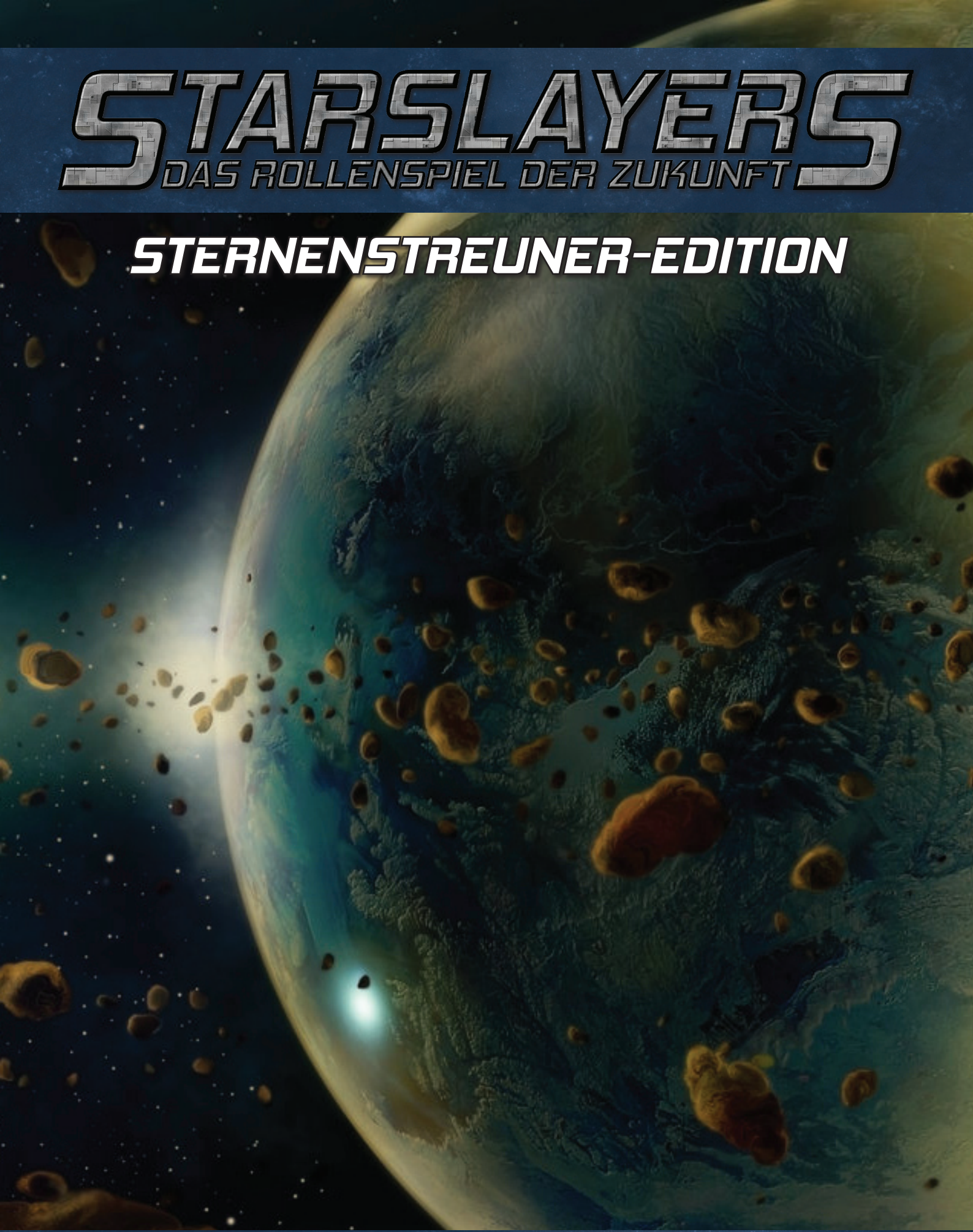
STARSLAYERS

DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT

STERNENSTREUNER-EDITION



DAS FENDER-SYSTEM

von Christian Kennig

STARSLAYERS
DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT

STERNENSTREUNER-EDITION

DAS FENDER-SYSTEM

von
Christian Kennig

Redaktion:
Constantin Hoppe, Christian Kennig
und Fabian Mauruschat

Cover:
ValentiniaK

Korrektorat:
Constantin Hoppe und Fabian Mauruschat

Karten, Icons, Layout und Produktion:
Christian Kennig

Danke an die Crew der D-Fender:
Alexander Chirkoch, Tan Cron, Simay Özdogan, Michael Rieger,
Murat Torunlar und Thomas Trapp

© 2016

WILLKOMMEN

...zu der zweiten Erweiterung für die ***Sternenstreuner-Editon*** von ***Starslayers***: ***Das Fender-System***!

Bislang handelten die Veröffentlichungen für die Vanilla von ***Starslayers*** allesamt von Regeln, Regeln und nochmals Regeln, doch gerade in einem SciFi-Rollenspiel, in dem man mal schnell von Welt A nach Welt B schippern kann, braucht man früher oder später auch etwas Setting, in dem man spielen kann.
Ein erster, grober Rahmen für die eigene Kampagne, mit Platz für die eigenen Abenteuer und der sich nicht nur um die Spielercharaktere dreht, sondern ein Eigenleben besitzt.

Ähnlich wie Crimlak und das Dreiental für ***Dungeonslayers*** bildet der vorliegende Band mit Fender und seinem Sternensystem eine große Bühne voll unterschiedlichster Schauplätze für ***Starslayers*** - ein großer Sandkasten voll unendlicher Möglichkeiten.

Ich selbst habe mit meiner Spielrunde im Fender-System gespielt - meine Spieler haben den Kolonisten gegen das Imperium beigestanden, in Bridgefall mit Spionen gespeist, durch die Zeit gereiste Raumschiffe nahe Erens Wall erforscht, ein Massaker in einem Nachtclub von Fender-City verhindert, sich häuslich niedergelassen und gar ein Unternehmen gegründet.

Für diesen Band habe ich das Setting wieder auf default gesetzt, unsere Spuren entfernt und es mit allen möglichen Zusatzdetails gespickt, die am Tisch vorkamen - oder auch nicht. Nun ist es an der Zeit für neue Helden, hier ihre Spuren zu hinterlassen und ich hoffe, dass Du und Deine Spieler genau so viel Spaß hier haben werdet, wie wir!

Christian Kennig

FREIES SPIEL, FREIE LIZENZ

Die Sternenstreuner-Edition von 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:

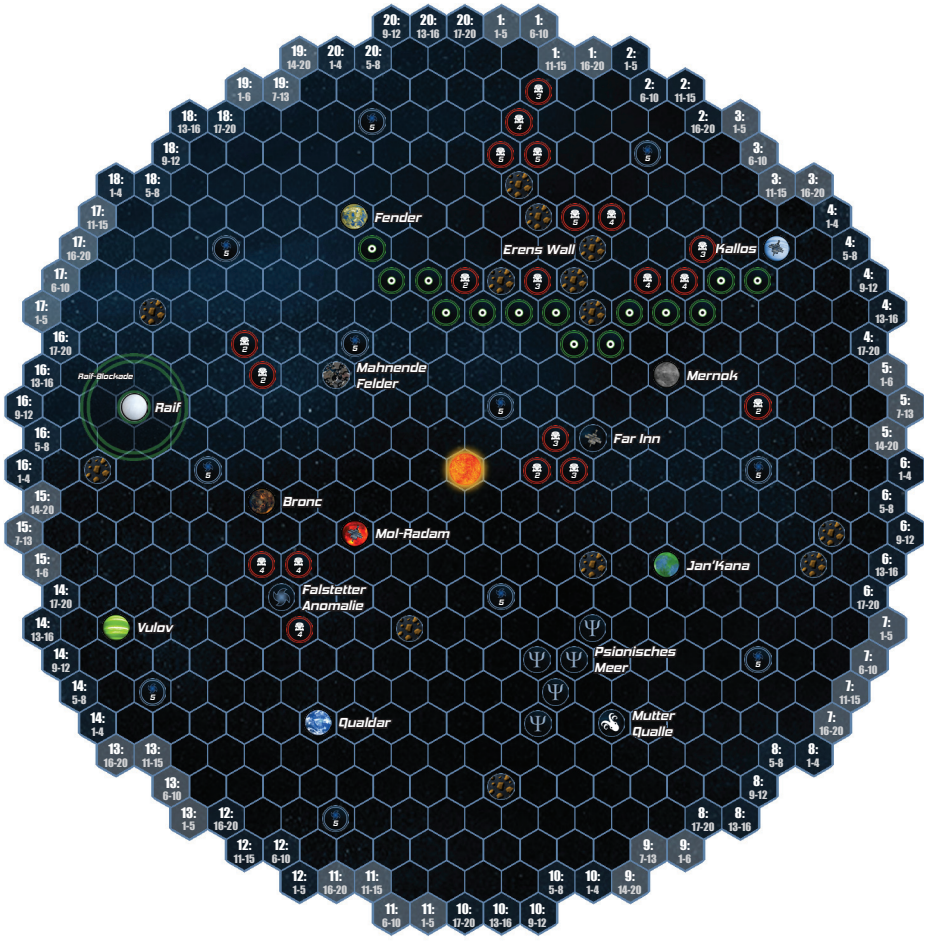
Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Deutschland
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/de

FENDER-SYSTEM

Willkommen im **Fender-System**, in dem Deine Spieler ihre ersten Abenteuer in der *Bekannten Galaxie* erleben können. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie lieber als Sternenhändler für die Ratsherren Fenders das System bereisen, Kurierdienste für die Wolkenstadt HighSky übernehmen, als Kopfgeldjäger bei Erens Wall auf Piratenjagd gehen oder uralte Alienartefakte auf Menkor suchen - die Möglichkeiten sind quasi unendlich.

Auf den folgenden Seiten findest Du neben einer allgemeinen Beschreibung des Fender-Systems auch Informationen zu sämtlichen Planeten und anderen, nennenswerten Orten - ein grober, aber ausreichender Rahmen, den Du leicht mit eigenen Ideen erweitern und nach Deinen Vorstellungen ausbauen kannst.

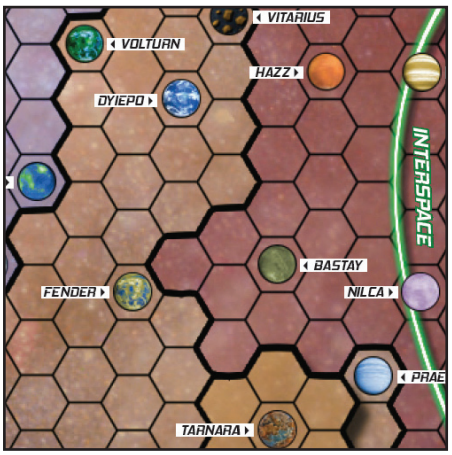
Wir wünschen Dir und Deinen Spielern viel Spaß im Fender-System!



DAS FENDER-SYSTEM

Das zum **Voidspace** gehörende Fender-System besteht aus einer kleinen Ansammlung größtenteils bewohnbarer Planeten, deren Bewohner in friedlicher Koexistenz miteinander leben.

Einzig die Lavasammler von **Mol'Radam**, die angeblich mit den **Raumpiraten** des Systems Hand in Hand arbeiten, sorgen hin und wieder für Unfrieden.



Das System verdankt seinen Wohlstand der namensgebenden Welt **Fender**, deren geschäftstüchtige Regierung mit Diplomatie und Handelsbeziehungen Feinde von außerhalb fern hält und so sich und seinen Nachbarn Sicherheit und Wohlstand im sonst so gefährlichen Voidspace ermöglicht.

Der gerade einmal fünf Psiraumtage entfernte Psipfad **Interspace** sowie die günstige Lage zwischen **Liga** und **Imperium** bringen zudem viele Reisende in das System, von denen angeblich jeder Zweite ein Schmuggler oder Spion ist.

DIE SYSTEMKARTE

Bei der auf dieser Seite gezeigten Karte des Fender-Systems handelt es sich um das Spielleiterexemplar, auf dem alle Orte und Geheimnisse verzeichnet sind.

Für die Spieler gibt es dagegen eine eigene Karte des Sternensystems, welche nur die Einträge enthält, die ein Systemscan offenbart - alles Weitere gilt es erst zu entdecken.

Erst mit der Zeit werden sie von weiteren Dingen wie dem *Far Inn* oder *Mutter Qualle* hören bzw. sie mit eigenen Augen entdecken, um diese dann auf ihrer Karte zu vermerken.

GEFAHREN & SPEZIELLE KARTENEINTRÄGE

Die Sicherheit des Fender-System endet mit den Himmeln seiner Zivilisationen - im Weltraum gelten andere Regeln.

Für jede **Normalraumreise**, die ein Schiff im Fender-System unternimmt, besteht eine einmalige Chance von 1 bis (geflogene Raumtage/2) auf W20, dass man irgendwo auf der Strecke auf Raumpiraten (siehe Seite 11) trifft.

Zudem stehen einige der Symbole auf der Systemkarte nicht für Planeten oder besondere Orte, sondern haben eigene Begegnungschancen, sobald man sie passiert:

Die Streitkräfte der auf der Route liegenden Planeten patroullieren hier regelmäßig. Dieses Gebiet ist sicher.

Wird dieses Gebiet passiert, besteht eine Chance von 1 bis X auf W20, dass man auf Piraten trifft (Seite 11).

Bei 1 bis X auf W20 manifestiert sich hier eine **Subanomalie der Falstetter Anomalie**, die einen erfassst (Seite 7).

GESCHICHTE

Hinweis:
Die folgenden Informationen sind nicht jedem bekannt, von einigen weiß sogar niemand.

Vor vielen Jahrtausenden - noch lange vor der Terranischen Förderation - herrschte angeblich das vergessene Volk der **Toglaner** über das heutige Fender-System. Die Toglaner beherrschten die Raumfahrt, doch so etwas wie einen Psimolekulatore oder Psisprünge kannten sie nicht.
In diese Zeit fällt auch die **Zerstörung Mernoks** - für die die Toglaner vielleicht sogar verantwortlich waren, doch dieses Wissen ist mit dem Letzten von ihnen schon vor langer Zeit verschwunden.

Ebenso das Wissen über eine große Schlacht gegen die **Xerx** am Rande des **Psionischen Meeres** - nur die sterblichen Überreste von **Mutter Qualle** zeugen noch von dem gewaltigen Kampf, der hier einst stattgefunden haben muss.
Schließlich erreichte die Terranische Förderation das System und errichtete auf dem trostlosen Planeten Fender kleine Kolonien, was unweigerlich zu Konflikten mit dem Nachbarplaneten **Tog**, der Heimat der Toglaner, führte.

Warum Terra hier mit solch gnadenloser Härte zuschlug, ist in den geheimen Archiven der gefallen Supermacht verschollen, doch nur wenige Wochen nach der Ankuft Terras wurde Tog - vermutlich von Starslayern - zerstört. Die Überreste bilden heute das gigantische Asteroidenfeld, das als **Erens Wall** bekannt ist, vermutlich nach dem terranischen Kommander benannt, der dieses Gräueltat zu verantworten hatte.

Etwa zu dieser Zeit entstand auch die Raumstation **Far Inn**, vermutlich von terranischen Geschäftsleuten finanziert, die auf ein Aufblühen des Systems spekulierten. Doch der Boom blieb aus, die Kolonien wurden nicht weiter unterstützt und das System geriet wieder in Vergessenheit.
Einige Jahrzehnte später kamen einige Exil-Turaner in das System und entdeckten reiche Erzvorkommen im eisigen Boden des Planeten **Raif**. Damals gründeten sie dort die Siedlung **DugTown**, die bis heute existiert und für viele Turaner, die vor dem Imperium geflohen sind, eine neue Heimat geworden ist.

Schließlich kam es zu dem sagenumwobenen Ereignis, das heute als die **"Wiedergeburt"** bekannt ist und den Planeten Fender in die atmende Graswelt verwandelt hat, die man heute kennt. Zunächst aber nahm niemand im System groß davon Notiz.

Zeitleiste des Fender-Systems (Terranische Zeitrechnung)

Jahr	Ereignis
ca. -10.000 TZ	Mernoks Zivilisation wird ausgelöscht
ca. -5.000 TZ	Schlacht gegen die Xerx am Psionischen Meer
342 TZ	Terra errichtet kleine Kolonien auf Fender
343 TZ	Tog, die Heimat der Toglaner, wird vernichtet, Erens Wall entsteht
345 TZ	Die Raumstation Far Inn geht in Betrieb, heute ist dieses Datum vergessen
408 TZ	Exil-Turaner gründen auf Raif die Siedlung DugTown
580 TZ	Die "Wiedergeburt" macht aus Fender einen bewohnbaren Planeten
788 TZ	Die magarische Station Unkaplac erscheint bei Mol'Radam
902 TZ	Fender-City entsteht und wird zur Hoheitsmacht des Planeten
1.098 TZ	Das omikronische Viertel entsteht auf Far Inn
1.128 TZ	Fender-City veranlasst den Bau der Wolkenstadt HighSky bei Kallos
1.129 TZ	Misslungener Angriff der Lavasammler hinterlässt die Mahnenden Felder
1.138 TZ	Erste Gebäude des späteren Bridgefall entstehen auf Jan'Kana
1.156 TZ	Niederschlagung des Kanadary-Aufstandes auf Jan'Kana
1.180 TZ	Die Falstetter Anomalie entsteht
1.188 TZ	Die vitarische Piratin BlackEye stiehlt Fenders Steuereinnahmen aus HighSky
1.190 TZ	HighSky erlangt seinen Unabhängigkeit
1.196 TZ	Beim Massaker von Raif sterben fenderianische Ratsherren, Raif-Blockade
1.198 TZ	Die vitarische Piratin BlackEye verschwindet nach einem Psisprung spurlos
1.200 TZ	Gegenwart; Der neue Geschäftspartner Imperium wird präsenter auf Fender

Etwa zwei Jahrhunderte nach diesem Phänomen entstand die magarische Raumstation Unkaplac in Mol'Radams Umlaufbahn und umkreist seither den Lavaplaneten. Woher die Lavasammler ursprünglich kamen, ist nicht bekannt.

Die Jahre vergingen und mit der Zeit strandeten immer mehr Neuankömmlinge auf dem nun bewohnbaren Fender. Es entstanden erste Gebäude, eine Landebahn für Raumschiffe, Straßen - und nach einigen Jahrzehnten erhob sich schließlich eine ganze Stadt über den grasbewachsenen Ebenen: **Fender-City**.

Das von reichen Kaufmännern und Geschäftsleuten in einem Räteverbund regierte Fender-City nahm in den folgenden Jahren eine Vormachtsstellung im System ein, der kleine Stadtstaat wurde zum zentralen Anlaufpunkt.

Als Fender-City schließlich bei dem Gasriesen **Kallos** mit dem Bau von **HighSky** begann, sahen die Lavasammler von Mol'Radam ihre ohnehin schon schlecht laufenden Geschäfte mit unreinem Psilium in Gefahr und begannen damit, Söldner zu rekrutieren.

Schließlich flogen sie ihren Angriff gegen Fender, kamen jedoch nicht sonderlich weit, denn die finanzkräftigen Ratsherren Fenders hatten diese Entwicklung kommen sehen und längst die Söldner bestochen, die für die Magaren kämpfen sollten.

In einer kurzen, gnadenlosen Raumschlacht wurden die Lavasammler bereits vor ihrer Ankunft auf Fender vernichtend von ihren eigenen Söldnern geschlagen.
Noch immer zeugt der gigantische Raumschiffsfriedhof, der als die **Mahnenden Felder** bekannt ist, von diesem Verrat. Eine ewige, stille Warnung an die Magaren, sich nie wieder mit Fender anzulegen.

Nach der erfolgreichen Abwehr der Magaren und der Errichtung von HighSky hatte sich Fender als sichere Größe im Voidspace bewiesen.

Bald darauf begannen Investoren auf Jan'Kana mit dem Bau von **Bridgefall** und der Ausbeutung der kanadaryschen Ureinwohner, was einige Jahre später zu einem **Aufstand** führen sollte, der brutal niedergeschlagen wurde.

Zudem sorgte im System ein misslungenes Experiment des Chronopsisykers **Aerd Falstett** für eine - nach dem hierbei verschwundenen Forscher benannten - **Anomalie**, welche immer wieder zu Unregelmäßigkeiten im Raum-Zeitkontinuum des Systems führt.

Vor einigen Jahren machte eine vitarische Piratin namens **BlackEye** von sich reden. Unter anderem überfiel sie einen Konvoi mit sämtlichen Steuereinnahmen HighSkys, was einen Streit entfachte, der der Wolkenstadt schließlich die formelle Unabhängigkeit von Fender brachte.

Erwähnenswert wären auch noch die missglückten Versuche fenderianischer Geschäftsleute, an die Erzreichtümer Raifs zu gelangen, was schließlich im sogenannten **Massaker von Raif** zum Ableben einiger ranghoher Ratsherren führte, was man mit einem Handelsembargo beantwortete:

Diese sogenannte **Raif-Blockade** dauert nun bereits vier Jahre an.

In jüngster Zeit sieht man immer häufiger **imperiale Schiffe** im Raumhafen von Fender-City niedergehen. Offenbar hat man Gefallen an Geschäften mit den **Dienern Mazuras** gefunden.

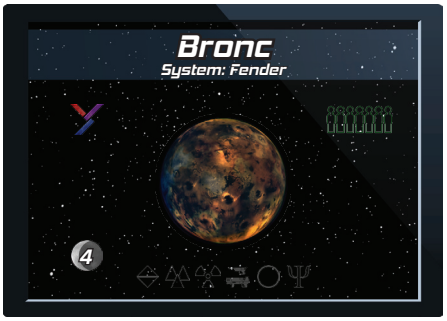
Zwar handelt es sich bei dem Voidspace um eine neutrale Zone, doch solange das Imperium hier keine Eroberungsfeldzüge startet, wird die Liga nichts unternehmen, um der besorgniserregenden Verbindung Einhalt zu gebieten.

Es bleibt abzuwarten, wie sich die Beziehungen zum Imperium weiter entwickeln werden - ob es hier unter dem Deckmantel kommerzieller Geschäfte weiter Fuß fassen kann und was dies für die Zukunft von Fender-City - und damit des ganzen Systems - bedeutet.

PLANETEN & ORTE

Es folgen allgemeine Beschreibungen zu nennenswerten Orten und den Planeten im Fender-System, die Du mit eigenen Ideen und Abenteuern ergänzen kannst - es ist Dein Sternensystem!

Hinweis:
Wie die Planeten-Displays zu lesen sind, erfährst Du auf Seite 14.



"Da ist nichts auf diesem rostfarbenen Klumpen. Absolut rein gar nichts."

Bronc, ein kalter, trostloser Planet ohne jegliches Leben, liegt auf der Route zwischen Raif und Mol'Radam.

Zwar verfügt der Planet über ein paar wenige Erzvorkommen, die jedoch nie ausreichten, um eine Kolonialisierung in Erwägung zu ziehen.

Auf der Südhalbkugel finden sich vereinzelte Steinkreise aus Monolithen.
Wer sie in dieser unwirtlichen Gegend errichten ließ ist jedoch nicht bekannt und es wird vermutet, dass sie schon Millionen von Jahren alt sind.

Die einzig bewohnbare Ausnahme bildet Broncs vierter Mond **Ramdo**, auch wenn er nur über eine staubige Atmosphäre verfügt. Außer schwefelverpesteten Flüssen und grauen Wüsten ist aber auch hier nichts zu finden, das einen Halt rechtfertigen würde.

"Das war mal n Planet. Ehrlich."

Die gigantischen Asteroidenfelder von **Erens Wall** dehnen sich über mehrere Raumtage aus. Ihre zahlreichen Gesteinstrümmer werden von **Piraten** als permanente Schlupfwinkel oder versteckte Rückzugsorte nach ihren Überfällen auf Reisende zwischen **Fender und Kallos** genutzt.

Viele Legenden ranken sich um die Überreste des Planeten **Tog**, der unter Terra zerstörten Heimat der Toglaner.
Manch ein Pirat behauptet, es gäbe noch immer alte Anlagen und Reste von Einrichtungen in einigen der größeren Asteroiden, in denen uralte Schätze der Toglaner nur darauf warten, geborgen zu werden.

Andere behaupten, dass die Geister der Toglaner hier im Psiraum lauern und ahnungslose Reisende in die Tiefen der psionischen Dimension ziehen.
Was auch immer man davon halten will - die größte Gefahr in Erens Wall sind und bleiben immer noch die Piraten selbst.

Seit die vitarische Piratin **Black-Eye** vor einigen Jahren spurlos verschwand, hat sich die Lage etwas entspannt, da ihr gigantisches Piratennetzwerk seit ihrer Abwesenheit zerfallen ist. Dieser Tage bekämpfen sich die Banden oftmals auch wieder selbst, statt im organisierten Verbund auf Kaperfahrt zu gehen.
Doch wehe, wenn sich abermals ein Kapitän erheben sollte, um die Piraten von Erens Wall unter sich zu einen.

In einem **Dogfight** haben die **Asteroiden** von Erens Wall **HW:4**, außerhalb eines Dogfights sind sie probenfrei umschiffbar.

"Nirgendwo im Fender-System wirst Du bessere Drinks, Drogen und Darlings finden, als hier."

Wer das **Far Inn** ursprünglich einmal errichten ließ, geschweige denn, wann das war, weiß selbst sein heutiger Besitzer - der fettleibige **Vitari Kata** - nicht.
Zu oft hat die Raumstation schon den Besitzer gewechselt, was nicht immer auf legalen Wegen geschah.

Die runde, um sich selbst rotierende Station verfügt über drei Etagen und hat einen Durchmesser von knapp einem Kilometer voller Hangarbuchten, Bars, Werkstätten, Casinos, Passagierkabinen, Bordellen und Shops.

Da Geschäfte aller Art geduldet werden und Kata seine gnadenlose, **plutarische Stationswache** nur bei größeren Unruhen oder Tumulten aussendet, kann es hier schon mal etwas rauer zugehen. Mord oder ähnlich schwere Vergehen werden aber auch hier (meistens) geahndet und enden in der Regel nach eher unprofessionellen Schnellverfahren mit dem Tode des Beschuldigten - wenn dieser sich nicht freikaufen kann.

Das Far Inn ist mit seinen Clubs und Tanzbars schon immer die Geburtsstätte systemlokaler Prominenz gewesen.
Beispielsweise hatten das doppelköpfige Komikerduo Obbat & Cestollo oder Showikonen wie die Andomedanerin Lorna-Dainon hier ihre Karrieren begonnen.

Dennoch ist das Far Inn weit vom Glamour und Showbiz der Triumphhallen auf Fender oder dem Casinotower von HighSky entfernt - es ist und bleibt eine in die Jahre gekommene, schäbige Raumstation, die von zwielichtigen Schmugglern, abgetauchten Piraten und heruntergekommen Glücksspielern bevölkert wird, statt von reichen Geschäftsleuten oder ruhmreichen Stars.

Erwähnenswert ist hier auch das über die Systemgrenzen hinaus bekannte *omikronische Viertel*:
Das halbe, mittlere Stationsdeck der Far Inn befindet sich - auf Grund einer alten Wette - vollständig im Besitz einiger Omikroner, die hier leben, seit ihre Heimatwelt unbewohnbar wurde.

Gleich einem riesigen, interstellaren Basar kann man hier die exotischsten Waren aller Art bekommen.

"Wenn es etwas nirgendwo gibt, hier findet man es", lautet ein altes Sprichwort.

Seit einiger Zeit hat das *Minenkonsortium* eine Geschäftsstelle auf Far Inn errichtet, um in den Asteroidenbergbau bei *Erens Wall* einzusteigen. Doch die Ratsherren Fenders als auch die zahlreichen Piraten vor Ort verhinderten bislang, dass der gefürchtete Konzern hier im System groß Fuß fassen konnte.

Hinweis:
Sternenhandel-Proben erhalten auf Far Inn einen Bonus von +2 auf das Verkaufsergebnis.

"Das ist einfach eine nervige Zeitverschwendung. Und Piraten lungern da meistens auch noch rum."

Die Falstetter Anomalie ist ein bläulicher, wurmlochartiger Strudel von gigantischen Ausmaßen, der nicht nach seinem Entdecker, sondern seinem Verursacher benannt ist.
Aerd Falstett, ein Mensch von Fender und begnadeter Chronopsisyker, war ein Experte, was das Psionische Meer anging. Regelmäßig unternahm der äußerst exzentrische Forscher Reisen hierher und führte dabei Zeitexperimente durch.

Falstett behauptete schließlich, man könne auf dem Psionischen Meer durch die Zeit reisen und wollte auch gleich den Beweis für seine umstrittene These bringen - nicht nur, um seinen Ruf zu retten.

Dafür startete er mit einem modifizierten Psimolekulator einen Systemsprung, der ihn durch das Psionische Meer und die Zeit befördern sollte.

Doch Falstett kam nie an - stattdessen manifestierte sich die Falstetter Anomalie an dem geplanten Psiraum-Austrittspunkt seines Raumschiffes.

Die bläulichen Ausläufer dieser riesigen Anomalie messen im Durchmesser etwa einen Viertel Raumtag und tauchen den gesamten umgebenden Weltraum in ein unheilvolles, bläuliches Zwielicht, hinter dem die Sterne verblassen.

Dieser kosmische Strudel hat die sonderbare Eigenschaft, Objekte abzustossen, die sich ihm nähern wollen, quasi wie ein umgekehrtes schwarzes Loch, so dass nähere Untersuchungen bislang niemandem gelungen sind.

Dafür tauchen hin und wieder an gänzlich anderen Koordinaten kleinere Kopien der Anomalie - sogenannte Subanomalien (siehe Kasten) - für einige Stunden auf, die alles im Umkreis eines Raumtages zu verschlingen drohen.

Zwar sind Planeten zu groß für ihren Sog und nicht gefährdet, doch Raumschiffe haben gegen diese Subanomalien kaum eine Chance:

SUBANOMALIEN

Einmal erfasst (siehe Seite 4), können Raumschiffe nur mit drei erfolgreichen, direkt aufeinander folgenden Fliehen-Aktionen (Distanzkampf) noch entkommen, ansonsten hat der Sog sie gepackt und zieht sie gnadenlos in ihr Innerstes.

In der Anomalie erwartet die Besatzung ein kurzer, rauher Ritt durch einen instabilen Psitunnel, der W20 Strukturschaden verursacht (Schilde wirkungslos, nicht aber die Hüllenpanzerung), bevor man schließlich bei der "echten" Falstetter Anomalie wieder im Normalraum erscheint.

Hier erwarten einen oftmals schon Piraten, die nur darauf lauern, dass die Falstetter Anomalie endlich wieder ein paar Pechvögel ausspuckt.

Einige Raumfahrer, die angeblich schon einmal von einer dieser Subanomalien verschluckt wurden, behaupten, sie hätten bei ihrem Flug durch den Psiraum die schemenhaften Umrisse eines anderen Raumschiffes gesehen - was alle Jahre wieder den zweifelhaften "Mythos" des in der Zeit verschollenen Wissenschaftlers in die Schlagzeilen bringt.

Was (oder wann) aus Falstett wirklich wurde, weiß niemand, doch vielleicht bringt die Zukunft (oder die Vergangenheit) irgendwann die Wahrheit ans Licht.

"Ein schöner Ort - aus einem sanften Wellenmeer aus Gras erheben sich frei die hellen, feinen Bauten von Fender-City vor einem Hauch von Lila am warmen Abendhimmel."

Einst war Fender ein trostloser Planet aus staubigen Steinwüsten und unbändiger, tosender See. Doch die Terranische Förderation wollte dennoch - aus strategischen Gründen - hier kurzzeitig einen Standort errichten.
Man siedelte deshalb einige Kolonisten hier an, nur um diese ein paar Jahre und Grenzverschiebungen später wieder vergessen zu haben.

Die Kolonisten und ihre Nachkommen führten für einige Generationen ein einfaches, enthaltsames Leben auf dem trostlosen Fender, doch das sollte sich schlagartig ändern:
Im Jahre 580 TZ geschah etwas, dass die Nachfahren dieser Kolonisten heutzutage als "Die Wiedergeburt" bezeichnen. Dieses sonderbare Ereignis war offenbar eine Art psionisch erzeugtes Terraforming, welches Fender innerhalb weniger Wochen (!) in die grasbewachsene Idylle verwandelte, die man heute kennt.

An den einst schroffen, kahlen Bergen der nördlicheren Regionen wachsen heute dichte, anmutige Fichtenwälder, von denen sich klare Flüsse durch das unendliche, mannshohe Grasmeer bis zu den sanften Küsten schlängeln.
Noch immer streiten Experten, was genau damals geschehen ist oder durch was dieses unerklärliche Ereignis ausgelöst wurde - fest steht nur, dass seit dieser Zeit Fender angenehm bewohnbar ist.

Das Wetter ist das ganze, 382 Tage andauernde Jahr angenehm warm und mild, nur im Winter kommt es in den höheren Lagen zu leichtem Schneefall, wenn überhaupt.

Aus den Nachfahren der Kolonisten wurden nach der "Wiedergeburt" Farmer, die Terra vergaßen und nun ein immer noch einfaches, bescheidenes Leben führten, wenngleich unter weitaus besseren Bedingungen als jemals zuvor.
Noch heute leben sie so, verteilt in kleinen, unbedeutenden Siedlungen, wo sie in Wellblechhütten wohnen und ihre Felder bestellen.

Doch im Lauf der Jahre wurden auch andere auf den kleinen, unscheinbaren Planeten aufmerksam:
Mit der Zeit entstand auf dem Hauptkontinent aus einer einfachen Landebahn mit ein paar Geschäften ein Raumhafen, um den schließlich - innerhalb weniger Jahrzehnte - sich die beigen Hochhäuser und Kuppelbauten von Fender-City erhoben.

Heutzutage ist die Stadt mit ihren rund 200.000 Einwohnern eine kleine Wirtschaftsmacht im Voidspace, deren Reichtum auf dem An- und Verkauf der verschiedensten Waren der *Bekannten Galaxie* beruht. Sie dient quasi als Mittelsmann für Transaktionen zwischen Händlern der Liga und des Imperiums, welche selbst keine direkten Geschäftsverbindungen miteinander haben dürfen.

Auch wenn in Fender-City die Menschheit mit rund 75% Bevölkerungsanteil klar dominiert, leben unzählige Aliens in der liberalen, multikulturellen Stadt.
Ihre breiten, sandigen Straßen sind tagsüber sicher, wobei sich die Ordnungskräfte dezent im Hintergrund halten.

Vom geschäftigen Raumhafen aus kommt man schnell in die Innenstadt mit ihren Hochhäusern und Kuppelbauten, wo man am White Plaza - gleich gegenüber vom Stadtpark mit seinen schwebenden Brunnen - das kreisrunde Opernhaus, die Vytacker Mall, die Triumphhallen oder den neuen Ratstag mit seinen breiten Treppen bewundern kann, von wo aus die Geschicke der Stadt gelenkt werden:

Regiert wird Fender-City von einem sechsköpfigen Rat, der alle 5 Jahre per Zensuswahlrecht neu aufgestellt wird und aus finanzkräftigen Größen aus Handel und Wirtschaft besteht, die oftmals schon seit Jahrzehnten diese Posten innehaben.
Trotz der Macht des Kommerz sorgt sich die Obrigkeit gut um die Bürger der Stadt und lässt sie durch die öffentliche Hand an ihrem Reichtum teilhaben - ausgebeutet werden andere.
Den Einwohnern der Stadt (und nur der Stadt) geht es gut, die Steuern sind moderat, Sozialkosten werden übernommen und die Straßen sind sauber.

Abseits des ganzen Trubels und der Politik werden die breiten Straßen ruhiger und die Häuser zunehmend flacher, während ihre Gärten wachsen.

Erwähnenswert wäre noch die Bacca Station, welche man rund 20km außerhalb von Fender-City findet und die nach íhrem Besitzer - dem vermutlich besten Mechaniker und Raumschiffwart des ganzen Planeten - benannt ist.

Der schwergewichtige Bacca (Mensch) repariert hier in seinen Hangarhallen alle Arten von Raumschiffschäden oder baut Verbesserungen ein - ohne Fragen zu stellen. Neben Baccas Landeplatz betreibt ein Avari, den alle nur den “Stummen” nennen, die sogenannte Baccatina - eine Mischung aus Bar und Hotel.

Die alten Kolonisten weiter draußen auf dem Land, welche man in Fender-City nur spöttisch die Grassnecks nennt, kommen hin und wieder hierher. Fender-City selbst, dem man gegenüber steuerpflichtig ist, ist ihnen zuwider.
Sie betreiben heute noch immer ihre kleine Landwirtschaft, doch deren Erzeugnisse haben gegen die der begünstigten Stadtfarmer oder den Importangeboten Fender-Citys kaum eine Chance auf dem Markt und man führt ein ärmliches Leben.

“Die Bestien dieser wunderschönen, grünen Hölle werden Bridgefall irgendwann noch überrennen. Aber die Cocktails da sind klasse!”

Dieser kleine Dschungelplanet ist größtenteils völlig unerschlossen – in seinen dichten, tropischen Wälder mit ihren trügerischen Flüssen und engen, felsigen Schluchten streifen gefährliche Tiere und tödliche Bestien durch die zugewucherte Landschaft.

Die einzige zivilisierte Stadt ist das prächtige Bridgefall, welches auf einem mächtigen, von Wasserfällen durchzogenen Hochplateau errichtet wurde und dessen einzelne Sektionen über breite Brücken miteinander verbunden sind, die über reißende Stromschnellen führen.
Es lebt sich prächtig, aber auch teuer in den luxuriösen Hotels und Apartements von Bridgefall:
Die Sicherheit dieses hochmodernen Urlaubsortes hat auf so einer wilden Welt nun mal ihren Preis. Wer hier nicht in der Tourismusbranche tätig ist, wurde vermutlich durch den Handel mit Kanwurz reich, aus der Medizin und Pflanzendünger gewonnen werden.
Die die Kanwurz sammelnden Ureinwohner sind grauhäutige, rüsseltragende Aliens von gedrungener Gestalt, die sich in dunkle, matschfarbene Kapuzenmäntel hüllen.

Seit sie von Fenderkonzernen wie Pharmalogic mit billigen Versprechungen und noch billigeren Lohn angelockt wurden, sind sie zu einer ausgebeuteten Minderheit geworden.
Sie selbst nennen sich in ihrer quietschend-knurrenden Sprache Kanadary, werden aber von den neuen Siedlern nur verächtlich Rüssler oder Wurzelknechte genannt.

Hier und dort findet man auf dem Hauptkontinent von Jan’Kana große, stufenförmige Pyramiden - vom Dschungel überwuchert und vom Zahn der Zeit zernagt.

Offenbar handelt es sich hier um alte Kultstätten der Kanadary, welche jedoch schon lange nicht mehr genutzt werden und im Leben der Ureinwohner scheinbar schon lange keine Rolle mehr spielen.

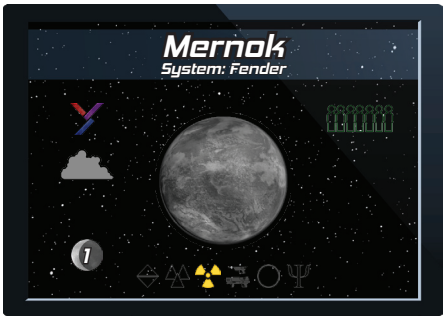
“Die Aussicht dort ist überwältigend. Genau wie die Preise an der Bar vom Casinotower. “

Um den Gasriesen Kallos schwebt die Wolkenstadt Highsky, deren Bewohner der Förderung von Psitan-Gas ihren Wohlstand verdankt, welches zu Psiliumtreibstoff weiterverarbeitet wird.

Auch wenn die Administration theoretisch noch dem Handelsrat von Fender untersteht, der HighSky vor 70 Jahren erbauen ließ, so hat im Laufe der Jahre die Wolkenstadt sich immer mehr Rechte und Freiheiten sichern können.
Im Gegenzug profitiert Fender weiterhin von den noch immer günstigen Konditionen und seinem exklusiven Exportrecht.

Zudem hat sich HighSky mit dem Glücksspiel ein weiteres Standbein geschaffen und jeder, der die Stadt besucht, sollte sich die prächtige Aussicht des Casinotowers nicht entgehen lassen und eine Runde Turbolette, Quat oder Schinksta spielen.
Den Lavasammlern von Mol’Radam ist HighSky seit seiner Erbauung ein Dorn im Auge, hat die Inbetriebnahme der Wolkenstadt doch ihr eigenes, unreines Psilium vom Markt gefegt.

Hinweis:
Psiliumtreibstoff zwecks Tankauffüllung ist in HighSky 30% günstiger (1 TE = 35 Credits).



"Krasse Ruinen, auf jeden Fall. Mehr aber auch nicht. Und ohne Schutzanzug zerstrahlt es Dich."

Einst war Mernok eine blühende Welt, doch seine unbekannte Zivilisation wurde schon vor langer Zeit ausgelöscht - ob durch sich selbst oder eine andere Macht ist nicht bekannt.
Einige Gelehrte sind der Meinung, die Toglaner hätte Mernoks Zivilisation ausgelöscht, andere behaupten, die Bewohner des Planeten wären selbst Toglaner gewesen, doch das sind nur zwei Theorien von unzähligen.

Heute ist Mernok ein verstrahltes, felsiges Ödland, auf dem man noch immer die alten Ruinen steinerner Tempel und Städte finden kann. Die einstmals schlanken, turmhohen Bauten ragen noch immer wie stumme, mahnende Zeugen der Vergangenheit klagend zu den fernen Sternen.

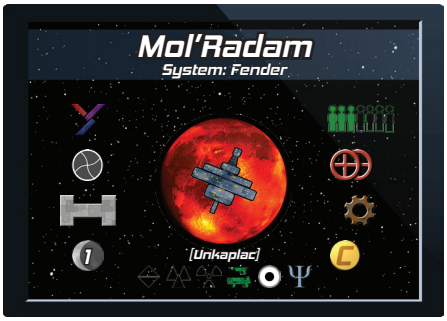
Unter den Piraten des Systems hält sich hartnäckig das Gerücht, der Schatz von Black-Eye, einer vor einigen Jahren verschollenen vitarischen Piratenlegende, soll irgendwo auf Mernok versteckt sein und nur darauf warten, endlich gefunden zu werden.

"Der größte Schiffsfriedhof, der mir je untergekommen ist. Aber alles nur wertloser Magarenschrott."

Hier kam es im Jahre 1.129 TZ zu einer großen Schlacht, als von den Lavasammlern angeheuerte Söldner den Magaren in den Rücken fielen, mit denen man eigentlich gegen Fender ziehen wollte.
Als den Lavasammlern klar wurde, dass sie verraten worden waren, war es schon zu spät, dennoch wehrte man sich mit hasserfüllter Entschlossenheit.
Unkaplac verlor an diesem Tag über die Hälfte seiner Bewohner und hat sich von diesem Schlag nie wieder erholt.
Zwar besiegten die Söldner ihre ehemaligen Auftraggeber, doch der Preis war auch in ihren Reihen weitaus höher ausgefallen als erwartet.

Das wahre Ausmaß dieser gewaltigen Schlacht wird einem jedoch erst richtig bewusst, wenn man zum Ort des Geschehens reist:
Die Mahnenden Felder bilden ein gewaltiges Gebiet aus zerstörten Schiffsresten und explodierten Raumjägern, die das ganze Sichtfeld einnehmen.

Immer wieder kann man hier auf Schatzsucher treffen, die in den unzähligen Trümmern nach verwertbaren Materialien suchen.



"Unkaplac? Düsterer Ort, düstere Typen. Es stinkt dort überall nach Schwefel und ich hab schon von Leuten gehört, die nur kurz bei dem Magarenpack Halt machen wollten und nie wieder gesehen wurden."

Die glühende Hitze des Lavaplaneten Mol'Radam macht es unmöglich, mit einem normalen Raumschiff sich seiner brodelnden Oberfläche zu nähern und taucht die düstere Raumstation Unkaplac im Orbit darüber in ein ewiges Feuerrot.
Das Volk der Magaren lebt hier, warzenübersäte, fettleibige Aliens mit wenig Sinn für Humor, die von den anderen Systembewohnern nur Lavasammler genannt werden:

Seit Jahrhunderten kreisen sie hier in der Umlaufbahn und sammeln mit speziell gepanzerten Bergungsschiffen das Lava des Planeten, aus dem sie dann geringste Mengen unreines Psilium extrahieren.

Fremde sind hier nicht wirklich willkommen, so etwas wie eine Raumhafenbar gibt es nicht und sofern man nicht noch schnell unreines Psilium tanken will, sollte man besser weiterziehen.

Bewohner Fenders sollten diesen Ort besser gänzlich meiden, ist man seit der Niederlage bei den Mahnenden Feldern nicht sonderlich gut auf diese zu sprechen.

Hinweis:
Unreiner Psiliumtreibstoff kostet nur ein Zehntel von herkömmlichem Psilium (1 TE = 5 Credits), neigt jedoch dazu, sich nach W20 Tagen plötzlich restlos zu verflüchtigen.

"Ein unheimliches Ding, das man nicht lebend antreffen will. Aber die Typen in seinem Maul sind ganz in Ordnung."

Randwärts hinter dem Psionischen Meer schweben - unheimlich und anmutig zugleich - die sterblichen Überreste einer gewaltigen, oktopusähnlichen Kreatur durch den Raum, die von den Raumfahrenden des Systems nur als "Mutter Qualle" bezeichnet wird.

Der fast raumstationsgroße Leib, vom Vakuum für alle Ewigkeit konserviert, weist zahllose Wunden und Einschusskrater auf. Die linke Kopfhälfte ist an zahlreichen Stellen durchlöchert, ein im Schrei erstarrter Fetzen, der fast schon Mitleid erweckt.

Auch wenn es niemand bislang beweisen konnte, liegt die Vermutung nahe, dass es sich bei diesem Wesen um eine gigantische Xerxmutation handeln muss, die hier vor Urzeiten in einem gewaltigen Kampf zu Tode kam.
Zwar vermuten einige Experten völlig richtig, dass dies das Werk der Toglaner war, doch auch hier fehlen noch handfeste Fakten, die diese Theorie endgültig beweisen.

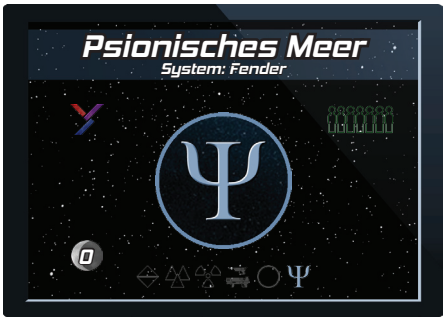
Im Inneren von Mutter Qualle haben sich schon vor langer Zeit Skal'Az niedergelassen, Tunnel in den toten Innereien angelegt und Maschinen als auch Gebäude in die massiven Organe getrieben.

Als Experten auf dem Gebiet der Kybernetik war es für die Skal'Az ein leichtes, die toten Sehnen und Nervenstränge von Mutter Qualle als Energie- und Kommunikationsleitungen zu nutzen, was überall zu skurriler Innenarchitektur aus Bauwerk und Innereien geführt hat.

Dalbezz nennen die Skal'Az diesen Ort, was in ihrer eigenen Sprache soviel wie "Fleischboden" bedeutet. Sie betreiben Forschung und stellen gelegentlich Cyberware zum Verkauf her.

Außerhalb ihrer beheizten Gebäudekomplexe mit atembarer Luft, deren Zentrale sich im Hirn des Xerxleichnams befindet, herrscht die sauerstofflose Kälte des Weltalls.

Gelegentliche Besucher - wie interessierte Wissenschaftler oder ein paar Sternenstreuner auf der Suche nach guter Cyberware - müssen also die kurze Strecke von der auf der Zunge liegenden Landebahn bis zum Rachen, der den Eingang nach Dalbezz markiert, im Raumanzug zurücklegen.
Dabei sollte man auf Raumfledermäuse Acht geben, die in den oberen Zahnzwischenräumen von Mutter Qualle nisten und nur darauf warten, dass sie ein paar ahnungslose Besucher angreifen können. Die Tiere wissen, dass ihre Beute nicht mehr lange zu leben hat, wenn man deren dünnen "Haut" erstmal eingerissen hat.



"Ein unberechenbarer Ozean aus reinstem Psi, wenn Du mich fragst. Erst spinnen sämtliche Scanner, dann quillt Dein Tank fast über oder der Psimolekulator fliegt Dir um die Ohren. Besser weit umschiffen!"

Das Psionische Meer ist ein psiblauer Sternennebel, der sich über mehrere Raumtage weit durch das Fendersystem erstreckt und schon unzählige Forscher angelockt hat, unter anderem auch *Aerd Falstett*, nach dem die gleichnamige Anomalie benannt ist.

Wissenschaftlich betrachtet kommt es an dieser Stelle des Raums zu einer Überlagerung mit dem Psiraum, oder wie es DocTrav von der Universität Fender so bildlich beschrieb:
"Stellen sie sich vor, der Psiraum ist ein Ozean, vom normalen Raum durch eine Wand getrennt. Und da, wo das Psionische Meer sich befindet, ist die Wand undicht, der Putz ist feucht und es bilden sich Tropfen an ihrer Oberfläche."

Auch wenn es hier weitaus weniger gefährlich ist, als manch ein Raumfahrer behauptet, kann ein Flug durch das Psionische Meer das Ende bedeuten:
Pro Raumtag im Normalraum durch das Psionische Meer - in dem sämtliche Scanner versagen - besteht eine Chance von 1-5 auf W20, dass der Psiliumtreibstoff im Tank ansteigt.
Um wieviele TE, wird mittels einer Probe (PW: 20) ermittelt. Sollten die TE dabei über die maximale Tankgröße steigen, wird der Psimolekulator zerstört, was anschließend allerdings nur bei einer 1 auf W20 dazu führt, dass auch der Rest des Raumschiffs explodiert.

Durch den Psiraum ist eine Durchquerung des Psionischen Meeres dagegen ungefährlich und weist keine erkennbaren Unterschiede zu sonstigen Psisprüngen auf.

"Qualdar? Da gibt es nur Wasser. Und wenn Du Pech hast, wirst Du von irgend einem Konzern wegen Spionage verhaftet. Nee, lass mal gut sein."

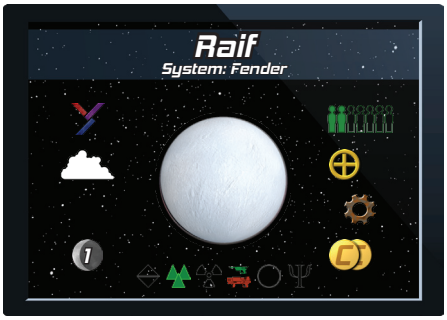
Qualdars Oberfläche ist ein einziger, gewaltiger Ozean. Die hier lebenden Menschen arbeiten in den Minenstädten fenderianischer Konzerne wie OilTec, Psiral oder Hubberdyne:

Schwimmende, leicht verlagerbare Mini-Städte auf knapp über dem Meeresspiegel schwebenden Antigrav-Plattformen.
Unter ihnen ragen ausfahrbare, begehbare Bohrschächte bis auf den Meeresgrund, um das wertvolle, psiliumhaltige Öl des Planeten zu fördern.

Da diese Quellen selten und schnell erschöpft sind, herrscht ein regelrechtes Wettrennen unter den Konzernen nach noch unentdeckten Förderkoordinaten.
Die Konzerne schützen ihre Bohrstädte mit konzerneigenen Truppen und die Ermittler ihrer Geheimdienste halten stets nach Verrätern unter den Saisonarbeitern Ausschau, die für einen anderen Konzern Sabotage betreiben oder Bohrkoordinaten beschaffen sollen.

Unter den Minenarbeitern aller Städte hält sich hartnäckig das Gerücht, das in den Tiefen von Qualdar die sogenannten "Seeteufel" leben - humanoide Wasserwesen, die manchmal, bei hohem Seegang, in ihre Städte gelangen und schlafende Arbeiter entführen.

In der Tat verschwinden tatsächlich hin und wieder Arbeiter.
Doch stecken dahinter vermutlich eher übersensible Konzernermittler als ein zu hoher Seegang.



"Arschkalte Gegend und die Typen da sehen dämlich aus mit ihren langen Ohren und Fellumhängen. Da kommt man wegen der Blockade eh nich hin."

Dieser eisige Planet aus weißen Schneewüsten ist in ewigen Winter gehüllt und seine schwarzen Berge sind das einzige, das aus seiner kalten Einöde hervorbricht.

Im Jahre 408 TZ kamen Exil-Turaner aus ihrer vom Imperium besetzten und unterdrückten Heimat nach Raif und ließen sich hier in den eisigen Weiten nieder.
Die rauen Turaner sind ein telepathisches Volk, die - bis auf die hellblaue Pigmentierung und den langen Schlappohren - Menschen äußerst ähnlich sehen.

Ihre kleine Siedlung DugTown, mit ihren schneebedeckten Kuppelhäusern, sucht man im unendlichen Weiß von Raif vergebens, wenn man nicht die genauen Koordinaten kennt.

Auch wenn sie moderner Technik nicht abgeneigt sind, führen Turaner ein Leben wie aus einer anderen Zeit.
Rustikale Holztische, grobgewebte Wandbehänge, klobige Computerkonsolen oder Chargofelle vor dem Kamin zieren ihre gemauerten Hallen.

Ihre rückständig wirkende Alltagswelt steht in keinem Verhältnis zu der hochmodernen Technik, die sie beim Erzabbau einsetzen und von weither anliefern lassen.

Mächtige Bohrmaschinen und Grabungsroboter kommen hier zum Einsatz, während man selbst an groben Tafeln speist und unter Felldecken schläft, das Lasergewehr griffbereit daneben.

Fragt man Turaner nach diesem Widerspruch, reagieren diese oftmals mit belustigtem Unverständnis, haben sie doch „..alles, was man zum Leben als Erzhändler braucht."

In der Tat scheint das Handeln für sie das wichtigste zu sein – weder haben sie eine besondere Faszination für das Erz, noch scheint ihnen monetärer Gewinn etwas zu bedeuten.

Diese Erkenntnis mussten einige hartnäckige Geschäftsleute Fenders beim sogenannten Massaker von Raif teuer mit dem Leben bezahlen - drohe Turanern nie, ihren Erzhandel zu übernehmen.

Fender antwortete mit der sogenannten Raif-Blockade, die Warenlieferungen aus oder nach DugTown untersagt, was die Turaner zunehmend in Bedrängnis bringt, da ihnen die Vorräte und die Erzlagerplätze langsam, aber sicher ausgehen werden.

Derzeit hält sich das fenderianische Trägerschiff Firebird hier auf und lässt seine Jäger die Umgebung patroullieren, um Raumschiffe zu kontrollieren.

"Das ist ein einziger Haufen Giftgas, wenn Du mich fragst."

Vulov ist ein riesiger, wenn auch eher unbedeutender Gasriese. Ein giftgrünes, ungesundes Strahlen geht von ihm aus und wirkt alles andere als einladend.

Weder der Planet, noch seine acht Monde bieten irgendetwas, was eine Kolonisierung rechtfertigen würde

FENDER-KAMPAGNEN

Eine Fender-Kampagne gibt es nicht, aber das hindert Dich nicht daran, Deine eigene zu starten!

Dafür benötigst Du zu Beginn nicht einmal eine große Planung oder ein großes Endziel, auf das alles hinausläuft, ganz im Gegenteil:

Der Settinghintergrund an sich ist ein so starkes und verbindendes Element, dass es als Fundament für eine lange Kampagne vollkommen ausreicht. Alles andere ergibt sich mit der Zeit von selbst.

Die Abenteuer, die Du darin spielst, können klein und unabhängig voneinander sein - so etwas wie einen roten Faden kannst Du mit der Zeit immer noch entwickeln bzw. wird sich durch die Kampagnendynamik mit der Zeit sowieso von selbst entstehen.

Zunächst reicht es, wenn die Charaktere, denen Du ein Raumschiff mitgeben solltest, sich erstmal ein bisschen umschauen und mit dem Fender-System vertraut machen.

Lass sie für ein fenderianisches Handelshaus Versorgungsgüter nach Jan'Kana befördern, wo sie vielleicht eine gefährliche Dschungelbestie erledigen müssen, die die kanadaryschen Arbeiter bedroht oder lass sie einen Diebstahl in einem Luxushotel von Bridgefall aufklären.

Vielleicht verschlägt es sie ja auch als Kopfgeldjäger nach Erens Wall oder man möchte einfach mal den Casinotower von HighSky besichtigen. Und was waren das für Geschichten von dieser Riesenqualle?

Zwischendurch machen sie bestimmt auch mal Halt im Far Inn, wo vielleicht jemand behauptet, er wüsste, wo der Schatz von BlackEye ist, auch wenn das natürlich auch nur eine Falle sein könnte.

Oder bleib gleich in Fender-City, wo bestimmt der ein oder andere Bürger zu gerne wissen würde, was das Imperium hier eigentlich im Schilde führt.

Einige Charaktere steigen vielleicht auch in den Sternenhandel ein oder wenden sich der Piraterie zu.

Es gibt viele Möglichkeiten, so oder so wird mit der Zeit aus losen Episoden etwas Größeres. Mit der Zeit kennt man die verschiedensten Orte und ihre Bewohner, mit denen man die verschiedensten Erinnerungen verbindet und ehe man sich versieht, hat die Kampagne so etwas wie ein eigenes Thema, das ganz von allein entstanden ist. Probiere es aus!

Wir selbst werden auch nicht untätig bleiben, sondern dem Fender-System mit neuen Schauplätzen und den verschiedensten Abenteuern noch mehr Farbe verpassen.

Und wer weiß:
Vielleicht steuerst ja auch Du etwas in Form von Fanwerk dazu bei - jeder Zusatz schafft mehr Tiefe und Detail für das Setting.

PIRATEN!

Raumpiraten sind auch im Fender-System keine Seltenheit und viele von ihnen lauern an vielbereisten Routen auf ihre Beute.

Hinweis:
Ein Raumgefecht mit Piraten kann schnell eine ganze Spielergruppe vollständig auslöschen, also wäge immer ab, ob ein ausgewürfelter Piratenüberfall derzeit auch wirklich schaffbar ist, ansonsten ignoriere die Begegnungschancen:
Gerade ein bereits beschädigtes Spielerschiff kann sonst schnell zur leichten Beute werden.

Kommt es schließlich zu einer Begegnung mit Piraten (siehe Seite 4), bedeutet dies, dass Piraten sich in der Nähe (maximal ein Raumtag Entfernung) befinden und deren Scanner das Schiff der Charaktere orten können.

Dafür würfeln die Langstreckenscanner der Piraten eine Scannen-Probe (PW: 10), die eventuell durch Störsender an Bord des SC-Raumschiffs gemindert werden kann.

Bei einem Erfolg springen die Piraten die Charaktere unmittelbar danach auch schon an (siehe **Zu fernen Sternen**, Seite 14).

Was für Schiffe angreifen, ist der folgenden Tabelle zu entnehmen:

W20	Planet
1-4	2 imperiale Jäger
5-8	Shark
9-12	Strider
13-16	Strider + 1 imp. Jäger
17-20	Vandenberg

Bei den Raumschiffen von Piraten handelt es sich um gestohlene Exemplare, welche oftmals umlackiert wurden, entsprechende Bandenlogos tragen und in der Regel schon einige Kampfspuren aufweisen.

Wurden die Piraten vernichtet, können Spielerschiffe mit Traktorstrahl (siehe **Zu fernen Sternen**, Seite 19) Treibgut bergen:

Pro besiegtem Piratenschiff - außer imperialen Jägern - kann man W20/2 unbeschädigte Frachtcontainer bergen, welche die unterschiedlichsten Waren (für einige genaue Inhaltsbestimmung siehe unseren Sternenhandels-Download) mit einem Verkaufswert von jeweils W20 x 25 Credits enthalten, die man im nächsten Raumhafen loswerden kann.

KREATURIUM

Dieser Abschnitt enthält einige Kreaturen, die man im Fender-System (und nicht nur dort) antreffen kann.

Für NSC-Werte - wie beispielsweise Stationswachen auf Far Inn oder Bürger von Fender-City - verweisen wir auf die NSC-Werte aus der Sternenstreuner-Edition, welche Du als Grundlage verwenden kannst.
Mit zukünftigen Publikationen werde wir auch diese Lücken schließen, hier geht es erstmal nur um wilde Tiere und andere, nicht-intelligente Kreaturen.
Die folgende Liste verschafft Dir einen kleinen Überblick, wo die hier vorgestellten Kreaturen im Fender-System zu finden sind:

Kreatur	Planet
Chargo	Raif
Kaiserechse	Jan'Kana
Magmaameisen	Jan'Kana
Raumfledermaus	alle (nicht Mol'Radam)
Titanenwespe	Jan'Kana
Waldraptor	Jan'Kana

Chargo

gr - ☆

Chargos sind große, vierbeinige Bestien aus zotteligem, weißem Fell, klauenbewehrten Pranken und einem riesigen Maul voll messerscharfer Zähne. Sie streifen durch die eisige Kälte Raifs auf der Suche nach Beute. Dabei graben sie sich manchmal für mehrere Tage im Schnee ein, und lauern - perfekt getarnt - in einer Art Halbstarre auf mögliche Opfer.

KÖR: 16	AGI: 8	GEI: 1
ST: 7	BE: 0	VE: 0
HÄ: 6	GE: 0	AU: 0

96	22+2	8	8,5	23	-

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
klauenbewehrte Pranke	+3	-3	-	
grauenvoller Biss	+2	-4	-	

Panzerung		TYP			
Zottelfell	+2	-		-	-

Mehrere Angriffe Kann mit einer Aktion 2 Schlagenangriffe durchführen (2x Pranke oder 1x Pranke + 1x Biss).
Natürliche Waffen Schlagen-Patzer gegen Bewaffneten führt durch Waffentreffer augenblicklich zu aktionsfreiem Schlagen-Angriff des Bewaffneten.
Umschlingen Schlagen-Immersieg umschlingt kleinere Ziele. Pro Runde 1 Schlagen-Angriff gegen bereits umschlungenes Ziel nur mit GA/2 abwehrbar. Ziel -2 auf alle Proben/GK-Unterschied. ***Befreien:*** *Ziel AGI+ST gegen KÖR+ST des Umschlingenden.*

Beute

Chargofell (4W20 Credits ; getragen +2 auf Proben sozialer Interaktion in DugTown auf Raif)

Kaiserechse

ri - ☆

Die pechschwarze Kaiserechse ist der unumstrittene Herrscher des Dschungels. Wie ihre kleineren Verwandten, die Waldraptoren, streift sie auf zwei Beinen durch die Wälder von Jan'Kana. Die Männchen zeichnen sich durch einen Stachelkamm auf dem Rücken aus.

KÖR: 26	AGI: 8	GEI: 1
ST: 9	BE: 2	VE: 0
HÄ: 7	GE: 0	AU: 0

215	33+4	10	7,5	35	-

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
grauenvoller Biss	+2	-4	-	

Panzerung		TYP			
Dicker Schuppenpanzer	+4	-		-	-

Nachtsicht Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
Natürliche Waffen Schlagen-Patzer gegen Bewaffneten führt durch Waffentreffer augenblicklich zu aktionsfreiem Schlagen-Angriff des Bewaffneten.
Sturmangriff Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.
Verschlingen Schlagen-Immersieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Größenkategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. ***Befreien:*** *Solange der Verschlinger noch lebt kann sich der Verschlungene nur mit einem Schlagen-Immersieg oder einer Explosion augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien.*
Wittern Kann sich am Geruch orientieren.
Zerstampfen Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um kleineres Ziel zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.

Beute

Schädel (1.250 Credits)

Magmaameisen

kl - ☆

Ihren Namen haben die Magmaameisen von den brennenden Schmerzen, den ihre giftigen Bisse verursachen. Die kleinen roten Insekten ziehen in riesigen Schwärmen durch Jan'Kanas Dschungel, immer auf der Suche nach Beute. Nachts ziehen sie sich oft in hohle Baumstämme zurück.

SCW	SCW	8	4	SCW	-

Gift Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20/2 Kampfrunden lang 2 nicht abwehrbare Schadenspunkte pro Runde.
Kletterläufer Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.
Mentalblocker Wird nicht von Kräften betroffen, die den Geist ausspionieren oder beeinflussen.
Schwarm Gilt als einzelner Gegner. Der Schwarmwert (**SCW**) entspricht seiner aktuellen Mitgliederanzahl/100 (zu Beginn und max. 3000 Mitglieder pro Schwarm = SCW 30). Pro 1 LK Schaden sterben 100 Mitglieder (= SCW -1). Schwärme können Mitglieder an benachbarte Felder abgeben und ihr eigenes sowie jedes angrenzende Feld gleichzeitig angreifen (mit jeweils vollen Schlagen-Wert).

Raumfledermaus

no - ☆

Raumfledermäuse benötigen keinen Sauerstoff und haben kein Problem, in der eisigen Kälte des Vakuums zu überleben. Dies verdanken sie der Tatsache, dass ein Teil ihres Körpers sich immer im Psiraum befindet. Die blinden Fledermäuse "spüren" vom Psiraum aus die Objekte und Lebewesen des Normalraums.

KÖR: 11	AGI: 8	GEI: 1
ST: 6	BE: 0	VE: 0
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0

25	15	8	5	17	-

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Krallenpranke	+2	-2	-	

Fliegen Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
Natürliche Waffen Schlagen-Patzer gegen Bewaffneten führt durch Waffentreffer augenblicklich zu aktionsfreiem Schlagen-Angriff des Bewaffneten.
Sturzangriff Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen. Auch während der Bewegung, nicht nur davor oder danach.

Titanenwespe

no - ☆

Titanenwespen sind gewaltige insektoide Aasfresser, die Jan'Kanas Dschungel von den Überresten verstorbener Lebewesen befreien. Oft dauert es nur wenige Minuten, bis ein totes Tier von ihnen gefunden und in seine Einzelteile zerlegt wird. Oft greifen sie verwundete oder kranke Kreaturen an. Die Kanadary verwenden ihre Stachel traditionell als Dolche, die heutzutage beliebte Mitbringsel für Touristen sind.

KÖR: 11	AGI: 8	GEI: 1
ST: 4	BE: 4	VE: 0
HÄ: 2	GE: 0	AU: 0

35	13+1	12	7,5	15	-

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Giftstachel	+2	-	-	

Panzerung		TYP			
Chitin	+1	-		-	-

Fliegen Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
Gift Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.
Natürliche Waffen Schlagen-Patzer gegen Bewaffneten führt durch Waffentreffer augenblicklich zu aktionsfreiem Schlagen-Angriff des Bewaffneten.
Sturzangriff Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen. Auch während der Bewegung, nicht nur davor oder danach.

Beute

Stachel (20 Credits)

Waldraptor

Diese zweibeinigen Raubechsen streifen in Rudeln von W20/2 + 5 Tieren durch den Dschungel. Manchmal (PW: 4) werden sie von einem Alpha-Raptor (Anführer-Modifikation) angeführt. Ihre grün-orange gestreifte Schuppenhaut ist einiges wert, wenn sie nicht stark beschädigt wurde (höchstens 1-2 Verletzungen).

KÖR: 9	AGI: 10	GEI: 1
ST: 4	BE: 2	VE: 0
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0

23	13+2	12	6	13	-

Nahkampfwaffen	GA		Waffeneig.
Reißzähne	+3	-2	-	

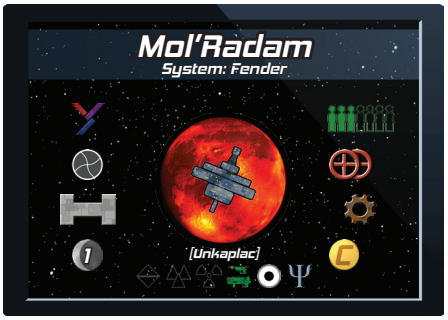
Panzerung	TYP			
Dicke Schuppenhaut	+2	-	-	-

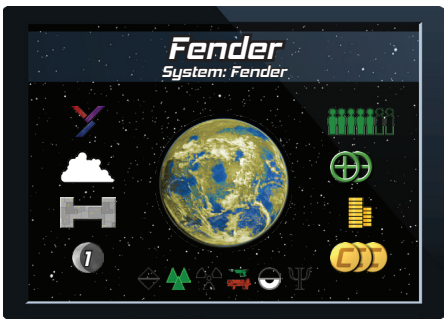
Nachtsicht Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
Natürliche Waffen Schlagen-Patzer gegen Bewaffneten führt durch Waffentreffer augenblicklich zu aktionsfreiem Schlagen-Angriff des Bewaffneten.
Sturmangriff Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.
Wittern Kann sich am Geruch orientieren.

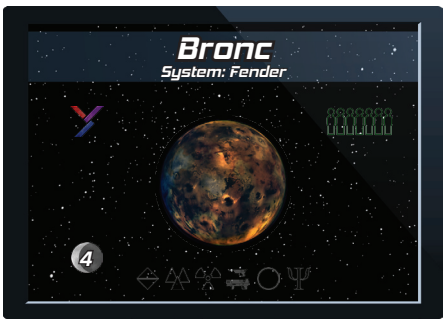
Beute

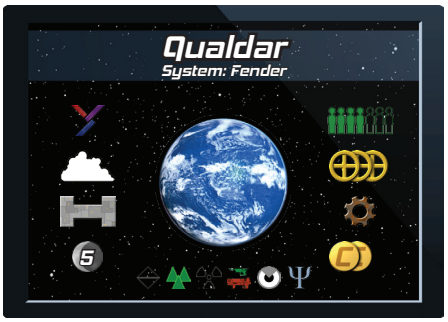
Haut (100 Credits; siehe Beschreibungstext)

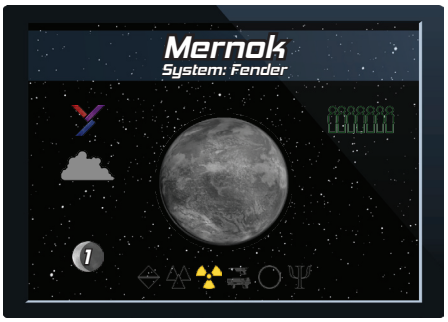
DISPLAYÜBERSICHT

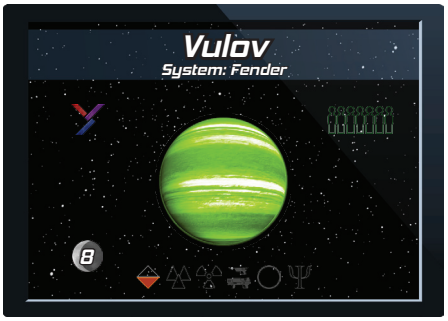












DISPLAYS LESEN

Die Displayanzeigen der Planeten liefern auf die Schnelle die gröbsten Informationen, um ein ungefähres Bild von der Welt zu erhalten, ohne gleich die ganze Textbeschreibung detailliert erfassen zu müssen.

Als Überschrift dient immer der Name des Planeten, darunter steht, in welchem System er sich befindet.

Ist ein Symbol nicht vorhanden, dann gibt es den entsprechenden Eintrag auch nicht.
Beispielsweise gibt es kein Symbol für “keine Atmosphäre”, stattdessen taucht bei solchen Welten kein Atmosphäresymbol auf.

Die Bevölkerung einiger - meist unbewohnbarer - Planeten, bevorzugt das Leben in orbitalen Raumstationen.
In solch einem Fall wird das Planetensymbol um ein Stationssymbol ergänzt, deren Stationsname in Eckklammern darunter aufgeführt wird:

Die restlichen Displaysymbole beziehen sich in solch einem Fall dann größtenteils auf die Station.

Sektor

- Imperiale Hegemonie
- Voidspace
- Liga der Freien Welten
- Sektor X

Atmosphäre

- sauber, atembar
- stark verschmutzt, atembar
- giftig
- künstlich, atembar

Raumhafen (Tankmöglichkeit)

- Raumhafen vorhanden

Monde

- Anzahl der Monde

Bevölkerung

- Unbewohnt
- um die Hundert oder weniger
- Hunderte
- Tausende
- Zehntausende
- Hunderttausende
- Millionen
- Milliarden

Willkommenskultur, Militärstärke

- freundlich, wehrlos
- freundlich, wehrhaft
- freundlich, äußerst wehrhaft
- neutral, wehrlos
- neutral, wehrhaft
- neutral, äußerst wehrhaft
- aggressiv, wehrlos
- aggressiv, wehrhaft
- aggressiv, äußerst wehrhaft

*Besonders die militärische Stärke ist immer im Verhältnis zu betrachten:
Drei Fadenkreuze sehen bei einer verarmten, primitiven Zivilisation deutlich anders aus als bei einer reichen Industriewelt mit Milliarden von Einwohnern.*

Art der Welt/Besiedlung

- Agrarwelt
- Industriewelt
- Mischwelt
- Handels-/Servicewelt
- Verwaltungswelt
- Kolonie(n)
- primitive Zivilisation

Wohlstand

- verarmt
- ausreichend
- reich

Gravitationsabweichungen

- geringere Gravitation
- stärkere Gravitation

Natur & Umwelt

- saubere, intakte Natur/Umwelt
- leichte Natur-/Umweltschäden
- starke Natur-/Umweltschäden
- verstrahlt

Waffen tragen erlaubt?

- alle Waffen erlaubt
- keine schweren Waffen
- keine Waffe erlaubt

Sicherheit/Überwachung

- unaufmerksam
- aufmerksam, wo nötig
- strenge Totalüberwachung

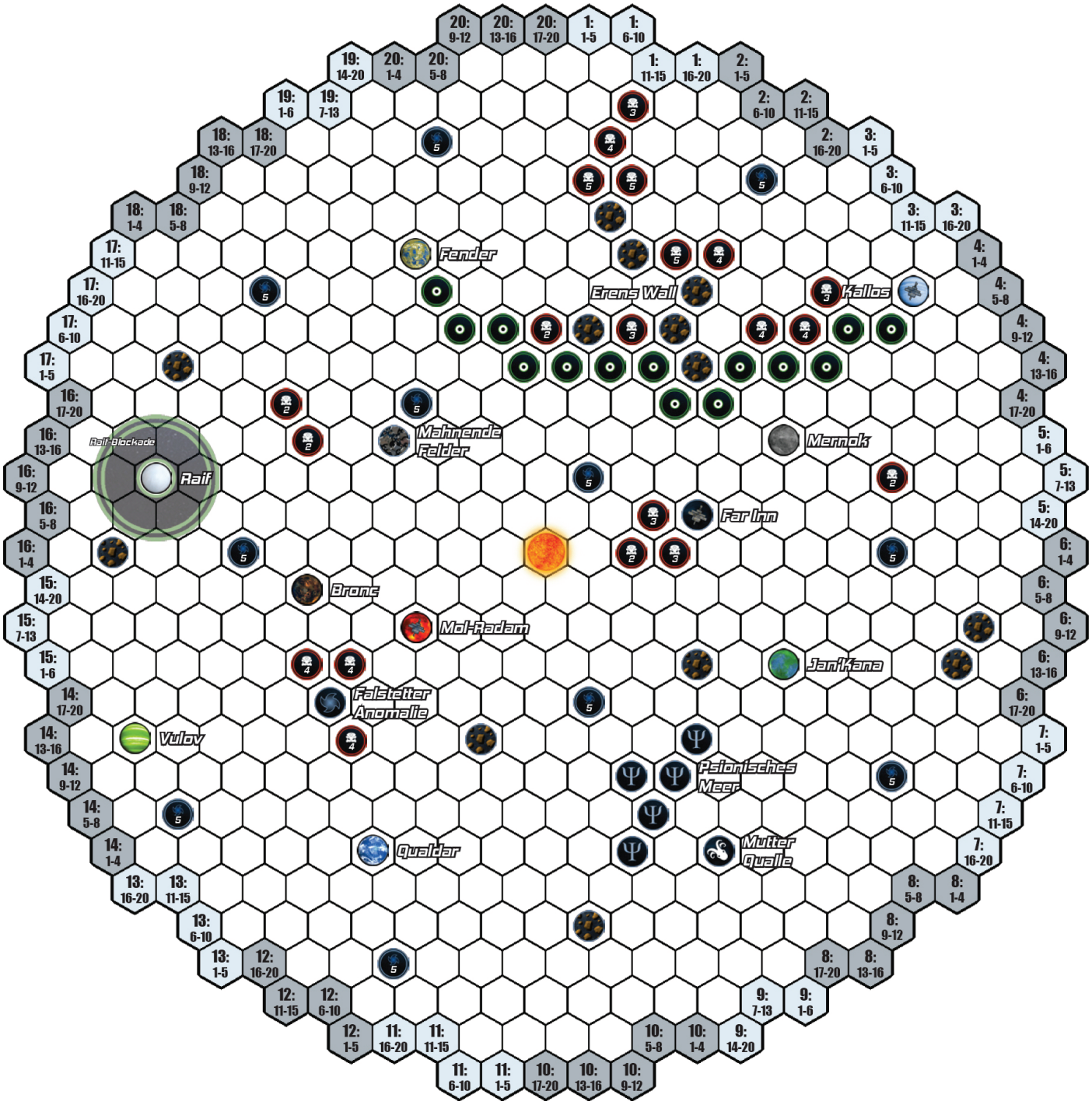
Entgegen technischer Möglichkeiten und unserer eigenen Gegenwart mag es verwundern, doch nicht jede Straße ist kameraüberwacht und nicht jedes Gespräch wird abgehört. Nur bei strenger Totalüberwachung - wie beispielsweise im Imperium - wird alles, was in der Öffentlichkeit vorfällt, auch registriert und kann zurück verfolgt werden.

Natürliche Psivorkommen?

- natürliche Psivorkommen

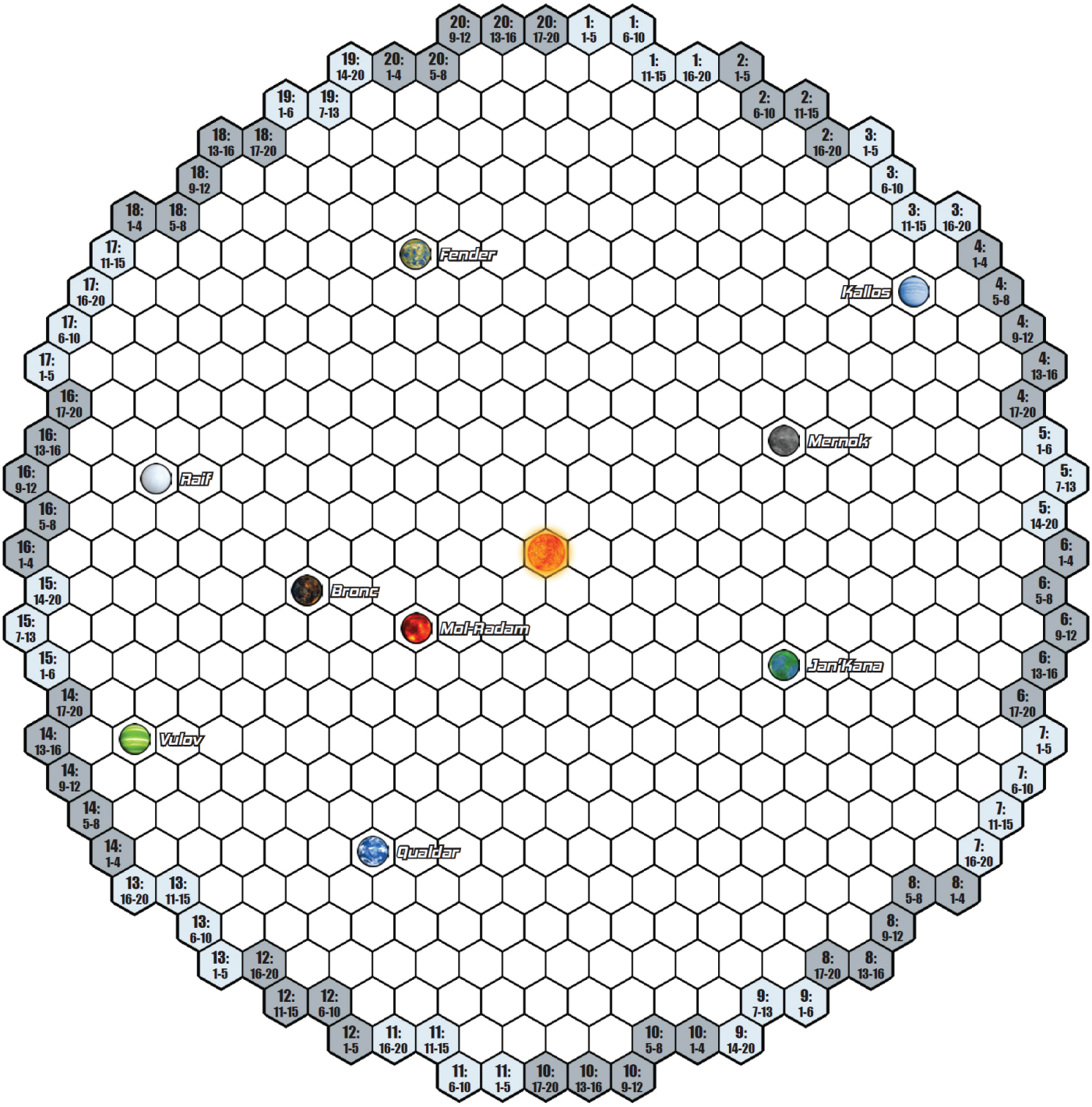
FENDER-SYSTEM

SPIELLEITERKARTE

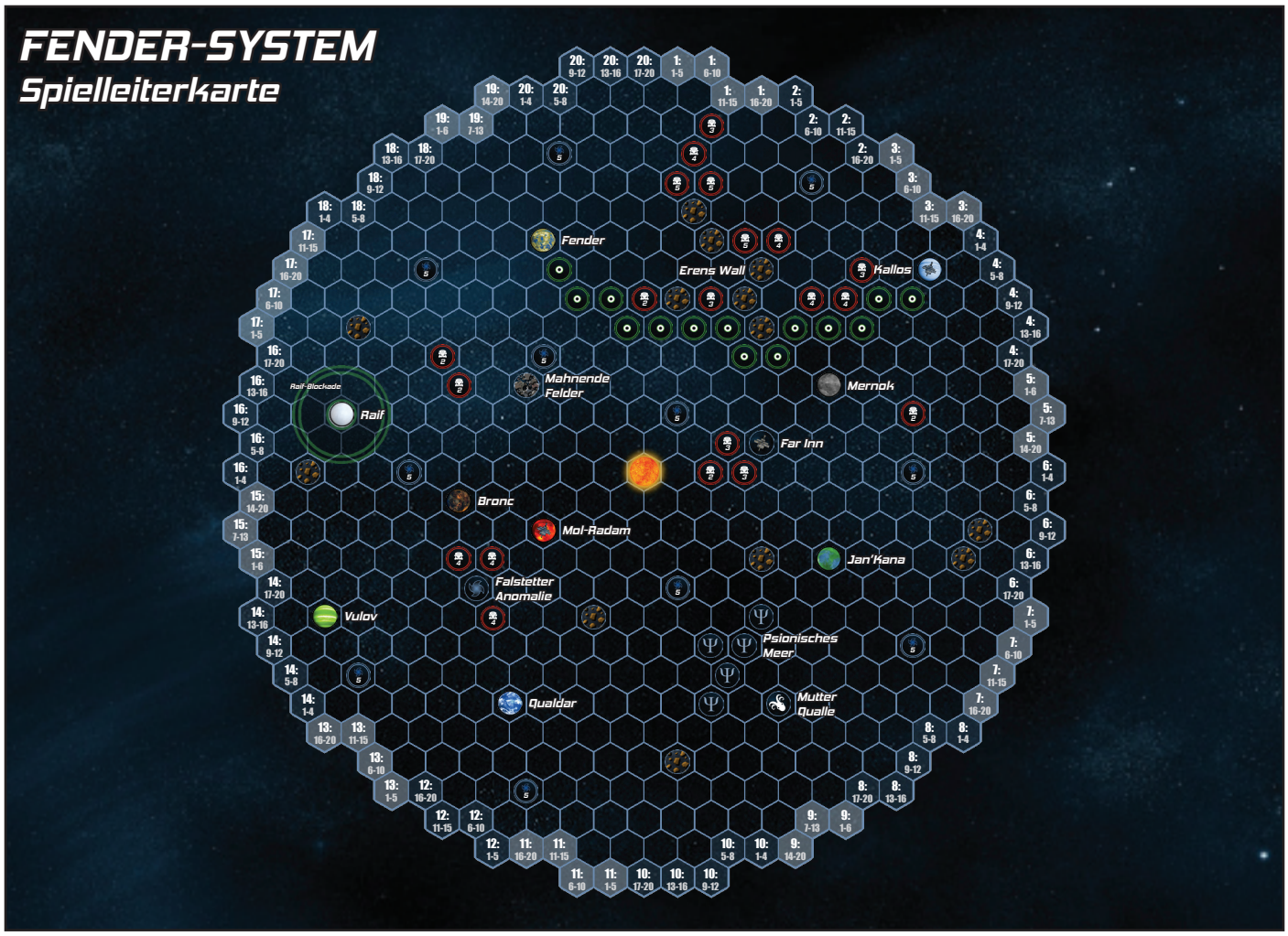


FENDER-SYSTEM

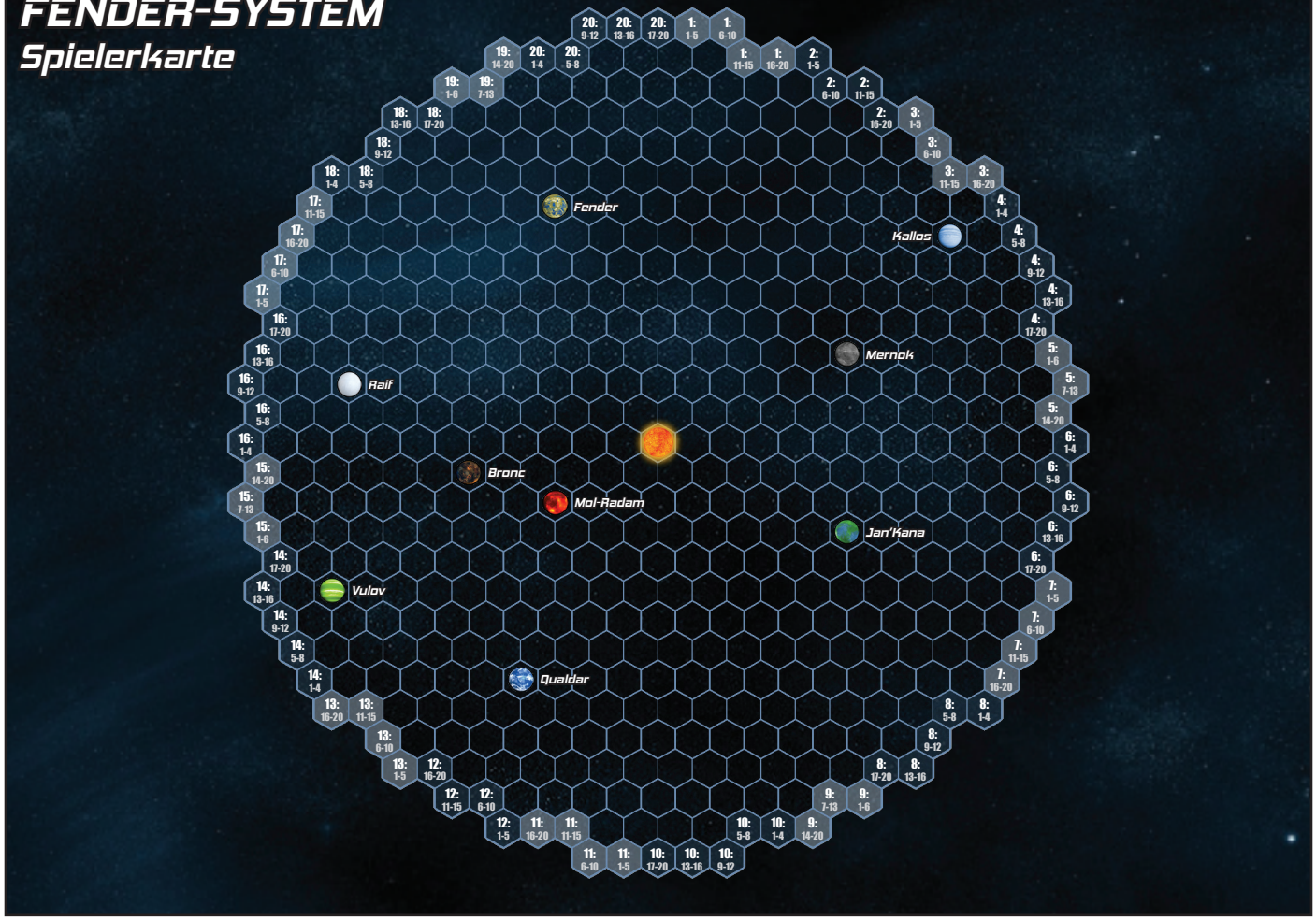
SPIELERKARTE



FENDER-SYSTEM
Spielleiterkarte



FENDER-SYSTEM
Spielerkarte



Sternenstreuner-Edition

STARSLAYERS

DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT

DAS FENDER-SYSTEM

Erweiterungsband

WILLKOMMEN AUF FENDER!

In diesem zweiten Erweiterungsband für die Sternenstreuner-Edition von STARSLAYERS wartet ein ganzes Sternensystem darauf, von Deinen Spielern erobert zu werden!

Erfahre alles über die Planeten und ihre Besonderheiten - von den wogenden Grasmeeren Fenders über die dampfenden Dschungel von Jan'Kana und die eisigen Weiten Raifs, bis hin zu den brodelnden Lavameeren Mol'Radams.
Schicke Deine Spieler durch das Psionische Meer, lass sie die Falstetter Anomalie erforschen oder nach Mutter Qualle suchen - ein Sternensystem voller Abenteuer wartet darauf, entdeckt zu werden!

Mit den Regeln der Sternenstreuner-Edition kannst Du schon vor Erscheinen des Pen'n'Paper-Rollenspiels STARSLAYERS actiongeladene Abenteuer in einer fernen Zukunft erleben.

STARSLAYERS baut auf den schnellen, schlanken Regeln der SlayEngine auf, die bereits von DUNGEON- und GAMMASLAYERS verwendet wird.

Dieser Band erweitert Dein Spiel um:

- Ein komplettes Sternensystem
- Alles zu seiner bewegten Geschichte
- Infos über seine verschiedenen Planeten
- Neue Kreaturen, die hier leben