu finden. Sie haben sogar eine Raumstation in der Nähe installiert."

Die Fragmente des Planeten Lerak erstrecken sich über mehrere Raumlage als ein riesiges Asteroidenfeld. Eine Gruppe Wissenschaftler glaubt, hier noch Überreste der Lerak'schen Zivilisation zu finden.



"Ein Liga-Konzern gehört der Laden. Sie durchsieben das Asteroidenfeld nach irgendwelchen Artefakten und den Überresten einer Zivilisation oder sowas. Keine Ahnung, was das soll..."

Die Firma Lera-Xplore aus der Liga der Freien Welten hat es sich zum Ziel gemacht, das verlorene gegangene Wissen und die Technologie der Zivilisation von Lerak zu bergen und zu entschlüsseln. Dafür hat sie die Raumstation Lera-X nahe des Asteroidenfeldes errichtet. Die Station ist autark und beherbergt etwa ein Dutzend Wissenschaftler und Techniker.

 Seit der Invasion der Xerx ist jeglicher Kontakt zur Station abgebrochen...



"Hier liegt die letzte Hoffnung Gurocs begraben..."

Als Grenzpatrouillen den Einfall der Xerx ins Guroc-System entdeckt haben, wurde sofort die Sternenkreuzerflotte von Guroc ausgesandt, um die großen organischen Xerx-Schiffe abzufangen. An diesem Tag hat Guroc seine gesamte Flotte verloren. Nun sind die Einheimischen nicht mehr in

der Lage, die Belagerung von Guroc zu zerschlagen und auf Hilfe von außerhalb angewiesen.

## Szenario

### - Die Invasion von Guroc -

Das nachfolgende Szenario ist nur als ein grober Handlungsverlauf zu verstehen. Der Spielleiter muss die einzelnen Szenen entsprechend seiner Spielrunde ausgestalten und ggf. anpassen. Die Karte des Guroc-Systems beinhaltet nur die darin befindlichen Planeten und ein paar besondere Orte. Doch die Xerx sind hier eingefallen! Natürlich werden die Charaktere auf zahlreiche Schiffe der Xerx treffen. Orte und Planeten, die sie besuchen, können nicht einfach erkundet werden, ohne ab und an auf Gruppen dieser Kreaturen zu treffen.

- Die Spielercharaktere sind Teil der Flotte der Liga, die Guroc befreien will.
- Die gut gerüsteten Raumkreuzer schlagen vorübergehend eine Schneise durch die organischen Schiffe der Xerx.

### Guroc

- Ein kleiner Truppenverband, zu dem auch die Charaktere gehören, kann auf Guroc landen. Es gilt, sich zur nächsten Kolonie durchzuschlagen und Informationen zu sammeln.
- Die Charaktere erreichen die Kolonie Guroc-Saran. Dort können sie mit einigen Einwohnern sprechen und erste Bekanntschaften schließen. Sie erfahren von einem Forschungsprojekt in den Tiefen des Nachbarplaneten Akvo. Man glaubt, dass dort eine Technologie erforscht und entwickelt wurde, die im Kampf gegen die Xerx helfen könnte. Zumindest hat man das von Flüchtlingen gehört. Außerdem erzählt man sich von den Krillix, die auf dem Planeten Krill hier im System leben. Man fragt sich, ob sie nicht helfen könnten.
- Bevor die Charaktere dem nachgehen können, wird die Kolonie angegriffen. Sie müssen die Miliz bei der Verteidigung unterstützen, bis Verstärkung aus der Luft eintritt und die Charaktere abholen kann. Die Kolonisten verschanzen sich teilweise in Bunkern.

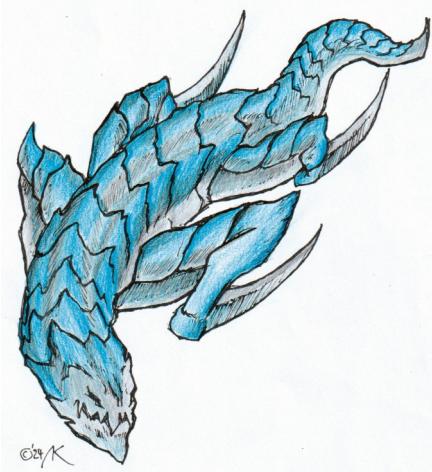
### Zwischenspiel

- Die Charaktere müssen jetzt planen, wie es weitergeht: Steuern sie den Planeten Akvo an oder besuchen sie die Krillix auf Krill.

### Akvo

- Dank den Koordinaten, die sie auf Guroc erhalten haben, finden die Charaktere eine Forschungsstation.
- Mit ihrem Raumschiff landen sie auf einer künstlichen Plattform, auf der sie einen Lift nach unten in die Unterwasserbasis nehmen können.

- Die Basis wirkt verlassen - die abgegangen Überreste der Wissenschaftler sind überall zu finden.
- Der zentrale Raum der Basis beinhaltet den Hauptcomputer und eine Wasserschleuse in Form eines Tauchbeckens.
- Während sich die Charaktere in Sicherheit wägen und am Hauptcomputer die Forschungsdaten durchsuchen, formieren sich einige Xerx-Schwimmer in der Wasserschleuse.
- Nach und nach springen die Xerx-Schwimmer aus der Wasserschleuse und drohen die Charaktere zu überrennen.
- Die Charaktere müssen die Angriffs welle so lange abwehren, bis alle wichtigen Daten aus dem Hauptcomputer extrahiert wurden.
- Danach ist ein sofortiger Rückzug zurück in den Lift notwendig.
- Mit Entsetzen werden die Charaktere an der Oberfläche zurück feststellen, dass die Xerx bereits die Landefläche besetzt und den Weg zum Raumschiff versperrt haben.
- Überraschend kommen einige Akvolithen den Charakteren zur Hilfe. Gemeinsam können sie sich eine Schneise zum Raumschiff schlagen. Dabei opfern sich die Akvolithen heldenhaft, so das kaum einer (oder gar keiner) überlebt.



Xerx-Schwimmer

#### Zwischenspiel

- Die Charaktere könnten in ihrem Raumschiff die Daten aus der Forschungsbasis auf Akvo auswerten (siehe Kasten).

#### Krill

- Die Charaktere werden auf Krill von den Krillix freundlich empfangen. Sie sind fest entschlossen ihnen gegen die Xerx zu helfen, so gut sie können.
- Die Krillix konnten herausfinden, dass die Xerx zentral von einem Xerx-Großhirn - einem sogenannten Xerx-Hirnling - koordiniert werden.
- Die Charaktere sollen den Rat der Ältesten im Landesinneren aufsuchen. Diese könnten mit ihrem Psikräften das Xerx-Großhirn lokalisieren.
- Bei den Ältesten angekommen, können diese tatsächlich den Standort des Xerx-Hirnlings herausfinden. Durch

Die Forschungsdaten beschreiben ein Gerät, das Xerx in einem bestimmten Umkreis schwächen kann. Ein Charakter mit dem Talent Prototyping und Science! (Biochemie) kann mit nachfolgender neuer Funktion ein entsprechendes Artefakt erschaffen:

Neue Funktion fürs Prototyping			
Bereich	Funktion	Effekt	Energie/ Rang
Biochemie	Xerx- Störimpuls III	In einem Radius vom VE Metern um das Ziel erhalten Xerx für VE Runden einen GA von - 2 pro Rang.	2

ihre Suche nach ihm entsteht jedoch eine telepathische Verbindung und das Xerx-Großhirn übernimmt die Kontrolle über die Ältesten, die nun mit ihren gewaltigen Psi-Kräften die Charaktere attackieren.

- Nach dem Kampf kann einer der Ältesten mit seinem letzten Atemzügen den Charakteren den Standort verraten. Der Xerx-Hirnling befindet sich auf der Raumstation Lera-X.
- Die Krillix sind über den Verlust ihrer Ältesten sehr bestürzt, möchten aber weiterhin die Ligaflotte gegen die Xerx unterstützen. Die Krillix entsenden Streitkräfte nach Guroc während die Charaktere den Xerx-Hirnling ausschalten sollen.

Die Schlacht wird zwischen hunderten von Streitkräften und ein Vielfaches mehr an Xerx-Kreaturen ausgetragen. Dies im Detail am Spieltisch auszutragen ist einfach nicht praktikabel. Stattdessen sollte man einen Abschlusskampf mit den Spielercharakteren und einer Handvoll Verteidigern gegen eine oder mehrere Wellen von Xerx abhandeln. Die Ereignisse aus diesem Kampf wird dann auf den gesamten Schlachtenverlauf hochgerechnet. Werden die Charaktere in die Enge getrieben, geschieht dies auch im großen Stil bei den anderen Streitkräften. Können die Charaktere die Xerx zurückdrängen oder alle Wellen abwehren, sind auch die anderen Streitkräfte erfolgreich.

#### Raumstation Lera-X

- Wenn die Charaktere an die Raumstation ankommen und sie betreten, werden sie feststellen, dass die Station in allen Bereichen von den Xerx eingenommen wurde.
- Nachdem sie sich durch die Station gekämpft haben, finden sie den Xerx-Hirnling in einem zentralen Raum. Es wird von großen Xerx-Kriegern bewacht.
- Können die Charaktere ihn vernichten, ist ihnen ein großer Schlag gegen die Invasoren gelungen.



Xerx-Drohne

#### Konsequenzen

Ist die Liga-Flotte erfolgreich und die Xerx konnten besiegt werden, kann der Wiederaufbau der Kolonien auf Guroc beginnen. Die Krillix können wieder ihren Geschäften nachgehen und helfen auch gerne den Kolonisten.

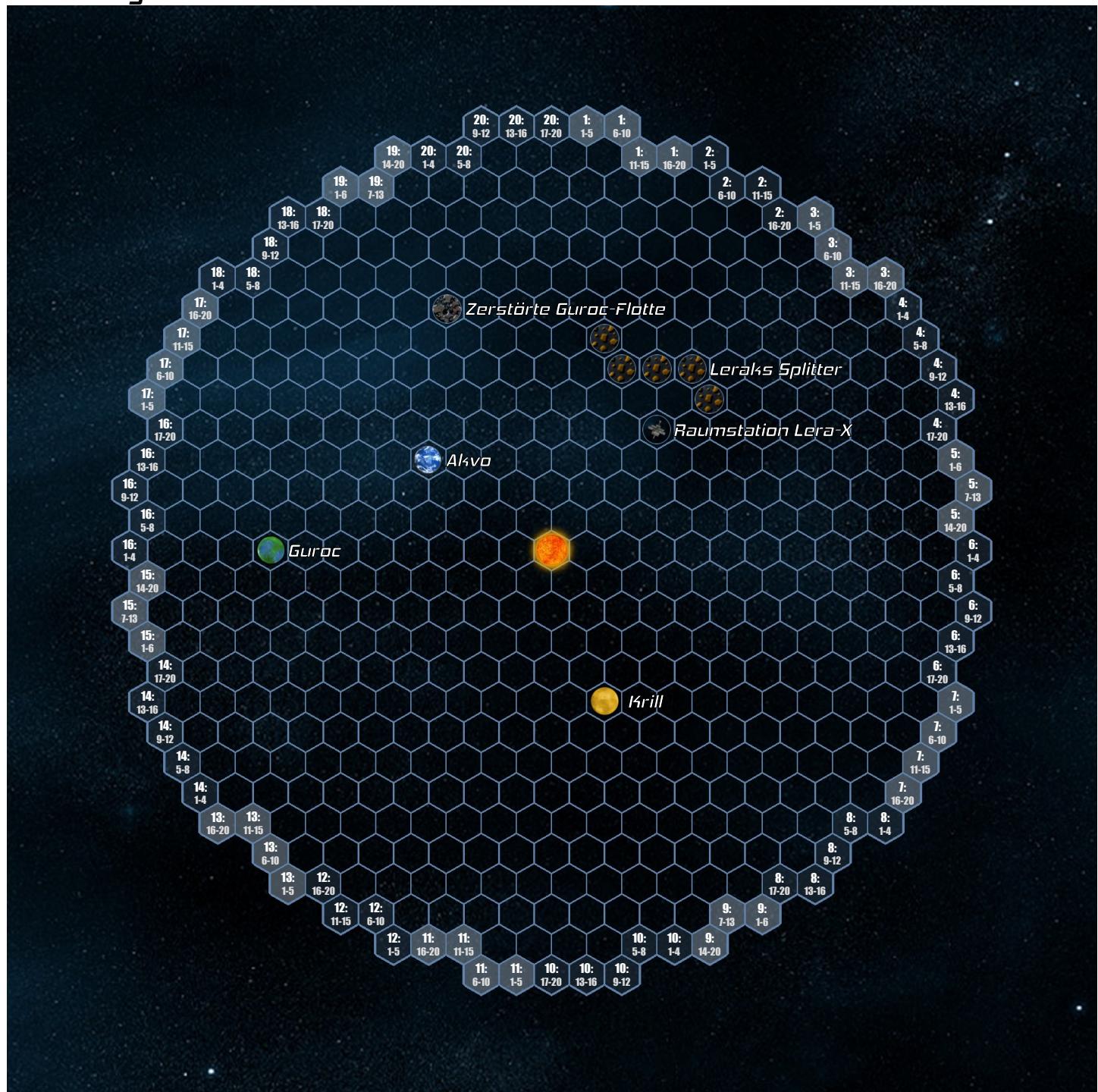
Konnte die Xerx-Invasion nicht aufgehalten werden, wird Guroc innerhalb von wenigen Wochen oder gar Tagen komplett überrannt werden. Die Krillix können auf Krill noch lange Widerstand leisten. Jedoch werden die Xerx irgendwann mit der dortigen Strahlung umgehen und auch dort großflächig eindringen können. Die Krillix werden gezwungen sein, ihren Heimatplaneten zu verlassen. Nach dem Fall des Guroc-Systems wird der Xerx-Schwarm weiter in die Zone der Liga vorrücken.

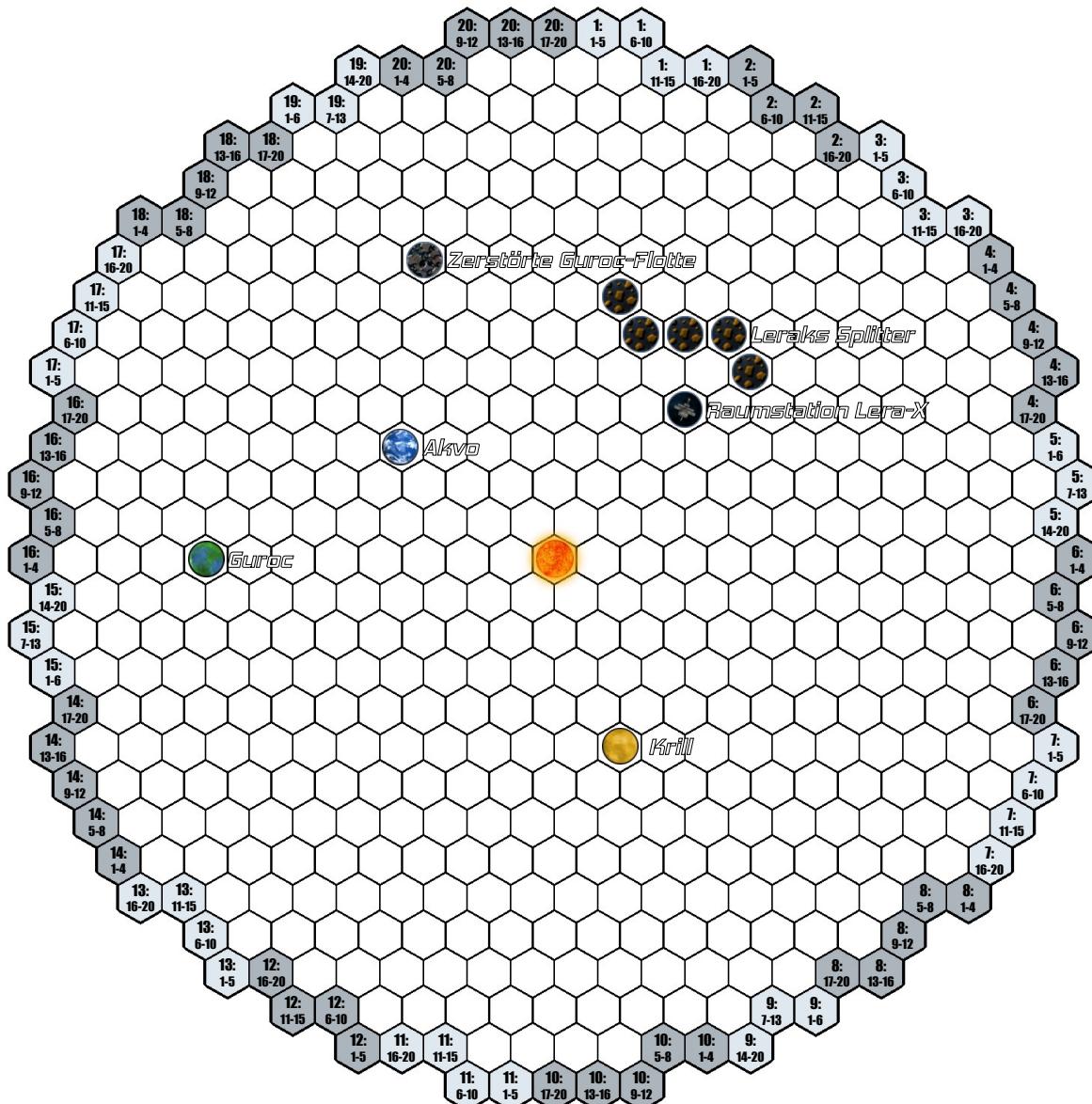
#### Finale Befreiungsschlacht auf Guroc

Gestärkt aus den Erkenntnissen der Wissenschaftler von Akvo, der Allianz mit den Krillix und der Vernichtung des Xerx-Hirnlings beginnt die große Säuberung auf Guroc und dem Raum im Guroc-System. Die Krillix besitzen nur ein paar leichte Raumjäger und Truppentransporter. Durch das Geleit der Liga-Flotte können jedoch ihre Soldaten sicher auf Guroc landen. Dort verstärken sie die Verteidigungsstellungen der Kolonien und reihen sich in den Truppen problemlos ein.

# Guroc

## Planetensystemkarte





# Nichtspieler-Charaktere

## Legende NPCs

	Organischer NPC		Gegner-härte
	Mechanischer NPC		
	Psionischer NPC		
	Forscher		Frontner
	Infiltrator		
	Pilot		Psioniker
	Tecker		Wildes Tier

## Xerx-Drohne

<b>Xerx-Drohne</b>			
<b>KÖR:</b> 6	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 1	
<b>ST:</b> 4	<b>BE:</b> 4	<b>VE:</b> 0	
<b>HÄ:</b> 2	<b>GE:</b> 0	<b>AU:</b> 0	
13	9	12	
<b>Nahkampfwaffen</b>			<b>Waffeneig.</b>
Chitinkrallen	+1	-	-
<b>Fernkampfwaffen</b>			<b>Waffeneig.</b>
Säurestrahl	+2	-	-2
-	-	-	-
<b>Panzerung</b>			
-	-	-	-
Chitinhaut	+1	-	
-	-	-	
<b>Beute</b>			
-			

## Eigenschaften

### Ein Organismus, viele Körper

Die Kreaturen können in direktem Kontakt 1W20 Punkte Lebenskraft austauschen.

### Infrarotsicht

Kann selbst in völliger Dunkelheit sehen und Wärmequellen wahrnehmen.

### Kletterläufer

Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.

### Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffe ne würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

### Todesenzyme

Stirbt die Kreatur, erleiden alle Gegner im Umkreis W20 Säureschaden durch umherspritzende Enzymsäfte.

## Xerx-Krieger

Die Kriegerkaste der Xerx bilden das Rückgrat eines Schwärms. Sie fungieren als Jäger, Späher und leichte Kampfeinheiten an vorderster Front.



## Xerx-Krieger

<b>Xerx-Krieger</b>			
<b>KÖR:</b> 10	<b>AGI:</b> 7	<b>GEI:</b> 3	
<b>ST:</b> 3	<b>BE:</b> 2	<b>VE:</b> 0	
<b>HÄ:</b> 3	<b>GE:</b> 2	<b>AU:</b> 0	
23	15	9	
<b>Nahkampfwaffen</b>			<b>Waffeneig.</b>
Klauen	+2	-	-
<b>Fernkampfwaffen</b>			<b>Waffeneig.</b>
Säurestrahl	+2	-	-2
-	-	-	-
<b>Panzerung</b>			
-	-	-	-
Chitinhaut	+1	-	
-	-	-	
<b>Beute</b>			
-			

## Eigenschaften

### Ein Organismus, viele Körper

Die Kreaturen können in direktem Kontakt 1W20 Punkte Lebenskraft austauschen.

### Infrarotsicht

Kann selbst in völliger Dunkelheit sehen und Wärmequellen wahrnehmen.

### Kletterläufer

Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.

### Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffe ne würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

### Todesenzyme

Stirbt die Kreatur, erleiden alle Gegner im Umkreis W20 Säureschaden durch umherspritzende Enzymsäfte.

## Xerx-Schwimmer

Die Xerx haben das unter Wasser lebende Volk der Akvolithen assimiliert. Dadurch konnte sich einige Xerx die Fähigkeit aneignen, unter Wasser zu atmen. Außerdem konnten sie Schwimmhäute bilden, was sie im Wasser zu agilen und schnellen Raubtieren macht.

<b>Xerx-Schwimmer</b>			
<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 9	<b>GEI:</b> 3	
<b>ST:</b> 3	<b>BE:</b> 4	<b>VE:</b> 0	
<b>HÄ:</b> 2	<b>GE:</b> 1	<b>AU:</b> 0	
20	12	13	
<b>Nahkampfwaffen</b>			<b>Waffeneig.</b>
Klauen	+2	-	-
<b>Fernkampfwaffen</b>			<b>Waffeneig.</b>
Säurestrahl	+2	-	-2
-	-	-	-
<b>Panzerung</b>			
-	-	-	-
Chitinhaut	+2	-	
-	-	-	
<b>Beute</b>			
-			

## Eigenschaften

### Ein Organismus, viele Körper

Die Kreaturen können in direktem Kontakt 1W20 Punkte Lebenskraft austauschen.

### Infrarotsicht

Kann selbst in völliger Dunkelheit sehen und Wärmequellen wahrnehmen.

### Kletterläufer

Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.

### Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffe ne würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

### Todesenzyme

Stirbt die Kreatur, erleiden alle Gegner im Umkreis W20 Säureschaden durch umherspritzende Enzymsäfte.

### Zweistoffatmer

Kann sowohl Wasser auch als Luft atmen.

## Xerx-Hirnling

Hirnlinge sind die intelligentesten aller Xerx und sehen auch so aus. Sie wirken wie ein aufgeblähtes Gehirn, das auf vielen kleinen insektoiden Beinen geht. Sie stehen in der Schwarmhierarchie weit oben und koordinieren oftmals groß angelegte Angriffe und Invasionen.

Xerx-Hirnling / Großhirn					
<b>KÖR:</b> 12	<b>AGI:</b> 3	<b>GEI:</b> 10			
<b>ST:</b> 0	<b>BE:</b> 0	<b>VE:</b> 5			
<b>HÄ:</b> 5	<b>GE:</b> 0	<b>AU:</b> 3			
81	19	3	5	13	-
<b>Nahkampfwaffen</b>				<b>Waffeneig.</b>	
Mandibeln		+1	-	-	-
<b>Fernkampfwaffen</b>					<b>Waffeneig.</b>
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
<b>Panzerung</b>			<b>TYP</b>		
-	-	-	-		-
Chitinhaut		+2	-		-
-	-	-	-		-
<b>Beute</b>					
-	-	-	-	-	-

## Eigenschaften

### Ein Organismus, viele Körper

Die Kreaturen können in direktem Kontakt 1W20 Punkte Lebenskraft austauschen.

### Feind-Teleport

Einmal pro Kampf einen Gegner in Berührungsreichweite GEI+AU-Probe in Metern wegtelportieren

### Infrarotsicht

Kann selbst in völliger Dunkelheit sehen und Wärmequellen wahrnehmen.

### Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angreifene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

### Todesenzyme

Stirbt die Kreatur, erleidet alle Gegner im Umkreis W20 Säureschaden durch umherspritzende Enzymsäfte.

### Psikraft: 21, Psienergie: 24

### Psi-Talente

#### Telepathie (aktiv, PK 0)

Kann per Gedankenübertragung kommunizieren. Abwehr durch Wurf auf Psikraft – (GEI+VE)/2 des Ziels.

#### Gedanken lenken (PK +1)

Ziel für VE/2 Runden kontrollieren (greift Verbündete an, aber kein Selbstmord). Benötigt eine Aktion pro neuem Befehl, was nur bei vergleichender Probe GEI+AU gegen GEI+VE des Ziels gelingt

#### Zwang (PK +2)

Abwehr gegen Telepathie wird um 4 erschwert.

#### Geistschlag (aktiv, PK 1)

Ein Ziel in AU x 2 Metern Sichtweite erleidet einen telepathischen Angriff. Vergleichende Probe Psikraft (-1/5 m Entf.) gegen GEI+AU, bei Erfolg erleidet das Ziel die Differenz als nicht abwehrbaren Schaden.

#### Machtwort (PK +2)

Erhöht die Reichweite von Geistschlag um AU. Bei Erfolg verliert das Ziel seine nächste Aktion.

## Xerx-Schiff

Die organischen "Schiffe" der Xerx ähneln gigantischen Quallen, die durch den Welt Raum schwimmen. Diese robusten Lebewesen können im luftleeren Raum überleben und sind auch wie ein richtiges Raumschiff durch einen Schild geschützt. Es scheint sich dabei um einen durch Psi erschaffenen Schutzschirm zu handeln.

Organisches Xerx-Schiff		
<b>GKL C</b>		
<b>Struktur</b>	<b>Geschwindigkeit</b>	<b>Wendigkeit</b>
80	10	+3
<b>Hüllpanzer</b>	<b>Schilde</b>	<b>Schildgenerator</b>
15	25	10
<b>Pilot</b>	<b>Geschütze</b>	<b>Waffensysteme</b>
14	+3	
<b>Treibstoff</b>	<b>Raketenschächte</b>	
-		
<b>Abkühlzeit</b>	<b>Crew</b>	<b>Frachtraum</b>
-	50	80
<b>BOU</b>		
-		

## Akvolithen

Einst waren sie die vorherrschende Spezies auf Akvo. Seit dem Einfall der Xerx kämpfen sie um blankes Überleben und haben diesen Kampf eigentlich bereits verloren. Bevor sie untergehen, werden die letzten Überlebenden der Akvolithen den Charakteren dabei helfen, von Akvo zu fliehen.

Akvolith					
<b>Stufe 1</b>					
<b>KÖR:</b> 7	<b>AGI:</b> 7	<b>GEI:</b> 6			
<b>ST:</b> 3	<b>BE:</b> 3	<b>VE:</b> 1			
<b>HÄ:</b> 3	<b>GE:</b> 0	<b>AU:</b> 0			
23	11	10+2	5+2	11+3	7
<b>Nahkampfwaffen</b>				<b>Waffeneig.</b>	
Jagdspeer		+3	-2	+2	-
<b>Fernkampfwaffen</b>					<b>Waffeneig.</b>
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
<b>Panzerung</b>			<b>TYP</b>		
-	-	-	-		-
Schuppen		+1	-		-
-	-	-	-		-
<b>Beute</b>					
-	-	-	-	-	-

## Eigenschaften

### Schwimmhäute

Schwimmen-Proben +3. Laufen Wert im Wasser +2

### Zweistoffatmern

Kann sowohl Wasser auch als Luft atmen.

### Talente

Hart im Nehmen I (LK +3)  
Nahkampferfahrung I (Schlagen +1)

Guroc-Miliz					
<b>Stufe 1</b>					
<b>KÖR:</b> 7	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 5			
<b>ST:</b> 2	<b>BE:</b> 1	<b>VE:</b> 1			
<b>HÄ:</b> 3	<b>GE:</b> 4	<b>AU:</b> 0			
20	10+3	9-1	5	9+1	12+3
<b>Nahkampfwaffen</b>				<b>Waffeneig.</b>	
Jagdmesser		+1	-	-	-
<b>Fernkampfwaffen</b>					<b>Waffeneig.</b>
Gewehr		+3	-	-4	-1
Helm		+1	L		-1
Schutzweste		+1	L		-
Arm- & Beinprotektoren		+1	L		-
<b>Beute</b>					
-	-	-	-	-	-

## Krillix-Ältester

Der Rat der Ältesten gilt als moralischer Kompass für die Bevölkerung und hat die Funktion als beratendes Organ für die eigentliche Regierung inne.

Die Ältesten konnten mit ihren telepathischen Fähigkeiten das Xerx-Großhirn aufspüren, wurden aber durch die entstandene Verbindung unter dessen Kontrolle gebracht.

Krillix-Ältester		
Stufe 8		
KÖR: 8	AGI: 4	GEI: 8
ST: 0	BE: 0	VE: 8
HÄ: 2	GE: 0	AU: 7
22	11	4 5 8 4
Nahkampfwaffen		
	GA	Waffeneig.
Waffenlos		
	+0 +5	- -
Fernkampfwaffen		
	GA	Waffeneig.
-	- - -	- - -
-	- - -	- - -
Panzerung		
	TYP	
-	- -	- -
-	- -	- -
-	- -	- -
Beute		
-		
<b>Speziesmerkmal Robust (Panzer)</b>		
Abwehr permanent um +1 erhöht.		
<b>Talente</b>		
Psi-Training III (Psikraft +3) Psionisches Potential III (Psienergie +6)		
<b>Psikraft: 18 , Psienergie: 14</b>		
<b>Psi-Talente</b>		
<b>Telepathie</b> (aktiv, PK 0) Kann per Gedankenübertragung kommunizieren. Abwehr durch Wurf auf Psikraft – (GEI+VE)/2 des Ziels.		
<b>Entfesselter Wille</b> (PK +4) Erhöht die Reichweite von Telepathie auf systemweit.		
<b>Geistschlag</b> (aktiv, PK 1) Ein Ziel in AU x 2 Metern Sichtweite erleidet einen telepathischen Angriff. Vergleichende Probe Psikraft (-1/5 m Entf.) gegen GEI+AU, bei Erfolg erleidet das Ziel die Differenz als nicht abwehrbaren Schaden.		
<b>Machtwort</b> (PK +2) Erhöht die Reichweite von Geistschlag um AU. Bei Erfolg verliert das Ziel seine nächste Aktion.		
<b>Psischild</b> (aktiv, PK 1) Kann per Gedankenübertragung kommunizieren. Abwehr durch Wurf auf Psikraft – (GEI+VE)/2 des Ziels.		
<b>Psiwehr</b> (PK +1) Abwehr über GEI+AU+Psischild		
<b>Verstärken</b> (PK +0) Erhöht Effekt von Psischild um +4.		

## Krillix-Soldat

Diese Streitkräfte haben die Krillix zur Unterstützung entsandt, um Guroc von den Xerx zu befreien.

Krillix-Soldat		
Stufe 5		
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4
ST: 4	BE: 2	VE: 0
HÄ: 4	GE: 4	AU: 0
25	13+4	10-2 5 12+1 14+4
Nahkampfwaffen		
	GA	Waffeneig.
Jagdmesser		
	+1	- - -
Fernkampfwaffen		
	GA	Waffeneig.
Sturmgewehr		
	+4 -3 -4 -1	-  HA
-	- - -	- - -
Panzerung		
	TYP	
Helm		
	+1 L	-1 -
Leichter Brustpanzer		
	+2 L	- -
Arm- & Beinprotektoren		
	+1 L	- -
Beute		
-		
<b>Speziesmerkmal Robust (Panzer)</b>		
Abwehr permanent um +1 erhöht.		
<b>Talente</b>		
Hart im Nehmen I (LK +3) Schießtraining II (Schießen +2)		



Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat.

## FREIES SPIEL, FREIE LIZENZ

Starslayers ist ein freies, nicht-kommerzielles Rollenspiel, zu dem auch Du Inhalte oder Erweiterungen beisteuern kannst. Zu diesem Zweck stehen alle Texte, Icons und Regelmechaniken - nicht aber die Illustrationen - unter folgender Creative Common Lizenz:



Namensnennung - Keine kommerzielle Nutzung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Deutschland  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/de>

