

Equinox



SCHNELLSTARTER-SET



Auf dem Markt von Freedom Rock herrscht oft dichtes Gedränge.

INHALT

WAS IST EQUINOX?	3
Hintergrund der Spielwelt.....	3
Die Spielregeln	4
SPIELVORBEREITUNG	5
Die Spieler	5
Der Spielleiter	5
Was ihr zum Spielen braucht	5
FREEDOM ROCK.....	6
Überblick.....	6
Bedrohungen	6
Interessante Orte.....	7
Persönlichkeiten	8
DAS CHARAKTERBLATT	9
SPIELREGELN.....	10
Tests.....	10
Karma.....	10
Tags.....	10
Kräfte & Zauber	10
Konflikte	11
PINKE PILZE.....	12
SPIELERCHARAKTERE.....	19

IMPRESSUM

Idee und Entwicklung: Carsten Damm, Mikko Goepfert

Text: Carsten Damm **Lektorat:** Mikko Goepfert

Illustration: David M. Wright **Logo:** Kathy Schad

Layout und Design: Carsten Damm

equinox und das Match System © 2008–2016, Carsten Damm, Köln, Deutschland. Das **Equinox Schnellstarter-Set** ist ein Produkt des Pro-Indie Verlags in freundlicher Zusammenarbeit mit dem Uhrwerk Verlag. Nachdruck, auch auszugsweise, außer zu Rezensionszwecken, nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Pro-Indie Verlags (Damm/Schad GbR).

www.equinox-rpg.de

WAS IST EQUINOX?

Willkommen bei **equinox**, einem Fantasy-Setting in der fernen Zukunft, voller fantastischer Action, beängstigender Intrigen und mystischer Mächte! Mit dem **Equinox Schnellstarter-Set** könnt ihr ohne Umwege in die Welt von **equinox** eintauchen und einen ersten Eindruck über die Welt und das Regelsystem bekommen.

Das Setting von **equinox** konzentriert sich auf das vom Krieg zerfressene und gesetzlose Sol System und die Trümmer der zerstörten Erde, inzwischen als Erdgürtel bekannt. Die Charaktere sind rastlose Ausgestoßene und Außenseiter am Rande der galaktischen Zivilisation. Allerdings sind sie keine normalen Menschen – sie sind Mystiker. Sie haben eine Verbindung zu den zahlreichen Feldern Mystischer Energie in den Kolonien und dem Erdgürtel und können diese auch nutzen. Das Grundsetting nimmt an, dass es sich bei ihnen um Rebellen und Piraten handelt – und legt damit einen Schwerpunkt auf Raumschlachten, dem Kampf zwischen Gut und Böse und dem Leben am Rand des Universums.

HINTERGRUND DER SPIELWELT

Der Hintergrund der Spielwelt ist im **Equinox Setting-Handbuch** beschrieben lässt sich wie folgt zusammenfassen:

Nach dem Großen Dimkrieg und der Zerstörung der Erde unterscheidet sich das heutige bekannte Universum dramatisch von dem, wie es zur Zeit des Goldenen Zeitalters gewesen sein musste. Tausende Jahre zuvor war es der Menschheit gelungen die von den Maya prophezeiten mystischen Zyklen zu zähmen und so die Magie zu einem festen Bestandteil ihrer Heimatwelt und den Kolonien zu machen. Die Menschheit gedieh und meisterte die Kontrolle über die mystischen Kräfte, die Technologie und schließlich sogar die Verschmelzung von beidem.

Es sah so aus, als hätte die Menschheit ihren Feind ausgetrickst, doch die Manipulation des Schleiers durch die Kinder der Erde blieb nicht unbemerkt. Milliarden Menschen starben, als die Dämonen – entsetzliche, seelenfressende Kreaturen aus einer anderen Welt – angriffen und Tod und

Verderben auf die Planeten nieder regnen ließen. Jede einzelne von Menschen bevölkerte Welt wurde in eine lebende Hölle verwandelt, um den überwältigenden Mächten der dämonischen Armeen Einzug zu geben.

Der unerwartete Angriff ließ der Erde und ihren Kolonien keine Chance. Die Überreste der Menschheit zogen sich nach ihrer Niederlage in den Weltraum zurück und sahen zu, wie die größten Errungenschaften ihrer Zivilisation von den Dämonenhorden zerstört wurden und ihr interstellares Reich zu Staub zerfiel. Sie fanden ihre neue Heimat an Bord von Raumschiffen und Stationen, den einzig sicheren Orten vor dieser mystischen Bedrohung.

Die Dämonen fanden Jahrhunderte später einen Weg, um die Leere zu überbrücken. Zusammen mit ihren Dienern, den Shanrazi, griffen sie nach den Sternen. Das menschliche Konsortium antwortete mit einem koordinierten Angriff, der stärker war als von den Dämonen erwartet. In dieser finalen Schlacht um die Wiege der Menschheit wurden unglaubliche Kräfte entfesselt, welche die Erde selbst zerstörten. Der Große Dimkrieg war damit beendet und die Menschheit stand als Sieger da – doch die Erde war zertrümmert und in Stücke zerbrochen.

Jetzt, mehr als ein Jahrhundert später, und zwanzig Jahre nach einem Bürgerkrieg, fühlt sich die Menschheit wieder als Herr ihres eigenen Schicksals. Streitereien über das Vermächtnis der Dämonen haben das Sol System in ein gesetzloses Niemandsland verwandelt. Gateway Station, eine gewaltige Ringstruktur die den Erdgürtel umschließt wie ein Ring einen Finger, fungiert als Schild und Portal zwischen den Welten der ehemaligen Kolonien, ein natürlicher und neutraler Nexus. Sie wird vom Protektorat beschützt, dem verlängerten militärischen Arm des Konsortiums.

Der Rest des Sol Systems ist ein Nest für Außenseiter und zwielichtige Gestalten – es zieht all diejenigen an, die in anderen Teilen der Galaxis unerwünscht sind. Es wurde dadurch zum letzten sicheren Zufluchtsort für die Vaganten, welche der unterdrückenden Macht des – von ihnen als faschistisch und korrumpiert angesehenen – Konsortiums als Rebellen gegenüberstehen.

DIE SPIELREGELN

Das Regelsystem von **equinox** ist eine Mischung aus traditionellen regel-basierten und erzähl-orientierten Regeln. Es gibt nur wenige Tabellen und „harte“ Regeln (z.B. wie lange eine Kampfrunde dauert, wie hoch ein Charakter springen kann, usw.). Auf der anderen Seite gibt es recht detaillierte Listen mit Fähigkeiten, ein Kampfsystem mit verschiedenen Einstellungen, jeder Menge an Entwicklungsoptionen für die Spielercharaktere und so weiter. Die Balance zwischen festen Regeln und vagen Richtlinien mag beim ersten Lesen gegensätzlich wirken, sorgt aber in der Praxis für einen schnellen und eingängigen Spielfluss.

Das **Match System** bindet die Spieler stark ins Spielgeschehen ein. Die Erschaffung der Spielercharaktere und der gemeinsamen Bühne ist eine Gruppenaufgabe. Würfelergebnisse haben „angemessene“ erzählerische Effekte, welche vom würfelnden Spieler beigesteuert werden – oder jedem anderen am Tisch, der eine bessere Idee hat. Das Würfelergebnis könnte auch einem Ziel eine zusätzliche Verletzung zufügen oder eine andauernde Aktion beschleunigen.

Dabei kommt es stark auf die Gruppe an, wie mit diesen Regeln umgegangen wird. Diese auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen erfordert unter Umständen einige Diskussionen (*Wie weit geht ein „erzählerischer Effekt?“*, *Müssen wir die genauen Abmessungen dieses Raumschiffes wirklich wissen? usw.*), erlaubt es euch aber das Spiel nach euren Vorstellungen zu gestalten, ohne dabei auf Hausregeln zurückgreifen zu müssen.

SPIELVORBEREITUNG

equinox verwendet eure kollektive Vorstellungskraft, um das Spiel voranzutreiben – wenn das jeder richtig hinbekommt, ist es besser als jede Fernsehshow, jede Spielekonsole und jedes Computerspiel. Und Vorstellungskraft solltet ihr in Massen haben, denn eines wird ziemlich schnell klar werden: euer Spielleiter wird nicht der Einzige sein, der beschreibt, was passiert, wie ein Spielleitercharakter reagiert, wie schlecht dieser Drink schmeckt und so weiter – ihr, die Spieler, werdet auch selbst beschreiben, was passiert. **equinox** funktioniert nur durch die Interaktion der Spieler untereinander und mit dem Spielleiter.

„Einen Abend mit Freunden zu verbringen ist sowieso viel schöner, als ihn allein vor einer Spielekonsole zu verbringen. Selbst Onlinespiele können echte Gesellschaft nicht ersetzen.“

—Dammi

DIE SPIELER

Das seid ihr und eure Freunde. Ihr kontrolliert fiktive Charaktere, die in der Spielwelt, die euer Spielleiter beschreibt, leben. Eure Charaktere scheinen auf dem Papier zuerst einmal nur aus Zahlen und Schlagwörtern zu bestehen, aber ihr seid diejenigen, die ihnen Leben einhauchen, indem ihr verbal ihre Rollen spielt und sie im Verlauf des Spiels handeln lasst. Zusammen löst ihr die Situationen, die sich im Spiel ergeben. In gewisser Weise sind eure Charaktere den Charakteren in einem Computerspiel ganz ähnlich – außer dass ihr die absolute Kontrolle über ihre Handlungen habt und sich euch in der Spielwelt, die ihr in euren Köpfen entstehen lasst, unendlich viele Optionen auftun.

„Versteht das nicht falsch – in vielen modernen Computerspielen gibt es offene Welten, die man nach Belieben erforschen kann. Aber das hier geht noch viel weiter, denn ihr könnt die Spielwelt nach euren Bedürfnissen sofort erweitern – und braucht dafür noch nicht mal Programmierer.“

—Grool

INS KALTE WASSER

Einen schnellen Einstieg in ein neues Rollenspiel-Setting zu finden ist nicht leicht. Wenn ihr das **Equinox Setting-Handbuch** noch nicht kennt, oder neu im Rollenspiel-Hobby seid, dann werdet ihr möglicherweise viele Fragen haben die in diesem Heft nicht beantwortet werden. Das muss aber auch nicht unbedingt sein: ihr könnt nichts falsch machen und das Spiel kann nicht kaputt gehen wenn ihr auf euer Bauchgefühl hört und einfach loslegt oder weiterspielt. Der Rest kommt ganz von alleine!

DER SPIELLEITER

Das Equinox-Universum ist vollgepackt mit Gelegenheiten für die Erschaffung neuer und interessanter Geschichten. Die Person, die die Situationen, Geschichtelemente und Charaktere erschafft, auf die die Spielercharaktere treffen, ist der Spielleiter. Er ist ein Moderator und ein Schiedsrichter und hat das letzte Wort, was im Rahmen der Spielregeln getan werden kann und was nicht. Es ist sein Job, alles in der Spielwelt zu steuern – außer den Spielercharakteren und der Frage, wie die Geschichte gelöst wird.

„Die Geschichte wird durch die Aktionen der Spielercharaktere erschaffen, nicht durch den Spielleiter. Es gibt einen schmalen Grat zwischen dem Plot und der Geschichte, die daraus entsteht.“

—Penagain

WAS IHR ZUM SPIELEN BRAUCHT

Ihr braucht Stifte, Papier und eine Handvoll sechsseitiger Würfel. Kopien der Charaktere auf S.19-23 sind ebenfalls nützlich (diese könnt ihr euch auch auf equinox-rpg.de herunterladen).

Der Spielleiter sollte dieses Heft durchgelesen haben, bevor ihr mit dem Spiel beginnt, damit er mit dem Ablauf und den Regeln vertraut ist und diese den Spielern erklären kann. Die Spieler müssen jeweils nur mit ihren Charakteren vertraut sein.

FREEDOM ROCK

Die Charaktere sind Neuankömmlinge auf Freedom Rock, einem besiedelten Asteroiden im Erdgürtel. Er dient in diesem Schnellstarter-Set als Heimatbasis für die Charaktere. Im regulären Spiel wird eine solche Basis von der Gruppe gemeinsam erschaffen.

ÜBERBLICK

Freedom Rock ist eine Heimat für Flüchtlinge im Erdgürtel. Es besteht aus mehreren Siedlungen, die in die Überreste verschiedener Bergbaukolonien auf einem großen Asteroiden gebaut wurden. Mehrere Siedlungen scheinen zum Raum hin offen zu sein, sind aber durch verankerte Zauber und Gravitationsgeneratoren abgeschlossen und geheizt. Alle Siedlungen werden durch den Hohen Rat regiert. Momentan ignoriert das Protektorat diesen Ort, da er klein und größtenteils frei von Piratenaktivität ist.

Heute dient Freedom Rock hauptsächlich als Versteck für Flüchtlinge. Freedom Rock ist 156 km lang und 30 km breit und tief, mit mehreren Siedlungen: Manhattan (dem Hauptraumhafen), Kliffseite, Schattenpark und Hohlpunkt. In Manhattan leben etwa 60.000 Leute, in den anderen drei Siedlungen jeweils weniger als 15.000. Der Asteroid verfügt über mehrere Traktorstrahlen, die die Trümmer des Erdgürtels sowie andere Asteroiden auf Abstand halten sollen, und rotiert langsam, sodass er einen Tag/Nacht-Zyklus von jeweils etwa 10 Stunden hat.

Der Raumhafen befindet sich innerhalb des Asteroiden und ist über Aufzugsröhren verschiedener Größen an verschiedenen Orten zugänglich. Hohlpunkt ist mit Manhattan sowohl unter- als auch oberirdisch über eine Magnetschwebbahn verbunden, Schattenpark und Kliffseite dagegen sind auf Shuttledienste angewiesen. Die großen Siedlungen sind ehemalige Bergbauanlagen.

Die Hauptsiedlungen haben eine Atmosphäre und befinden sich unter offenem Himmel. Für Wärme (~0 °C am Tag und ~-15 °C in der Nacht) und Luft sorgen gebundene Zauber und Geister. Die erdähnliche Schwerkraft ist rein technolo-

gisch und reicht 20 m in die Höhe, oder bis etwa 10 m unter die Atmosphärendecke. Falls die Schwerkraft mal ausfällt, gibt es über den meisten Bereichen ein fast unsichtbares Sicherheitsnetz. Dieses Netz ist auch der Grund, warum Shuttles nicht überall in den Bevölkerungszentren, sondern nur in bestimmten Landezonen landen können.

„An einigen Orten haben Gangster Löcher ins Netz gerissen und können Teile des Schwerkraftnetzes per Fernbedienung beeinflussen, um unliebsame Personen leicht loszuwerden.“

– Zalyr Nuk, Flüchtling

Wie bereits erwähnt, wird Freedom Rock vom Hohen Rat regiert, der einer Hierarchie von Unterräten für die einzelnen Siedlungen und Bezirke vorsteht. Der Asteroid wird vom Protektorat anerkannt und größtenteils ignoriert, da der Hohe Rat geschworen hat, Piraterie zu bekämpfen. Das funktioniert gut, da die Flüchtlingsschiffe für genug Handel sorgen, um die Siedlung am Leben zu halten. Außerdem gibt es einen begrenzten Handel mit Gateway Station.

BEDROHUNGEN

Die *Ghostbringer*-Piratengang terrorisiert das Raumgebiet rund um Freedom Rock. Die Piraten sind clever und gut darin, sich aus dem Staub zu machen. Manchmal tauchen sie als Geister oder Gespenster auf. Alle Versuche des Hohen Rats, sie zu vertreiben, sind bislang fehlgeschlagen, und es gibt Gerüchte, dass ein paar Mystiker ihnen gegenübergetreten und nie zurückgekehrt sind. Wenn die Piratenaktivitäten noch schlimmer werden, könnte das Protektorat aufhören, Freedom Rock zu ignorieren. Dies hätte ernsthafte Konsequenzen für die ganze Gemeinschaft.

DIE CHARAKTERE

Die Spielercharaktere in **Equinox Schnellstarter-Set** sind noch nicht lange auf Freedom Rock. Sie bewohnen gemeinsam eine heruntergekommene Unterkunft am Rande Manhattans und lernen sich gerade erst kennen. Die Hintergründe und Spielwerte sind auf den Seiten 19-23 abgedruckt.





INTERESSANTE ORTE

Auf dem höchsten Gebäude in Manhattan steht die ehemalige Freiheitsstatue, die der Siedlung ihren Namen verliehen hat. Die Statue wurde nicht hier gefunden; sie kam mit den Siedlern, die die Minen übernahmen.

Manhattan hat eine Bar namens **Die Andere Seite**, die von einem alternden Beschwörer geführt wird. Das Personal hier besteht fast nur aus Geistern. Sie ist aber nicht nur ein beliebter Treffpunkt für Mystiker – auch viele mundane Leute kommen hierhin, um sich Rat von den verschiedenen Geistern zu holen.

Cap's ist ein Laden für Waffen und Sicherheitssysteme in einem schattigen Teil von Manhattan. Er dient als Fassade für die Gangaktivitäten in einem Quadranten der Stadt, bleibt aber durch den Gebrauch vieler Tunnel unter dem Laden zu schlüpfrig, als dass die lokalen Behörden ihn festnageln könnten.

Das **Kontrollzentrum** für die gewaltigen Traktorstrahlen, die Freedom Rock vor Weltraumtrümmern beschützen, befindet sich in der Nähe von Hohlpunkt. Viele wissen nicht, dass die verschiedenen Umwelt- und Energiesysteme für einen Großteil der Siedlungen auf dem Asteroiden ebenfalls von hier kontrolliert werden.

Das **Schwarze Loch** ist eine verlassene Bergbauanlage, die aus irgendeinem Grund zerstört wurde; niemand weiß genau, was dort passiert ist. Es gibt dort ein riesiges Loch (über 100 m im Durchmesser), das tief in den Fels führt. Alles ist schwarz, als ob es verbrannt wäre. Es gibt sogar ein paar Tunnel, die in die ehemaligen Minen des Schwarzen Loches führen, wenn man sich tief genug in den Krater hineinwagt. Es heißt aber, dass es ein verwunschener Ort sei, und an jenen, die sich dorthin wagen, soll fortan das Pech kleben.

PERSÖNLICHKEITEN

Die folgenden Charaktere spielen keine direkte Rolle im Abenteuer **Pinke Pilze** (S.12). Sie können verwendet werden, um mehr Farbe ins Spiel zu bringen.

Dayrin MacPher ist ein respektiertes Mitglied des Hohen Rats und bestrebt, die Integrität und Autonomie von Freedom Rock zu schützen und aufrechtzuerhalten, außerdem möchte er selbst an der Macht bleiben. Er ist groß und breitschultrig, mit einer hässlichen Narbe, die von oben nach unten auf einer Gesichtsseite verläuft.



Scruff, wie er genannt wird, ist ein zerzauster Bettler, an dem das Pech zu kleben scheint. Er faselt häufig von Geistern und einem riesigen Raumschiff in den Tiefen des Schwarzen Loches oder brüllt herum, dass das Ende von Freedom Rock gekommen sei.



Yarva Ghletu ist eine Yol-Hexe im Rat des Piratenschiffs *Ghostbringer*. Sie will den Schwachen rund um Freedom Rock auflauern und es als Basis übernehmen. Sie trägt farbenprächtige Kleidung, einschließlich einer Reihe von kunstvoll geschnitzten Knochen und Schädeln zwischen ihren Juwelen.



Tarric Refariat ist der selbsternannte Museumskurator einer kleinen Sammlung von Relikten von der alten Erde auf Freedom Rock. Er widmet sich dem Studium der Freiheitsstatue und alter Geschichte. Er ist selbst für einen Raé spindeldürr und neigt zur Schwülstigkeit.



Richard O'Harold ist ein alternder, gebeugter Mensch, ein mächtiger Beschwörer und der Besitzer der *Anderen Seite*. Er hat einen stechenden Blick, als ob er alles über jemanden wüsste, nachdem er ihm in die Augen geschaut hat. Er hofft, dass andere eine Reihe von Relikten für ihn sammeln werden, damit er einen alten Freund wiederbeleben kann.



Morris Capos führt die größte Gang auf Freedom Rock – die Brecher – an und will die gesamte organisierte Kriminalität auf dem Asteroiden übernehmen und gleichzeitig respektabel genug werden, um Mitglied des Hohen Rates zu werden. Er ist ein unersetzter kleiner Mann mit kalten, harten Augen und einem nervösen Kopfsucken.



Wächter **Jared Montis** führt in Manhattan eine kleine Gruppe von Männern an, die vom Hohen Rat damit betraut ist, den Frieden zu wahren und Verbrechen zu untersuchen. Er scheint stockkonservativ und völlig auf seine Aufgabe fokussiert zu sein, ist aber von *Razorball-Spielen* und der Sendung *Derrick Stormson: Crime Fighter* besessen, die während Freedom Rocks Tagzyklus jedoch kaum empfangen werden können.



Lieutenant Inspector **Kevin Wooster** wünscht sich ernsthaft, dass das Protektorat hart gegen Freedom Rock vorgeht, trotz der allgemeinen Befehle, es bis auf Weiteres zu ignorieren. Seine Erscheinung ist nordisch, mit blondem Haar und eisblauen Augen. Er ist bekannt dafür, dass er knurrt, wenn er zornig ist, weshalb er hinter seinem Rücken auch „Wolfster“ genannt wird.



SPIELREGELN

Die in diesem Schnellstarter enthaltenen Regeln sind gegenüber der Vollversion gekürzt, beinhalten aber alles, um das Abenteuer **Pinke Pilze** (S.XX) spielen zu können.

TESTS

Für jede Aktion, deren Ausgang offen ist (z.B. Klettern, ein Angriff, eine Talentaktivierung, usw.), muss ein **Test** abgelegt werden. Dazu sucht ihr eine passende Kombination aus **Attribut+Fertigkeit** und würfelt eine entsprechende Anzahl Würfel. Die Summe aller Augen ist das Ergebnis.

AUFGABENSCHWIERIGKEIT

Das Ergebnis muss dem Mindestwurf entsprechen, damit die Aktion erfolgreich ist (Leicht=11, Durchschnitt=18, Schwer=25). Der Mindestwurf kann auch durch einen Wurf des Spielleiters ermittelt (Leicht: 3W, Durchschnitt: 5W, Schwer: 7W) oder von ihm frei bestimmt werden.

PASCHE & PATZER

Zeigen drei oder mehr Würfel die gleiche Augenzahl, gibt es zusätzlich einen **positiven Nebeneffekt** (z.B. einen Bonus auf den nächsten Wurf, mehr Schaden im Kampf, zusätzliche Karma- oder Aktionspunkte, usw.). Zeigen drei oder mehr Würfel eine 1, gibt es einen **negativen Nebeneffekt** (z.B. einen Malus auf den nächsten Wurf, erhöhte Dauer, usw.). Boni und Mali richten sich nach der Größe des Paschs: drei gleiche Würfel ergeben ± 1 , vier gleiche ± 2 und so weiter.

VOR- & NACHTEILE

Hat der Charakter einen Vor- oder Nachteil (üblicherweise durch ein auf die Situation passendes Tag), bekommt er einen angemessenen Bonus oder Malus auf seinen Wurf und *alle* relevanten Spielwerte (Klein: $\pm 1-4$ oder $\pm 1W$, Mittel: $\pm 5-8$ oder $\pm 2W$, Groß: $\pm 9-12$ oder $\pm 3W$).

KARMA

Karmapunkte können eingesetzt werden, um einen Wurf zu wiederholen (einen eigenen oder auch einen des Spielleiters) oder sich vorab einen Bonuswürfel zu erkaufen. Karmapunkte erhält man für coole Aktionen und wenn man in Schwierigkeiten gerät – man kann temporär mehr Punkte haben als Kästchen da sind.

TAGS

Charaktere, Orte, Gegenstände – alles in **equinox** kann mit Tags versehen ein. Tags verhelfen dir zu Vorteilen (z.B. bei Tests), sofern du begründest, wie und warum ein Tag für die aktuelle Situation relevant ist. Ein Tag kann sich auch zu deinem Nachteil auswirken.

KRÄFTE & ZAUBER

Der Einsatz von Kräften und Zaubern setzt ein **Mystisches Feld** voraus. Die Feldstärke ist an jedem Ort anders (Niedrig=1, Extrem=5; Standard ist 2) und bestimmt die maximale **Energie** der Kraft oder des Zaubers. Es muss ein passender Aktivierungstest (Attribut + Fertigkeit) gemacht werden, damit die angegebene Wirkung eintritt. Der Einsatz von Kräften und Zaubern ist anstrengend (1 Punkt Erschöpfung) und schadet dir sogar, wenn du nicht vorsichtig bist (zusätzlich 1 Wunde wenn die gewählte Energie höher ist als deine Abschirmung). Zauber sind zudem konfigurierbar. Die jeweils angegebenen Parameter (**Entfernung, Dauer, Wirkungsbereich**) entsprechen dem festgelegten Energiewert, der Rest ist jeweils 1. Die Parameter können mit Aktionspunkten angepasst werden (1 AP pro Erhöhung, das Maximum ist der gewählte Energiewert). **Ziel** gibt an, welcher Widerstandswert gilt.

Energie (E)	Entfernung	Dauer	Wirkungsbereich (WB)
◀■□□□▶	Nächste Nähe	Sofort	Nächste Nähe
◀■■□□▶	Kurz	E Runden	Nächste Nähe
◀■■■□▶	Mittel	E Minuten	Kurz
◀■■■■□▶	Weit	E Stunden	Kurz
◀■■■■■▶	Extrem	E Tage	Mittel

KONFLIKTE

Alle Beteiligten führen ihre **Züge** nacheinander in abnehmender **Initiativereihenfolge** durch. Wenn ein Charakter am Zug ist, erneuern sich seine Aktionspunkte auf das für ihn verfügbare Maximum.

AKTIONEN & REAKTIONEN

Du kannst so viele verschiedene **Aktionen** durchführen, wie du in AP bezahlen kannst. Eine Aktion, die einen Test erfordert, kostet 2 AP. Eine Reaktion (findet außerhalb deines Zuges statt, z.B. ausweichen) bzw. eine Aktion die keinen Test erfordert, kostet 1 AP. Andauernde Aktionen können über mehrere Runden durchgeführt werden, kosten aber mindestens 1 AP pro Runde.

ENTFERNUNGEN

Diese werden mit Spielsteinen zwischen den Charakteren und Gegnern dargestellt. Um eine Entfernung um einen Grad zu verändern, muss der Charakter eine Anzahl von AP in Höhe der Gesamtzahl der zwischen ihm und dem Ziel gezeigten Spielsteine ausgeben (Nächste Nähe: 0, Kurz: 1, Mittel: 2, Weit: 3, Extrem: 4+). Wenn man Fernkampfaffen auf eine andere Entfernung verwendet als angegeben, gilt ein Malus von -1W pro Differenz.

ANGREIFEN

Ein **Angriffstest** (gewöhnlich Agilität + Schiessen oder Agilität + Kämpfen) wird gegen die Verteidigung des Ziels gemacht. Vor- und Nachteile beachten (z.B. für Deckung, gezielte Schüsse, Festhalten oder ähnliche Wunscheffekte)!

VERTEIDIGEN

Das Ziel des Angriffs kann dem Angriff ausweichen, wenn es ihn kommen sieht (**aktive Verteidigung**: Agilität + Athletik oder Agilität + Kämpfen). Eine **passive Verteidigung** erfolgt, wenn der Charakter nicht ausweichen kann oder will (Agilität \times 3, in Klammern angegeben). Beide Werte sind auf den Charakterblättern vermerkt.

SCHADEN

Der Panzerungswert (entsprechender Widerstandswert + Rüstung) wird vom Schadenswert subtrahiert. Die Differenz bestimmt das Ergebnis. **0 oder weniger** kostet 1 Punkt Erschöpfung. **1 oder mehr** bedeutet zusätzlich eine Wunde plus ein passendes Tag (z.B. *Blutender Schnitt*, *Quälende Schmerzen*, *Gebrochener Arm*). Erschöpfung heilt sich durch ausruhen, Wunden müssen behandelt werden.



PINKE PILZE

Die Charaktere sind erst vor kurzem auf Freedom Rock angekommen. Das Leben im Erdgürtel ist nicht einfach, und sie müssen etwas unternehmen, damit ihre erste Unterkunft funktionsfähig bleibt. Um sich selbst und der Besitzerin Raya zu helfen, stürzen sie sich gemeinsam in ein erstes Abenteuer.

Auftakt: Die Charaktere kommen nach und nach in der Unterkunft an. Die meisten werden von einem Frachter aus dem Konsortium aussteigen und von der Hafengebiete zu Raya's Haus gewiesen werden. Dort können sie bleiben, bis sie etwas eigenes gefunden haben. Die Spieler sollen den genauen Hintergrund und ihre Ankunft selbst ausschmücken. Die Charaktere sind die einzigen Gäste hier.

Schauplatz: Rayas Haus ist eine Erstunterkunft für heimatlose Vaganten, meistens Frischlinge aus dem Konsortium. Das Haus liegt am Rande von Manhattan und ist nicht nur heruntergekommen, sondern auch eiskalt. Die Lebenserhaltungssysteme laufen gerade noch so. Das Essen hingegen ist das genaue Gegenteil: unfassbar gut! Ganz zu schweigen von der Besitzerin Raya, welche überaus freundlich und hilfsbereit ist.

■ **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

Ziel: Das Ziel in dieser Szene ist hauptsächlich die Vorstellung der einzelnen Charaktere und Raya. Freedom Rock und die Unterkunft spielen dabei natürlich auch eine große Rol-

le und sollten frei beschrieben werden. Schmückt den Ort nach eigenen Wünschen mit Details aus!

Raya entschuldigt sich für den Zustand des Hauses und erzählt, dass sie es eigentlich schon geschlossen hatte, aber kürzlich vom Hohen Rat die Bitte erhielt, die Unterkunft noch ein paar Monate weiter zu führen. Das Haus ist – im wörtlichen Sinne – von allen guten Geistern verlassen und deswegen in einem desolaten Zustand. Raya stehen nur begrenzte Mittel zur Verfügung, aber die sollten reichen, neue Geister anzulocken und das Haus wieder bewohnbar zu machen. Sie ist allerdings nicht in der Lage, selbst zum zentralen Markt Manhattans zu gehen, um den Beschwörer Oyo anzuheuern, und bittet die Charaktere das für sie zu übernehmen. Raya übergibt den Charakteren einen Beutel Solids und schickt sie los.

AUF DEM MARKT

Die Charaktere besuchen den Markt um den Yol-Schamanen Oyo zu finden.

Schauplatz: Der Marktplatz von Manhattan ist ein unübersichtlicher Haufen von Buden im Schatten der ehemaligen Freiheitsstatue – ein wirres durcheinander von Gerüchen, Geräuschen, gebrauchten Waren aller Art, und exotischen Vaganten aus allen Teilen Sols und des Konsortiums. Hier ist immer etwas los, und man sollte besser aufpassen, sich nicht in dem Chaos zu verlieren. Oyo besitzt ein kleines Zelt am Rande des Marktes. Eigentlich ist es nur eine schwebende Plane, die wie ein Zelt aussieht, weil sie von einem wabernden Dunstgeist an Ort und Stelle gehalten wird. Der Yol erklärt, das Raya's Haus zuerst mit Spike (siehe S.13) versehen werden muss, da es ansonsten unmöglich sein wird, dort Geister dauerhaft zu halten. Arkanium wäre natürlich besser, aber wer kann sich das schon leisten? Raya's Solids reichen nicht aus, um Zutaten und Beschwörung zu bezahlen. Oyo's Spike-Zutaten sind aber gerade knapp, und er müsste neues brauen. Daher schlägt er vor, dass die Charaktere ihm Nachschub besorgen und er sich im Gegenzug um den Rest kümmert.

■ **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

Ziel: Willigen die Charaktere ein, übergibt Oyo ihnen eine alte, flackernde Sternenkarte mit markierten Koordinaten, einen Schlüssel und eine Kiste. Die Karte zeigt die Positionen der größeren Brocken im umgebenden Erdgürtel, und ist aufgrund der Bewegung der vielen Asteroiden entsprechend unpräzise. Oyo tippt auf die markierten Koordinaten, die blinkend auf einen kleineren Gesteinsbrocken hinweisen. Dort, sagt er, ist seine Farm. Er zeigt ihnen einen kleinen getrockneten Pilz – davon braucht er eine ganze Kiste voll. Um an ein Shuttle zu kommen, verweist Oyo auf Tarak Lar, einen Hokai, der Shuttles und kleinere Frachter repariert und verkauft.

Gegenseite: Keine.

SPIKE

Spike ist ein zähes Gebräu aus lebender Biomasse und Nanotechnologie, eine günstige Alternative zu Arkanium und anderen geläuterten mystischen Materialien, die das Achte Gesetz der Mystischen Energie – der Unvereinbarkeit von Technologie und mystischer Energie – außer Kraft setzen und ermöglichen, entsprechend behandelte mundane Gegenstände als Basis für Dimtech und Spiritech zu benutzen. Kurz gesagt: wird Raya's Haus mit Spike behandelt, kann ein Beschwörer Geister darin binden und diese dazu zwingen, es wohnlicher zu machen. Gut, Spike ist qualitativ nicht besonders hochwertig und hat Nebenwirkungen. Aber das ist Stoff für eine andere Geschichte...

DIE WERKSTATT

Die Charaktere sprechen mit dem Hokai-Händler Tarak Lar, um ein Shuttle auszuleihen.

Schauplatz: Die Werkstatt von Tarak Lar ist nahe des Marktes zu finden. Tarak säubert sich die öligen Hände in einem großen Tuch, während er mit den Charakteren redet.

TARAK LAR

Die ockerfarbene Haut dieses Hokai ist über und über mit Tätowierungen bedeckt. In seiner Werkstatt, die einem kleinen 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

Der Hokai hat kein Shuttle verfügbar und will die Charaktere loswerden. Entsprechend unhöflich schickt er sie weg. Wenn die Charaktere zu aufdringlich werden und/oder er von Nedayen genötigt wird, ist Tarak bereit, einen Deal einzugehen: der Hokai hat vor einigen Monaten ein Shuttle an den Hexer Pevek verkauft, der dieses aber immer noch nicht vollständig bezahlt hat. Tarak würde Pevek's Shuttle deswegen gerne wieder in Besitz nehmen um die Sache anschließend mit dem Hexer klären zu können. Wenn die Charaktere das für Tarak übernehmen, können sie gerne zwischendrin mit dem Shuttle einen kurzen Ausflug unternehmen.

- **Schauplatz-Tags:** *Dreckige Werkstatt, Gang-Gebiet, Unübersichtlich*
- **Mystische Feldstärke:**

Ziel: Die Charaktere sollen mit Tarak übereinkommen und sich auf den Weg machen, das Shuttle wieder zu beschaffen. Über die Konditionen lässt sich reden.

Gegenseite: Tarak's Werkstatt wird von den Brechern bewacht, einer der größten Gangs auf Freedom Rock. Die Charaktere haben von diesen nichts zu befürchten, sofern sie sich benehmen. Falls es doch zu Auseinandersetzungen kommt, verwendet für die Ganger die Werte der *Ghostbringer-Piraten* auf S.16.

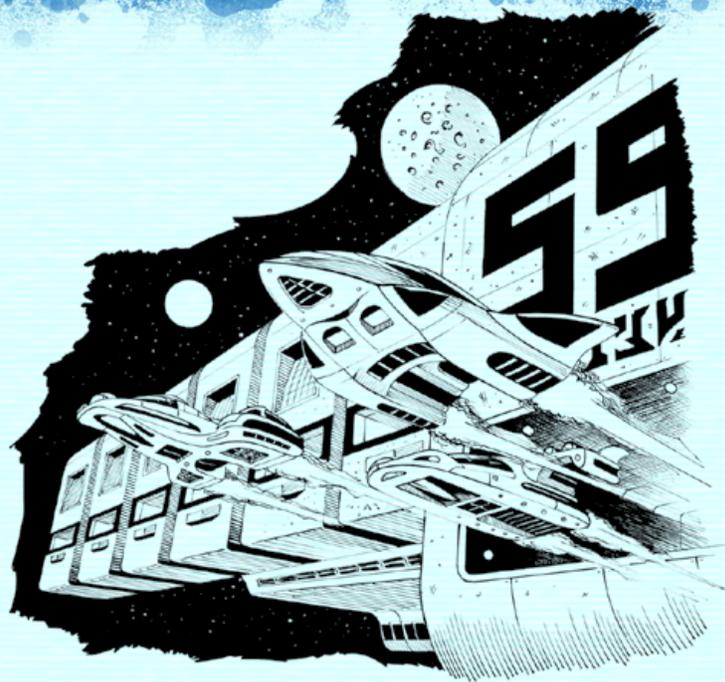
DER FLIEGENDE MÜLLEIMER

Schauplatz: Pevek's Unterkunft befindet sich in Hohlpunkt, einer Siedlung, die leicht mit der Magnetschwebbahn zu erreichen ist. Hohlpunkt ist nicht so dicht besiedelt wie Manhattan, und wesentlich ruhiger. Es gibt weitaus weniger Sicherheitsnetze, meist nur über den größeren Straßen. Die Netze hängen niedriger und sind zwischen den Häusern verankert. In einiger Entfernung sind die schimmernden Lichter des Traktorstrahlengenerators zu sehen, die dafür sorgen, dass keiner der anderen Asteroiden mit Freedom Rock kollidiert. Es dauert einen Moment mit Hilfe Tarak's Beschreibung Pevek's Haus zu finden. Doch da ist es, dreistöckig und hell erleuchtet. Der Hexer wohnt hier offensichtlich nicht alleine. Das Shuttle ist auf dem Dach geparkt.

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

Ziel: Um unbemerkt auf das Dach zu gelangen, müssen sich die Charaktere etwas einfallen lassen. Sie könnten zum Beispiel vor dem Gebäude für eine Ablenkung sorgen, während der Rest an der hinteren Seite an der Fassade hochklettert. Das Shuttle selbst ist mit einem verankerten Umwandlungs-Zauberspruch gesichert, der dafür sorgt, dass der Boden des Daches extrem klebrig wird – so werden sowohl Diebe als auch das Shuttle festgehalten (Energie 3, Mindestwurf für Deisal's Neutralisieren-Kraft: 20). Der Zauber wird automatisch aktiv, sobald jemand anders als Pevek einen Fuß auf das Dach setzt und versieht alles, was das Dach berührt, für den Rest der Szene mit dem Tag *Festgeklebt*.

Gegenseite: Gestalte das Haus nach eigenen Vorstellungen, mach es den Spielern aber nicht zu schwer. Laute Geräusche oder Geschrei sollte die Aufmerksamkeit der Bewohner erregen. Diese sind zwar bereit, ihr Hab und Gut zu verteidigen, wollen aber im Grunde keinen Ärger. Werden sie ernsthaft mit Waffen bedroht, knicken sie ein oder versuchen zu fliehen. Auch Pevek wird nachgeben, versucht aber ebenfalls erstmal, bedrohlich zu wirken. Die Szene wird aber von *Ghostbringer*-Piraten (Spielwerte auf S.16) beobachtet, die sich anschließend unauffällig an die Fersen der Charaktere heften, um herauszufinden was diese vorhaben. Die Piraten können mit einem *Durchschnittlichen* Aufmerksamkeit + Menschenkenntnis-Test bemerkt werden.



PEVEK'S SHUTTLE

Hoffnungslos veraltetes und ramponiertes Shuttle

ATTRIBUTE

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

MERKMALE

Initiative	6	Widerstand	5 (6)
Verteidigung	12		

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 Mülleimer

IM ORBIT DES PINKEN ASTEROIDEN

Mit Pevek's Shuttle machen sich die Charaktere zu den Koordinaten von Oyo's Karte auf. Doch die Piraten sind ihnen hierher gefolgt.

Schauplatz: Nahe den angegebenen Koordinaten befindet sich ein pinkfarbener Asteroid von etwa zwei Kilometern Durchmesser. Die pinke Farbe stammt aber nicht etwa von Mineralien, sondern (wie sich bei Annäherung herausstellt) daher, dass die gesamte Oberfläche von Pilzen überwuchert ist. Viele davon sind riesig.

Im Landeanflug wird das Schiff angegriffen – Piraten! Ein Shuttle der *Ghostbringer* ist den Charakteren gefolgt und versucht sie zum Absturz zu bringen.

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

■ **Mystische Feldstärke:**

Ziel: Im Orbit wird das Shuttle von den Piraten abgefangen. Der Kampf dauert nicht lange, gibt Jorvan aber eine Chance, sein Können gegen ein bewaffnetes Schiff zur Schau zu stellen. Bei der Verfolgungsjagd legt der Spieler des Piloten einen Mindestwurf fest, den es zu schlagen gilt (Manövrierfähigkeit + Steuern). Schafft ein Pilot den Wurf und der andere nicht, ändert sich die Entfernung zwischen den Schiffen zu Gunsten des besseren Piloten. Bei Gleichstand rasen sie weiter hintereinander her, bei Patzern gehen zufällige Subsysteme des jeweiligen Schiffes in Funkenschauern zu Bruch. Bei einem Pasch des Piraten-Piloten landet dieser einen Treffer mit seinem Geschützturm. Bei einem Pasch des Spieler-Piloten erhält dieser einen +3 Bonus für die nächste Runde. Ein weiterer Spieler kann zeitgleich den Geschützturm bedienen, dazu muss er sich die Aktionspunkte des Shuttles mit dem Piloten teilen.

Wird es zu brenzlig für die Charaktere, können beide Schiffe nach einigen Runden von einer Energiewelle getroffen werden, die vom Asteroiden ausgeht. Diese macht die Schiffe *Funktionsuntüchtig* und lässt sie auf dem Asteroiden abstürzen. Dank der Pilze ist die Landung recht weich, beschädigt aber dennoch beide Schiffe (eine beliebige Anzahl Kritischer Treffer).

SHUTTLE DER GHOSTBRINGER

Beiboot des Piratenschiffes Ghostbringer

ATTRIBUTE

Manövrierfähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Sensoren	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Triebwerk	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Reputation	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rumpf	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Moral	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

MERKMALE

Initiative	6	Widerstand	5 (6)
Verteidigung	12		

GESUNDHEIT

Strukturelle Integrität	AP	Kritische Treffer
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Voll Funktionsfähig	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Klein
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Angeschlagen	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mittel
<input type="checkbox"/> <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 Piratenshuttles auch auf 4 gesenkt werden.

FAHRZEUGE & SCHIFFE

Die Eigenschaften von Schiffen und Fahrzeugen funktionieren analog zu denen der Charaktere. Ihre **Konfiguration** gibt an, wie sie ausgestattet sind. **Kontrollen** stehen für die jeweiligen Plätze im Schiff, die es erlauben das Schiff und seine Ausstattung zu bedienen.

Um die Schiffe zu bedienen, verwendet man eines der Attribute des Schiffes plus einer passenden Fertigkeit des Charakters (z.B. Sensoren + Wahrnehmen).

IM HERZEN DES PILZWALDES

Schauplatz: Außerhalb der Lichtungen, welche durch die Abstürze der beiden Schiffe in den Pilzwald gerissen wurden, wuchern die Pilze zu sagenhaften Giganten heran. Es gibt nur wenig andere Flora, und neben ein paar Schnecken und Insekten keinerlei Tiere, dennoch ist der Wald erfüllt von einem exotischen Duft und ... Leben. Im Astralraum ist der Pilzwald noch aktiver – Geisterfische scheinen in den Pilzkappen zu wohnen, astrale Blüten hängen an langen armen von den Lamellen und viele kleine, käfer-ähnliche Kreaturen krabbeln überall herum. Das Gelände ist hügelig und Teils unwegsam, doch man kommt gut voran. Nicht alle Teile des Pilzwaldes sind hoch gewachsen, es gibt auch andere Arten, die kleiner sind. Auf weiten Teilen ragen die Pilze nur Kniehoch empor. Insgesamt ist es kalt auf dem Asteroiden, nahe am Gefrierpunkt. Die Atmosphäre ist dünn, reicht aber um zu überleben. Der Rauch des Piraten-Shuttles ist in der Ferne zu sehen – dunkler Rauch, der langsam in den Asteroidengefüllten Himmel aufsteigt.

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

■ **Mystische Feldstärke:**

Ziel: Die Charaktere müssen zur Fabrik vordringen, nur mit den dort gezüchteten Pilzen lässt sich Spike herstellen. Die Angaben auf Oyo's Karte sind vage, aber ausreichend (mit Aufmerksamkeit + Wahrnehmen kann man sich orientieren verschaffen). Im Pilzwald sind auch die Piraten unterwegs,

GHOSTBRINGER-PIRAT

Yarva Glethu's Loyaler Anhänger

ATTRIBUTE

Können	Agilität	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Aufmerksamkeit	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Macht	Physis	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Präsenz	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Vitalität	Härte	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Hartnäckigkeit	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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"/> <input type="checkbox"/> Klein
<input type="checkbox"/> Außer Atem	5	<input type="checkbox"/> <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

die auch am Boden weiterkämpfen – die Charaktere werden früher oder später auf sie stoßen. Ihr Ziel ist es, Oyo's Schlüssel zu bekommen und die Charaktere auszuschalten.



DIE FARM

Schauplatz: Die Eingangsklappe zur Farm ist in den Stamm eines gewaltigen Pilzes eingearbeitet. Sie ist verschlossen und kann mit dem Schlüssel von Oyo geöffnet werden. Hinter der Tür befindet sich ein dunkles Gewirr von Gängen, welche allesamt biomechanische Wände haben. Sobald die Charaktere durch die Klappe steigen, erwachen einige Lichter und erhellen die Gänge mit einem schwachen Glanz. Die Hauptbeleuchtung und diverse Monitore in den Wänden blieben jedoch schwarz. Je tiefer sie vordringen, umso klarer sollte werden, dass der ganze Komplex nur sehr wenig Energie hat und vermutlich nur von einem Notaggregat angetrieben wird. Die Gänge laufen in einer großen Halle zusammen, in der sich die eigentliche Farm befindet. Mehrere, stufenförmig angeordnete Terrassen winden sich an den Wänden entlang. Die Pilze hier sind allesamt in einem schlechten Zustand und unbrauchbar.

In der Halle befindet sich ein schwacher Zucht-Bot, der kurz nach dem Eintreffen der Charaktere zum Leben erwacht. Mit betrunken wirkenden Bewegungen schwebt er langsam auf die Gruppe zu. Mit einem Greifer-Arm zeigt er in Richtung des Reaktors, der im Dunkeln am anderen Ende der Halle liegt. Er sagt mit metallischer Stimme: „Der Schwarm saugt den Reaktor aus. Die Pilze können nicht wachsen! Ihr müsst...“ Er will weitersprechen, hat aber zu wenig Energie und sackt zu Boden.

Der Reaktor der Anlage ist von einer Hülle aus hunderten von Nestern besetzt. Abertausende kleine metallische Käfer überdecken den Rest. Der Energieschwarm zapft die Charaktere, wenn sie zu nahe kommen.

■ **Schauplatz-Tags:** *Unter Schwarmkontrolle, Semi-Autonomes Fabrikgelände, Dunkel und Gruselig*

■ **Mystische Feldstärke:**

Ziel: Die Charaktere müssen den Energieschwarm loswerden. Wie sie das tun ist ihnen überlassen. Es gibt mehrere Möglichkeiten: man könnte den Kern überhitzen (Hartnäckigkeit + Konstruieren) – eine verbreitete Methode, die Disziplin erfordert, aber den Schwarm auslöschen würde. Das Risiko dabei ist, dass der Reaktor beschädigt werden könnte, und die Energie dauerhaft ausfällt. Eine andere wäre,

den Reaktor abzuschalten und den Schwarm mit Hilfe einer anderen Energiequelle wegzulocken (Präsenz + Bedienen; z.B. mit einem Reaktor aus den abgestürzten Shuttles) – wobei der Schwarm sich zwischenzeitlich auch andere Alternativen suchen würde (geladene Energiewaffen zum Beispiel, oder alles andere was an den Charakteren eine Energiequelle hat). Einfach draufhauen wäre eine Maßnahme, aber nicht wirklich effektiv.

Ist der Reaktor vom Energieschwarm befreit, kann der Zucht-Bot den Charakteren innerhalb weniger Stunden die gewünschten Pilze herstellen.

ENERGIESCHWARM

Energiehungriges Schwarmwesen

ATTRIBUTE

Können	Agilität	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Aufmerksamkeit	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Macht	Physis	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Präsenz	–
Vitalität	Härte	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Hartnäckigkeit	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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"/> <input type="checkbox"/> Klein
<input type="checkbox"/> Außer Atem	2	<input type="checkbox"/> <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

Zapfen: 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.

WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Je nachdem wie sich die Charaktere geschlagen haben, kann das Abenteuer in verschiedene Richtungen weitergehen. Durch das Vertreiben des Schwarms haben die Charaktere die Farm von Oyo gerettet, wodurch er ihnen etwas schuldet. Das Shuttle von Pevek ist stark in Mitleidenschaft gezogen worden. Um es zu reparieren, müssen die die Charaktere auf Ersatzteile aus dem Shuttle der Piraten zurückgreifen – oder dieses direkt benutzen, um wieder nach Freedom Rock zu gelangen. Tarak wird begeistert sein.

So oder so, Yarva Glethu und die *Ghostbringer-Crew* werden weiter ein Auge auf die Charaktere haben. Mit den Pilzen kann Oyo Spike herstellen, und dieses in Raya's Haus zur Wirkung bringen – er beschwört einige Geister, um die Temperatur zu erhöhen, die Einrichtung in Schuss zu halten, und um es insgesamt bewohnbarer und gemütlicher zu machen. Raya ist froh, hier wieder aufleben zu können.

Zu guter Letzt kann **Pinke Pilze** auch ein Vorspann für das Abenteuer **Verborgene Schätze im Equinox Regel-Handbuch** sein.



NEDAYEN

Menschlicher Händler des Ersten Ordens

Nedayen ist der Sohn eines yolusturianischen Adligen auf Abwegen. Er musste feststellen, dass er die Erwartungen seiner Eltern nicht gerecht wurde und beschloss nach einer kurzen Reise durch das Sol-System zu fliehen.

ROLLENSPIELHINWEISE

Nedayen ist ein wenig naiv und will Abenteuer allein wegen des Adrenalinkicks erleben. So langsam wird er aber etwas desillusioniert und unzufrieden; er ist allerdings zu sehr Optimist, um alle Hoffnung aufzugeben. Er sorgt sich um seine Familie und ihren Ruf, wenn das hier rauskommt, besonders weil er dann als Vagant gebrandmarkt werden würde. Trotzdem fühlt Nedayen wirklich den Ruf, etwas aus sich selbst zu machen, etwas Heldenhaftes und Bedeutsames. Er wird versuchen, sich bei den anderen beliebt zu machen. Er ist für gesellschaftlichen Machenschaften sehr gut geeignet, aber keine große Hilfe, wenn ein Kampf ausbricht. Dafür hat er seinen Leibwächter, Gryger.

ATTRIBUTE

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

MERKMALE

Widerstandswerte		Kampf	
Widerstandsfähigkeit	3	Initiative	6
Fassung	4	Verteidigung	3 (9)
Geist	4		

GESUNDHEIT

Gesundheitsstatus	Aktionspunkte	Wunden
<input type="checkbox"/> Ausgeruht	6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Klein
<input type="checkbox"/> Außer Atem	5	<input type="checkbox"/> <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	

TAGS

Naiver Adrenalinjunkie, Ich kann die Welt verändern, Möchtegern-Held

FERTIGKEITEN

Beeinflussen 2, Schiessen 1, Geschick 2, Schleichen 1, Menschenkenntnis 1, Kämpfen 1, Netzwerken 3, Täuschen 2, Wahrnehmen 1

RESSOURCEN

Karmapool:

AUSRÜSTUNG

Verstärkter Anzug (Panzerung 5), Feuergille (Schaden 5/3, Entfernung Kurz, benötigt Mystische Feldstärke (■■■■□□□))

KRÄFTE (ABSCHIRMUNG)

Beschaffen (2): Mit dieser Kraft kann Nedayen bei Bedarf Ausrüstung und andere Gegenstände beschaffen. Die Kraft verleiht ihm das richtige „Gespür“ dafür, wo er danach suchen und wen er kontaktieren muss. Jeder Energiegrad der Kraft macht die Beschaffung eines Exemplars des Gegenstands einfacher.

■ **Aktivierung:** Wahrnehmen

Entspannen (2): Diese Kraft erzeugt für eine Anzahl von Minuten gleich ihrer Energie bei einem einzelnen Ziel das Tag *Extrem Entspannt*. Dadurch bleibt es ruhig, was sogar so weit gehen kann, dass es sich um gar nichts mehr kümmert.

■ **Aktivierung:** Beeinflussen oder Menschenkenntnis

Ermutigen (1): Nedayen kann seine Verbündeten ermutigen, eine bestimmte Aufgabe als Team durchzuführen. Eine Anzahl von Verbündeten gleich der Energie der Kraft erhält dadurch einen passenden Vorteil auf den nächsten Test, der zum Erreichen des gemeinsamen Ziels durchgeführt wird. Die Kraft kann nur einmal pro Aufgabe oder Ziel eingesetzt werden.

■ **Aktivierung:** Beeinflussen

Faszinieren (1): Mit dieser Kraft kann Nedayen ein Ziel gutgläubiger machen, sodass er die Unterstützung des Ziels gewinnt. In einer Situation, in der die Unterstützung des Ziels hilfreich wäre, erhält Nedayen einen Vorteil. Die Energie der Kraft und die Situation bestimmen den Vorteil: 1–2=Klein, 2–3=Mittel, 4–5=Groß. Die Wirkung dieser Kraft hält für einen Tag an.

■ **Aktivierung:** Beeinflussen oder Menschenkenntnis

Nötigen (1): Mit dieser Kraft kann Nedayen das Ziel um einen Gefallen bitten und diesen bekommen, ohne dass das Ziel im Gegenzug auch einen Gefallen einfordert. Die für den Einsatz der Kraft benötigte Energie ergibt sich aus der Größe des Gefallens (wobei 1 ein kleiner und 5 ein unglaublich großer Gefallen ist). Dies einzuschätzen hängt hauptsächlich vom Ziel und der jeweiligen Situation ab und unterliegt der Maßgabe des Spielleiters. Das Ziel muss Nedayen gegenüber neutral oder freundlich eingestellt sein.

■ **Aktivierung:** Netzwerken

Verwischen (1): Die Worte Nedayens können dazu führen, dass das Ziel seine Loyalität und sein Vertrauen gegenüber einem anderen Charakter oder einer Organisation überdenkt, und säen Zweifel, die später in ausgewachsener Paranoia enden können. Die Wirkung beginnt, sobald das Ziel die Gelegenheit hat, solche Gedanken zu reflektieren und die Tatsachen anzuzweifeln. Die Energie der Kraft und die Situation bestimmen die Größe des Nachteils, den das Ziel erhält, wann immer es aufgrund seiner ehemaligen Loyalität handelt: 1–2=Klein, 2–3=Mittel, 4–5=Groß. Die Wirkung dieser Kraft hält für einen Tag an.

■ **Aktivierung:** Menschenkenntnis



GRYGER

Zerog-Soldat des Ersten Ordens

Gryger ist ein ehemaliger Sicherheitsoffizier des Konsortiums, der Drogen nahm, um sein mystisches Potential zu unterdrücken. Er verachtete Vaganten, bis er bei einem Undercover-Einsatz viel Zeit mit ihnen verbrachte. Der Einsatz endete mit der Verhaftung vieler Vaganten, die inzwischen seine Freunde geworden waren. Sein Gewissen ließ ihm keine Ruhe, und er beschloss seinen Dienst zu quittieren. Er setzte die Drogen ab und raffinierte seine mystischen Fähigkeiten. Momentan ist er Nedayen's Leibwächter – sein erster Job als Vagant.

ROLLENSPIELHINWEISE

Entschlossenheit und Loyalität, zusammen mit einem Schuß Idealismus über den Sinn des Lebens und einem düsteren Realismus mit Blick auf den Tod, das ist Gryger. Er ist ein Soldat und Pfadfinder; er kann den Job erledigen, egal was der Job ist. Er ist hart zu seinen Feinden und steht seinen Freunden bei, selbst wenn es mal schlecht läuft.

ATTRIBUTE

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

MERKMALE

Widerstandswerte		Kampf	
Widerstandsfähigkeit	4	Initiative	7
Fassung	2	Verteidigung	6 (12)
Geist	4		

GESUNDHEIT

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

TAGS

Der Job wird erledigt, Treuer Verbündeter, Optimistischer Realist

FERTIGKEITEN

Athletik 2, Durchhalten 1, Schiessen 3, Geschick 2, Heilen 2, Schleichen 1, Kämpfen 2, Wahrnehmen 1

RESSOURCEN

Karmapool:

AUSRÜSTUNG

Panzermantel (Panzerung 6),
Regonblaster (Schaden 7, Entfernung Mittel)



KRÄFTE (ABSCHIRMUNG)

Finte (1): Statt Schaden zu verursachen, kann Gryger mit dieser Kraft einen Angriff vortäuschen und sein Ziel verwirren oder verängstigen. Für eine Anzahl von Runden gleich der Energie der Kraft platziert er damit das Tag *Verwirrt* oder *Verängstigt* auf dem Ziel.

■ **Aktivierung:** Jeder Angriffstest

Schutz (1): Gryger kann einen anderen Charakter in nächster Nähe gegen andere Angreifer schützen. Die Energie der Kraft und die Situation bestimmen den Vorteil der Deckung, die das Ziel auf seine Verteidigung erhält: 1–2=Klein, 2–3=Mittel, 4–5=groß. Falls ein Angriff gegen das geschützte Ziel fehlschlägt, aber das Ergebnis des Angriffstests größer als die unmodifizierte Verteidigung ist, trifft der Angriff stattdessen Gryger. Die Wirkung dieser Kraft hält für eine Runde an.

■ **Aktivierung:** Kämpfen

Reflexe (1): Diese Kraft wirkt auf Gryger's Nervensystem und macht ihn schneller, indem es für eine Runde seine Aktionspunkte um ihre Energie erhöht. Die zusätzlichen Aktionspunkte können nicht für Bewegungsaktionen eingesetzt werden!

■ **Aktivierung:** Athletik oder Kämpfen

Regenerieren (2): Der Soldat lässt mystische Energie in sein Blut fließen, sodass es kochend heiß wird und eine Anzahl von Wunden gleich der Energie der Kraft heilt. Die Kraft kann nur in angespannten Situationen – gewöhnlich also in Kampfsituationen – aktiviert werden.

■ **Aktivierung:** Kämpfen

Schaden (Schiessen) (2): Gryger kann die Geschosse seines Regonblasters in gefährlich zischende Energiebälle verwandeln. Die Energie der Kraft wird zum Schadenswert der Waffe addiert.

■ **Aktivierung:** Jeder Angriffstest mit einer Handfeuerwaffe

SHALANUR NOK

Kiruanischer Maschinist des Ersten Ordens

Shalanur Nok ist ein hitziger und aggressiver kleiner Kiruaner mit kurzer Zundschnur. Er hat ein ausgeprägtes Empfinden für mystische Kräfte, und fühlt sich häufig missverstanden.

ROLLENSPIELHINWEISE

Heißblütig, aber auch mit einer weicheren Seite an sich, fühlt Shalanur sich häufig missverstanden und drückt seine Frustration darüber auch aus, was gewöhnlich alles nur noch schlimmer macht. Wenn es mechanisch oder elektronisch ist, kann er es irgendwie richten, und wenn es atmet, kann er ganz nah herankommen und sich auch darum kümmern. Obwohl er Probleme häufig geradeheraus angeht, ist er auch etwas verstohlen und sucht die Herausforderung und den Kick, mit einer fetten Beute für all seine Mühen abzuhaufen.

ATTRIBUTE

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

MERKMALE

Widerstandswerte

Widerstandsfähigkeit	2
Fassung	5
Geist	4

Kampf

Initiative	5
Verteidigung	6 (12)

GESUNDHEIT

Gesundheitsstatus

<input type="checkbox"/> Ausgeruht	6
<input type="checkbox"/> Außer Atem	5
<input type="checkbox"/> Überanstrengt	4
<input type="checkbox"/> Erschöpft	3
<input type="checkbox"/> Am Boden Zerstört	2

Aktionspunkte

Wunden

<input type="checkbox"/> Klein
<input type="checkbox"/> Mittel
<input type="checkbox"/> Groß

TAGS

Heißblütig, Kein Spaß ohne Risiko, Feind der Marten-Familie

FERTIGKEITEN

Athletik 2, Bedienen 2, Durchhalten 1, Erinnern 1, Geschick 1, Konstruieren 3, Kämpfen 1, Wahrnehmen 2

RESSOURCEN

Karmapool:

AUSRÜSTUNG

Schutzweste (Panzerung 4), Klebstock (Schaden 4, kann an jeder Oberfläche kleben)

KRÄFTE (ABSCHIRMUNG)

Überbrücken (2): Mit dieser Kraft kann Shalanur die Funktion eines Geräts (wie etwa ein Schloss oder eine Identifikationsabfrage) überbrücken. Die für diese Kraft benötigte Energie hängt von der Komplexität des Geräts ab (1=mechanisches Schloss, Motor; 2=Waffen, Scanner; 3=Computer; 4=Sicherheitssysteme; 5=KI-Netzwerk).

■ **Aktivierung:** Bedienen

Bericht (1): Mit dieser Kraft kann Shalanur für eine Anzahl von Runden gleich der Energie der Kraft den aktuellen Status eines Fahrzeugs, einer Drohne oder eines Geräts „fühlen“, auf das er sich vorher mit einem kurzen Ritual eingestimmt hat.

■ **Aktivierung:** Wahrnehmen oder Bedienen

Inventar (1): Mit dieser Kraft kann Shalanur eine detaillierte Erinnerung an jedes Detail eines Bereichs erschaffen, durch den er gegangen ist, zum Beispiel um verborgene Dinge zu finden oder sich sogar später an sie zu erinnern. Die Wirkung gewährt ihm einen Bonus auf nachfolgende Tests, die mit dem Bereich oder seinem Inhalt zusammenhängen. Die Energie der Kraft und die Situation bestimmen die Größe des Vorteils: 1–2=Klein, 2–3=Mittel, 4–5=Groß. Die Wirkung dieser Kraft hält für eine Stunde lang an.

■ **Aktivierung:** Erinnern oder Wahrnehmen

Mikrosicht (1): Shalanur kann hereinzoomen und Dinge auf einer mikroskopischen Ebene betrachten. Die Energie dieser Kraft bestimmt die Wirkung: 1=Vergrößerung × 10, 2=Vergrößerung × 100, 3=Vergrößerung × 1.000, 4=Vergrößerung × 10.000, 5=Atomare Ebene. Die Kraft hält für eine Minute an.

■ **Aktivierung:** Wahrnehmen

Verschlüsseln (1): Shalanur spricht und schreibt in einer Sprache, die so verschlüsselt ist, dass nur ein bestimmtes Ziel sie verstehen kann. Diese Kraft erfordert etwas, was ihn mit dem Ziel verbindet (z.B. eine Haarsträhne, einen Blutstropfen oder einen persönlichen Gegenstand). Die Energie der Kraft bestimmt die maximale Entfernung, die das Ziel für den Gebrauch dieser Kraft entfernt sein darf: 1=mehrere dutzend Meter, 2= dasselbe Schiff oder dieselbe Station, 3=derselbe Planet, 4=dasselbe Sonnensystem, 5=derselbe Nexus.

■ **Aktivierung:** Bedienen oder Erinnern

Einfrieren (1): Mit dieser Kraft kann Shalanur ein Gerät in seinem Blickfeld praktisch einfrieren lassen – es erleidet eine Fehlfunktion, einen Kurzschluss oder hat Ladehemmung. Das Gerät funktioniert nicht mehr, ändert aber nicht automatisch seine Funktionsweise (Schlösser bleiben z.B. geschlossen). Die Wirkung dieser Kraft hält für eine Anzahl von Runden gleich der Energie der Kraft an.

■ **Aktivierung:** Konstruieren oder Bedienen



JORVAN KARUKVY

Menschlicher Pilot des Ersten Ordens

Jorvan wurde in der Flotte der Nim geboren und großgezogen. Wie viele Nim ist er sehr direkt, was ihn oft unhöflich erscheinen lässt. Seine Kleidung ist vornehmlich grau und praktisch, aber mit allerlei Aufnähern und Abzeichen versehen. Auf dem Kopf trägt er einen abgewetzten Pilotenhelm.

ROLLENSPIELHINWEISE

Nim sind sehr eigen, oftmals fanatisch. Sie sind von einer strengen Leitkultur geprägt, die sich in ihrem Kastensystem und ihrem Purismus widerspiegelt. Jorvan ist ein Rebell, der immer wieder negativ auffiel und letztlich fliehen musste, um einer Exekution zu entgehen. Er entdeckte sein mystisches Talent erst im Erdgürtel und ist auch erst dort zum Piloten ausgebildet worden. Jetzt ist es Zeit, auf eigenen Füßen zu stehen. Jorvan ist – bis auf seinen ausgeprägten Dickkopf und einer gesunden Abneigung gegen Autoritäten – das perfekte Gegenstück zu Shalanur: besonnen und ruhig, eher schweigsam.

ATTRIBUTE

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

MERKMALE

Widerstandswerte		Kampf	
Widerstandsfähigkeit	4	Initiative	6
Fassung	4	Verteidigung	6 (12)
Geist	2		

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	

TAGS

Anti-Autoritär, Dickköpfig, Besonnen, Schweigsam

FERTIGKEITEN

Athletik 2, Bedienen 1, Steuern 3, Schiessen 2, Täuschen 1, Konstruieren 1, Kämpfen 1, Beeinflussen 1

RESSOURCEN

Karmapool:

AUSRÜSTUNG

Piloten-Jumpsuit (Panzerung 6), Raanpistole (Schaden 5, Entfernung Mittel)

KRÄFTE (ABSCHIRMUNG)

Ablenken (1): Jorvan erschafft eine mystische Ablenkung auf Basis einer einfachen Handlung, auf die normalerweise niemand hereinfallen würde („*Oh schau mal da, ein dreiäugiger Shanrazi!*“), und erzeugt für eine Anzahl von Runden gleich der Energie der Kraft das Tag *Abgelenkt* bei jedem Beobachter.

■ **Aktivierung:** Täuschen oder Beeinflussen

Fernsteuern (1): Jorvan kann ein Fahrzeug (oder eine Drohne) fernsteuern, auf die er sich zuvor mit einem kleinen Ritual eingestimmt hat. Für Tests mit dem ferngesteuerten Fahrzeug kann er maximal so viele Fertigkeitwürfel benutzen, wie die Energie der Kraft beträgt. Das Ziel muss sich im selben mystischen Feld aufhalten, und Jorvan erhält das Tag *Abgelenkt* für alle anderen Aktionen, solange er die Kraft aufrechterhält.

■ **Aktivierung:** Konstruieren

Schaden (Fahrzeug) (1): Jorvan kann die tödliche Wirkung der Geschosse seines Fahrzeugs mit mystischer Kraft verstärken. Die Energie der Kraft wird zum Schadenswert der Fahrzeugwaffe addiert.

■ **Aktivierung:** Jeder Angriffstest mit einer Fahrzeugwaffe

Nachbrenner (2): Jorvan kann mit dieser Kraft ein Fahrzeug schneller machen. Es erhält für eine eine Runde eine Anzahl zusätzlicher Aktionspunkte in Höhe der Energie der Kraft. Die zusätzlichen Aktionspunkte können nur für Bewegungsaktionen verwendet werden!

■ **Aktivierung:** Konstruieren oder Bedienen

Verhüllen (1): Das Fahrzeug von Jorvan wird für eine Anzahl von Minuten gleich der Energie der Kraft unsichtbar. Die Schwierigkeit, eine Spur des Fahrzeugs zu entdecken, ist gleich dem Ergebnis des Aktivierungstests. Diese Wirkung funktioniert am besten, wenn sich das Fahrzeug nicht bewegt; die Entdeckung ist dann schwerer. Tests zum Entdecken des Fahrzeugs, während es sich bewegt, erhalten einen zur Situation passenden Vorteil.

■ **Aktivierung:** Konstruieren oder Täuschen

Verteidigen (1): Jorvan addiert die Energie der Kraft zum Ergebnis des Ausweichen-Tests (einschließlich Ausweichen-Tests mit Fahrzeugen). Bei einem erfolgreichen Ausweichen-Test kann er außerdem die Energie der Kraft bis zu seinem nächsten Zug zu seiner Verteidigung addieren.

■ **Aktivierung:** Jede Aktive Verteidigung



DEISAL

Menschliche Hexe des Ersten Ordens

Die junge Frau mit dem Namen Deisal fällt sofort durch ihre langen weißen Haare und ihre violett-roten Augen auf. Sie trägt einen engen, hellgrauen Überlebensanzug – oder zumindest die Reste davon, denn Helm und Kontrollsysteme wurden abmontiert.

ROLLENSPIELHINWEISE

Deisal stammt aus einer armen Familie nahe Neptun, in einer fernen Siedlung die dem Konsortium untergeordnet ist. Nachdem ihr Vater verhaftet wurde, ist sie mit ihrem Bruder an die Schule der Sieben Schatten verfrachtet worden, einer Dimschule am äußersten Rande des Sonnensystems. Dort erlernte sie die Hexerei, machte sich jedoch mit ihrem Bruder daran, ihren Vater zu befreien. Das ist zwar geglückt, jedoch musste sie sich von den beiden trennen und erstmal untertauchen. Auf Freedom Rock erhofft sie sich einen Neuanfang.

ATTRIBUTE

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

MERKMALE

Widerstandswerte		Kampf	
Widerstandsfähigkeit	3	Initiative	5
Fassung	3	Verteidigung	4 (9)
Geist	4		

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	

TAGS

Vom Konsortium Ausgebildet, Hart im Nehmen, Gesucht

FERTIGKEITEN

Athletik 1, Durchhalten 1, Erinnern 2, Führen 1, Geschick 2, Heilen 3, Schiessen 1, Wahrnehmen 2

RESSOURCEN

Karmapool:

AUSRÜSTUNG

Raanpistole (Schaden 4, Entfernung Mittel),
Wurfmesser (Schaden 3, Entfernung Kurz, Mittel),
Modifizierter Überlebensanzug (Panzerung 6,
Mystische Panzerung 6), 1 × Elixier (heilt eine Anzahl
von Wunden gleich der Mystischen Feldstärke)

KRÄFTE (ABSCHIRMUNG)

Neutralisieren (2): Deisal negiert mit dieser Kraft eine Zauberwirkung. Die Energie der Kraft muss mindestens so hoch wie die des Zielzaubers sein. Der Mindestwurf ist gleich der Energie des Zaubers plus der Aufmerksamkeit des anderen Hexers × 4.

■ **Aktivierung:** Wahrnehmen

Blocken (1): Deisal kann mit dieser Kraft einen mystischen Angriff als Reaktion (siehe **Konflikte**, S. 11) blocken und allen Schaden abwehren. Diese Kraft muss mit derselben Energie eingesetzt werden wie der Angriff.

■ **Aktivierung:** Durchhalten

ZAUBER (ABSCHIRMUNG)

Betäuben (1): Dieser Zauber lässt eine Anzahl von Zielen für eine begrenzte Zeit bewusstlos werden. Deisal benötigt dazu eine symbolische Ingredienz für Bewusstlosigkeit oder Schlaf (z. B. eine Schlaftablette oder ein Kissen).

■ **Parameter:** WB ■ **Fertigkeit:** Führen ■ **Ziel:** Geistig

Druckwelle (1): Dieser Zauber erzeugt eine Druckwelle, die alles um Bewegungsaktionspunkte in Höhe der Zauberenergie × 2 zurückschleudert, das nicht am Boden verankert ist.

■ **Parameter:** WB ■ **Fertigkeit:** Athletik ■ **Ziel:** Körperlich

Feuerstoß (1): Deisal wirft einen Stoß aus Feuer, welcher Aufprallpunkt explodiert. Der Bedrohungsgrad ist gleich der Energie des Zaubers.

■ **Parameter:** Entf. ■ **Fertigkeit:** Geschick ■ **Ziel:** Körperlich

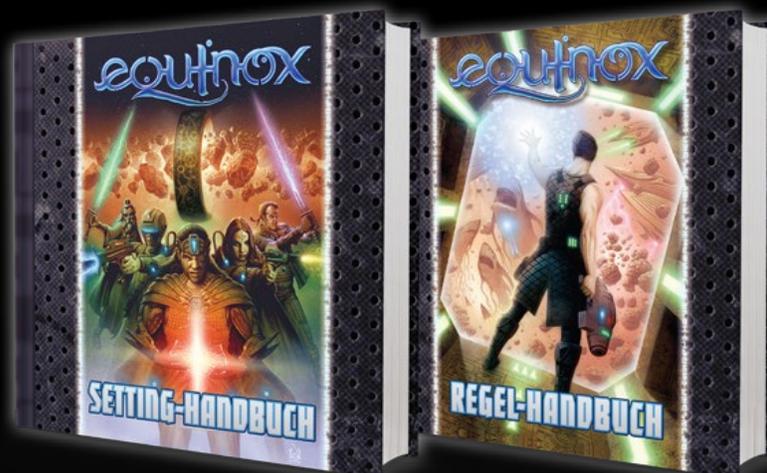


In der dunklen Nacht einer fernen Zukunft treiben die Trümmer einer zerbrochenen Erde durch die kalte Leere des Alls. Die Schatten der Vergangenheit scheinen vertrieben und die dunklen Wolken am Horizont der Menschheit von uns selbst gemacht. Seit dem Großen Dimkrieg, in welchem die Erde ihre Zerstörung fand, sind die Menschen rastlos, in der Leere verstreut, ihrer Wiege beraubt. Das Sol System ist zum letzten sicheren Versteck für Vaganten geworden, ausgestoßene Rebellen, die sich gegen die unterdrückende Macht des Konsortiums stellen – einer faschistischen Regierung, die über die Reste der Erde und ihrer Kolonien herrscht. Wahre Freiheit findet man nur zwischen den Sternen, so die Stimmen des Galaktischen Untergrunds.

Für sie ist der Krieg noch nicht vorbei. Er hat gerade erst begonnen.

Rase in Hybridschiffen durch den Astralraum, der ferne Planeten und entlegene Galaxien verbindet, gebiete über atemberaubende mystische Kräfte, nutze geheimnisvolle Dimtechrelikte und bediene Dich arkaner Technologien! Werde ein ruheloser Wanderer am Rande der galaktischen Gesellschaft, überlebe und schlage Dich in einem vom Krieg zerrissenen Sonnensystem durch! Ob Sonderling, Schurke, Söldner, Pirat, Idealist, Forscher oder nur ein Träumer, der auf der Suche nach Abenteuern von zu Hause fortging: Du bist Teil des Galaktischen Untergrunds. Bekämpfe die Alpträume, die in unser Universum eingefallen sind, beginne eine Revolution gegen die repressive und verdorbene Regierung des Konsortiums und erforsche den unbekanntes Weltraum hinter dem Schleier...

equinox ist ein Fantasy-Rollenspiel in einer fernen, vom Krieg verwüsteten Zukunft voller fantastischer Action, beängstigender Intrigen und mystischer Mächte. Dieses Schnellstarter-Set lässt Euch ohne Umwege in die Welt von equinox eintauchen und vermittelt einen ersten Eindruck über die Welt und das Regelsystem.



PROINDIE



www.equinox-rpg.de