

STAR WARS

ROLEPLAYING GAME

EDGE OF THE
EMPIRE

AGE OF
REBELLION

FORCE
AND DESTINY



UMWELTSZENARIEN

INHALTSANGABE

Arktisches Schneefeld.....	2
Asteroidenfeld.....	3
Schlachtfeld.....	4
Grenzstadt Cantina.....	5
Wüstensanddüne.....	6
Eingangsraum des Haftblocks.....	7
Verfolgung zu Fuß.....	8
Gefrorene Eishöhle.....	9
Hangar.....	10
Schrottplatz.....	11

Raumschiff-Absturz.....	12
Befallenes Grasland.....	13
Ionisierte Atmosphäre.....	14
Dschungel.....	15
Forschungslabor.....	16
Felsige Gebirgsseite.....	17
Raumschiffkorridore.....	18
Giftiges Schlammloch.....	19
Urbaner Himmelssteg.....	20
Vulkanschlucht.....	21

CREDITS

WRITTEN BY

GM Jedi Scoundrel, Theo, cmdluke, Salcor

ADDITIONAL WRITING AND LAYOUT

Kainrath

COVER AND INTERIOR ART

Sourced from Google. Artists Unknown.





ARKTISCHES SCHNEEFELD

Diese riesigen Schneeflächen, die überall in der Galaxis auf thermisch schwachen Planeten zu finden sind, stellen eine schwierige Umgebung für alle Aktivitäten dar, ganz zu schweigen von Kämpfen. Der Schnee ist schwer zu durchqueren, die Kälte ist anstrengend, und Windböen oder plötzliche Stürme können die Sichtweite auf Null reduzieren.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Bei allen Kontrollen werden aufgrund der extremen Kälte ■■ geworfen.
2. In Deckung gehen kann nur in Bauchlage erfolgen.
3. Alle Erschöpfungsschäden oder Erschöpfung, die für Bewegungsmanöver anfallen, werden um 1 erhöht.
4. Wenn Gegenstände fallen gelassen werden (sei es absichtlich oder aufgrund einer Entwaffnung), erfordert es eine ◆◆ Wahrnehmungsprobe (als Aktion), um den Gegenstand im Schnee zu finden. Nach dem Ende der nächsten Runde des Charakters wird die Prüfung um ◆◆◆ erschwert.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

- ☉ Den Boden unter den Füßen verlieren: Der Charakter erleidet entweder 2 Erschöpfung oder liegt am Boden.
- ☉ Blendung: Bis zum Ende des nächsten Zuges des Charakters wird auf alle Prüfungen die sich auf Sicht beziehen ein ■ addiert.
- ☉☉ Vereist: Eine Waffe oder ein anderer Gegenstand, den der Charakter führt, wird mit Eis überzogen und ist unbrauchbar, bis der Charakter eine Aktion ausgibt, um das Eis zu entfernen.
- ☉☉ Whiteout: Eine Windböe fegt durch das Gebiet und schränkt die Sicht durch Schneeverwehungen vorübergehend ein. Addiere ■ zu allen Proben für jede Entfernungsveränderung jenseits von Handgemenge.
- ☉☉☉ Plötzlicher Schneesturm: (siehe rechts)
- ☉☉☉ Frostbiss: (siehe rechts)
- ☉☉☉/ ☹ Schneeblindheit: Der Charakter ist bis zum Ende der Begegnung geblendet.
- ☉☉☉☉/ ☹ Versteckte Gletscherspalte: (siehe rechts)

PLÖTZLICHER SCHNEESTURM

Bis zum Ende der Begegnung fegt ein Schneesturm über das Gebiet. Die maximale Sichtweite ist kurz, und alle Proben enthalten aufgrund der Umwelteffekte ■■.

GLETSCHERSPALTE

Die Schnee- und Eisschicht unter dem Charakter gibt nach und sie stürzt in eine tiefe Gletscherspalte. Ein Erfolg bei einer ◆◆ Wachsamkeitsprobe verhindert den Sturz, lässt den Charakter aber am Rand hängen. Ein Misserfolg führt zu einem kurzen Sturz (siehe Fallen: ARdI Regelbuch S. 214-215). Um aus der Gletscherspalte zu entkommen, muss der Charakter eine ◆◆◆ Athletikprobe ablegen, um herauszuklettern, oder anderweitig gerettet zu werden.

FROSTBISS

Die Figur hat einen Teil der Schutzausrüstung verloren. Zu Beginn jeder Runde macht die Umgebung eine Frostbiss Probe gegen die Überlebens Probe des Charakters (siehe unten). Für jeden Erfolg erleidet der Charakter 1 Erschöpfung. Wird ☉ gewürfelt, ist der Schaden eine Wunde, und es kommt zu einer kritischen Verwundung. Wenn derselbe Charakter weitere Frostbiss Angriffe erleidet, während ein solcher noch aktiv ist, wird der Würfelpool für jeden weiteren Angriff einmal erhöht.

EXTREME UMGEBUNGSKÄLTE ANGRIFF

Waffe: Extreme Kälte; Schaden N/A; Kritisch ☉;
Reichweite N/A; Tödlich 1
Würfelpool: ◆



ASTEROIDENFELD

Eines der größten Gefahren der Raumfahrt, ein unerwartetes Asteroidenfeld, hat bereits viele Schiffe zur Zerstörung geführt.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Mache eine schweren (◆◆◆) Piloten Probe, um dich hinter einem Felsbrocken zu ducken, wodurch der Schildwert bis zum Beginn der nächsten Runde des Piloten effektiv um 2 Punkte erhöht wird.
2. Selbst die kleinsten Trümmer können tödlich sein. Alle Proben im Zusammenhang mit der Bewegung führen zu ■.

SPEZIFISCHE BEDROHUNG/- VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

- ☉ Knapp verfehlt: Das Raumschiff erleidet 1 Systembelastung.
- ☉ Sensor-Störung: Bis zum Ende des nächsten Zuges des Piloten erhalten alle Kampfproben ■.
- ☉☉ Staubwolke: Verringere den von Schiffswaffen verursachten Schaden bis zum Ende des nächsten Zuges des Piloten um 1.
- ☉☉ Mynocks: Du hast die Aufmerksamkeit eines streuenden Mynocks auf dich gezogen. Alle Proben erhalten ■■ so lange, bis du die Mynocks von der Schiffshülle entfernt hast oder das Schiff einen kritischen Treffer erleidet, je nachdem, was zuerst eintritt.
- ☉☉☉ Trümmerfeld: Reduziert die Schildstärke um 1 Punkt bis zum Ende des nächsten Zuges des Piloten.
- ☉☉☉ Leichte Kollision: (siehe rechts)
- ☉☉☉☉/☹ Schwere Kollision: (siehe rechts)

LEICHTE KOLLISION

Trotz deiner Bemühungen ist ein kleiner Stein von deinem Schiff abgeprallt. (siehe unten)

SCHWERE KOLLISION

Ein kleiner Stein erzielt einen Volltreffer gegen dein Schiff. (siehe unten)

KAMPFVORTEIL ERGEBNISSE

☉☉ Gewährt ■ für den nächsten Angriff gegen dieses Schiff.

☉☉☉ Leichte Kollision: Kritischer Treffer

☉☉☉☉ Schwere Kollision: Kritischer Treffer (+20)

ASTEROIDEN KOLLISIONEN UMGEBUNGSANGRIFF

Leichte Kollision ●●●●
Schaden 2; Kritisch ☉☉☉☉; Reichweite (kürzeste)

Schwere Kollision ●●●●●●
Schaden 4; Kritisch ☉☉☉; Reichweite (kürzeste); Tödlich 2



SCHLACHTFELD

Egal, ob man sich auf dem Boden oder im Weltraum befindet, ein Schlachtfeld ist nie ein guter Ort, und es wird noch schlimmer, wenn man überhaupt nicht dort sein sollte.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Ein Schlachtfeld ist ein chaotischer Ort, alle Proben, die Bewegung beinhalten, ergeben einen ■.

2. Die Manöverkosten für die Bewegung zwischen den Reichweitenbereichen werden verdoppelt. Ein Charakter kann freiwillig 1 Erschöpfung erleiden und sich bei allen gegnerischen Aktionen, die auf ihn abzielen, vor Beginn seines nächsten Zuges einen ■ geben, um dem Effekt der Manöverkosten eine Runde lang zu ignorieren.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

☉ Knapp verfehlt: Der Charakter oder das Fahrzeug erleidet 1 Erschöpfung oder Systembelastung.

☉ Eingeschränkte Sicht: Alle Fernkampf-Fertigkeitsproben haben bis zum Ende deines nächsten Zuges einen ■ zur Folge.

☉☉ Explosion in der Nähe: Erleide 2 Erschöpfung oder Systembelastung, um den Splittern einer nahen Explosion auszuweichen.

☉☉ Friendly Fire: Der Charakter oder das Fahrzeug erleidet 1 Wunde oder Hüllenschaden.

☉☉☉ Betäubende Explosion: Der Charakter ist betäubt, oder die Sensoren des Fahrzeugs sind bis zum Ende der Begegnung geblendet.

☉☉☉ Annäherungssprengstoff: Der Charakter oder das Fahrzeug und alle Beteiligten in Reichweite Handgemenge/ Nahkampf erleiden 2 Wunden oder Hüllenschaden.

☉☉☉☉/ ☉ Direkter Treffer: Eine verirrte Rakete explodiert knapp über dir (siehe unten).

☉☉☉☉/☉ Streifschuss: Die Spielfigur wird von jemandem angegriffen (siehe unten).

DIREKTER TREFFER

Eine verirrte Rakete explodiert knapp über dir (siehe unten)

STREIFSCHUSS

Die Spielfigur wird von jemandem angegriffen (siehe unten)

SCHLACHTFELD UMGEBUNGSSCHADEN

Direkter Treffer

Waffe: direkter Treffer (Schaden 4; Kritisch ☉☉☉☉☉☉; Reichweite (N/A))

Würfelpool: 🟡🟢🟢

Streifschuss

Waffe: Streifschuss (Schaden 6; Kritisch ☉☉☉☉☉☉; Reichweite (N/A))

Würfelpool: 🟡🟢🟢



GRENZSTADT CANTINA

Diese Stadt grenzt im übertragenen oder wörtlichen Sinne am Rand der Zivilisation und an den Grenzwelten. Die Risiken sind hier eher sozialer als physischer Natur, aber das macht sie nicht weniger gefährlich oder potenziell tödlich.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. In Deckung gegen kann als Nebenhandlung (kein Manöver) erfolgen.
2. Der Schaden aller Waffen mit der Eigenschaft "Explosiv" wird um 2 erhöht.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

- ☒ Falsche Taktik: Effektiv oder nicht, Ihre Ausdruckswiese wird nicht gern gesehen. Fügen Sie bei Ihrem nächsten Sozialcheck einen ■.
- ☒ Auf Eierschalen gehen: Diese Person ist so leicht zu verletzen, dass es frustrierend ist. Nimm 1 Erschöpfung, oder füge einen ■ bis zum Ende der Begegnung hinzu.
- ☒☒ Schau, er hat Freunde mitgebracht: Die Person mag dich nicht, und sie hat Verstärkung mitgebracht. Füge für den Rest der Begegnung einen ■ zu den Sozial Proben hinzu.
- ☒☒ Schmutzige Wäsche: Die Zielperson weiß etwas über dich, das du lieber nicht preisgeben möchtest. Nimm 3 Erschöpfung auf dich.
- ☒☒☒ Die Sorte wird hier nicht bedient: Die bloße Anwesenheit eines Mitgliedes deiner Gruppe (nach Wahl des Spielleiters) reicht aus, um sie zu beleidigen. Füge für den Rest der Begegnung einen ■ auf Sozial Proben hinzu. ■■■, wenn diese Person anwesend bleibt.
- ☒☒☒☒/☒ Die falsche Person beleidigt: Jetzt hast du es geschafft, du hast etwas gesagt oder getan, das genau die falsche Person beleidigt hat, und die Dinge sind dabei, sich von schlecht zu sehr schlecht zu entwickeln (siehe rechts).

☒☒☒☒/☒ Wer schlug als erster: Vielleicht du, vielleicht nicht. So oder so wird es in einer guten altmodischen Schlägerei enden (siehe unten).

DIE FALSCHER PERSON BELEIDIGT

Wenn Sie Glück haben, verbringen Sie nur die Nacht im Gefängnis. Wenn nicht, werden Sie vielleicht gehängt, oder Sie haben einfach nur ein paar neue "unbezahlte Gebühren" am Raumhafen. In jedem Fall ist Ihr gesellschaftliches Ansehen bei den Mächtigen vor Ort im Eimer, und Sie werden es wohl so schnell nicht wiederherstellen können.

WER SCHLUG ALS ERSTER

Was auch immer gesagt oder getan wurde, es ist jetzt zu spät, um es wiedergutzumachen. Jemand hat entschieden, dass es zu einer Schlägerei kommt, und man kann sie nicht beruhigen, bis die Schlägerei vorbei ist. Du wirst von einer Bande von Grenzstadt-Schlägern angegriffen (siehe unten). Bei 'Schau, er hat Freunde mitgebracht', hast du es mit 4 Gruppen von je 4 zu tun, ansonsten sind es nur 2 Gruppen je 3 Schläger.

GRENZSTADT-SCHLÄGER

3	2	2	1	2	1
STÄRKE	GEWANDHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSSTÄRKE	CHARISMA
4	5	-	0 0		
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG	NAHKAMPF FERNKAMPF	

FÄHIGKEITEN (NUR GRUPPE):
Handgemenge 1, Nahkampfwaffen 1, Leichte Fernkampfwaffe 1

TALENTE:
Keine

SONDERFÄHIGKEITEN:
Keine

WAFFEN:
Schlagringe (Handgemenge; Schaden +1; Kritisch ☐☐☐☐☐; Reichweite Handgemenge; Desorientierend 3), Vibromesser (Nahkampfwaffen; Schaden +1; Kritisch ☐☐☐☐☐; Reichweite Handgemenge; Durchbohrend 2, Tödlich 1), Projektilwerfer Pistole (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden 4; Kritisch ☐☐☐☐☐☐☐; Reichweite Kurz)

Kampftaktik: Zum Glück gibt es in dieser Gegend einen grundlegenden Ehrenkodex. Keiner der Schläger greift zu einer anderen Waffe als seinem Schlagring, es sei denn, jemand anderes tut es zuerst. Ansonsten ist alles erlaubt, und wenn sie ihre Waffen zücken, werden sie nicht die Betäubungseinstellung verwenden. Zwei Gruppen von Schlägern werden die angreifende Gruppe angreifen, während die anderen beiden versuchen werden, den Rest der Gruppe zu beschäftigen.



WÜSTENSANDDÜNE

Wüstensanddünen sind auf trockenen Planeten in der ganzen Galaxie verbreitet und bieten eine schwierige Umgebung für alle Aktivitäten, geschweige denn für Kämpfe. Der Sand kommt überall hin, ist schwer zu durchqueren und plötzliche Sandstürme können aus dem Nichts auftauchen ... ganz zu schweigen davon, dass man sich nirgendwo verstecken kann.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Alle Proben erhalten wegen der Hitze einen ■.
2. In Deckung gehen darf nur im Liegen erfolgen (siehe „sich zu Boden fallen lassen oder aufstehen“: ARdI Regelwerk S.202)
3. Bewegungsmanöver verursachen 1 Erschöpfung pro durchgeführtem Manöver. Dies gilt zusätzlich zu allen anderen Erschöpfungen, die bei einem Manöver auftreten können.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

- ☉ Den Boden unter den Füßen verlieren: Der Charakter erleidet entweder 2 Erschöpfung oder liegt am Boden.
- ☉ Blendung: Bis zum Ende des nächsten Zuges des Charakters wird auf alle Prüfungen die sich auf Sicht beziehen ein ■ addiert.
- ☉☉ Sandklumpen: Eine Waffe oder ein anderer Gegenstand, der vom Charakter getragen wird, wird mit Sand verschmutzt und ist funktionsunfähig, bis er eine Aktion aufwendet, um ihn zu beseitigen.
- ☉☉ Schwitzter Griff: Fügen Sie für den Rest der Begegnung einen ■ zu allen Proben hinzu, die eine gehaltene Waffe oder einen Gegenstand betreffen.
- ☉☉☉ Staubteufel: Der Charakter ist bis zum Beginn seines nächsten Zuges geblendet.
- ☉☉☉ Plötzlicher Sandsturm: (siehe unten)
- ☉☉☉/☐ Sandloch: (siehe unten)
- ☉☉☉☉/☐ Angriff einer Sarlacc Larve: (siehe rechts)

PLÖTZLICHER SANDSTURM

Bis zum Ende der Begegnung wirbelt ein Sandsturm um die Charaktere herum. Maximale Sichtreichweite ist Kurz. Alle Proben beinhalten aufgrund der Umwelteinflüsse ■■.

SANDLOCH

Der Charakter versinkt bis zur Hüfte in einem Sandloch. Er wird sofort bewegungsunfähig und anfällig. Außerdem darf der Charakter nicht das Manöver der „Verteidigungshaltung“ ausführen. Der Charakter kann dem Sandloch entkommen, indem er eine ◆◆◆ Athletik oder Infiltration Probe schafft.

ANGRIFF EINER SARLACC LARVE

Sarlacc Larven sind gefräßige Raubtiere. In einer Wüstenumgebung greifen sie von unterhalb der Oberfläche an. Zu Beginn ihres Lebenszyklus sind Sarlacc Larven schnelle, aggressive Raubtiere. Sie erscheinen als große Würmer mit Schnabelmäulern und Tentakeln, die sich von ihren Körpern entlang ihrer Länge in zufällige Richtungen erstrecken. Sie greifen ein Opfer schnell an, verdauen es und gehen dann zu ihrer nächsten Beute über. Sie setzen dieses Verhalten fort, bis sie groß genug sind, um sich zu paaren, und werden dann unbeweglich. In jeder neuen Runde am Ende der Runde greift eine Sarlacc Larve den Charakter an (siehe Werte unten).

SARLACC LARVE

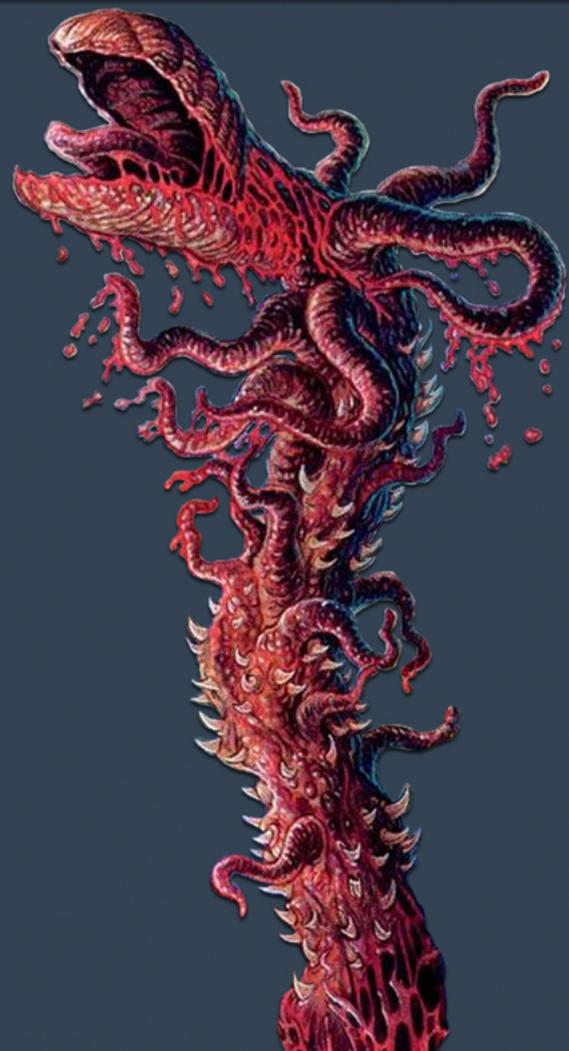
3	3	1	2	1	1
STÄRKE	GEWANDHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSTÄRKE	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG	NAHKAMPF FERNKAMPF	
2	12	8	0 0		

FÄHIGKEITEN:
Keine

TALENTE:
Antagonist 1

SONDERFÄHIGKEITEN:
Magensäurebiss (Verbrennend 1)

WAFFEN:
Biss (Handgemenge; Schaden 7; Kritisch ☉☉☉; Reichweite Handgemenge; Verbrennend 1, Tödlich 1)





EINGANGSRAUM DES HAFTBLOCKS

Auf Schiffen oder in Sicherheitskomplexen auf der Oberfläche eines Planeten wird der Zugang zu den Hafträumen streng kontrolliert. Die Zugangspunkte umfassen in der Regel eine Kontrollkonsole sowie autonome Sprengkörper, die ausgelöst werden, sobald das System einen Kampf erkennt. In der Regel sind auch einige Wachen anwesend.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Blasterfeuer löst das automatische Verteidigungsprotokoll aus.
2. An der Steuerkonsole steht ein Computerterminal zur Verfügung.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

☛ Lauter Alarm: Füge einen ■ zu Proben hinzu, die Konzentration erfordern, bis der Alarm entschärft ist.

☛ Verdunkelnder Rauch: Füge einen ■ zu der nächsten Fertigkeitproben hinzu, bei der es um das Sehen geht.

☛☛ Verwirrt: Der Charakter ist bis zum Ende der nächsten Runde desorientiert.

☛☛ Beschädigte Konsole: Werte den Schwierigkeitsgrad aller Proben, bei denen das Computerterminal benutzt wird, einmal auf, bis die Steuerkonsole repariert ist.

☛☛☛ Verstärkung: Eine zusätzliche Wache trifft ein, um den Haftblock zu verteidigen.

☛☛☛☛/☛ Automatisiertes Verteidigungsprotokoll: Wenn es ausgelöst wird, wird der Charakter angegriffen (siehe rechts).

☛☛☛☛/☛ Sicherheitsdroide: (siehe rechts)

AUTOMATISCHES VERTEIDIGUNGS-PROTOKOLL

Diese automatischen Blaster werden aktiviert, sobald sie Blaster- oder Projektilwerferfeuer wahrnehmen. Die Angriffsreichweite wird vom Spielmeister bestimmt, ist aber in der Regel auf kurze Reichweite.

SICHERHEITSDROIDE

Ein automatischer Sicherheitsdroide taucht aus einer Nische auf, um den Haftblock zu verteidigen. Zusätzliche Sicherheitsdroiden können für jede weitere tt im selben Wurf ausgelöst werden.

**DEFENSIVSYSTEM
UMGEBUNGSANGRIFF**

Waffen: Defensivblaster (Schaden 5; Kritisch ☹☹☹☹; Reichweite Mittel)

SICHERHEITSDROIDE

2	2	1	2	1	1
<small>STÄRKE</small>	<small>GEWANDHEIT</small>	<small>INTELLIGENZ</small>	<small>LIST</small>	<small>WILLENSSTÄRKE</small>	<small>CHARISMA</small>
ABSORPTION		WUNDEN		VERTEIDIGUNG	
5		14		0 0	
<small>NAHKAMPF</small>		<small>NAHKAMPF</small>		<small>FERNKAMPF</small>	

FÄHIGKEITEN:
Leichte Fernkampfwaffen 1; Wachsamkeit 1

TALENTE:
Keine

SONDERFÄHIGKEITEN:
Droide

WAFFEN:
Eingebaute Blasterpistole (Leichte Fernkampfwaffe; Schaden 6; Kritisch ☹☹☹; Reichweite Mittel; Betäubungsmodus); Netzwerfer (Leichte Fernkampfwaffe; Schaden -; Kritisch -; Reichweite Kurz; Verstrickend 5; Limitierte Munition 1)

VERFOLGUNG ZU FUß

Auch wenn die Galaxis über eine Vielzahl unterschiedlicher und technologisch fortschrittlicher Transportmittel verfügt, sind die eigenen Füße in vielen Fällen das effektivste Fortbewegungsmittel. Es wird unweigerlich der Zeitpunkt kommen, an dem jemand zu Fuß fliehen oder jemanden verfolgen will. Obwohl dies eine scheinbar einfache Aufgabe ist, können solche Ereignisse mit allen möglichen Hindernissen und Gefahren behaftet sein. Außerdem erfordert es Sportlichkeit, um in einer solchen Situation effektiv zu sein.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Während der Verfolgungsjagd machen alle Charaktere gegensätzliche Athletik Proben, wobei die Schwierigkeit von der Umgebung abhängt, die vom Spielleiter festgelegt wird (siehe Seitenleiste Verfolgungsjagd, ARdI Regelbuch S. 241).
2. Alle Würfe für Fernkampfangriffe werden einmal aufgewertet.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

- ☉ Schlüpfrige Füße: Füge einen ■ zur nächsten Athletik Probe des Charakters hinzu.
- ☉ Verzögert: Der Charakter darf in seinem nächsten Zug keine Erschöpfung aufwenden, um ein zusätzliches Manöver durchzuführen.
- ☉☉ Wechselnde Situation: Werte die Schwierigkeit einmal auf für die nächste Probe des Charakters.
- ☉☉ Muskelererschöpfung: Der Charakter verliert sein freies Manöver für die nächste Runde.

☉☉☉ Durchgeschüttelt: Der Charakter lässt eine Waffe oder einen Ausrüstungsgegenstand (vom GM ausgewählt) fallen.

☉☉☉ Vorübergehend außer Atem: (siehe unten)

☉☉☉☉/ ☹ Umgeworfen: Der Charakter liegt am Boden und erleidet 1 Erschöpfung.

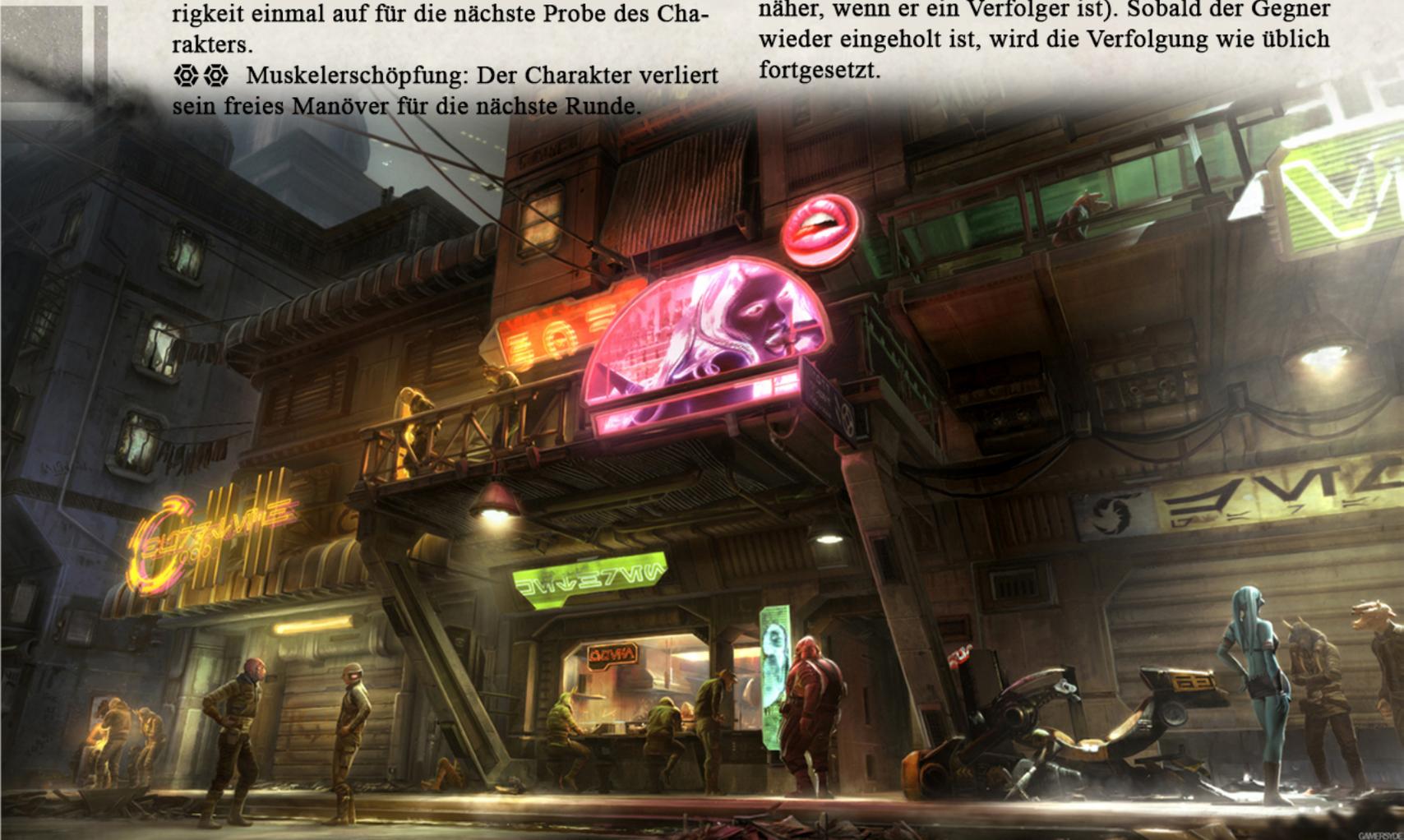
☉☉☉☉/ ☹ Aus den Augen verloren: (siehe unten)

VORÜBERGEHEND AUßER ATEM

Der Charakter macht eine ♦♦♦ Disziplin Probe. Bei einem Fehlschlag darf der Charakter für eine Anzahl von Runden, die 1+ der gewürfelten Fehlschläge entspricht, keine freiwillige Erschöpfung unternehmen.

AUS DEN AUGEN VERLOREN

Der Charakter ist sich der Position seiner/s Beute-/Verfolger nicht mehr bewusst. Während der Verfolgungsprobe (Pilot Planetar/Pilot Weltraum/ Athletik) zu Beginn jeder Runde macht der Charakter eine Wahrnehmung Probe anstelle einer Athletik Probe, um seinen Gegner wieder aufzuspüren (die Schwierigkeit richtet sich nach der Reichweite des Gegners). Gelingt dies nicht, verbessert der Gegner mit einer erfolgreichen Athletik Probe (ohne konkurrierende Probe) die Entfernung um eine Reichweite (entweder weiter, wenn er der Verfolgte ist, oder näher, wenn er ein Verfolger ist). Sobald der Gegner wieder eingeholt ist, wird die Verfolgung wie üblich fortgesetzt.



GEFRORENE EISHÖHLE

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Alle Proben bekommen einen ■ wegen der Kälte.
2. In Deckung gehen kann nur in Bauchlage erfolgen.
3. Wenn Gegenstände fallen gelassen werden (egal ob absichtlich oder aufgrund einer Entwaffnung), rutschen sie auf kurze Distanz weg. Dies kann vermieden werden, wenn ein Gegenstand absichtlich fallen gelassen wird, indem man ein Manöver ausgibt, um ihn abzulegen.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

- ☒ Glatte Füße: Der Charakter erleidet entweder zwei Erschöpfung oder liegt am Boden.
- ☒ Trick des Lichts: Licht, das durch das Eis gefiltert wird, verhält sich seltsam und lenkt den Charakter ab. Der Charakter fügt bei seiner nächsten Probe einen ■ hinzu.
- ☒ Vereist: Eine Waffe oder ein anderer Gegenstand, den der Charakter führt, wird mit Eis überzogen und ist unbrauchbar, bis er eine Aktion ausgibt, um sie zu entfernen.
- ☒ Ablenkende Reflektionen: Die Wände aus Eis wirken wie Spiegel und machen es schwierig, zu erkennen, wer sich wo befindet. Der Charakter erhält zwei ■ für alle Fernkampffaktionen bis zum Ende seines nächsten Zuges.
- ☒ Einsturz: Irgendetwas hat einen Eis- und Schneebrocken von der Decke fallen lassen, der gefährlich nahe bei dem Charakter gelandet ist. Der Charakter erleidet 4 Erschöpfung dadurch.
- ☒ Eisiger Abhang: Der Charakter verliert den Halt und rutscht einen eisigen Abhang hinunter. Der Charakter wird zu Boden niedergeworfen, verliert seine Deckung und muss sich von Großer Reichweite zurück zum Kampf bewegen.

- ☒☒☒☒/☒ Keine Traction: (siehe unten)
- ☒☒☒☒/☒ Wampa Angriff: (siehe unten)

KEINE TRAKTION

Der Charakter entdeckt zufällig eine Eisfläche, auf der er keinen Halt findet, und stürzt schwer. Als Folge des Sturzes liegt der Charakter am Boden, ist 2 Runden lang desorientiert und erleidet eine kritische Verwundung.

WAMPA ANGRIFF

Ein Wampa hat dem Charakter erfolgreich aufgelauert und greift ihn an. Er greift sofort an und erhält einen Initiativenslot, bevor der Charakter in der nächsten Runde beginnt.

WAMPA

3	2	1	3	1	1
STÄRKE	GEWANDHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSSTÄRKE	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG	NAHKAMPF FERNKAMPF	
6	20	-	0 0		

FÄHIGKEITEN:
Handgemenge ●●●; Widerstand ●●●; Heimlichkeit ●●●; Überleben ●●●

TALENTE:
Atemberaubender Schlag (Kann Schaden an Erschöpfung anstelle von Wunden zufügen; ignoriert keine Absorption)

SONDERFÄHIGKEITEN:
Getarnt (In Schneeumgebung fügt ■ zu allen Heimlichkeit Proben hinzu; Angepasst (Erhält keine negativen Effekte wegen Kälte)

WAFFEN:
Klauen (Handgemenge; Schaden 8; Kritisch ○○○; Reichweite Nahkampf; Durchbohrend 3, Tödlich 2)



HANGAR

Das Flugdeck eines Hangars, das sich auf großen Schiffen, Raumstationen und planetarischen Sternhäfen befindet, kann ein lauter und gefährlicher Ort sein. Mit hin- und herfliegenden Speedern und Raumschiffen und unzähligen Hilfsfahrzeugen, ganz zu schweigen von brennbaren Treibstoffen und Tibannagaskanistern, kann es überall gefährlich werden.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Mündliche Kommunikation kann nur auf kurzer Reichweite oder näher erfolgen.
2. In der Begegnungszone ist ein Computerterminal vorhanden.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

- ☉ Ölfleck: Das nächste Bewegungsmanöver des Charakters ist mit 2 zusätzlichen Erschöpfung verbunden.
- ☉ Abgas-Rauch: Füge einen ■ zu der nächsten Fertigungsprüfung des Charakters hinzu, bei der es um Sicht geht.
- ☉☉ Blockierender Dienstdroide: Das/die Ziel(e) des nächsten Fernkampfangriffs des Charakters erhalten Deckung.
- ☉☉ Auspuff-Schub: Der Charakter und alle Personen in Nahkampfreichweite werden zu Boden geworfen.
- ☉☉☉ Außer Kontrolle geratenes Servicefahrzeug (siehe unten)
- ☉☉☉ Sicherheitspatrouille: (siehe unten)
- ☉☉☉☉/ ☹ Treibstoff-Zündung: Die Spielfigur fängt Feuer (Verbrennend 2).
- ☉☉☉☉/ ☹ Tibannagas-Explosion: (siehe rechts)

AUßER KONTROLLE GERATENES SERVICEFAHRZEUG

Ein Servicefahrzeug rast in die Kampfzone. Der Charakter muss eine ♦♦♦ Körperbeherrschung- oder Wachsamkeit Probe ablegen, um nicht am Boden zu liegen und 2 Erschöpfung zu erleiden.

SICHERHEITSPATROUILLE

Ein Sicherheitsoffizier und seine Mannschaft treffen in einem AT-RCT (siehe rechts) ein und befehlen über den eingebauten Lautsprecher die Einstellung der Feindseligkeiten. Wenn die Kämpfe nicht eingestellt werden, setzt der Sicherheitsoffizier die Unterdrückungskanonen des Fahrzeugs ein, um die Bedrohung zu bändigen.

TIBANNAGAS-EXPLOSION

Ein Schuss hat die Detonation eines Tibannagaskanisters in der Nähe des Charakters verursacht. Der Charakter wird von dem Umgebungsangriff Tibannagas-Explosion getroffen (siehe rechts).

AT-RCT

3
SILHOUETTE

2
GESCHWIND.

0
WENDIGKEIT

2
AP/CP

7
SELTENHEIT

0
RUG

8
HÜLLSCHADEN

3
PANZERUNG

8
SYSTEMBELAST.

Kürzeste
SENSORREICHW.

0
NEUR

<p>FAHRZEUG TYP/KLASSE: Kampfläufer/ AT-RCT</p> <p>HERSTELLER: Kuat-Triebwerkswerften</p> <p>HYPERANTRIEB: Keinen</p> <p>NAVICOMPUTER: Keinen</p> <p>BESATZUNG: 1 Pilot, 1 Kopilot/ Bordschütze</p> <p>BELASTUNGSKAPAZITÄT: 10</p> <p>PASSAGIERE: 0</p>	<p>AUTONOMIE: -</p> <p>PREIS: (R) 35.000 7</p> <p>WAFFEN: vorne montierte leichte Zwillingblasterkanone (Feuerbereich Bug; Schaden 4; Kritisch ☉☉☉☉); Reichweite [Kürzeste]; Gekoppelt 1); jeweils an den Seiten 1 drehbare leichte Zwillingunterdrückungskanone, auf Personenebene (Feuerbereich alle; Schaden 10; Kritisch -; Reichweite [Große]; Gekoppelt 1, Explosiv 5, Desorientierend 4, Betäubungsschaden 1)</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

TIBANNAGAS-EXPLOSION UMGEBUNGSANGRIFF

Waffe: Tibannagas-Explosion (Schaden 5; Kritisch ☉☉☉☉; Reichweite (Kurze); Explosiv 5, Erschütternd 2)

Würfelpool: ♦♦

SICHERHEITSOFFIZIER DES IMPERIALEN FAHRZEUGKORPS

2 STÄRKE	3 GEWANDHEIT	2 INTELLIGENZ	2 LIST	2 WILLENSSTÄRKE	2 CHARISMA
3 ABSORPTION	12 WUNDEN	-	-	0 NAHKAMPF	0 FERNKAMPF

FÄHIGKEITEN:
Artillerie ●●●; Pilot (Planetar) ●●●

TALENTE:
Keine

SONDERFÄHIGKEITEN:
Keine

WAFFEN:
Blasterkarabiner (Schwere Fernkampf-Waffe; Schaden 9; Kritisch ☉☉☉; Reichweite Mittel; Betäubungsmodus)

EQUIPMENT:
Imperiale Uniform und Helm (Absorption +1)

ENVIRONMENTAL SET PIECES
STAR WARS ROLEPLAYING

SCHROTTPLATZ

Von zerstörten Speedern über Droiden bis hin zu kaputten Raumschiffen beherrschen Berge von Durastahl und Laminaten die Landschaft. Würfel aus gepresstem Schrott werden von einem großen Magnetkran unsicher gestapelt. Schrottdroiden wuseln umher, um aufzuräumen und zu ordnen, während in der Ferne das Kreischen von Mynocks zu hören ist.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Ein Charakter, der mit dem Kran beschäftigt ist, kann ihn mit einer **◆◆** Mechanik Probe kontrollieren. Wenn der Kran außer Kontrolle geraten ist, kann ein Charakter mit einer **◆◆◆** Mechanik Proben versuchen, ihn abzuschalten.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

☉ Loser Schrott: Der Untergrund des Charakters war nicht so solide, wie er aussah. Wenn auf Bodenhöhe, dann liegt der Charakter auf dem Boden. Bei Situationen über Bodenhöhe, gelten die Regeln bei Fallschaden (ARdI S. 215).

☉ Reflektierter Schuss: Ein Streifschuss wird zu dir reflektiert, wenn du nicht in Deckung bist, nimm 2 Erschöpfung auf dich und du liegst am Boden.

☉☉ Defekte Magnete: Der Magnetkran hat sich die Waffe des Charakters geschnappt. Der Charakter muss 1 Manöver ausgeben, um sie zurückzuholen.

☉☉ Flüchtige Hardware: Ein nahegelegenes Gerät explodiert. Der Charakter liegt am Boden und ist bis zum Ende seines nächsten Zuges desorientiert.

☉☉☉ Panik der Schrottdroiden: Die Schrottdroiden geraten in Panik und rennen wahllos durch die Gegend. Füge für den Rest der Begegnung einen **■** zu allen Angriffen außerhalb der Nahkampfreichweite hinzu.

☉☉☉ Defekter Droide: Ein Arbeitsdroide packt den Charakter und er ist bewegungsunfähig (ARdI S. 218). Der Charakter kann sich mit einer **◆◆◆** Athletik Probe befreien.

☉☉☉☉/☉ Von Mynocks angegriffen: (siehe unten)

☉☉☉☉/☉ Magnetischer Kran außer Kontrolle: (siehe unten)

VON MYNOCKS ANGEGRIFFEN

Der Charakter hat einen Schwarm Mynocks aufgeschreckt.

MAGNETISCHER KRAN AUßER KONTROLLE

Der Magnetkran kommt zu nahe. Alle metallischen Gegenstände, die sich am oder im Besitz des Charakters befinden, werden vom Kran in sein Magnetfeld gezogen.

MYNOCK SCHWARM

1 STÄRKE	3 GEWANDHEIT	1 INTELLIGENZ	1 LIST	1 WILLENSTÄRKE	1 CHARISMA
1 ABSORPTION	4 WUNDEN	- ERSCHÖPFUNG	1 1 NAHKAMPF FERNKAMPF		

FÄHIGKEITEN (NUR GRUPPE):
Handgemenge **◆**; Körperbeherrschung **◆**

TALENTE:
Keine

SONDERFÄHIGKEITEN:
Vakuum-Bewohner (kann im Vakuum leben); Energie-Parasit (mit einem **◆◆** Körperbeherrschung Probe kann es sich an jedes Fahrzeug in Nahkampfreichweite heften; das Fahrzeug erleidet 1 Systembelastung pro Mynock am Tag und die Wendigkeit wird um 1 reduziert); Flugfähig (ARdI S.202); Helium Allergie (erleidet 1 Wunden pro Runde bis es explodiert)

WAFFEN:
Saugmaul und Klauen (Handgemenge; Schaden 4; Kritisch **☉☉☉☉☉**; Reichweite Nahkampf)



RAUMSCHIFF-ABSTURZ

Wenn ein Raumschiff schwer beschädigt wurde, muss die Besatzung zusammenarbeiten und alles tun, um das Schiff lange genug in einem Stück zu halten, um den Absturz aus der Umlaufbahn zu überleben.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Alle Proben haben aufgrund des Zustands des Schiffes einen **◆◆◆** Schwierigkeitsgrad.
2. Alle Proben haben einen **■**, da die Situation sehr stressig ist.
3. Die Höhe des **☆/ ▼** bestimmt den Ausgang der Herausforderung.
4. Die **⊗/ ⊕** fügt Modifikatoren zum Ergebnis der Herausforderung hinzu.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

- ⊗ Angeheftet: Man darf bis zum Ende des Zuges weder die Station wechseln noch einem Verbündeten helfen, außer mit der Computerfertigkeit.
- ⊗ Lose Drähte: Funken fliegen von offenen Kabeln. Füge einen **■** zur nächsten Probe des Charakters hinzu.
- ⊗⊗ Turbulenzen: Umgekippt. Erleide 2 Erschöpfung, um aufzustehen und zu deinem Platz zurückzukehren.
- ⊗⊗ System-Neustart: Das System ist für die nächste Runde unbrauchbar.
- ⊗⊗⊗ Von Trümmern getroffen: Die Besatzung ist desorientiert (siehe Desorientiert ARdI S. 218) bis zum Ende ihrer nächsten Runde.

⊗⊗⊗ System-Ausfall: Werte die Schwierigkeit von Proben um 1 auf, bis zum Ende des nächsten Zuges des Charakters.

⊗⊗⊗⊗/ ⊕ Einen Stabilisator verloren: Werte die Schwierigkeit aller Proben um 1 auf, für den Rest der Begegnung (maximal einmal).

⊗⊗⊗⊗/ ⊕ Hüllenbruch: Die Station ist außer Betrieb. Der Charakter erleidet 2 Wunden (ignoriert Absorption) und muss die Station wechseln.

ABSTURZ

Das Schiff stürzt auf der Oberfläche des Planeten ab. Die Charaktere beeilen sich, dem Schiff zu entkommen, bevor es explodiert, und nehmen mit, was sie an Ausrüstung und/oder Credits ergattern können (siehe "Nachwirkungen" unten). Wenn der Charakter während der Herausforderung ein **⊕** gewürfelt hat, schafft er es nicht mehr rechtzeitig in Deckung, bevor das Schiff explodiert. Er wird aus dem Wrack gesprengt und erleidet eine Kritische Verletzung (+10).

NACHWIRKUNGEN

Jeder Charakter kann versuchen, Ausrüstung und/oder Credits aus dem Wrack zu bergen, indem er eine **◆◆◆** Wahrnehmung Proben ablegt.

Erfolge :

0-6
7-12
13-18

Ergebnis:

25% Ausrüstung/ Credits geborgen.
50% Ausrüstung/ Credits geborgen.
100% Ausrüstung/ Credits geborgen.



12

ENVIRONMENTAL SET PIECES
STAR WARS ROLEPLAYING

BEFALLENES GRASLAND

Ein weitläufiges, offenes Grasland, das von Skekfischen befallen ist, kleinen, wühlenden Raubtieren, die in Schwärmen jagen. Die Gefahr, die von einem Skekfischschwarm ausgeht, wird erst erkannt, wenn es zu spät ist.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Hohes Gras gewährt einen ■ auf Heimlichkeit Proben und einen ■ auf Wahrnehmung Proben.
2. Ein Charakter kann eine ◆◆◆ Wahrnehmung Probe als Manöver durchführen, um das Verhalten der Skekfische zu beobachten, und erhält einen ■ auf alle Angriffe gegen die Kreaturen. Ein Charakter, der bereits mit Skekfischen vertraut ist, kann diese Probe machen, bevor die Skekfische auftauchen, und erhält zwei ■ auf diese Probe.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

Springender Skekfisch: Ein kleiner Skekfisch springt auf den Charakter zu und fügt ihm 3 Erschöpfung zu, während er dem plötzlichen Angriff ausweicht.

Nerf Fladen: Du bist auf einen ziemlich großen Kotfladen getreten und erleidest durch den Gestank einen ■, bis du ein Manöver aus gibst, um ihn zu entfernen.

Verstecktes Erdloch: Der Charakter fällt zu Boden und ist niedergeworfen.

Verhakter Skekfisch: Mehrere springende Skekfische haben sich in der Kleidung oder Ausrüstung des Charakters verheddert. Der Charakter ist 1 Runde lang desorientiert.

Staub in deinen Augen: Werte alle Kampf- und Wahrnehmungsproufen bis zum Ende des nächsten Zuges des Charakters um 1 auf.

Unreifer Skekfisch-Schwarm: Der Charakter wird von einem Schwarm unreifer Skekfische angegriffen (siehe rechts).

Nerf Stampede: Der Schwarm versetzt eine nahegelegene Herde von Nerfs in Panik und löst eine Stampede aus. Der auslösende Charakter und alle Charaktere in Nahkampfreichweite werden von einem Nerf Stampede-Angriff getroffen (siehe unten).

Ausgewachsener Skekfisch-Schwarm: Der Charakter wird von einem Schwarm ausgewachsener Skekfische angegriffen (siehe unten).

UNREIFER SKEKFISCH-SCHWARM

Ein Schwarm junger Skekfische taucht aus den Gräsern um den Charakter herum auf. Dieser Schwarm besteht aus einem einzigen schwärmenden Skekfisch-Handlanger (siehe unten).

AUSGEWACHSENER SKEKFISCH-SCHWARM

Ein Schwarm ausgewachsener Skekfische richtet seinen Hunger auf den Charakter. Dieser Schwarm besteht aus 3 schwärmenden Skekfisch-Handlangern (siehe unten).

SCHWÄRMENDER SKEKFISCH [HANDLANGER]

3	2	0	0	0	0
STÄRKE	GEWANDHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSTÄRKE	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
6	6	-	0 0		
			NAHKAMPF		FERNKAMPF

FÄHIGKEITEN (NUR GRUPPE):

Handgemenge ◆◆◆

TALENTE:

Keine

SONDERFÄHIGKEITEN:

Tödlicher Schwarm (Ausgewachsene Schwärme haben Tödlichkeit gleich der Anzahl an Handlangern im Schwarm)

WAFFEN:

Rasiermesserflossen (Handgemenge; Schaden 6; Kritisch ; Reichweite Nahkampf; Durchbohrnd 2, Verbrennend 1)

NERF STAMPEDE UMGEBUNGSANGRIFF

Würfelpool: ◆◆◆◆◆

Schaden 10; Kritisch ; Reichweite Nahkampf; Erschütternd 3, Niederwerfend

IONISIERTE ATMOSPHÄRE

In den meisten Atmosphären besteht eine unterschiedliche elektrische Ladung zwischen dem Boden und den Wolken. In einer ionisierten Atmosphäre sind elektrische Entladungen allgegenwärtig, und der einfache Akt der Entladung eines Blasters kann einen tödlichen Blitzschlag auslösen.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Jeder, der eine strombetriebene- oder Energiewaffe (wie z.B. einen Blaster, ein Lichtschwert oder eine Vibrowaffe) benutzt, erleidet 1 Erschöpfung pro ▼▼ (vor der Negierung) bei einer Angriffsprobe.

2. Das ständige Krachen und Blitzen von Donner und Blitz überwältigt die Sinne. Jeder erhält ■■ bei allen Proben, die das Sehen oder Hören betreffen. (Dies gilt auch für Fernkampfangriffe).

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

⚡ Atmosphärische Ladung: Die atmosphärische Aufladung wird stärker. Füge ein ⚡ zu deiner nächsten Probe hinzu.

⚡ Atmosphärischer Funke: Ein kleiner, spontaner Funke trifft dich. Bis zum Ende deiner nächsten Runde erhältst du bei allen Proben einen ■.

⚡ Deaktivierte Ausrüstung: Ein Ausrüstungsgegenstand (nach Wahl des Spielers) wird bis zum Ende der Begegnung deaktiviert.

⚡ Entladung in der Nähe: Ein Blitz schlägt in der Nähe ein und der Charakter erleidet 2 Erschöpfung, der Absorption ignoriert.

⚡ Deaktivierte Ausrüstung: Ein Ausrüstungsgegenstand (nach Wahl des Spielleiters) wird bis zum Ende der Begegnung deaktiviert.

⚡ Leichter Blitzschlag (siehe rechts).

⚡/⚡/⚡/⚡/⚡ Schlägt doppelt zu: (siehe unten).
⚡/⚡/⚡/⚡/⚡ Schwerer Blitzschlag: (siehe unten).

DEAKTIVIERTE AUSRÜSTUNG

Ein Charakter kann eine ♦♦♦♦ Mechanik Probe ausführen, um das deaktivierte Ausrüstungsteil während der Begegnung wieder funktionsfähig zu machen.

LEICHTER BLITZSCHLAG

Der Charakter erleidet die Auswirkung eines leichten Blitzschlags (siehe unten).

SCHLÄGT DOPPEL ZU

Der Charakter erleidet die Auswirkung eines leichten Blitzschlags und der Spielleiter kann nicht negierte ⚡ bei der nächsten Runde des Charakters verwenden für 1 Wunde pro ⚡.

SCHWERER BLITZSCHLAG

Der Charakter erleidet die Auswirkung eines schweren Blitzschlags (siehe unten).

BLITZSCHLAG UMGEBUNGSANGRIFF

Leichter Blitzschlag

Würfelpool: ●●●●

Schaden 4; Kritisch ⚡⚡⚡; Reichweite Kürzeste; Durchbohrend 1, Explosiv 3, Tödlich 1

Schwerer Blitzschlag

Würfelpool: ●●●●●●

Schaden 9; Kritisch ⚡⚡; Reichweite Kürzeste; Durchbohrend 2, Explosiv 4, Tödlich 3

DSCHUNGEL

Dschungel sind überall in der Galaxis auf verschiedenen Planeten zu finden und bestehen aus einer dichten Vegetation, die im Allgemeinen in einer feuchten, tropischen Umgebung angesiedelt ist. Sie können zwar wunderschön sein, aber auch große Gefahren bergen. Außerdem ist ein Dschungel ein geschlossenes Terrain, das die Bewegung und den Fernkampf erschwert.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Der Würfelpool für alle Fernkämpfe enthält **■** pro Entfernungreichweite über Nahkampf hinaus!
2. Bewegungsmanöver führen zu 1 Erschöpfung pro ausgeführtem Manöver. Dies gilt zusätzlich zu allen anderen Erschöpfungen, die bei einem Manöver auftreten können.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

- ☉ Störender Insektenschwarm: Kein zielen bis zum Ende des nächsten Zuges.
- ☉ Eingegarter Raum: Keine Verteidigungshaltung, oder zu Boden gehen bis zum Ende des nächsten Zuges.
- ☉☉ Blattwerk: 1 Manöver ausgeben, um Blätter zu entfernen, bevor man einen Fernkampfangriff ausführen kann.
- ☉☉ Verfangen in Lianen: Der Charakter ist bewegungsunfähig, bis er 1 Manöver ausgibt, um zu entkommen.
- ☉☉ Samenkapsel setzt betäubenden Staub frei: Der Charakter ist bis zum Ende seines nächsten Zuges desorientiert.
- ☉☉☉ Großes Insekt spuckt Säure: Der Charakter ist bis zum Beginn seines nächsten Zuges geblendet.
- ☉☉☉☉ / ☹ Angriff eines räuberischen Insektenschwarms: (siehe rechts)
- ☉☉☉☉ / ☹ Angriff einer räuberischen Pflanze: (siehe rechts)

RÄUBERISCHE PFLANZE

3	0	0	0	0	0
STÄRKE	GEWANDHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSSTÄRKE	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG	NAHKAMPF	FERNKAMPF
10	20	-	1 1		

FÄHIGKEITEN:

TALENTE:

Verstrickend mit Tentakeln und Ranken

SONDERFÄHIGKEITEN:

WAFFEN:

Biss (Handgemenge; Schaden 5; Kritisch ☉☉☉☉☉; Reichweite Nahkampf; Durchbohrend 2)

Würfelpool: ◆◆◆

RÄUBERISCHER INSEKTENSCHWARM

Der Charakter hat einen Bienenstock von stechenden Insekten gestört. Der Charakter erleidet sofort 2 Erschöpfungen und 2 Erschöpfungen zu Beginn jeder Kampfrunde, bis 1 Manöver ausgibt, um sich zu bewegen.

RÄUBERISCHE PFLANZE

Der Charakter ist das Ziel einer räuberischen Pflanze, deren Ranken einen umschlungen haben und zu ihrer Mundhöhle ziehen. Der Charakter ist bewegungsunfähig, bis er eine ◆◆◆-Athletik- oder ◆◆-Infiltrationsprobe machen kann. Am Ende des Zuges des Spielers führt die Pflanze einen Bissangriff gegen den Charakter aus (siehe oben).



FORSCHUNGSLABOR

Ein großer Raum mit Labortischen, Instrumenten und Chemikalien. Labore gibt es auf einigen Großraumschiffen und auf allen zivilisierten Planeten der Galaxis. Laboratorien bergen für diejenigen, die sich in einer Kampfsituation befinden, besondere Gefahren.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. In Deckung gehen kann als Nebenhandlung erfolgen.
2. Ein Computerterminal ist im Raum vorhanden.
3. Im gesamten Labor sind verschiedene gefährliche Flüssigkeiten (einschließlich Säuren, Kryogen und Karbonit) und empfindliche Geräte verstreut.
4. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten für improvisierte

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

- ☄ Rauch: Füge ■ zu allen Checks, bis sich der Rauch auflöst.
- ☄ Beschädigte Konsole: Werte die Schwierigkeit für die Benutzung des Computerterminals auf, bis es repariert ist.
- ☄☄ Schädliche Dämpfe: Erleide 2 Erschöpfung. Füge ■ zu allen Checks, bis sich die Dämpfe verzogen haben.
- ☄☄ Kochende Flüssigkeit: Erleide 1 Wunde und 1 Erschöpfung oder lasse die Waffe/den Gegenstand fallen.
- ☄☄☄ Verschüttetes Kryogen: Der Charakter erleidet zu Beginn seines Zuges 2 Erschöpfung, bis er sich bewegt.
- ☄☄☄ Verschüttete Säure: Der Charakter ist einer Säure ausgesetzt (Wert= 2) (2 Wunden zu Beginn jeder Runde bis neutralisiert). Das Abspülen der Säure erfordert eine Aktion.
- ☄☄☄☄/ ☄ Laborbrand: Etwas im Labor fängt Feuer (Wert= 3) (3 Wunden zu Beginn jeder Runde bis neutralisiert). Um das Feuer zu löschen, ist eine ♦♦ Athletik-Probe erforderlich.
Ein Wurf mit ☄ auf diesen Check führt dazu, dass das Labor selbst Feuer fängt (siehe rechts).
- ☄☄☄☄/ ☄ Mutierte Kreatur: (siehe rechts).

LABORBRAND

Das Labor hat in einem immer größer werdenden Brandherd Feuer gefangen. Führe am Ende jeder Runde einen einzelnen Laborfeuer-Angriff (siehe unten) gegen alle Ziele in Reichweite durch. Würfe mit ☄/☄ erhöhen/verringern die Reichweite des Feuers um einen Schritt, und ☄☄/☄☄☄ können ausgegeben werden, um die Intensität des Feuers zu erhöhen/verringern (den Würfelpool des Feuers auf- bzw. abwerten) und den Grundschaten des Feuers um 1 zu erhöhen/verringern. Wenn der Grundschaten des Feuers jemals unter 1 fällt, wird es gelöscht.

MUTIERTE KREATUR

Eine mutierte Laborkreatur ist aus ihrem Behältnis entkommen und greift den Charakter an (siehe Werte unten), bis der Charakter oder die mutierte Kreatur besiegt ist.

LABORBRAND UMGEBUNGSANGRIFF

Laborbrand
Würfelpool: ●
Schaden 1; Kritisch ☄☄☄; Reichweite Nahkampf

MUTIERTE KREATUR

1	3	1	1	1	1
STÄRKE	GEWANDHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSTÄRKE	CHARISMA
2	6	-	0	0	
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG	NAHKAMPF	FERNKAMPF

FÄHIGKEITEN:

Keine

TALENTE:

Keine

SONDERFÄHIGKEITEN:

Antagonist 1, Silhouette 0

WAFFEN:

Tentakel (Handgemenge; Schaden -; Kritisch -; Reichweite Nahkampf; Verstrickend 2)
Fangzähne (Handgemenge; Schaden 1; Kritisch ☄☄; Reichweite Nahkampf, Durchbohrend 2, Tödlich 2)

Die ursprüngliche Spezies dieser Kreatur, die das Ergebnis wissenschaftlicher Experimente ist, kann nicht identifiziert werden. Obwohl sie klein ist, ist sie sehr aggressiv. Es hat zwei Tentakel, mit denen es seine Beute einfängt und in sein mit Reißzähnen versehenes Maul steckt. Es ist auch sehr beweglich und sein Biss ist ziemlich bösartig.



FELSIGE GEBIRGSSEITE

Das bergige Terrain stellt für Ungeübte eine ganz eigene Herausforderung dar. Der Abstieg ist einfach, aber der Aufstieg bietet Vorteile, die das zusätzliche Risiko lohnenswert machen.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Neue Regel - Höhe: Die Höhe macht den entscheidenden Unterschied aus, wenn die Deckung ins Spiel kommt. Ein Charakter, der sich höher als sein Ziel befindet, kann einen durch Deckung gewährten ■ entfernen. Es hängt natürlich von der Art der Deckung ab.
2. Neue Regel – Abwärts bewegen: Wenn ein Charakter sich nach unten bewegt, kann er eine ◆◆ Körperbeherrschung-Probe als Nebenaktion machen, um die Manöverkosten für das Wechseln von Reichweiten zu halbieren. ▼ führt dazu, dass der Charakter 1 Erschöpfung erleidet, ☹ führt dazu, dass der Charakter 1 Verwundung erleidet und einen kritischen Treffer erleidet.
3. Neue Regel - Hochklettern: Wenn man sich höher bewegt, verdoppeln sich die Manöverkosten für den Wechsel der Reichweiten. Der Charakter kann eine ◆◆ Athletik-Probe machen, um diese Beeinträchtigung zu ignorieren, aber ▼ kostet 1 Erschöpfung und o führt zu einem kurzen Fall (S. 215 Grundregelwerk).
4. Charaktere können eine Athletik-Probe machen, um Felsen auf Personen unter ihnen zu stoßen. Der Angriff fügt 5 Schaden zu und hat eine Grundschwierigkeit von ◆◆. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich um 1 für jede zusätzliche Höhendifferenz zwischen Angreifer und Ziel (Reichweite).

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

- ☉ Lose Steine: Der Charakter erleidet entweder 2 Erschöpfung oder liegt am Boden.
- ☉ Spärliche Deckung: Der Charakter verliert seine Deckung, falls vorhanden, und das Wiedererlangen der Deckung erfordert 2 Manöver.
- ☉☉ Kurzatmig: Der Mangel an Atemluft in dieser Höhe macht dem Charakter zu schaffen. Er erleidet 2 Erschöpfung und kann bis zum Ende der Begegnung keine Erschöpfung mehr erleiden, um ein zusätzliches Manöver auszuführen.
- ☉☉ Staubsturm: Ein heftiger Wind wirbelt Staub und Geröll auf, der Charakter erleidet 3 Erschöpfung.
- ☉☉☉ Steinschlag: Ein unvorsichtiger Schritt löst Felsen aus, die direkt auf einen Verbündeten zufliegen (siehe rechts).

☉☉☉ Steinrutsch: Ein unvorsichtiger Schritt löst einen kleinen Steinrutsch aus, der den Charakter eine Kurze Reichweite tiefer fallen lässt.

☉☉☉☉/ ☹ Lawine: Der Charakter löst eine Lawine aus (siehe unten).

☉☉☉☉/ ☹ Unglücklicher Schlag: Ein herabfallender Stein trifft den Charakter und verursacht eine kritische Verletzung (+30).

STEINSCHLAG

Ein befreundeter Charakter erleidet einen leichten Umgebungsangriff "Steinschlag" (siehe unten).
Besonderer Hinweis: Der SL kann die Explosiv Eigenschaft auslösen, wenn mindestens aa gewürfelt wird.

STEINRUTSCH

Der Charakter erleidet einen kurzen Fall (S. 215 Grundregelwerk) und liegt am Boden.

LAWINE

Alle Charaktere, die sich auf der gleichen oder einer niedrigeren Höhe als der auslösende Charakter befinden, erleiden eine Lawinen-Umgebungsattacke (siehe unten), die durch ihre Koordinationsfähigkeit bekämpft wird. Jeder, der Schaden erleidet, wird auf den Boden geworfen.

STEINSCHLAG UMGEBUNGSANGRIFF

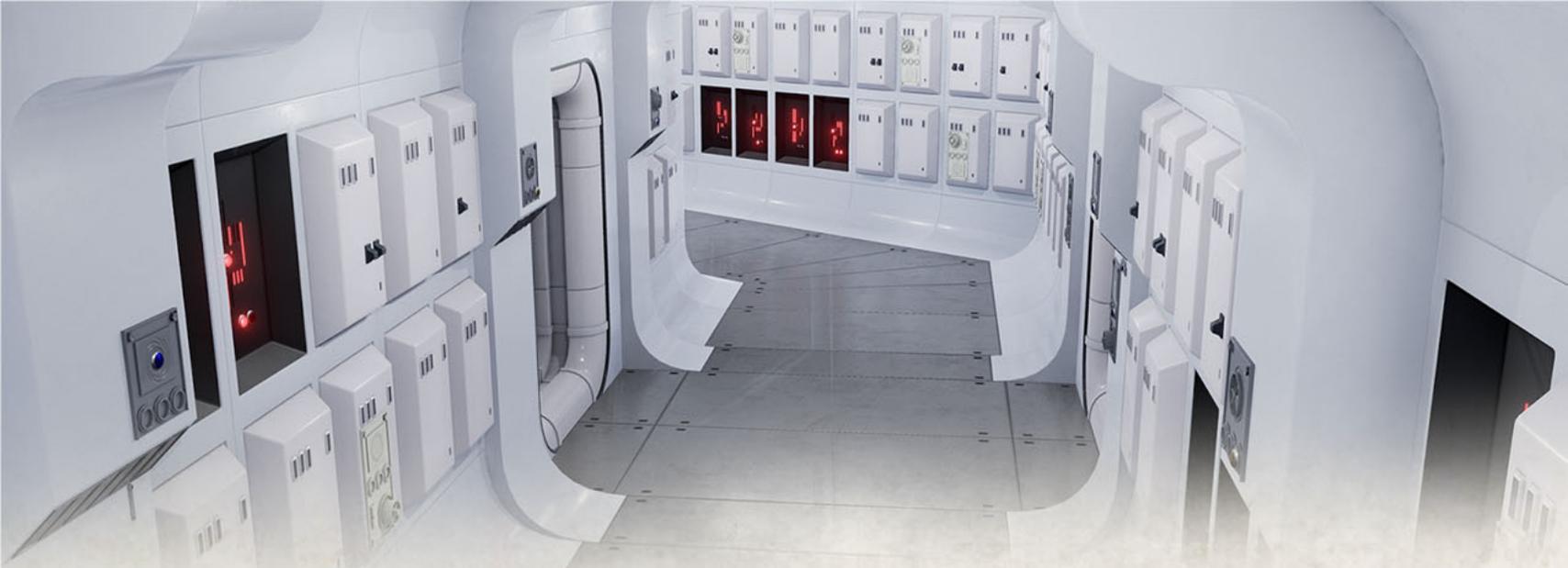
Würfelpool: ◆◆◆

Schaden 5; Kritisch ☉☉☉; Reichweite Nahkampf, Explosiv 4

LAWINE UMGEBUNGSANGRIFF

Würfelpool: ◆◆

Schaden 8; Kritisch ☉☉☉; Reichweite Nahkampf, Tödlich 2



RAUMSCHIFFKORRIDORE

Gefechte an Bord von Raumschiffen bergen besondere Gefahren in sich. Während die meisten persönlichen Waffen nicht in der Lage sind, den Rumpf eines Schiffes zu durchschlagen, befinden sich in den meisten Teilen eines Schiffes unzählige andere Systemkomponenten, Leitungen und Kabel, die beschädigt werden können.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. In Deckung gehen kann als Nebenhandlung erfolgen.
2. Der Schaden aller Waffen mit der Eigenschaft "Explosiv" wird um 2 erhöht.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

- ☉ Ölfleck: Der Charakter erleidet entweder 2 Erschöpfung oder fällt zu Boden.
- ☉ Beengter Raum: Der Charakter darf bis zum Ende seines nächsten Zuges weder eine Verteidigungshaltung einnehmen noch sich hinlegen.
- ☉☉ Laute Sirenen: Addiere ■ zu Proben, die Konzentration oder Gehör erfordern, bis die Sirene ausgeschaltet ist.
- ☉☉ Elektroschock: Der Charakter ist bis zum Ende seines nächsten Zuges desorientiert.
- ☉☉☉ Gerissene Kühlmittelleitung: (siehe rechts)
- ☉☉☉ Gerissene Schmiermittelleitung: Bewegungskosten kosten doppelt so viel; addiere ■■ zu Proben, die Bewegung/Stabilität erfordern.
- ☉☉☉/ ☉ Explosion von komprimiertem Gas: Der Charakter ist bis zum Ende seines nächsten Zuges handlungsunfähig (S. 218 Grundregelwerk).
- ☉☉☉/ ☉ Schiffssystem beschädigt: (siehe rechts)

GERISSENE KÜHLMITTELEITUNG

Bis zum Ende der Begegnung wirbelt Nebel aus einer geplatzten kryogenen Kühlmittelleitung um den Charakter, behindert die Sicht und senkt die Temperaturen. Die maximale Sichtweite ist kurz. Bei allen Würfeln werden aufgrund der Umwelteffekte ■■ hinzugefügt.

SCHIFFSSYSTEM BESCHÄDIGT

Es wird ein W10 geworfen um einen Effekt zu ermitteln:

1W10	Effekt
1	LEBENSERHALTUNG: Die Schwierigkeit aller Proben wird um 1 aufgewertet. Zu Beginn jeder weiteren Runde werden sie wieder aufgewertet, bis zu einem Maximum von 3.
2	KÜNSTLICHE GRAVITATION: Der Kampfbereich ist augenblicklich ohne Gravitation.
3	BELEUCHTUNG: Der Kampfbereich ist augenblicklich dunkel.
4	G-KRAFT KOMPENSATOREN: Wenn das Schiff unterwegs ist, gelten alle Charaktere als kurz gefallen und liegen auf dem Boden. Andernfalls gibt es keinen Effekt.
5	TEMPERATUR-KONTROLLEN: Die Temperatur steigt/ sinkt rapide. Allen Proben wird ■ hinzugefügt. Zu Beginn jeder weiteren Runde wird ■ hinzuaddiert, bis zu einem Maximum von ■■■.
6	HYPERANTRIEBSCHADEN: Wenn das Schiff im Hyperraum ist, fällt es augenblicklich aus dem Hyperraum und die Charaktere liegen auf dem Boden. Andernfalls gibt es keinen Effekt.
7	STEUERUNG FEHLFUNKTION: Die Schubdüsen zünden fehl; zu Beginn jeder Runde, müssen alle Charaktere eine ◆ Körperbeherrschung-Probe oder liegen auf dem Boden. Andernfalls gibt es keinen Effekt.
8	BESCHÄDIGTE LUKENSTEUERUNG: Alle Luken/Brücken sind an Ort und Stelle eingefroren.
9	ELEKTRISCHES BRAND: Der auslösende Charakter und alle in Nahkampfreichweite erleiden einen Feuerangriff. Der Angriff wird zu Beginn des Zuges jedes Charakters fortgesetzt, bis entweder das Feuer erschöpft ist oder der Charakter sich vom Feuer entfernt hat.
10	BAUTEILTREFFER: Ein Bauteil des Schiffes ist beschädigt und unbenutzbar (S. 245 Grundregelwerk). SL Entscheidung.

STEINSCHLAG UMGEBUNGSANGRIFF

Würfelpool: ◆◆
Schaden 1; Kritisch ☉☉☉☉; Reichweite Nahkampf

GIFTIGES SCHLAMMLOCH

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Es ist praktisch unmöglich, sich zu Fuß über die Oberfläche zu bewegen. Für jedes Manöver, das zur Fortbewegung eingesetzt wird, erleidet man 2 zusätzliche Erschöpfung. Dies gilt nicht für die Fortbewegung oberhalb der Oberfläche oder in Fahrzeugen, die für diese Umgebung ausgelegt sind.
2. Die Luft hier ist leicht giftig, selbst wenn man eine Atemmaske trägt. 1 Erschöpfung pro 2 Stunden Aussetzung an der Luft.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

- ☠ Erstickendes Gas: Erleiden Sie 1 Erschöpfung, es sei denn, Sie befinden sich in einem vollständig geschlossenen Fahrzeug oder versiegelbaren Anzug.
- ☠☠ Kollabierende Gastasche: Der Charakter wird zu Boden geworfen (siehe S. 202 Grundregelwerk) und erleidet den Effekt vom erstickenden Gas (siehe oben).
- ☠☠ Bremsende Windböe: Jede Bewegung über die Oberfläche führt zu einer zusätzlichen Erschöpfung, einschließlich der Systembelastung für Fahrzeuge, unabhängig von deren Typ. Dieser Effekt hält bis zum Ende der Begegnung an.
- ☠☠☠ Giftgas Eruption: Eine riesige Blase aus giftigem Gas steigt an die Oberfläche. Alle exponierten Charaktere erleiden 3 Erschöpfung, und Fahrzeuge erleiden 2 Systembelastung. Die Lebenserhaltungssysteme aller Fahrzeuge werden überlastet und bis zum Ende der Begegnung deaktiviert; die Insassen erleiden 1 Erschöpfung.
- ☠☠☠ Plötzlicher Windsturm: Die Charaktere (oder das Fahrzeug in dem sie sich befinden) werden in eine Reichweite gedrückt, die der SL bestimmt.
- ☠☠☠☠/ ☠ Giftiges Senkloch: (siehe unten)
- ☠☠☠☠/ ☠ Mistwurm Angriff: (siehe unten)

GIFTIGES SENKLOCH

Euer Fahrzeug ist gefangen, als eine riesige Blase mit giftigem Gas unter Ihnen aufsteigt. Das Fahrzeug und die Besatzung werden von einer Giftgas Eruption getroffen (siehe oben), und das Fahrzeug wird bewegungsunfähig gemacht (siehe S. 218 Grundregelwerk), bis der Pilot eine ● ◆ ◆ Piloten-Probe macht, um sich aus dem Schlamm zu befreien.

MISTWURM ANGRIFF

Die Bewegungen an der Oberfläche haben ein riesiges Tier aus den Tiefen des giftigen Schlamms angelockt (siehe rechts).

MISTWURM

6 STÄRKE	1 GEWANDHEIT	1 INTELLIGENZ	2 LIST	2 WILLENSSTÄRKE	3 CHARISMA
ABSORPTION 15		WUNDEN 80		ERSCHÖPFUNG 60	
			VERTEIDIGUNG 2 2		
			NAHKAMPF		FERNKAMPF

FÄHIGKEITEN:

Handgemenge ◆◆◆◆◆◆◆◆; Wahrnehmung ◆◆; Wachsamkeit ◆◆

TALENTE:

Keine

SONDERFÄHIGKEITEN:

Geschwindigkeit 3 (wie Fahrzeuge), Silhouette 4, Fegender Schlag (Bei einer erfolgreichen Handgem.-Probe, trifft der Mistwurm mit ☠ auch alle in Nahkampfreichweite zum Ziel)

WAFFEN:

Bodyslam (Handgemenge; Schaden 15; Kritisch ☠☠☠☠; Reichweite Kurz; Explosiv 4, Panzerbrechend 2, Niederwerfend);

Biss (Handgemenge; Schaden 8; Kritisch ☠☠☠☠☠☠, Reichweite Nahkampf, Durchbohrend 2, Tödlich 1)



Ein riesiger Mistwurm ist in der Nähe aufgetaucht und ist neugierig bezüglich der Aktivitäten an der Oberfläche. Der Mistwurm hat eine Silhouette von 4 und ignoriert alles, was kleiner als Silhouette 2 ist. Er wird sich auf das nächstgelegene Fahrzeug zubewegen, wobei er größere Fahrzeuge bevorzugt, und angreifen, wenn es möglich ist. Er wird sich unter den Schlamm zurückziehen, wenn er mehr als 60 Wunden oder 20 Erschöpfung erleidet.

URBANER HIMMELSTEG

So vielfältig die Galaxie auch ist, so bemerkenswert ist es doch, dass die meisten städtischen Umgebungen demselben Grundmuster folgen. Eine Straße für den Fahrzeugverkehr mit einem Fußgängerweg auf einer oder beiden Seiten der Straße und Geschäften, Wohnungen und Büros, die an den Fußgängerweg angrenzen. Häufig sind die Gehwege überfüllt; gelegentlich sind vor den Geschäften Waren aufgestellt, um Kunden anzulocken.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Um in Deckung zu gehen, sind zwei Manöver statt einem erforderlich. Die Manöver können über mehrere Runden erfolgen.
2. Wenn man am Boden liegt, wird 1 Erschöpfung zusätzlich zu allen anderen erlittenen Erschöpfungen zugefügt.
3. Das Überqueren der Straße erfordert eine **◆◆** Athletik- oder Körperbeherrschungs-Probe, sonst liegt der Spieler am Boden und erleidet 2 Erschöpfung.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

- ☒ Verloren in der Menge: Das Ziel erhält Deckung in der Menge; eine **◆◆** Wahrnehmung-Probe zum Auffinden.
- ☒ Mülldroide: Der Charakter muss vor der Bewegung ein Manöver zum Ausweichen durchführen.
- ☒☒ Dampfentlüftung: Wenn der Spieler sich bewegt, erhält er **■** bei allen Proben, die Sicht erfordern.
- ☒☒ Ohne Deckung: Der Spieler verliert seine Deckung und kann erst zum nächsten Zug neue Deckung suchen.
- ☒☒☒ Unbeteiligter: Ein Zuschauer befindet sich in der Nähe eines Feindes; für den nächsten Angriff wird er als Verbündeter behandelt.
- ☒☒☒ Sicherheitsbeamte treffen ein: (siehe rechts)
- ☒☒☒/☒ Panische Menge: (siehe rechts)
- ☒☒☒☒/☒ Speeder außer Kontrolle: (siehe rechts)

SICHERHEITSBEAMTE TREFFEN EIN

Ein Trupp (3 Handlanger) von lokalen Gesetzeshütern trifft ein, um jegliche Kämpfe zu unterbinden.

PANISCHE MENGE

Eine Gruppe Unbeteiligter gerätet wegen des Kampfes in Panik und rennt durch das Kampfgebiet. Am Anfang jedes Zuges jedes Charakters, müssen sie eine **◆◆** Athletik- oder Körperbeherrschung-Probe als ein Manöver ausführen. Jedes **▼** fügt einen **■** zu jeder Probe der Spieler bei ihren nächsten Zügen; Jedes **☒** fügt den Spielern 1 Erschöpfung zu. Die Dauer der Panik entscheidet der SL.

SPEEDER AUßER KONTROLLE

Ein Speeder kommt vom Kurs ab. Der Charakter muss eine **◆◆◆** Körperbeherrschung- oder Wahrnehmung-Probe ablegen um nicht zu Boden geworfen zu werden und 2 Erschöpfung zu erleiden.

LOKALE GESETZESHÜTER

3	2	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSTÄRKE	CHARISMA
4	4	-	0	0	
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG	NAHKAMPF	FERNKAMPF

FÄHIGKEITEN (NUR GRUPPE):

Einschüchterung **◆◆**, Wahrnehmung **◆◆**, Leichte Fernkampfw. **◆◆**, Wachsamkeit **◆◆**

TALENTE:

Keine

SONDERFÄHIGKEITEN:

Keine

WAFFEN:

Blaster Pistole (Leichte Fernkampfw.; Schaden 6; Kritisch **☒☒☒**; Reichweite Mittlere; Betäubungsmodus); Schlagstock (Nahkampfw.; Schaden 5; Kritisch **☒☒☒**; Reichweite Nahkampf, Desorientiert 2); Sicherheitsweste (+1 Absorption)





VULKANSCHLUCHT

Schluchten, die durch jahrhundertelange vulkanische Aktivität entstanden sind, schlängeln sich durch die Landschaft. Enge Korridore aus Vulkangestein und ausbrechende Dampfschloten machen die Navigation in den Schluchten schwierig und gefährvoll.

ALLGEMEINE MERKMALE

1. Alle Wahrnehmung-Proben erhalten aufgrund der begrenzten Sicht ■.
2. Die hohen Temperaturen und die schwüle Luft fügen ■■■ zu allen anstrengenden Aktivitäten.

SPEZIFISCHE BEDROHUNGS-/ VERZWEIFLUNGSERGEBNISSE

- ☼ Dampföffnung: Fügt einen ■ zur nächsten Probe des Charakters.
- ☼ Hitzschlag: Der Charakter erleidet 1 Erschöpfung.
- ☼☼ Herabfallende Steine: Der Charakter muss einen ♦♦ Wachsamkeit-Probe ablegen oder 4 Erschöpfung.
- ☼☼ Falsch abgelenkt: Der Pfad ist blockiert. Einen neuen Weg zu finden benötigt eine erhebliche Zeit.

☼☼☼ Dampfausbruch: Der Charakter ist bis zum Ende seines nächsten Zuges geblendet und erleidet 2 Erschöpfung.

☼☼☼ Einsturz: Der Charakter ist für den Rest der Begegnung desorientiert.

☼☼☼☼/ ☼ Vulkanische Höhle: Der Charakter stürzt durch den Boden in eine mit Lava gefüllte Höhle (siehe unten)

VULKANISCHE HÖHLE

Der Boden unter den Füßen des Charakters bröckelt weg und enthüllt eine mit Lava gefüllte Höhle. Eine erfolgreiche ♦♦ Wachsamkeit-Probe verhindert den Sturz, lässt den Charakter aber am Rand hängen. Für jedes nicht negierte ☼ erleidet der Charakter 1 Erschöpfung. Für jedes nicht negierte ▼ erleidet der Charakter 1 Wunde.

Ein ☼ führt dazu, dass der Charakter fällt und einen Fallschaden aus Kurzer Höhe erleidet (siehe S. 215 Grundregelwerk). Um aus der Höhle zu entkommen, muss der Charakter eine ♦♦♦ Athletik-Probe ablegen oder auf andere Weise gerettet werden. Wenn der Spieler eine ♦♦♦ Wahrnehmung-Probe besteht, findet er eine Leiche mit einigen Credits und einem zufälligen Gegenstand.