

STARFINDER

ALIEN-ARCHIV 2



Development Leads • Joe Pasini, Chris Sims, and Owen K.C. Stephens

Authors • Alexander Augunas, Kate Baker, John Compton, Adam Daigle, Brian Duckwitz, Eleanor Ferron, Amanda Hamon Kunz, James Jacobs, Mikko Kallio, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundein, Robert G. McCreary, Mark Moreland, Matt Morris, Adrián Ng, Joe Pasini, Lacy Pellaizar, David N. Ross, Stephen Rowe, Chris Sims, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, and Russ Taylor

Cover Artist • Remko Troost

Interior Artists • Alexandr Alexandrov, David Alvarez, Helge C. Balzer, Leonardo Borazio, Alberto Dal Lago, Jorge Fares, Rodrigo Gonzalez Toledo, Matthias Kinnigkeit, Roman Roland Kuteynikov, Victor Manuel Leza Moreno, Raph Lomotan, David Melvin, Alexander Nanitchkov, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Ainur Salimova, Fırat Solhan, and Matias Tapia

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

Director of Game Design • Jason Bulmahn

Managing Developers • Adam Daigle and Amanda Hamon Kunz

Organized Play Lead Developer • John Compton

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

Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens

Starfinder Society Developer • Thurston Hillman

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner and Mark Seifter

Managing Editor • Judy Bauer

Senior Editor • Christopher Carey

Editors • Janica Carter, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng, Kate O'Connor, Lacy Pellaizar, Rep Pickard, Eric Prister, Tom Squier, and Jason Tondro

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick

Franchise Manager • Mark Moreland

Project Manager • Gabriel Waluconis

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Chief Financial Officer • John Parrish

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler

Marketing Manager • Dan Tharp

Licensing Manager • Glenn Elliott

Public Relations Manager • Aaron Shanks

Organized Play Manager • Tonya Woldridge

Human Resources Generalist • Megan Gilchrist

Accountant • Christopher Caldwell

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Web Production Manager • Chris Lambertz

Senior Software Developer • Gary Teter

Webstore Coordinator • Rick Kunz

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

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

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

Deutsche Ausgabe • Ulisses-Spiele

Originaltitel • Starfinder Alien Archive 2

Übersetzung • Peter Basedau, Marion Puhlmann und Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrekturat • Peter Basedau, Moritz Bednarski, Maik Malcherek, Thorsten Naujoks

Layout • Matthias Lück

INHALT

Übersicht

Aion, Tekhoinos	4
Akata	6
Anacite	8
Arquand-Gazelle	10
Azata, Tritidair	12
Bär, Erweckter	14
Bolida	16
Calecor	18
Damai	20
Dämon, Pluprex	24
Dinosaurier	26
Drache, Kosmosdrache	28
Drache, Metalldrache	30
Ebenenabkömmling	32
Embri	34
Emotivore	36
Entführerschleim	38
Farbe aus dem All	40
Formianer	42
Garaggakal	44
Geist	46
Ghoran	48
Ghul	50
Glasschlange	52
Golem	54
Gremlin, Glitch	56
Haeschi-Schaa	58
Haschukayak	60
Herdentier	62
Hirnpilz	64
Hobgoblin	66
Khefak	68
Knochensoldat	70
Lebende Apokalypse	72
Leichenvolk	74
Mi-Go	76



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Walsheim
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US56039PDF



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, and the original period called the “Bardic” term (kisnali, the skyfire dreamer (the official Open Game Content term for which is “dreaming bard”), and the Drift (the official Open Game Content term for which is “hyperspace”). (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Starfinder Alien Archive 2 © 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 Flip-Tiles, 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.

Mondblume	78	Anhänge	136
Nysscholora	80	Anhang 1: Schablonen für	
Oni	82	Kreaturunterarten	136
Ork	84	Anhang 2: Schablonen für Umgebungen	138
Oscharu	86	Anhang 3: Gestaltwandel	141
Pahtra	88	Anhang 4: Universale Kreaturenregeln	148
Phentomit	90	Anhang 5: Kreaturen nach HG	155
Plasmaschlick	92	Anhang 6: Kreaturen nach Art	155
Quorlu	94	Anhang 7: Kreaturen nach Gelände	156
Raubtier	96	Anhang 8: Schablonen	157
Ravai	98	Anhang 9: Regeloptionen	157
Riese	100	Anhang 10: Sonstige Spielwerte	158
Roboter	102	Anhang 11: Spielervölker	159
Schantak	104		
Schiffgehirn	106		
Schotalaschu	108	Dieses Buch bezieht sich auf mehrere andere	
Schwarm	110	Starfinderprodukte, die aber nicht zur Verwendung	
Sonnenfunke	112	dieses Bandes erforderlich sind.	
Squox	114		
Staubmanta	116		
Taschtari	118		
Teufel, Kriegsteufel	120		
Träumer	122		
Trox	124		
Ungeziefer, Weltraumungeziefer	126		
Velstrac, Anchoret	128		
Vermelith	130		
Vlaka	132		
Weltraumamöbe	134		



EINLEITUNG

0

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

Das Starfinder Alien-Archiv 2 stellt eine Auswahl dieser Aliens dar, entworfen für Spielleiter, um damit herausfordernde Begegnungen und Abenteuer zu bauen, wie auch für Spieler, um damit die perfekten Charaktere zu erschaffen und zu individualisieren. Ebenso ist es ein Quell der Spielwelt-Informationen und kultureller Details zu dem Schmelzriegel verschiedener Welten, welchen die Heimatgalaxis von Starfinder darstellt. Um die Kreaturen in diesem Kodex vollständig nutzen zu können, brauchst du eine Ausgabe des *Starfinder-Grundregelwerks*.

Dieses Buch bietet nur eine kleine Auswahl der Myriaden Kreaturen, die man im Starfinder-Hintergrund antreffen kann. Um noch mehr zu entdecken, wirf einen Blick in die Bände der Starfinder-Abenteuerpfade, *Starfinder Paktwelten* und andere Ergänzungswerke, oder importiere mittels des Starfinder-Konversion-Kapitels im *Starfinder-Grundregelwerk* leicht und schnell Monster aus den *Pathfinder-Monsterhandbüchern* in dein Starfinder-Spiel. Im „Anhang 1: Kreaturen-Schablonen“ finden sich nicht nur Schablonen, mit denen einige in diesem Buch vorgestellten Aliens erschaffen werden können, sondern auch umweltbasierte Schablonen, mit denen der SL unendlich viele Welten mit den passenden Kreaturen bevölkern kann.

Das Alien-Archiv umfasst aber nicht nur Kreaturen! Dieses Buch bietet auch eine Menge an fremdartiger Technologie wie Rüstungen, magische Gegenstände, Waffen und vieles mehr, was sich perfekt als Belohnung oder zur Individualisierung von Spielercharakteren eignet, verteilt über die dazugehörigen Kreaturen-Einträge. Und „Anhang 2: Gestaltwandel“ bietet Zauberkundigen Regeln, um die Gestalt jeder nur vorstellbaren Kreatur zu wandeln!

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

VOLKSMERKMALE UND ALIEN-SC

Dieses Buch setzt die Starfinder Tradition fort, Spielern eine große Auswahl an Alienarten zu bieten, aus denen sie bei der Charaktererschaffung wählen können. Auf S. 159 findest du einen Index der spielbaren Spezies in diesem Buch. Wie immer ist es am SL zu entscheiden, ob er Spielercharaktere dieser Aliens im Spiel zulässt. Obwohl nichtmenschliche Aliens mit fremdartiger Morphologie überwiegen, kann davon ausgegangen werden, dass alle spielbaren Spezies (sofern nicht anders vermerkt) über zwei Hände, um Waffen und andere Ausrüstung zu halten. Ähnlich kann jede spielbare Alienspezies unabhängig von ihrer jeweiligen Physiologie die in verschiedenen Starfinderbüchern vorgestellte Ausrüstung kaufen und benutzen. Es könnte notwendig sein, die Rüstung eines Charakters anzupassen, wenn diese ursprünglich für eine andere Spezies geschaffen wurde, bevor sie effektiv getragen werden kann; die entsprechenden Regeln, um Rüstungen anzupassen findest du auf Seite 196 des *Starfinder-Grundregelwerks*. Mit Zustimmung des SL können

diese Regeln als Grundlage verwendet werden, andere Ausrüstungsstücke aus ähnlichen Gründen anzupassen. Der SL kann auch entscheiden, nicht-humanoiden spielbaren Spezies zum Zwecke von Zaubersprüchen und anderen Fähigkeiten als Humanoiden zu behandeln.

WIE MAN SPIELWERTE LIEST

Der folgende Abschnitt erklärt, wie die Spielwerte einer Kreatur gelesen werden. Nicht alle Kreaturen verfügen über alle der unten aufgeführten Informationen. Wenn ein Monster Einträge besitzt, die hier nicht erklärt werden oder die von den normalen Klassenmerkmalen und anderen Regeln für Charaktere aus dem *Starfinder-Grundregelwerk* abweichen, dann werden sie entweder am Ende der Spielwerte unter „Besondere Fähigkeiten“ beschrieben oder in „Anhang 4: Universelle Kreaturenregeln“, oder auch in der Schablone, die diese Fähigkeiten verleiht (dies kann die Kreaturenunterart, Klasse oder Schablone sein; siehe Seite 126 des Alien-Archivs für weitere Informationen zu Schablonen).

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

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

Volk und Schablone: Alle Kreaturen haben einen Volkseintrag. Einige Kreaturen wurden darüber hinaus unter Verwendung von Klassen oder Schablonen erschaffen, was ihnen mehr Fähigkeiten verleiht. Führt dieser Eintrag „Variante“ auf, dann ist die Kreatur eine veränderte Version der ursprünglichen Kreatur, zusätzlich zu den abweichenden Besonderen Fähigkeiten oder Klassenschablonen. Führt dieser Eintrag „Einzigartig“ auf, dann ist die Kreatur die einzige ihrer Art.

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

INI, Sinne und Wahrnehmung: Diese Einträge führen den Initiativemodifikator der Kreatur auf, gefolgt von ihren speziellen Sinnen (dieser Eintrag fehlt, wenn sie keine hat). Ihr Wahrnehmungsmodifikator wird hier anstelle ihres Fertigkeiteneintrages (siehe Seite 5) aufgeführt.

Aura: Sollte die Kreatur über eine besondere magische oder außergewöhnliche Aura verfügen, ist sie an dieser Stelle zusammen mit der Angabe ihres Radius angegeben und, falls vorhanden, mit ihrem Rettungswurf-SG, um den Effekten der Aura zu widerstehen. Einige universelle Kreaturenregeln, wie z. B. Unheimliche Ausstrahlung sind ebenfalls hier aufgeführt.

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



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

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

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

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

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

Nahkampf: An dieser Stelle sind die Nahkampfangriffe der Kreatur angegeben, jeder in seiner eigenen Zeile. Der Angriffs-wurfmodifikator erscheint hinter der Bezeichnung des Angriffs, gefolgt vom Schaden des Angriffs, der Schadensart und kritischen Effekten in Klammern. Kreaturen, die über natürliche Nah- oder Fernkampfangriffe bzw. -waffen verfügen (z.B. Säure-spucke, Biss oder Klaue) werden so behandelt, dass sie die universelle Kreaturenregel Natürliche Waffen hat (s.S. 152).

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

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

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

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

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

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

Attributwertmodifikatoren: Die Attributwertmodifikatoren der Kreatur werden hier angegeben (anstelle der Attributwerte selbst).

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

MONSTERREFERENZ-SYMBOLE

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

KAMPFROLLE

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

FERTIGKEITSROLLE

Diese Kreaturen sind tendenziell mit verschiedenen Fertigkeiten besonders effektiv.

ZAUBERROLLE

Diese Kreaturen verlassen sich vor allem auf Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten

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

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

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

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

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

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

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

AION, TEKHOINOS



TEKHOINOS
AION
HG 10
EP 9.600

TEKHOINOS

EP 9.600

N Mittelgroßer Externar (Aion, Extratypisch)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +19

VERTEIDIGUNG **TP 145**

ERK 23; **KRK** 24

REF +9; **WIL** +13; **ZÄH** +11

Immunitäten Kälte, kritische Treffer, Gift;

Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10;

Verteidigungsfähigkeiten Angepasste Verteidigung, kann nicht in die Zange genommen werden; **ZR** 21

ANGRIFF

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

Nahkampf Hieb +19 (2W8+12 W)

Mehrfachangriff 3 Hiebe +13 (1W10+12 W)

Fernkampf Telekinetischer Stoß +21 (2W8+10 W; Krit. Niederwerfend)

Angriffsfähigkeiten Wiederholungszwang

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10)

1/Tag – **Monster festhalten** (SG 20), Ebenenwechsel (nur selbst)

3/Tag – **Synaptischer Impuls** (SG 19)

Beliebig oft – **Unsichtbarkeit**

SPIELWERTE

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

Fertigkeiten Akrobistik +19 (Fliegen +27), Biowissenschaften +19 (Wissen abrufen +29), Heimlichkeit +24, Kultur +19 (Wissen abrufen +29), Motiv erkennen +19, Mystik +24 (bei Wissen abrufen +34), Technik +19

Sprachen Gedankenbild

Sonstige Fähigkeiten Keine Atmung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Äußere Ebenen)

Organisation Einzel, Paar oder Kollektiv (3–10)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Angepasste Verteidigung (AF) Erleidet ein Tekhoinos

Elektrizitäts-, Feuer-, Säure- oder Schallschaden, erhält er anschließend eine Resistenz von 10 gegen diese Schadensart. Die Resistenz gilt nicht für den auslösenden Angriff und hält 1 Stunde lang an oder bis eine neue Resistenz ausgelöst wird. Diese Resistenz ist mit anderen Formen der Energieresistenz kumulativ.

Telekinetischer Stoß (AF) Der Telekinetische Stoß eines Tekhoinos hat eine Reichweite von 15 m.

Wiederholungszwang (ÜF) Ein Tekhoinos kann mit einer Standard-Aktion eine Kreatur in einem Radius von 30 m

HG 10

so lange dazu zwingen, seine Handlungen zu wiederholen, bis ihr ein Willenswurf mit SG 19 gelingt. Die Kreatur muss jedwede Volle, Standard- oder Bewegungsaktion, die sie in der Runde ausführt, nachdem sie diesem Effekt ausgesetzt wurde, in der nächsten Runde wiederholen. Die Kreatur muss dieselben Aktionen in derselben Reihenfolge ausführen (z. B. sich entsprechend ihrer Bewegungsrate bewegen und einen bestimmten Zauber wirken) und muss gegen dasselbe bzw. dieselben Ziele agieren. Allerdings muss diese Kreatur nicht dieselben Entscheidungen treffen (so muss es sich nicht über dieselbe Anzahl Felder bewegen oder denselben Befehl für den Zauber Befehl wählen). Ist das Ziel nicht in der Lage, eine Aktion zu wiederholen, ist es unfähig zu handeln und sein Zug endet sofort. Eine vom Wiederholungszwang betroffene Kreatur kann nicht die Handlung Verzögern nutzen. Bereitet sie in derselben Runde eine Handlung vor, in der sie vom Wiederholungszwang betroffen wird, muss sie dieselbe Aktion in der nächsten Runde ebenfalls vorbereiten und dafür denselben Auslöser wählen. Unabhängig davon, ob der Kreatur der Rettungswurf gegen diese Fähigkeit gelingt, ist sie für die nächsten 24 Stunden gegen weitere Anwendungen dieses Effekts immun.

Die rätselhaften Aionen erhalten das Gleichgewicht des Multiversums nach Regeln, die nur ihnen bekannt sind. Jede Art eines Aion hält die Macht über einen Aspekt der natürlichen Ordnung und strebt danach, das Gleichgewicht der Kräfte zu halten – gleichgültig gegenüber ethischen oder moralischen Bedenken. Tekhoinos-Aionen befassen sich mit der Balance zwischen der sozialen Entwicklung und technologischem Fortschritt. Völker, deren wissenschaftliche Fortschritte die soziale Entwicklung überflügelt haben, ziehen mit großer Wahrscheinlichkeit die Aufmerksamkeit eines Tekhoinos auf sich. Dasselbe gilt für Völker, welche technologische Entwicklung aufgrund spiritueller Belange gewaltsam unterdrücken.

Tekhoinos mischen sich oft dann ein, wenn eine Gesellschaft durch äußere Kräfte entweder auf einen höheren Stand erhoben oder entsprechend zurückgehalten wird, aber sie greifen auch ein, wenn eine Gesellschaft sich selbst destabilisiert. Was genau eine Gesellschaft im Ungleichgewicht ausmacht, wird von einem komplexen Code bestimmt, der für jeden außer den Aionen völlig unverständlich ist. Besteht der Verdacht eines Ungleichgewichts, besucht ein einzelner Tekhoinos die Gesellschaft, sammelt mittels seiner ihm innewohnenden Fähigkeiten Informationen und berät sich mit einem größeren Kollektiv aus Tekhoinos und anderen Aionen mittels seiner Fähigkeit Gedankenbild. Sobald ein Konsens erreicht ist, kann der Tekhoinos mit seiner Intervention beginnen, auf Verstärkung warten oder weiterreisen, um nach weiteren Gesellschaften im Ungleichgewicht zu suchen.