

**Missionsbogen**

- **Missionstyp:** Wiederbeschaffung
  - **Startpunkt:** Punkt S im ersten Kapitel
  - **Zielort:** Punkt Z im letzten Kapitel
  - **Rückkehrpunkt:** Punkt R im ersten Kapitel
  - **Missionserfolg:** Ziel aufnehmen und zum Rückkehrpunkt bringen.
  - **Missionsfehlschlag:** Ziel wird zerstört/getötet
  - **Auftragsgeber:** Hoher Politiker
  - **Identität Auftragsgeber:** Der Auftraggeber ist das, was er ist.
  - **Ziel:** Seltene Kreatur
- **Belohnung:** 10k bei Auftragsvergabe und 30 kC bei erfolgreicher Beendigung der Mission.
  - **Zahlungsbereitschaft:** Die Belohnung wird wie versprochen ausgezahlt
  - **Gegenspieler:** Sekte oder andere Glaubensgemeinschaft
  - **Kapitelanzahl:** 3
  - **Kapitel 1 – Kapiteltyp:** Suche
  - **Kapitel 2 – Kapiteltyp:** Reise
  - **Kapitel 3 – Kapiteltyp:** Entdecken
  - **Kapitel 4 – Kapiteltyp:** -

**Kapitel 1**

- **Kapiteltyp:** Suche
- **Kapitelauflage:** Einbruch
- **Kapitelauflage – Details:** S → Z=Wertvolles Kunstwerk → R
- **Biom:** Wald
- **Biom-Regeln:** Sichtweite ist auf Bodenhöhe eingeschränkt
- **Schwerkraft:** Größe 6, Schwerkraft 1,2
- **Atmosphäre:** Standard
- **Lichtverhältnisse:** Tag
- **Klimazone:** 5
- **Wetter:** -
- **Reisezeit pro Verbindung:** 2 Tage / Boden 30 min / Flug 5 min
- **Kartenstruktur:** 5x5

**Ereignisliste (w6: 1-3=Kein Ereignis, 4-6=Ereignis mit w20):**

- 1: Einstürzender Boden
- 2: Erdbeben
- 3: Einsinken
- 4-5: Insektenkolonie
- 6: Wetteränderung
- 7-8: Verirrt
- 9: Überfall
- 10: Pilzkolonie
- 11: Buschfeuer
- 12: Holzfällercamp
- 13: Geysir
- 14: Giftige Gase
- 15-20: Fleck

**Kapitel 2**

- **Kapiteltyp:** Reise
- **Kapitelauflage:** Überlandreise auf Zeit
- **Kapitelauflage – Details:** S → in 10 Tagen bei Z
- **Biom:** Berge
- **Biom-Regeln:** -
- **Schwerkraft:** Größe 6, Schwerkraft 1,2
- **Atmosphäre:** Standard
- **Lichtverhältnisse:** Tag
- **Klimazone:** 5
- **Wetter:** -
- **Reisezeit pro Verbindung:** 3 Tage / Boden 1 Stunde / Flug 5 min
- **Kartenstruktur:** 3x5

**Ereignisliste (w6: 1-3=Kein Ereignis, 4-6=Ereignis mit w20):**

- 1: Einstürzender Boden
- 2: Erdbeben
- 3: Lawine
- 4: Wetteränderung
- 5-6: Steinrutsch
- 7-11: Steilwand
- 12-13: Verirrt
- 14: Überfall
- 15-20: Fleck

**Kapitel 3**

- **Kapiteltyp:** Entdecken
- **Kapitelauflage:** Erforschen
- **Kapitelauflage – Details:** S → Verdeckter Punkt Z erforscht
- **Biom:** Bunkeranlage
- **Biom-Regeln:** -
- **Schwerkraft:** Standard
- **Atmosphäre:** Standard
- **Lichtverhältnisse:** -
- **Klimazone:** -
- **Wetter:** -
- **Reisezeit pro Verbindung:** 10 min
- **Kartenstruktur:** 5x10

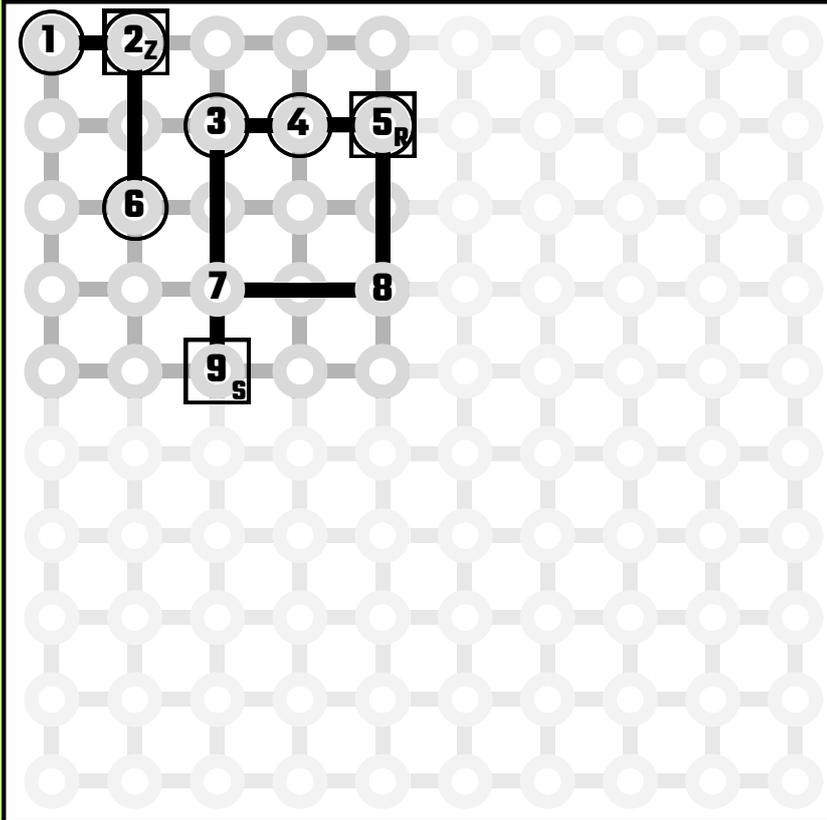
**Ereignisliste (w6: 1-3=Kein Ereignis, 4-6=Ereignis mit w20):**

- 1-4: Einstürzender Boden
- 5-6: Erdbeben
- 7-8: Insektenkolonie
- 9: Verirrt
- 10-11: Überfall
- 12: Pilzkolonie
- 13-14: Giftige Gase
- 15-20: Fleck

**Kapitel 4**

- **Kapiteltyp:**
- **Kapitelauflage:**
- **Kapitelauflage – Details:**
- **Biom:**
- **Biom-Regeln:**
- **Schwerkraft:**
- **Atmosphäre:**
- **Lichtverhältnisse:**
- **Klimazone:**
- **Wetter:**
- **Reisezeit pro Verbindung:**
- **Kartenstruktur:**

**Ereignisliste (w6: 1-3=Kein Ereignis, 4-6=Ereignis mit w20):**

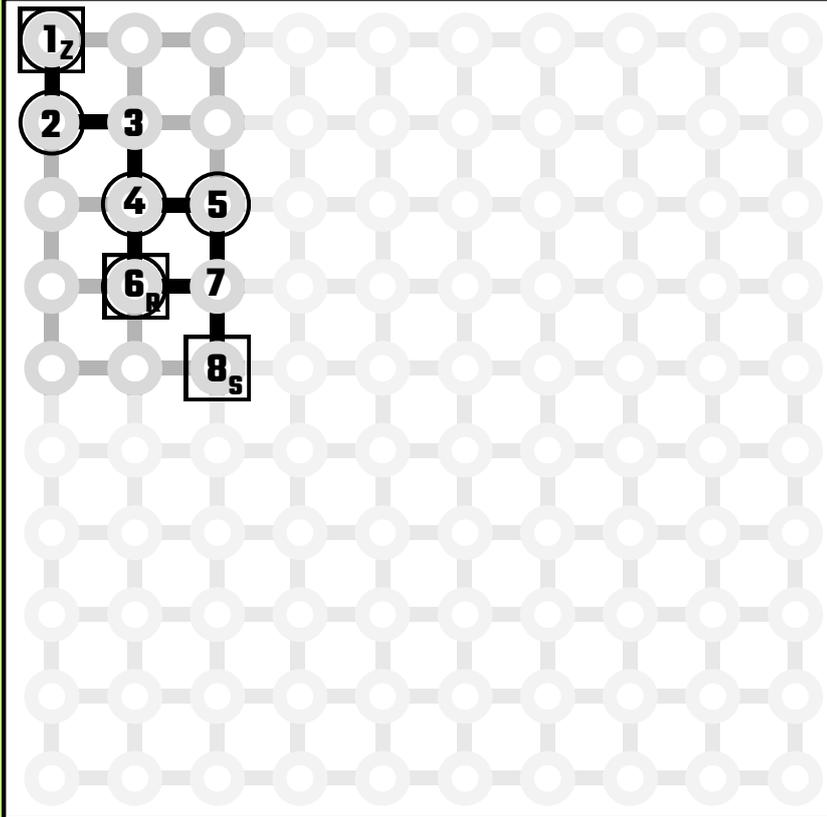
**Karte**

**Notizen:**

Die Orte 1, 2 und 6 gelten als getrennt. Der Zugang muss durch die Krallen noch gefunden werden.

Nachdem die Krallen im dritten Kapitel das Ziel erreicht und das Zielobjekt (die seltene Kreatur) erhalten haben, müssen sie zum Ort 6 auf dieser Karte, dem Rückkehrpunkt, zurückkehren. An diesem Ort wartet der Auftraggeber mit der Belohnung für die Krallen.

**Orte**

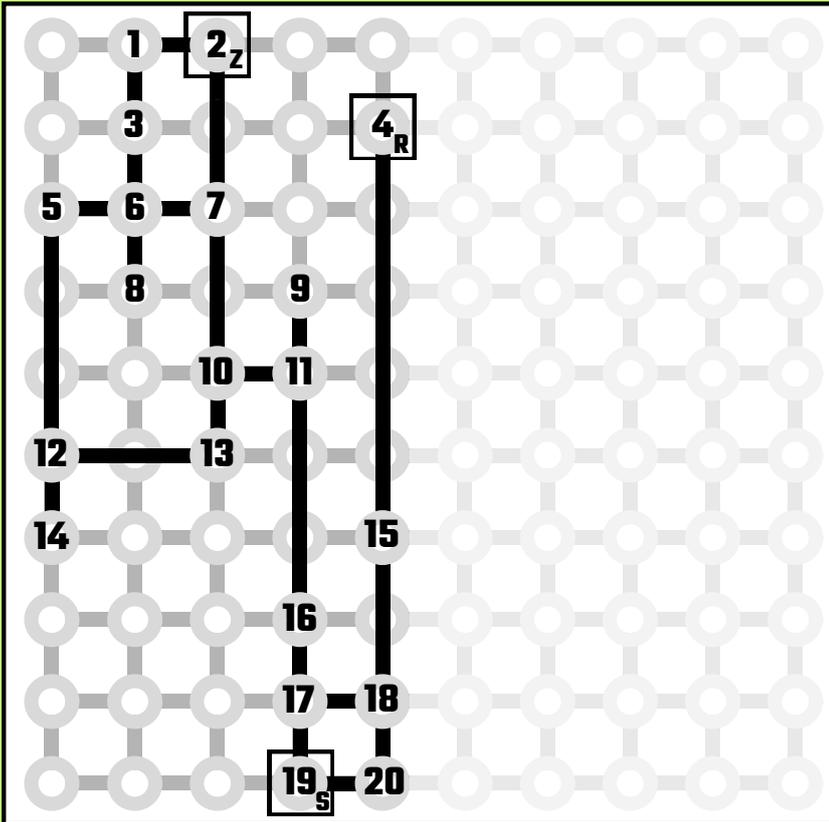
Nr	Ortsname	Details/Eigenschaft	Gegnergruppe	Notiz
1.	Hoher Berg - Kegelberg (L), umkämpft	/ Gegner: Sicherheit und Offensichtlich Schlecht, Agressiv		
2.	Gefängnis - Haftanstalt mit Arbeitslager (L), verfallen	/ Gegner: Gangbesuch, Flüchtchen		
3.	Wald - Röhrenwald (L), verfallen	/ Gegner: Touristen, Friedlich		
4.	Wald - Pilzwald (L), verfallen	/ Gegner: Trapper, Neutral		
5.	Hotel - Resort mit Freizeitanlage (L), belebt	/ Gegner: Techhimmel, Friedlich		
6.	Wasserfall - Blockfall (L), belebt	/ Gegner: Flüchtchen, Neutral		
7.	Heiße Quelle - Geysir, belebt	/ Gegner: Unerwartet, Neutral		
8.	Wasserfall - Rutschfall, belebt	/ Gegner: In der Falle, Aggressiv		
9.	Felsspalte - Viele kleine Felsspalten, belebt	/ Gegner: Flüchtchen, Neutral		

**Karte**

**Notizen:**

Die Krallen haben 10 Tage Zeit, den Ort 1 (Zielpunkt) zu erreichen. Die Reisezeit liegt aber bei 3 Tagen pro Knotenpunkt, sodass sich die Krallen etwas ausdenken müssen.

**Orte**

Nr	Ortsname	Details/Eigenschaft	Gegnergruppe	Notiz
1.	Wasserfall - Bandfall (L)	belebt / Gegner: In die Falle, Friedlich		
2.	See - Kratersee (L)	belebt / Gegner: Offensichtlich Schlecht, Aggressiv		
3.	Felsspalte Tiefe Felsspalte	verfallen / Gegner: In die Falle, Aggressiv		
4.	Wald - Leuchtender Wald (L)	belebt / Gegner: Trapper, Flüchtler		
5.	See - See (L)	belebt / Gegner: Flüchtler, Aggressiv		
6.	Hoher Berg - Kegelberg (L)	belebt / Gegner: Flüchtler, Friedlich		
7.	Höhle - Kleine Höhle	belebt / Gegner: Unerwartet, Neutral		
8.	Farm - Kleine Farm	Vieh, vollautomatisch mit Synts, verfallen / Gegner: Magisch Verrückt, Friedlich		

**Karte**

**Notizen:**

Der Aufbau der Karte und auch die Position der Orte sind den Krallen unbekannt.

An Ort 2 befindet sich das Zielobjekt, die seltene Kreatur. Sie wird von den Gegenspielern (BOSS - Der Gral) bewacht, die sich auch bergen wollen.

Nachdem die Krallen das Zielobjekt in Ort 2 (Ziel) gefunden haben, müssen sie die Karte über den Rückkehrpunkt Ort 4 verlassen und das Zielobjekt zu Ort 5 des ersten Kapitels zurückbringen.

**Orte**

Nr	Ortsname	Details/Eigenschaft	Gegnergruppe	Notiz
1.	Quartiere	- Großraumquartier mit einem Sanitärbereich (10 bis 25 Personen), belebt	/ Gegner: Techhimmel, Neutral	
2.	Kommandobrücke	- Brückenzentrisch, verfallen	/ Gegner: Gegenspieler - BOSS Der Gral, Aggressiv	
3.	Medizinische Station	- volle Biotech-Ausrüstung, Chirurgie-Ausrüstung, Heiltank und Medic-Fabber mit Zuchtank, belebt	/ Gegner: Bobby, Neutral	
4.	Verteidigungssystem	- Geschütz, belebt	/ Gegner: Techhimmel, Friedlich	
5.	Forschung	- Umwelt, verfallen	/ Gegner: Magisch Verrückt, Neutral	
6.	Militär	- Ausbildungslager, umkämpft	/ Gegner: Kontrolle und Gangbesuch, Aggressiv	
7.	Hydroponischer Garten	- Großer Garten, belebt	/ Gegner: Ein Rudel, Neutral	
8.	SecStation	- Mittlere Station, verfallen	/ Gegner: Gangbesuch, Flüchtchen	
9.	Verteidigungssystem	- Geschütz, belebt	/ Gegner: Heimliche Klaue, Neutral	
10.	Messe	- Minimalistische Messe mit langen Bänken und einfachen vollautomatischen Nahrungsautomaten, belebt	/ Gegner: Techhimmel, Friedlich	
11.	Messe	- Normale Messe mit Tischen für mehrere Personen, automatischen Küchen und Entertainmentbereich, belebt	/ Gegner: Ein Rudel, Friedlich	
12.	Verteidigungssystem	- Geschütz, belebt	/ Gegner: Heimliche Klaue, Friedlich	
13.	Werkstatt	- kleine Werkstatt, umkämpft	/ Gegner: Magisch Verrückt und Gangbesuch, Aggressiv	
14.	Hanger	- Kleiner Hangar mit Werkstatt und Ersatzteillager, belebt	/ Gegner: Erhöhte Präsenz, Neutral	
15.	Messe	- Minimalistische Messe mit langen Bänken und einfachen vollautomatischen Nahrungsautomaten, belebt	/ Gegner: Kontrolle, Flüchtchen	
16.	Quartiere	- Großraumquartier mit einem Sanitärbereich (10 bis 25 Personen), belebt	/ Gegner: Magisch Verrückt, Neutral	
17.	Werkstatt	- große Werkstatt mit Ersatzteillager und Fabber, belebt	/ Gegner: Techhimmel, Neutral	
18.	Forschung	- Umwelt, verfallen	/ Gegner: Touristen, Aggressiv	
19.	Lebenserhaltung	- technische Zentrale mit großen Maschinen, belebt	/ Gegner: Magisch Verrückt, Neutral	
20.	Messe	- Normale Messe mit Tischen für mehrere Personen, automatischen Küchen und Entertainmentbereich, belebt	/ Gegner: Magisch Verrückt, Friedlich	