

RAYA'S HAUS

■ **Schauplatz-Tags:** *Ich frier mir hier den Arsch ab!, Baufällig, Funktioniert gerade so, Das beste Essen seit langem!*

■ **Mystische Feldstärke:** (■■■□□)

RAYA

Die Besitzerin der Unterkunft ist eine ältere (menschliche) Dame, die zu den ersten Siedlern von Freedom Rock gehörte. Sie hält sich aus der Politik und dem täglichen Leben weitestgehend heraus, genießt aber aufgrund ihres hohen Alters den Respekt des Hohen Rates.

TAGS

Herzliche Omi, Urgestein von Freedom Rock, Überall Bekannt

MANHATTAN'S MARKTPLATZ

■ **Schauplatz-Tags:** *Dichtes Gedränge, Hier findet man alles, Mekka für Diebe*

■ **Mystische Feldstärke:** (■■■□□)

OYO

Oyo ist ein älterer Yol-Schamane mit einem bunten, übergroßen Turban auf dem Kopf. Er brabbelt meist leise inkohärenten Unsinn vor sich her, auch wenn jemand mit ihm spricht. Der Turban verdeckt die Narben seiner amputierten Kopf-Tentakel, welche die Ursache für seine Verwirrtheit sind.

TAGS

Emotional Abgeschottet, Verwirrter Veteran, Beschwörer/Schamane

TARAK LARS WERKSTATT

■ **Schauplatz-Tags:** *Dreckige Werkstatt, Gang-Gebiet, Unübersichtlich*

■ **Mystische Feldstärke:** (■■■□□)

TARAK LAR

Die ockerfarbene Haut dieses Hokai ist über und über mit Tätowierungen bedeckt. In seiner Werkstatt, die einem kleinem Schrottplatz ähnelt, sind ständig zwei bis drei auseinandergebaute Shuttles zu sehen, die von geschäftigen Mechanikern bearbeitet werden.

TAGS

Unwirsch, Ehrlich, Arbeitet für die Brecher-Gang

PEVEK'S UNTERKUNFT

■ **Schauplatz-Tags:** *Nach eigener Wahl (siehe unten)*

■ **Mystische Feldstärke:** (■■■□□)

PINKER ASTEROID- ORBIT

■ **Schauplatz-Tags:** *Mitten im Erdgürtel, Weltall*

■ **Mystische Feldstärke:** (■□□□)

PILZWALD

■ **Schauplatz-Tags:** *Unwegsam, Astrales Gewusel, Merkwürdige Flora, Dünne Atmosphäre*

■ **Mystische Feldstärke:** (■■■□)

AUFGABENSCHWIERIGKEIT

Aufgabenschwierigkeit	Mindestwurf	Würfelpool
Sehr Leicht	7	2
Leicht	11	3
Einfach	14	4
Durchschnittlich	18	5
Herausfordernd	21	6
Schwer	25	7
Sehr Schwer	28	8
Unmöglich	32+	9+

ZAUBERPARAMETER

Energie (E)	Entf.	Dauer	Wirkungs- bereich (WB)
(■■■□□)	Nächste Nähe	Sofort	Nächste Nähe
(■■■□□)	Kurz	E Runden	Nächste Nähe
(■■■■□□)	Mittel	E Minuten	Kurz
(■■■■■□)	Weit	E Stunden	Kurz
(■■■■■■)	Extrem	E Tage	Mittel

ENTFERNUNGEN

Entfernung	Spiel- steine	Bedeutung
Nächste Nähe	0	Mit Dingen in nächster Nähe kann direkt interagiert werden (zum Beispiel im Nahkampf).
Kurz	1	Ein paar Meter entfernt.
Mittel	2	Ungefähr ein Dutzend Meter entfernt.
Weit	3	Mehrere Dutzend Meter entfernt.
Extrem	4+	Dinge in Extremer Entfernung sind immer noch zu sehen, aber gewöhnlich nicht mehr in Hörreichweite.

VOR- UND NACHTEILE

Typ	Werte	Würfelpool
Klein	±1 bis ±4	±1W
Mittel	±5 bis ±8	±2W
Groß	±9 bis ±12	±3W

PEVEK'S SHUTTLE

Hoffnungslos veraltetes und ramponiertes Shuttle

ATTRIBUTE

Manövrierfähigkeit (■■■■□) Sensoren (■■■■□)
Triebwerk (■■■■□) Reputation (■■■■□)
Rumpf (■■■■□) Moral (■■■■□)

MERKMALE

Initiative 6
Verteidigung 12 Widerstand 5 (6)

GESUNDHEIT

Strukturelle Integrität	AP	Kritische Treffer
<input type="checkbox"/> Voll Funktionsfähig	4	<input type="checkbox"/> Klein
<input type="checkbox"/> Angeschlagen	3	<input type="checkbox"/> Mittel
<input type="checkbox"/> Beschädigt	2	<input type="checkbox"/> Groß
<input type="checkbox"/> Kritisch	2	
<input type="checkbox"/> Funktionsuntüchtig	2	

KONFIGURATION

Geschützturm (Schaden 5, Mittel), Transporthaken, Dicke Hülle (Panzerung 3), Passagierraum (6 Sitze)

KONTROLLEN

Pilot, Operator

TAGS

Robust aber Unzuverlässig, Hässlich, Fliegender Müllimer

SHUTTLE DER GHOSTBRINGER

Beiboot des Piratenschiffes Ghostbringer

ATTRIBUTE

Manövrierfähigkeit (■■■■□) Sensoren (■■■■□)
Triebwerk (■■■■□) Reputation (■■■■□)
Rumpf (■■■■□) Moral (■■■■□)

MERKMALE

Initiative 6
Verteidigung 12 Widerstand 5 (6)

GESUNDHEIT

Strukturelle Integrität	AP	Kritische Treffer
<input type="checkbox"/> Voll Funktionsfähig	4	<input type="checkbox"/> Klein
<input type="checkbox"/> Angeschlagen	3	<input type="checkbox"/> Mittel
<input type="checkbox"/> Beschädigt	2	<input type="checkbox"/> Groß
<input type="checkbox"/> Kritisch	2	
<input type="checkbox"/> Funktionsuntüchtig	2	

KONFIGURATION

Geschützturm (Schaden 5, Mittel), Transporthaken, Panzerplatten (Panzerung 6*), Mystischer Feldgenerator (Niedrig)

KONTROLLEN

Pilot, Operator, Mannschaft (4)

TAGS

Piratenschiff, Heruntergekommen, Gut in Schuss

HINWEIS

*) Das Shuttle der Piraten ist besser gepanzert als das von Pevek, was es den Spielern schwerer macht, es zu beschädigen. Das ist Absicht, um zu unterstreichen, dass sie hier einen gut ausgerüsteten Gegenspieler haben (am Boden haben die Charaktere dann später wieder die Oberhand). Natürlich machen Explosionen mehr Spass, daher kann die Panzerung des Piratenschuttles auch auf 4 gesenkt werden.

GHOSTBRINGER-PIRAT

Yarva Glethu's Loyalen Anhänger

ATTRIBUTE

Können Agilität (■■■■□) Aufmerksamkeit (■■■■□)
Macht Physis (■■■■□) Präsenz (■■■■□)
Vitalität Härte (■■■■□) Hartnäckigkeit (■■■■□)

MERKMALE

Widerstandswerte	Kampf
Widerstandsfähigkeit 3	Initiative 6
Fassung 3	Angriff 6
Geist 3	Verteidigung 6 (9)

GESUNDHEIT

Gesundheitsstatus	Aktionspunkte	Wunden
<input type="checkbox"/> Ausgeruht	6	<input type="checkbox"/> Klein
<input type="checkbox"/> Außer Atem	5	<input type="checkbox"/> Mittel
<input type="checkbox"/> Überanstrengt	4	<input type="checkbox"/> Groß
<input type="checkbox"/> Erschöpft	3	
<input type="checkbox"/> Am Boden Zerstört	2	

WAFFEN UND PANZERUNG

Regonblaster (Schaden 6, Mittel), Großes Messer (Schaden 6), Leichte Rüstung (Panzerung 4)

TAGS

Einer für Alle und Alle für Einen!, Zäher und skrupelloser Pirat

FERTIGKEITEN

Qualifikation: Raumpirat 3

ENERGIESCHWARM

Energiehungriges Schwarmwesen

ATTRIBUTE

Können Agilität (■■■■□) Aufmerksamkeit (■■■■□)
Macht Physis (■■■■□) Präsenz —
Vitalität Härte (■■■■□) Hartnäckigkeit (■■■■□)

MERKMALE

Widerstandswerte	Kampf
Widerstandsfähigkeit 3	Initiative 7
Fassung —	Angriff 6
Geist 3	Verteidigung 7 (12)

GESUNDHEIT

Gesundheitsstatus	Aktionspunkte	Wunden
<input type="checkbox"/> Ausgeruht	3	<input type="checkbox"/> Klein
<input type="checkbox"/> Außer Atem	2	<input type="checkbox"/> Mittel
<input type="checkbox"/> Überanstrengt	2	<input type="checkbox"/> Groß
<input type="checkbox"/> Erschöpft	2	
<input type="checkbox"/> Am Boden Zerstört	2	

TAGS

Zornige Wolke von Cyberinsekten, Lärmt beim Fliegen, Einfältig

FÄHIGKEITEN

Zappen: Der Schwarm kann auf kurze Entfernung einen Blitz aus Elektrizität auf ein Ziel feuern (Schaden 7, Kurz).

Schwarmpanzerung: Aufgrund der Natur des Schwarms sind Geschosse und Klingen gegen ihn nicht so wirksam wie Flächenwirkungen. Deshalb beträgt die Panzerung des Schwarms gegen Flächenwirkungen nur 4, sonst 8.