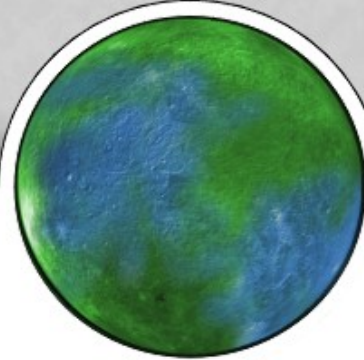


Die Xerx-Chroniken: Guroc

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 entschieden. Werden weitere Systeme den Xerx zum Opfer fallen oder kann der Schwarm sogar wieder zurückgedrängt werden?

Guroc

Das System Guroc liegt in einem kleinen Ausläufer des Sektor X nahe der Grenze der Liga der Freien Welten. Erst vor kurzem hat sich der Xerx-Schwarm hier weiter ausgebreitet und das ganze Planetensystem überrannt. Die verbliebenen Bewohner des Hauptplaneten Guroc kämpfen noch immer gegen die Invasoren an,

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 humanoiden 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 Abenteuerer 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 Glückssuchende an.

Seit dem Einfall des Schwarms 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, vorallem wenn man keine Armeeuniform trägt. Die Bevölkerung wartet auf militärische Unterstützung von der Liga. Stattdessen schlägt es waghalsige Abenteurer hierher, die die zerstörten Siedlungen plündern wollen.



"Krill ist die Wiege der Krillix-Zivilisation. Kaum zu glauben, dass 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 Geburtstätte der Krillix. Diese Spezies von humanoiden schabenartigen Insekten hat sich mittlerweile auf die gesamte Galaxie ausgebreitet und auf unzähligen Planeten niedergelassen. Dennoch haben Hunderttausende 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 Raumtage 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 verloren 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 verschanzten 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 abge-
nagten Überreste der Wissenschaftler
sind überall zu finden.
- Der zentrale Raum der Basis beinhaltet
den Hauptcomputer und eine Wasser-
schleuse in Form eines Tauchbeckens.
- Während sich die Charaktere in Si-
cherheit wägen und am Hauptcompu-
ter 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 überren-
nen.
- Die Charaktere müssen die Angriffs-
welle so lange abwehren, bis alle wich-
tigen Daten aus dem Hauptcomputer
extrahiert wurden.
- Danach ist ein sofortiger Rückzug zu-
rück 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 Akvo-
lithen den Charakteren zur Hilfe. Ge-
meinsam können sie sich eine Schneise
zum Raumschiff schlagen. Dabei op-
fern sich die Akvolithen heldenhaft, so
das kaum einer (oder gar keiner) über-
lebt.



Xerx-Schwimmer

Zwischenspiel

- Die Charaktere könnten in ihrem
Raumschiff die Daten aus der For-
schungsbasis auf Akvo auswerten (sie-
he Kasten).

Krill

- Die Charaktere werden auf Krill von
den Krillix freundlichen 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-Groß-
hirn - einem sogenannten Xerx-Hirn-
ling - koordiniert werden.
- Die Charaktere sollen den Rat der Äl-
testen 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! (Bioche-
mie) 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 Kon-
trolle über die Ältesten, die nun mit
ihren gewaltigen Psi-Kräften die Cha-
raktere attackieren.

- Nach dem Kampf kann einer der Ältes-
ten mit seinem letzten Atemzügen
den Charakteren den Standort verrat-
ten. Der Xerx-Hirnlings 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-Hirnlings aus-
schalten sollen.

Raumstation Lera-X

- Wenn die Charaktere an die Raumsta-
tion andocken und sie betreten, wer-
den sie feststellen, dass die Station in
allen Bereichen von den Xerx einge-
nommen wurde.
- Nachdem sie sich durch die Station ge-
kämpft haben, finden sie den Xerx-
Hirnlings in einem zentralen Raum. Es
wird von großen Xerx-Kriegern be-
wacht.
- Können die Charaktere ihn vernichten,
ist ihnen ein großer Schlag gegen die
Invasoren gelungen.



Xerx-Drohne

Finale Befreiungsschlacht auf Guroc

Gestärkt aus den Erkenntnissen der Wis-
senschaftler 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 lan-
den. Dort verstärken sie die Verteidi-
gungsstellungen der Kolonien und reihen
sich in den Truppen problemlos ein.

Die Schlacht wird zwischen hundert
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 Hand-
voll Verteidigern gegen eine oder mehre-
re Wellen von Xerx abhandeln. Die Er-
eignisse 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 Streit-
kräfte erfolgreich.

Konsequenzen

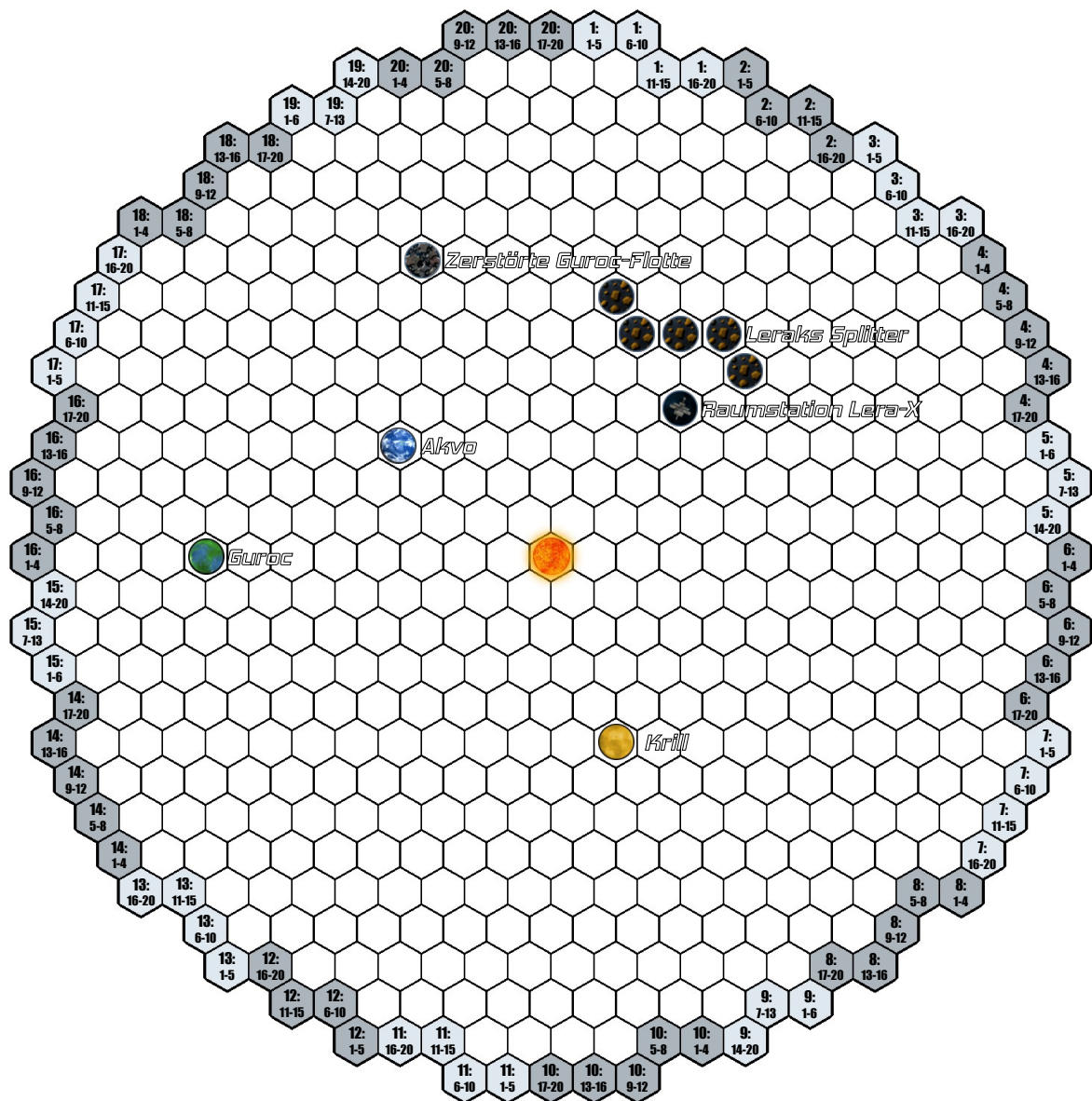
Ist die Liga-Flotte erfolgreich und die Xerx
konnten besiegt werden, kann der Wieder-
aufbau der Kolonien auf Guroc beginnen.
Die Krillix können wieder ihren Geschäf-
ten nachgehen und helfen auch gerne den
Kolonisten.

Konnte die Xerx-Invasion nicht aufgehal-
ten werden, wird Guroc innerhalb von we-
nigen Wochen oder gar Tagen komplett
überannt werden. Die Krillix können auf
Krill noch lange Widerstand leisten. Je-
doch werden die Xerx irgendwann mit der
dortigen Strahlung umgehen und auch
dort großflächig einfallen können. Die
Krillix werden gezwungen sein, ihren Hei-
matplaneten zu verlassen. Nach dem Fall
des Guroc-Systems wird der Xerx-
Schwarm weiter in die Zone der Liga vor-
rücken.

Guroc
Planetensystemkarte

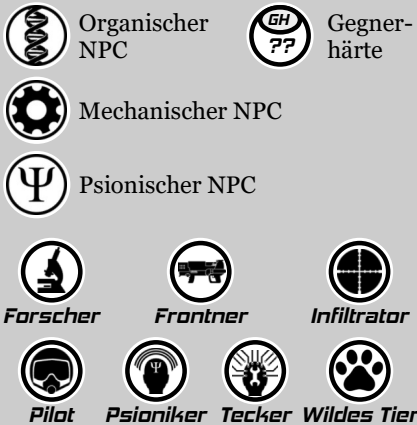


Guroc
Planetensystemkarte (für sparsamen Druck)
















Nichtspieler-Charaktere

Legende NPCs



Xerx-Drohne

Normalerweise kümmern sich die Drohnen bei den Xerx um alltägliche Aufgaben. Manchmal setzt der Schwarm sie aber auch für massenhafte Angriffe ein.

Xerx-Drohne									
									
KÖR: 6		AGI: 8		GEI: 1					
ST: 4		BE: 4		VE: 0					
HÄ: 2		GE: 0		AU: 0					
									
13	9	12	8	11	10				
Nahkampfwaffen				GA		Waffeneig.			
Chitinkralen			+1	-	-	-			
Fernkampfwaffen				GA			Waffeneig.		
Säurestrahl		+2	-	-2	-	-			
-		-	-	-	-	-			
Panzerung					TYP				
-				-	-		-	-	
Chitinhaut				+1	-		-	-	
-				-	-		-	-	
Beute									
-									

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 Angegriffene 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 Schwarms. Sie fungieren als Jäger, Späher und leichte Kampfeinheiten an vorderster Front.



Xerx-Krieger							
							
KÖR: 10		AGI: 7		GEI: 3			
ST: 3		BE: 2		VE: 0			
HÄ: 3		GE: 2		AU: 0			
							
23	15	9	5	15	11		
Nahkampfwaffen				GA		Waffeneig.	
Klauen			+2	-	-	-	
Fernkampfwaffen				GA		 Waffeneig.	
Säurestrahl		+2	-	-2	-	-	
-		-	-	-	-	-	
Panzerung				TYP			
-			-	-		-	-
Chitinhaut			+2	-		-	-
-			-	-		-	-
Beute							
-							

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 Angegriffene 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.

Xerx-Schwimmer								
								
KÖR: 8		AGI: 9		GEI: 3				
ST: 3		BE: 4		VE: 0				
HÄ: 2		GE: 1		AU: 0				
								
20	12	13	6	13	12			
Nahkampfwaffen				GA		Waffeneig.		
Klauen			+2	-	-	-		
Fernkampfwaffen					GA			Waffeneig.
Säurestrahl			+2	-	-2	-	-	
-			-	-	-	-	-	
Panzerung				TYP				
-			-	-		-	-	
Chitinhaut			+2	-		-	-	
-			-	-		-	-	
Beute								
-								
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 Angegriffene 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					
KÖR: 12	AGI: 3	GEI: 10			
ST: 0	BE: 0	VE: 5			
HÄ: 5	GE: 0	AU: 3			
81	19	3	5	13	-
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Mandibeln		+1	-	-	-
Fernkampfwaffen				GA	
-		-	-	-	-
-		-	-	-	-
Panzerung			TYP		
-		-	-	-	-
Chitinhaut		+2	-	-	-
-		-	-	-	-
Beute					
-					

Eigenschaften

Ein Organismus, viele Körper

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

Feind-Teleport

Einmal pro Kampf einen Gegner in Berührungs-Reichweite GEI+AU-Probe in Metern wegteleportieren

Infrarotsicht

Kann selbst in völliger Dunkelheit sehen und Wärmequellen wahrnehmen.

Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene 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.

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					
				GKL C	
Struktur		Geschwindigkeit		Wendigkeit	
 80		 10		 +3	
Hüllenpanzer		Schilder		Schildgenerator	
 15		 25		 10	
Pilot		Geschütze		Waffensysteme	
 14		BOU		 +3	
Treibstoff				Raketenschächte	
 -				 -	
Abkühlzeit		Crew		Frachtraum	
 -		 50		 80	
<div></div>					

Guroc-Miliz

Die Milizionäre von Guroc sind keine Berufssoldaten. Dennoch sind sie bereit und fest entschlossen, ihre Heimat zu verteidigen.

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

Akvolithen

Einst waren sie die vorherrschende Spezies auf Akvo. Seit dem Einfall der Xerx kämpfen sie um blanke 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					
		Stufe 1			
KÖR: 7	AGI: 7	GEI: 6			
ST: 3	BE: 3	VE: 1			
HÄ: 3	GE: 0	AU: 0			
23	11	10+2	5+2	11+3	7
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Jagdspeer		+3	-2	+2	-
Fernkampfwaffen			GA		Waffeneig.
-		-	-	-	-
-		-	-	-	-
Panzerung			TYP		
-		-	-	-	-
Schuppen		+1	-	-	-
-		-	-	-	-
Beute					
-					

Eigenschaften

Schwimmhäute

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

Zweistoffatmer

Kann sowohl Wasser auch als Luft atmen.

Talente

Hart im Nehmen I (LK +3)

Nahkampferrfahrung I (Schlagen +1)

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	
		-	-	-	-
		-	-	-	-
Panzerung			TYP		
		-	-	-	-
		-	-	-	-
		-	-	-	-
Beute					

Speziesmerkmal Robust (Panzer)

Abwehr permanent um +1 erhöht.

Talente

Psi-Training III (Psikraft +3)
Psionisches Potential III (Psienergie +6)

Psikraft: 18 , Psienergie: 14

Psi-Talente

Telepathie (aktiv, PK 0)

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

Entfesselter Wille (PK +4)

Erhöht die Reichweite von Telepathie auf systemweit.

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.

Psischild (aktiv, PK 1)

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

Psiwehr (PK +1)

Abwehr über GEI+AU+Psischild

Verstärken (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	
Sturmgewehr		+4	-3	-4	-1
		-	-	-	-
Panzerung			TYP		
Helm		+1	L	-1	-
Leichter Brustpanzer		+2	L	-	-
Arm- & Beinprotektoren		+1	L	-	-
Beute					
Speziesmerkmal Robust (Panzer)					
Abwehr permanent um +1 erhöht.					
Talente					
Hart im Nehmen I (LK +3)					
Schießtraining II (Schießen +2)					

STARSLAYERS FANWERK

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>

