

41-VEX

1"-YMA

KOLONIST

30J0A1N↓



CHARAKTERMAPPE

Starte hier: Auf dieser Doppelseite findest du alle Informationen, die du benötigst, um mit dem Abenteuer zu beginnen.

CHARAKTERBOGEN

Dies ist dein Charakterbogen. Er enthält alle Informationen, die du im Laufe des Spiels benötigst. Außerdem kannst du hier über Gesundheitszustand, Waffen, Rüstung und Ausrüstung deines Charakters Buch führen.

EIGENSCHAFTEN UND FERTIGKEITEN

- Eigenschaften fließen in die Berechnung vieler Spielwerte mit ein, werden aber nur selten direkt gebraucht. Immer wenn du etwas versuchst, das scheitern könnte, würfelst du eine Fertigungsprobe. Die Würfel, die du dabei verwendest, sind dein „Würfelpool“. Dieser leitet sich aus deinem Rang in der jeweiligen Fertigkeit und einem deiner Eigenschaftswerte ab. Wenn du mehr als würfelst, gelingt deine Aktion.
- Auf der Rückseite des **EINSTEIGER**-Regelhefts findest du Informationen zu allen Fertigkeiten noch ein Mal nachlesen.

WÜRFEL UND IHRE SYMBOLE



Erfolg-Symbole werden von Fehlschlag-Symbolen negiert. Wenn am Ende noch mindestens ein Erfolg-Symbol übrig ist, gelingt die Probe.



Triumph-Symbole zählen als Erfolg-Symbole und lösen gleichzeitig einen mächtigen positiven Nebeneffekt aus.



Vorteil-Symbole weisen auf einen positiven Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe scheitert. Vorteil-Symbole und Bedrohung-Symbole negieren sich gegenseitig.



Fehlschlag-Symbole negieren Erfolg-Symbole . Wenn genügend Fehlschlag-Symbole vorhanden sind, um alle Erfolg-Symbole zu negieren, scheitert die Probe.



Verzweiflung-Symbole zählen als Fehlschlag-Symbole (d.h. sie negieren Erfolg-Symbole) und lösen gleichzeitig einen mächtigen negativen Nebeneffekt aus.



Bedrohung-Symbole weisen auf einen negativen Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe gelingt. Bedrohung-Symbole und Vorteil-Symbole negieren sich gegenseitig.



Begabungswürfel Trainingswürfel Schwierigkeitswürfel Herausforderungswürfel Verstärkungswürfel Komplikationswürfel Machtwürfel

CHARAKTERBOGEN

NAME: **41-VEX**

SPEZIES **DROIDE**

BERUF **KOLONIST**



EIGENSCHAFTEN



FERTIGKEITEN

2

FERTIGKEIT	RANG	WÜRFELPOOL
Astronavigation (Int)	0	
Athletik (Str)	0	
Charme (Cha)	1	
Computertechnik (Int)	0	
Coolness (Cha)	1	
Disziplin (Will)	0	
Einschüchterung (Will)	0	
Führungsqualität (Cha)	0	
Heimlichkeit (Gew)	0	
Infiltration (Lis)	0	
Körperbeherrschung (Gew)	0	
Mechanik (Int)	1	
Medizin (Int)	2	
Pilot (Gew)	0	
Straßenwissen (Lis)	0	
Täuschung (Lis)	0	
Überleben (Lis)	0	
Verhandeln (Cha)	1	
Wachsamkeit (Will)	0	
Wahrnehmung (Lis)	0	
Widerstandskraft (Str)	1	
Wissen (Int)	1	
KAMPFFERTIGKEIT		
Artillerie (Gew)	0	
Handgemenge (Str)	0	
Leichte Fernkampfaffen (Gew)	0	
Nahkampfaffen (Str)	0	
Schwere Fernkampfaffen (Gew)	0	

3 ABSORPTION

3

4 WUNDEN

12	
LIMIT	AKTUELL

5 ERSCHÖPFUNG

11	
LIMIT	AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

6

MEDIKIT

Einmal pro Begegnung kannst du die Fertigkeit Medizin einsetzen, um einen Kameraden zu heilen. Die Probe ist einfach (♦), wenn der Patient höchstens sein halbes Wundenlimit erreicht hat, mittelschwer (♦♦), wenn er über der Hälfte liegt, und schwierig (♦♦♦), wenn er das Wundenlimit bereits überschritten hat. Er baut 1 Wunde pro ★ und 1 Erschöpfung pro ☹ ab. Einmal pro Abenteuer kannst du auch eine kritische Verletzung heilen. Die Schwierigkeit hängt von der kritischen Verletzung ab.

WAFFEN & AUSTRÜGUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜFELPOOL
Leichte Blasterpistole	Leichte Fernkampfwaffen	Mittel	5	♦♦
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 5 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ★. • ☹☹☹☹ verursacht eine kritische Verletzung. 				
Betäubungsgranaten	Leichte Fernkampfwaffen	Kurz	8 Betäubung	♦♦
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 8 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ★. Der gesamte Schaden wird auf das Erschöpfungslimit des Ziels angerechnet. • ☹☹☹ aktiviert Explosion 8: Alle Charaktere in Nahkampfreichweite des Ziels erleiden 8 Betäubungsschaden. • Du hast 3 Betäubungsgranaten. Jede Granate kann nur einmal benutzt werden. 				
Fäuste	Handgemenge	Nahkampf	2	♦♦
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 2 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolgssymbol ★. • ☹☹☹☹☹ verursacht eine kritische Verletzung. 				
SONSTIGE AUSTRÜGUNG				
2 Notfall-Reparatursets	Kann als Aktion benutzt werden, um bei einem Droiden 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.			
Komlink	Stellt eine Verbindung zu den Komlinks anderer Charaktere her.			
Droidenchassis	Absorption +1 dank stabiler Metallplatten (bereits eingerechnet)			
Medikit	Kann als Aktion benutzt werden, um organische Lebensformen mit der Fertigkeit Medizin zu reparieren, zu heilen.			

GELO

400 Credits

- 3** Absorption reduziert entstehenden Schaden und kann die Entstehung von Wunden vermeiden. Der Absorptionswert ist die Summe aus deinem Stärkewert und der Absorption deiner Rüstung.
- 4** Wunden stellen körperlichen Schaden dar. Wenn dein Wundenlimit überschritten wird, ist der Schaden an deiner Hardware so groß, dass du das Bewusstsein verlierst und eine kritische Verletzung erleidest. Da du ein Droide bist, können deine Wunden mit Notfall-Reparatursets oder der Fertigkeit Mechanik repariert werden.
- 5** Erschöpfung misst deine Anstrengung, psychische Belastung und Benommenheit. In deinem Spielzug kannst du freiwillig 2 Erschöpfung hinnehmen, um ein zweites Manöver ausführen zu können. Erschöpfung kommt und geht schneller als Wunden. Wenn du dein Erschöpfungslimit überschreitest, fährt deine Software herunter und du brichst bewusstlos zusammen.
- 6** Du kannst im Laufe deiner Abenteuer auch kritische Verletzungen erleiden, z.B. wenn du angegriffen wirst oder wegen Überschreiten des Wundenlimits zusammenbrichst. Vermerke jede kritische Verletzung auf deinem Charakterbogen! Auf der Rückseite des **EINSTEIGERSET**-Abenteuerhefts kannst du dann die genauen Auswirkungen nachlesen.

DEIN SPIELZUG

In jedem Spielzug hast du 1 Aktion und 1 Manöver (in beliebiger Reihenfolge).

Als Aktion kannst du:

- angreifen
- eine Fertigkeit einsetzen
- die Aktion gegen ein weiteres Manöver eintauschen

Als Manöver kannst du:

- dich bewegen
- zielen
- in Deckung gehen
- eine Waffe oder einen Gegenstand ziehen oder wegstecken
- mit der Umgebung interagieren
- in oder aus dem Nahkampf gehen
- aufstehen

Du kannst 2 Erschöpfung hinnehmen, um ein 2. Manöver zu erhalten. 2 Manöver pro Zug sind das absolute Maximum.

Außerdem hast du beliebig viele Nebenaktionen.

Stopp! Nicht umblättern, bevor der SL das Zeichen dazu gibt.

Fortsetzung: Auf dieser Doppelseite findest du neue Informationen, die dir dabei helfen, dein Abenteuer fortzuführen.

STEIGERUNG

Du hast soeben 10 Erfahrungspunkte (EP) erhalten. Suche dir aus folgender Liste Verbesserungen im Gesamtwert von 10 EP aus!

AUSWAHLMENÜ

EP-KOSTEN **10**

1 Verhandeln (Fertigkeit)

Du übst dich darin, mit anderen zu verhandeln und zu feilschen und erhältst dadurch einen Rang in der Fertigkeit Verhandeln. Dein Würfelpool verbessert sich von auf .

Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Auf jeden Fall solltest du den korrekten Rang (1 oder 2) und Würfelpool in der Fertigkeitenliste mit einem Kreis markieren.

EP-KOSTEN **10**

2 Leichte Fernkampfaffen (Fertigkeit)

Du trainierst den Umgang mit leichten Fernkampfaffen und erhältst dadurch einen Rang in der gleichnamigen Fertigkeit. Dein Würfelpool verbessert sich von auf .

Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Auf jeden Fall solltest du den korrekten Rang (0 oder 1) und Würfelpool in der Fertigkeitenliste mit einem Kreis markieren.

EP-KOSTEN **5**

3 Starrsinn (Talent)

Du erlernst das Talent Starrsinn. Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Auf jeden Fall solltest du das korrekte Erschöpfungslimit (11 oder 12) mit einem Kreis markieren.

Starrsinn: Dein Erschöpfungslimit steigt um 1, also von 11 auf 12.

EP-KOSTEN **5**

Arzt (Talent)

Du erlernst das Talent Arzt. Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an.

Arzt: Erfolgreiche Medizinproben zum Behandeln von Wunden heilen 1 zusätzliche Wunde.

CHARAKTERBOGEN

NAME: **41-VEX**

SPEZIES **DROIDE**

BERUF **KOLONIST**



EIGENSCHAFTEN

2

STÄRKE

2

GEWANDTHEIT

4

INTELLIGENZ

1

LIS

1

WILLENSKRAFT

2

CHARISMA

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	WÜRFELPOOL
Astronavigation (Int)	0	
Athletik (Str)	0	
Charme (Cha)	1	
Computertechnik (Int)	0	
Coolness (Cha)	1	
Disziplin (Will)	0	
Einschüchterung (Will)	0	
Führungsqualität (Cha)	0	
Heimlichkeit (Gew)	0	
Infiltration (Lis)	0	
Körperbeherrschung (Gew)	0	
Mechanik (Int)	1	
Medizin (Int)	2	
Pilot (Gew)	0	
Straßenwissen (Lis)	0	
Täuschung (Lis)	0	
Überleben (Lis)	0	
1 Verhandeln (Cha)	1 / 2	
Wachsamkeit (Will)	0	
Wahrnehmung (Lis)	0	
Widerstandskraft (Str)	1	
Wissen (Int)	1	
KAMPFFERTIGKEIT		
Artillerie (Gew)	0	
Handgemenge (Str)	0	
2 Leichte Fernkampfaffen (Gew)	0 / 1	
Nahkampfaffen (Str)	0	
Schwere Fernkampfaffen (Gew)	0	

KARRIEREBAUM: KOLONIST 2

Berufsfertigkeiten: Charme, Coolness, Führungsqualität, Medizin, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Widerstandskraft, Wissen

Entschlossenheit
Immer wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, wird diese um 1 reduziert (bis zu einem Minimum von 1).

Arzt
Immer wenn du eine Medizinprobe ablegst, um die Wunden eines Patienten zu behandeln, regeneriert er 1 zusätzliche Wunde pro Talentrang.

Entwaffnendes Lächeln
Bei all deinen Führungsqualität- und Charme-Proben wird ein Komplikationswürfel ■ entfernt.

Starrsinn
Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 pro Talentrang.

5

Forscher
Bei all deinen Wissen-Proben wird ein Komplikationswürfel ■ entfernt. Außerdem dauern deine Recherchen nur halb so lang wie normal.

Stim-Injektion
Du kannst die Aktion Stim-Injektion ausführen: Lege eine mittelschwere (◆) Medizin-Probe ab. Bei Erfolg kann ein Verbündeter in Nahkampfreichweite eine Eigenschaft um 1 erhöhen, erleidet aber 4 Erschöpfung.

Beflügelnde Worte
Du kannst die Aktion Beflügelnde Worte ausführen: Lege eine mittelschwere (◆) Führungsqualität-Probe ab. Jedes ☆ lässt einen Verbündeten in kurzer Reichweite 1 Erschöpfung abbauen. Du kannst ☹ ausgeben, damit jeder betroffene Verbündete 1 weitere Erschöpfung abbaut.

Zähigkeit
Dein Wundenlimit steigt um 1.

10

Starrsinn
Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 pro Talentrang.

Multitalent
Wähle zwei Fertigkeiten. Diese werden permanent zu Berufsfertigkeiten.

Arzt
Immer wenn du eine Medizin-Probe ablegst, um die Wunden eines Patienten zu behandeln, heilst du 1 zusätzliche Wunde pro Talentrang.

Anatomiekurs
Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt ausgeben, um Zusatzschaden in Höhe deiner Intelligenz zu verursachen.

15

ERFAHRUNGSPUNKTE AUSGEBEN

Der SL wird dir in regelmäßigen Abständen Erfahrungspunkte verleihen. Diese kannst du zur Verbesserung deines Charakters ausgeben, indem du Fertigkeiten trainierst oder auf deinem Talentbaum voranschreitest. Mehr dazu findest du auf S. 11 des **EINSTEIGER**-Regelhefts.

Fertigkeiten trainieren 1

Die Kosten für das Trainieren einer Fertigkeit hängen davon ab, ob es sich um eine Berufsfertigkeit handelt oder nicht. Jede Fertigkeit hat 5 Ränge, die man durch Training erreichen kann.

Eine Berufsfertigkeit zu trainieren kostet fünfmal den Wert des nächsthöheren Rangs. Wenn du z.B. eine Berufsfertigkeit von Rang 0 (untrainiert) auf Rang 1 steigern willst, kostet dich das 5 Erfahrungspunkte. Um in einer Berufsfertigkeit von Rang 1 auf Rang 2 zu kommen, musst du 10 Erfahrungspunkte bezahlen. Jeder Rang muss einzeln gekauft werden. Eine Berufsfertigkeit von Rang 0 auf Rang 2 zu steigern, würde also 15 Erfahrungspunkte kosten (5 EP für die Steigerung von Rang 0 auf Rang 1 und weitere 10 EP für die Steigerung von Rang 1 auf Rang 2).

Du kannst auch Fertigkeiten trainieren, die nicht zu deinen Berufsfertigkeiten gehören. Jeder Rang in einer Nicht-Berufsfertigkeit kostet dich 5 zusätzliche Erfahrungspunkte. Wenn du z.B. eine Nicht-Berufsfertigkeit von Rang 0 (untrainiert) auf Rang 1 steigern willst, kostet dich das 10 Erfahrungspunkte. Um in einer Nicht-Berufsfertigkeit von Rang 1 auf Rang 2 zu kommen, musst du 15 Erfahrungspunkte bezahlen usw.

Talente erwerben 2

Talente kannst du über deinen Karrierebaum auswählen. Der Karrierebaum ist ein innovatives System zur Weiterentwicklung deines Charakters, das jedoch an spezielle Regeln und Einschränkungen gebunden ist.

Wie du sehen kannst, hat dein Karrierebaum drei Zeilen und vier Spalten. Die Kosten eines Talents hängen von seiner Zeile ab. Die oberste Zeile ist die günstigste. Jedes Talent darin kostet 5 EP. Ein Talent aus der mittleren Zeile kostet schon 10 EP, während man in der letzten Zeile sogar 15 EP pro Talent bezahlen muss.

Bitte beachte, dass jedes Talent deines Baums durch Verbindungslinien mit anderen Talenten verknüpft ist. Kaufen darfst du nur Talente aus der obersten Zeile sowie jedes Talent, das durch eine Verbindungslinie mit einem bereits erworbenen Talent verknüpft ist. Jeder Eintrag deines Karrierebaums kann nur einmal gekauft werden. Nur wenn ein Talent mehrfach in deinem Baum vorkommt, kannst du es auch mehrmals erwerben. Immer wenn du ein Talent zum zweiten – oder weiteren – Mal lernst, steigt dein Talentrang darin um 1.



Erfolg Triumph Vorteil Fehlschlag Verzweiflung Bedrohung



Begabungswürfel ◆ Trainingswürfel ● Schwierigkeitswürfel ◆ Herausforderungswürfel ● Verstärkungswürfel □ Komplikationswürfel ■ Machtwürfel ○

41-VEX' GESCHICHTE

Im Programmcode des Droiden 41-VEX gibt es eine wichtige Subroutine: Selbstverbesserung. Nicht unangemessen für einen Arzt. Schließlich bilden sich auch organische Ärzte ständig weiter, verfeinern ihre Techniken und entwickeln neue Behandlungsmethoden. Warum sollte 41-VEX also anders sein? Leider hat das Schicksal ihn in ein kleines Krankenhaus in Mos Eisley auf dem Wüstenplaneten Tatooine verschlagen. Nicht unbedingt der ideale Ort, um sich in Sachen Medizin weiterzubilden. Also rostete 41-VEX jahrzehntelang vor sich hin und behandelte Blasterverbrennungen und gebrochene Gliedmaßen nach Kneipenschlägereien und Verkehrsunfällen. Seinen Traum von modernster Chirurgensoftware und neuesten medizinischen Algorithmen hatte er schon fast aufgegeben.

Jahrzehnte vergingen und niemand dachte daran, den Erinnerungsspeicher von 41-VEX gelegentlich zu formatieren. Daher bildete seine Programmstruktur im Laufe der Zeit ein paar Eigenheiten aus. Er kam zu der Überzeugung, dass es für ihn nur eine Möglichkeit gäbe, ein besserer Arzt zu werden: Er müsste seine Freiheit erkaufen. Also wandte er sich an einen der örtlichen Geldverleiher, der für Teemo den Hutt arbeitete.

Teemo versprach 41-VEX freie Hand bei der Verbesserung seiner Kernsysteme, doch zum großen Unglück des Droiden war der Hutt nicht besonders aufrichtig. Er bot dem Droiden diverse Hard- und Softwareupgrades an, die in seinem Palast in Mos Shuuta vorgenommen werden sollten. Doch kaum war 41-VEX dort angekommen, verpasste man ihm schon einen Haltebolzen und zwang ihn dazu, Teemos Wachleute und Gladiatoren zusammenzuflicken. Allerdings gelang es 41-VEX, die Wartungs- und Reparatursoftware des Hutts anzuzapfen und ein paar der versprochenen Upgrades trotzdem herunterzuladen.

Das Glück des Droiden hielt an: Bald lernte er Teemos Lieblingsgladiator, den Wookiee Lowhrrick, und einen hitzköpfigen jungen Piloten namens Pash kennen. Die beiden wurden für 41-VEX das, was „Freunden“ am nächsten kommt. Lowhrrick war immer wieder Patient des Droiden gewesen und Pash brauchte regelmäßig seine Hilfe bei der Reparatur seines Raumschiffs, das seltsamerweise ständig defekt war. Als 41-VEX vor Kurzem von Lowhrricks Fluchtplänen hörte, machte er ihn mit Pash bekannt. Sofort riss der Wookiee den Haltebolzen des Droiden ab und bot an, ihn mitzunehmen.