

Bei Betreten **jedes Raumes ab B3**: Luftzug durch Vakuum.

B2. Banditen

Diplomacy DCs:

- Meleren: 18
- Shechera: 21

Epiphany

Meleren: 2 _____

Shechera: 0 _____

Silver Crusade PCs: +2 auf Würfe, die Epiphany beeinflussen (Subtier 1-2: +4)

Wenn Shechera < 3 EP: -2 auf alle Würfe

Wenn Gelegenheit: DC 18 Diplomacy check, Bonus = aktuelle Epiphany Points

- Heilung NPC auf ½ max. HP: +1 EP
- Schutz der NPCs: +1 EP (beide)
- Opfer oder Risiko für die NPCs eingehen: +1 EP (beide)
- Mit NPC über sein Leben reden: +1 EP
- Intimidate benutzen: -1 EP (beide)
- NPC als Vorhut benutzen: -2 EP (beide)
- Freiwillig in Kommandoraum: +2 EP (beide)

Erstickungsregeln

Luft anhalten: 2 Runden je Punkt in Konstitution

Standard oder Full-Round action: -1 Runde

Anschließend: DC 10 Con-Check je Runde, +1 je Erfolg

Fehlschlag: Bewusstlos mit 0 hp, nächste Runde -1 hp und sterbend

Success Conditions

- Primary:
 - Dem Security Sublevel entkommen
- Secondary: 3 oder mehr von
 - ☐ Das Blechamulett von den Banditen bekommen
 - ☐ Den Lift mit einem Ion Gauntlet reaktivieren
 - ☐ Den Schrank im Krankenquartier mit einem Ion Gauntlet öffnen
 - ☐ Mit einem e-Pick einen Disable Device schaffen
 - ☐ Technologische Gegenstände im Lagerraum finden und erkennen
 - ☐ Atmosphäre wiederhergestellt
- Silver Crusade Faction Boon
 - Meleren oder Shechera > 5 EP, oder
 - Meleren + Shechera 7+ EP