



# Verschollen auf Heraklion IV

Einführungs-Abenteuer für etwa 5 Charaktere, Herbert Janßen 2025

## Vorwort

Dies ist ein Einführungs-Abenteuer für Traveller, basierend auf der zweiten Edition von Mongoose. Dieses Abenteuer umfasst soziale Interaktion, Raumflug, Raumkampf und Bodenkampf. Ich habe es geschrieben, weil ich kein Abenteuer finden konnte, das diese wesentlichen Elemente von Traveller kompakt vorstellt. Es ist darauf angelegt in 2 Runden von je etwa 4 Stunden spielbar zu sein, kann aber mit einigen Kürzungen auch an einem langen Abend gespielt werden. Fünf geeignete Charaktere werden ebenfalls mitgeliefert. Die wichtigsten Regeln die für die verschiedenen Szenen benötigt werden, werden jeweils kurz mit aufgeführt. Da einige Regeln – insbesondere beim Raumkampf – etwas unklar sind und mehrere Varianten existieren, habe ich für dieses Abenteuer eine etwas vereinfachte aber gut spielbare Version mitgeliefert. Ebenso habe ich das Universum zur Zeit des III. Imperiums frei interpretiert. Erfahrene Spielleiter können beides ganz nach Geschmack anpassen.

## Zusammenfassung für den Spielleiter

Unsere Gruppe befindet sich zu Beginn auf einer Welt am äußersten Rand des Imperiums. Von einem Offizier der Scout Services wird ihnen ein Auftrag angeboten: eine andere Gruppe ist vor einiger Zeit ausgeschickt worden um Heraklion IV zu erforschen, einen Planeten, der zuletzt vor 300 Jahren ein Kriegsschauplatz war. Seitdem sind sie verschollen und der Offizier vermutet, dass sie mitsamt geliehenem Schiff desertiert sind. Als Belohnung für ihre Ergreifung winkt ein Typ-S Scout-Schiff für ein Jahr. Unsere Gruppe hat noch Gelegenheit sich umzuhören und mehr über die Gegner zu erfahren, u.a. dass sie ihr unbewaffnetes Schiff mit Bergungsausrüstung und zwei leichten Jägern ausgestattet haben.

Der Flug ins Heraklion-System ist durch einen variablen Stern in der Umgebung schwierig. Sollte der Sprung schief gehen, landet die Gruppe in einem der Nachbar-Systeme, von denen aus sie nach Auftanken bei einem Gasriesen aber leichter in Zielsystem springen können. Dort angekommen fällt sogleich auf, dass Heraklion IV von einem Asteroidenring umgeben ist, der während des Krieges geschaffen worden sein könnte. Fliegt unsere Gruppe zu Heraklion IV lauern ihr zwei Raumjäger auf und starten einen Überraschungsangriff aus dem Asteroidenfeld heraus. Ist dieser abgewehrt kommt die radioaktiv strahlende Ruine einer Festung in den Bereich der Ortungsgeräte. Unterliegt unsere Gruppe werden sie von den Jägern zur Landung neben der Ruine gezwungen und müssen versuchen sich zu befreien. Gewinnen sie, können sie irgendwo landen und evtl. noch Hilfe von den Planetenbewohnern – den Nachfahren der damaligen Soldaten – erhalten. Wird die Ruine erkundet, findet sich dort der gelandete Fernhändler, der offenbar die Festung geplündert hat und jetzt starten will. Je nach Vorgehen der Spieler kommt es zum Endkampf innerhalb der Festung oder die Gegner fliehen. Am Ende steht die Möglichkeit, einige illegale Waffen und Ausrüstung zu erbeuten und entweder die Mission zu erfüllen oder selbst zu Schmugglern oder Piraten zu werden.

## 1 Scout Services Büro – Adibe III Orbitalstation (TL12)

**unordentliches Büro:** großer **Schreibtisch**, elektronische **Geräte**, an den Wänden: **Urkunden**, Bild **Erkundungsraumschiff** auf wilder Planetenoberfläche, **Schiffsmodelle** und technischer Krimskrams  
**Lie Fanghong** (LF) - Scout Services Offizier

~50 Jahre alt, hager, schwarze Haare, keine Abzeichen an Uniform, Regions-Kommandantin der Scout Services, liest auf ihrem Tablet, offenbar in Unterlagen über euch

### **[Spieler-Charaktere stellen sich vor – wenn gewünscht in-Charakter]**

LF: „eine bunt zusammengewürfelte Gruppe, aber immerhin deckt ihr alles ab was man braucht um eine Erkundungs-Mission zu fliegen, hoffe ihr seid besser als die letzte Truppe“

„Es geht um das Heraklion-System, 2 Parsec von hier, Rote Zone, d.h. Einflug in das System ist streng verboten – militärisches Sperrgebiet. Für die Mission gibt es natürlich eine befristete Ausnahmegenehmigung.“

„Über das System ist wenig bekannt: 3 Wüstenplaneten, 1 bewohnbarer Planet, 2 Gasriesen, viele Monde. Aber seit 300 Jahren war keiner mehr da. Oder zumindest ist niemand zurückgekommen.“

„Damals herrschte hier in der Gegend ein erbitterter Bürgerkrieg: verschiedene lokale Herrscher wollten raus aus dem Imperium: mehr Unabhängigkeit, Steuern reduzieren. Das Übliche.“

„Auf Heraklion IV gab es damals eine Militärbasis und eine Raumstation. Beides wahrscheinlich in einer Raumschlacht zerstört. Die Aufzeichnungen sind unvollständig und widersprüchlich. Die offiziellen Archive weitgehend unlesbar. Aber seit damals ist das System als Zone Rot deklariert.“

„Offenbar hatte bisher niemand Zeit sich darum zu kümmern. Oder nicht die Mittel. Bis vor 6 Wochen eine übermütige Regions-Kommandantin beschloss die Sache zu klären.“

„Ich schrieb eine Mission aus und bot 5 Abenteurern eine Mission an: Heraklion mit einer gestellten A2 erkunden und vermessen, Status von Raumstation und Militärbasis untersuchen. Nach spätestens 6 Wochen Rückkehr und Bericht. Belohnung: 1 Jahr Schiffskommission für den Fernhändler im Bereitschaftsdienst.“

„Gestern waren die 6 Wochen rum und jetzt such ich ein neues Team das sie entweder rettet oder zum Teufel jagt. Ein Schiff hab ich noch zur Verfügung, ne alte S1. Gleiche Bedingungen. Interesse?“

***LF verhandelt freundlich aber hart, sie gibt die wenigen Informationen die sie hat preis, lässt sich aber nicht auf Forderungen nach besserer Ausrüstung, Credits etc ein.***

„Ich brauche Leute, die mit dem was sie haben Resultate bringen – ohne Einhörner zu verlangen.“

**Vertrag:** System Heraklion (Zone Rot) erkunden und Verbleib der vorherigen Crew klären.

Falls gestrandet: retten, falls Vertrag gebrochen: gefangen nehmen, bei Widerstand Waffengewalt. Bewaffneter Scout S1 mit Gleiter wird gestellt. Bei Auftrags-Erfüllung: Schiffs-Kommission für 1 Jahr  
Wenn nicht Rückkehr innerhalb 6 Wochen: Steckbrief, Nachricht an Flotte und die Nachbarsysteme.

### 1.1 am Dock nachfragen: Abdul – Hafenmeister

„haben den Gleiter der A2 gegen Bergungs-Ausrüstung getauscht, Frachtraum völlig ausgeräumt“

„haben nach einem Schiffshändler gefragt, hab sie zu Romulus geschickt“

### 1.2 „Yacht“-Handel Romulus Augustus – schmieriger Typ, heruntergekommen, alte/billige Schiffe

„3 Leute waren hier, einer war offenbar der Boss und wollte zwei alte Raumjäger kaufen, die beiden andren waren schräge Gestalten: den Kopf voller Metall und Tätowierungen, rote Augen und zittrige Hände, sahen aus als hätten sie jahrelang zu viele Kampfdrogen gedrückt, kannten sich aber sehr gut mit den Jägern aus, hab sie billig abgegeben, will ja sonst eh keiner“

„die A2 ist ja unbewaffnet, aber wer will schon auf soviel Frachtraum verzichten“

### 1.3 bei Asteroiden-Minern in Kneipe nachfragen: Francis

gegen Credits: „bin mal per Fehlsprung in Heraklion rausgekommen, war aber nicht Auffälliges außer nem alten Schlachtfeld mit zertrümmerten Asteroiden, bin schnellstmöglich wieder raus da“ „aber passt auf wohin ihr springt, der variable Stern zerschießt dir die Astrogation“

[Handouts **Sternkarte**, **Gegnergruppe**, Schiffspläne **Typ S**, **Typ A2** und **Leichter Jäger** zeigen]

Fotis Edal – Käptn, Horus Mirtul – Ingenieur, Bea Lin – Pilotin,

Parvus Timuri – Jägerpilot, Cokaze Timuri – Jägerpilot

## 2 Sprung nach Heraklion

Astrogation=10, Pilot=4, Sensor=4, Sprungtriebwerk=4, (Gunner)

Training: welchen Skill verbessern? (eigentlich 8 Wochen)

bei Fehlsprung: Pilot=8 ausweichen, Wasserstoff aufnehmen (Pilot=8)

→ neuer Sprung: Astrogation=5, Pilot=4, Sensor=4, Sprungtriebwerk=4, (Gunner)

## 3 Ankunft in Heraklion

Sensoren:

0. **erdähnlicher Planet** aber kälter, nur am Äquator kein Eis, atembare Atmosphäre, Mond zerstört

3 Wüstenplaneten (Heraklion I-III), 2 Gasriesen (Heraklion V, VI), viele Monde

1. großes Objekt (**Raumstation**) im geostationären Orbit um einzigen Planeten,

metallisch, keine Energieabstrahlung, Gleichgewichtstemperatur

2. **Radarsignatur** in stark elliptischem Orbit um Planet, metallisch, keine Energieabstrahlung,

Gleichgewichtstemperatur

(Orbit in Ebene durch Station und Basis)

Fehlschlag: nur viele Trümmer

3. Radarsignatur an Planetenoberfläche unter Raumstation, viel Metall,

signifikante Energieabstrahlung, wahrscheinlich Basis

4. kleinere metallische Ballung an Planetenoberfläche etwa 100 km von Basis, Steppe, Fluss

Annäherung an Basis: Raketenangriff → ggfs. Beschädigung → Reparieren

Station: zerstört, nur noch wertloser Haufen aus Metall und Plastik

Trödeln: Funksignal (Warnung? Peilung/Lock?)

## 4 Raumkampf

Jäger wartet mit abgeschaltetem Reaktor in Planetenorbit → Angriff

Annäherung an Basis → Raketenangriff

## 5 Flug zu Basis/Dorf

1 Herde von 6-beinigen Tieren zieht langsam über die Steppe

2 Angriff durch 3 gefiederte/geflügelte Raptoren

3 Nomadenkarawane an Oase

4 Nomadenjäger in der Steppe

## 6 Siedlung

Beduinen/Mongolen, Steinhäuser und Hütten aus Metallplastik-Paneelen, Brunnen, Feuerstelle,

Backofen, ca. 1000 Bewohner, viele Kinder, Musketen & Säbel, naher Fluss (flach), etliche Felder

mit Bewässerungsgräben entlang des Flusses, TL2 (Renaissance)

Ältester: seid ihr Vorfahren? Friede! **Verbotene Festung**, abgestürztes Raumschiff **Wrack**, Strom?

(defekter Solarkollektor -> Lampe)

Dörfler: schauen interessiert eure Kleidung, Ausrüstung und Gleiter an

→ unterirdischer Flucht-Tunnel in Basis

## **7 Truppentransporter/Frachter**

ausgeschlachtetes Wrack, im ehemaligen Hangar: Podium, Versammlungsraum  
alles brauchbare wurde entfernt, selbst Zwischenwände, Türen, Bodenplatten

## **8 Basis**

Betonkomplex (1km Durchmesser): Spuren von schwerem Treffer,  
erhöhte Radioaktivität (nicht kritisch)

bis in ~2 km Entfernung geschmolzener Sand (Laser), automatische Türme

→ unterirdischer Flucht-Tunnel in Basis

## **9 In der Basis**

Decke in der Mitte eingestürzt, Kommandozentrale zerstört, Reaktor explodiert  
erhöhte Radioaktivität (nicht mehr kritisch)

einige Systeme aktiv

gelandetes Schiff (Typ S) unter Tarnfolie, Nähe Notzentrale, 3 Mann Besatzung dort  
wollen Piratenbasis aufbauen

## **alle Rollenspielerfahrung, Detektivabenteurer, Traveller, Firefly?**

### **4h ok?**

Traveller (1977) überlichtschneller Flug ( $\geq 1$  Woche), lichtschneller Funk (Mord im Orient Express), 2w6 Attribute & Skills, Sterben in der Charaktererstellung; Firefly

ihr seid eine Gruppe Abenteurer mit kleinem altem Raumschiff, zu wenig Geld;

Computer, Handys, DNA-Analyse, alles aus CSI; keine Cyberpunk/Shadowrun-Dystopie

Charakter austeilen, Name & Geschlecht kann geändert werden

Captain, Arzt, Ingenieurin, Söldner, Buchhalter/Betrüger, Schmuggler/Hacker

### **Fragen?**

### **TODO**

**Entfernungen/Reisezeit**

**Entfernungen Raumkampf**

**Krits Raumkampf**

**Raketen**

## Traveller Regeln

2w6 + Attributsmod + Skillmod  $\geq$  normalerweise Schwierigkeit = 8 (40%), Erfolgsgrad +/-

2 ist immer Fehlschlag, bei -2 **Patzer** (DC=4 mit +2 patzt nie), **12** ist immer **Krit**

**Werkzeug** oder **Hilfe**: Vorteil/Nachteil (boon/bane)

**Modifikatoren:** 0: -3    1-2: -2    3-5: -1    6-8:  $\pm 0$     9-11: +1    12-14: +2    15+: +3

**Alleskönner:** untrainiert besser als -3, kann später nicht gelernt werden

**Beruf:** Berufsausbildung oder Spezialisierung, frei wählbar

**Abrunden:** immer nach unten

**Technologiestufe:** Steinzeit: TL 0, Erde 2025: TL 7, Imperium: TL 10-12-15

**Aufgabenkette** (task chain): Mods weitergeben

**Initiative:** 2w6+Geschickmod | Intellektmod    **Überraschung:** +6/-6 Ini für 1. Runde

**Taktik:** Skillcheck  $\rightarrow$  Ini    **Anführer:** Skillcheck-Effekt = Vorteil/Nachteil für Gefährten

**Runde (6 s):** Hauptaktion+Nebenaktion oder 3 Nebenaktionen;  
beliebig viele Reaktionen (je -1) und freie Aktionen

**Nahkampfangriff:** 2w6+Nahkampf +(Stärke oder Geschick); Basisschaden=Effekt+StärkeMod

**Fernkampfangriff:** 2w6 + Schusswaffen + Geschick; Basisschaden=Effekt

**Schaden:** Basisschaden + Waffenschaden – Schutz (Rüstung + Deckung);

$\geq 6 \rightarrow$  min. 1;    zuerst Ausdauer;    wenn Ausdauer=0  $\rightarrow$  Stärke/Geschick;  
Stärke und Geschick=0  $\rightarrow$  bewusstlos;    beide=0  $\rightarrow$  tot    Stun: –Ausdauer +1/Runde

**Nebenaktionen:** zielen (+1), aufstehen, hinlegen, knien, Waffe ziehen, nachladen,  
bewegen (6 m); mit Skillcheck: gute Position sehen, Waffe erkennen, etwas aufheben

**Freie Aktionen:** etwas rufen, Knopf drücken, ...

**Reaktionen:** ausweichen/hinwerfen/parieren Skillcheck, je -1 für nächste Runde

**ausweichen:** GeschickMod oder Athletik/Geschick als Erschwernis für Angreifer

**niederwerfen:** -2 für Angreifer oder -1 ohne Deckung; nächste Runde aussetzen

**parieren:** NahkampfMod als Erschwernis für Angreifer

**Erweiterte Aktion:** w6 Runden, w6 Minuten, w6 Stunden, w6 Tage

**Reichweite:** nah+1,  $\pm 0$ , weit-2, extrem-4, Deckung-2, liegen-1, beidhändig-2 (kein zielen)

**Schutz:** Vegetation+2; Baumstamm+6; Steinmauer+8; Auto+10; Panzer+15; Festung+20

**Erste Hilfe:** Medizin+Bildung; Effekt  $\rightarrow$  Attribute; w6 Runden

**stationäre Hilfe (Ausrüstung):** 3+AusdauerMod(Patient)+Medizin(Arzt)  $\rightarrow$  Attribute/Tag

**natürliches Heilen:** w6+AusdauerMod/Tag

**Reisen:** 1 Woche Sprung (148+w6 h); 12 Stunden Normalraum (100 Durchmesser)

**Taskchain:** Astrogation 4+parsecs+ (w6x10 Minuten), Reaktor ??, Sprungantrieb 4+

Unraffinierter Treibstoff: -2      Innerhalb 100 Durchmesser: -4

Fehlsprung: -1: +w6 Tage    -2: +w6\*100Durchmesser    -3: w6\*w6 parsecs

Luxuspassage – Gehobene Passage – Einfache Passage – Lebendfracht

**Schiffe:** 100t – 5000t, 1t : $\approx$  14 m<sup>3</sup> H<sub>2</sub>: $\approx$  14t Wasser; H<sub>2</sub> aufnehmen: Pilot 10+;

**Treibstoff:** 0.1t/(parsecs\*T)

### Typ S Scout/Kurier (100t)

atmosphärenfähig, Rumpf=40, Panzerung=4, Sprung=2, Manöver=2, Sensoren=0, Computer=0,  
22t Treibstoff: 1x Sprung=2 | 2xSprung=1 & 12 Wochen Flug,  
Reaktor 60: 20 Basis, 20 Manöver, 20 Sprung, 2 Sensoren, 2 H2/H2O-Aufbereitung 40t/Tag,  
H2/H2O Trichter, 10 Sonden/Drohnen, Werkstatt, Hangar (4t) mit Gleiter, 3t Frachtraum,  
4 Kabinen, 1 Büro, 1 Doppelturm mit 1 Pulslaser, Preis 37 MCr, Unterhalt 3 kCr/Monat,  
Besatzung: Pilot, Astrogator, Ingenieur (Minimum 1-2 Personen)  
ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo

### Typ A Freihändler (200t)

atmosphärenfähig, Rumpf=80, Panzerung=2, Sprung=1, Manöver=1, Sensoren=-2, Computer=0,  
21t Treibstoff: 1x Sprung=1 & 4 Wochen Flug,  
Reaktor 60: 20 Basis, 20 Manöver, 20 Sprung, 1 H2/H2O-Aufbereitung 20t/Tag,  
H2/H2O Trichter, 10 Kabinen, 20 Cryokapseln (Economy), 82t Frachtraum, Fracht-Kran,  
Preis 45 MCr, Unterhalt 4 kCr/Monat,  
Besatzung: Pilot, Astrogator, Ingenieur, Arzt, Steward (Minimum 1-2 Personen)  
ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo  
ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo

### Leichter Jäger

10 t, aerodynamisch, Rumpf=4, Panzerung=2, Schub=6, fest eingebauter Pulslaser, 4 Wochen Flug

### Gleiter

4t, aerodynamisch, 4-5 Personen, ~300km/h in Atmosphäre

One-Shot: 4 Stunden inkl. alles

## 1. Idee:

High'n Dry umdrehen

\* Sprung durchführen (am Anfang um Rollen auszuleben)

- was passiert bei Fehlsprung?

- Treibstoff aufnehmen

- Weltraum-Kampf (Jäger)

\* Siedler-Welt

\* Ballerei

- nicht zu tödlich (Überfall)

\* Plot-Twist

\* Waffen rein schmuggeln

\* Admin/Jura/etc

\* Ziel: Schiff bekommen

## Chars:

1 Kaeptn Alleskoenner-2, Astrogation-2, Admin-1, Anfuehrer-1

2 Pilot Pilot-2, Astrogation-1, Sensoren-1

3 Ing Sprung-2, Reaktor-2, Sensoren-1

4 Gunner Soeldner, Mensch|Aslan, Gunner-2

5 Arzt Sportschuetze/Sensoren-1

6 Zoe Schmuggeln/Hacken/Faelschen/Jura/Alleskoenner-2

7 Roboter Android|Metall

## NPCs

Mian Chiang - Scout Services Offizier

Abdul Rahman - Hafenmeister (Docks)

Romulus Augustus – Yacht-Händler

-

Alvarez - Anführer Nomaden

Boleslaw - Alttester Dorf

-

Miller - Anführer

Fritz - Ingenieur

Spolsky - Pilot, Jägerpilot

Cat - Schmugglerin

Pranesh - Söldner

-

Chaddam

Aziz

Sattar

Karim

### 0 Einleitung: Auftrag erledigt

#### Montag 15:00

Ihr habt es geschafft. Der Erzfrachter ist in eurer Hand. Auch wenn die Bande die ihn entführt hatte mit dem Beiboot geflohen ist.

Ihr dockt an Arcturus 3 an, einer der 4 weit verstreuten Raumstationen im Asteroidengürtel des Arcturus Systems wo euer Auftraggeber euch treffen will. Ihr seht auch wie gerade die wöchentliche interstellare Passagierfähre abdockt mit der er wahrscheinlich gekommen ist.

Wie ihr während eurer Mission erfahren habt ist Ringiil Urshukaan, der Boss von Lamarck Minerals, ein ziemlich rücksichtsloser Mann. Die schlechte Stimmung unter den Arbeitern war sicher auch ein Grund warum es der Piratenbande so leicht gefallen war den Frachter zu rauben. Immerhin hattet ihr die volle Unterstützung von Marja Aguilar, der Stationsleiterin von Arcturus 3 und damit höchster Repräsentantin der Republik Banasdan hier draußen in der Einöde. Ohne ihre Hilfe hättet ihr die Bande kaum gefunden.

Aber ihr seid auch froh dieses gottverlassene System mit der nächsten Passagierfähre für immer hinter euch zu lassen. Bis dahin gab es sicherlich Gelegenheit einen Teil der versprochenen 20.000 Credits pro Person auf den Kopf zu hauen. Aber nur einen kleinen Teil - denn ihr braucht das Geld.

Arcturus 3 ist eine kleine Raumstation mit wenigen Dutzend ständigem Personal. Hier verbringen die hart arbeitenden Belter ihre spärliche Freizeit mit einem recht einseitigen Unterhaltungsangebot hauptsächlich in fragwürdigen Bars und Saunaclubs. Die Station ist eine Außenstelle von Lamarck Minerals und dient ansonsten der Wartung von Schiffen und Ausrüstung. Formell untersteht sie wie das ganze System aber der Republik Banasdan, die sich über eine handvoll Systeme in der Region erstreckt und die Bergbaulizenzen vergibt.

**Als ihr Schiff verlasst:** 2 Sicherheitsleute im Kampfanzug mit schweren Stuntern

(C17, C09), Lamarck Minerals/Arcturus 3 autorisiert durch Republik Banasdan

„Papiere?“ „ihr seid keine Belter, was tut ihr auf Arcturus 3?“

„alle Schusswaffen sind auf Arcturus 3 verboten, dort drüben sind Schließfächer“

„die Stoffrüstung und die Messer sind legal, aber kommt nicht auf die Idee sie zu benutzen“

„wer hier in einem Kampf erwischt wird, kommt 24 Stunden in die Gummizelle und zahlt einen Wochenlohn, wer eine Waffe zieht wartet hier in der Schleuse auf das nächste Schiff“

**Dust:** „dich werden wir wohl besonders aufmerksam beobachten müssen“

**Ingenieur Bela Ferenc, Techniker Grigori Bertram**

„gut dass sie das alte Schätzchen zurückgebracht haben, wir werden sie sofort durchchecken und fertig machen“

## 1 Gespräch in Ringiil Urshukaans Büro

Montag 17:00

### **3. Imperium, Solomani Rim, Arcturus/Banasdan Subsektoren** [1105 Imperialer Kalender]

**Solomani Rim** *Sektor des 3. Imperium in Richtung Milchstraßenrand (Sol/Erde ~40LJ/12parsec)*

**Arcturus** Bergbausystem, einziger bewohnter Mond: Wainwright (8000 Einwohner),

3 Bergbau-Raumstationen im Asteroidengürtel (Arcturus 1 bis 3):

Abbaulizenzen für Lamarck Minerals, Ling Enterprises & DagMet AG

**Banasdan** Hauptsystem und Regierungssitz der Republik Banasdan, industrialisiert, arm,

~1 Milliarde Einwohner, kontrolliert auch Nyarlathotep und Arcturus

**Heraklion** armer Siedlungsplanet, ~10 000 Einwohner, hauptsächlich Bergbau und Landwirtschaft, konservative sehr religiöse Gesellschaft, Waffen tragen ab Jugendalter üblich (Initiationsritus)

**Lamarck** reiche Industriewelt, ~820 Millionen Einwohner, vielfältige Tierwelt

**Jael** lokaler Verkehrsknoten und Basis der imperialen Scouts,

~100 Millionen Einwohner

**Scaramouche** *Ozeanwelt im benachbarten Harlekin Subsektor, Klasse A Raumhafen, imperial*

A: Excellent starport with high traffic, extensive facilities, and high repair capabilities

B: Good starport with regular traffic, good facilities, and repair capabilities

C: Routine starport with basic facilities and limited repair capabilities

D: Poor starport with limited facilities and repair capabilities

E: Frontier starport with minimal facilities, likely no repair capabilities

P: Poor/Primitive starport, possibly only a landing pad

X: No starport; a world without any established spaceport facilities

N: Naval base

S: Scout base

H: Highport (not Imperial controlled)

D: Downport (not Imperial controlled)

Hexagon Höhe : Breite = 3 : 3,471