

# BELANDI

EMJKW71

GESANDTE

EMJKW71



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 **EINSTEIGERSET**-Regelhefts findest du Informationen zu allen Fertigkeiten noch einmal zum 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 : BELANDI

SPEZIES MIRIALANERIN

BERUF GESANDTE



#### EIGENSCHAFTEN

1



STÄRKE



GEWANDTHEIT



INTELLIGENZ



LIS



WILLENSKRAFT



CHARISMA

#### FERTIGKEITEN

2

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

**3** ABSORPTION

**3**

**4** WUNDEN

**13**

LIMIT AKTUELL

**5** ERSCHÖPFUNG

**13**

LIMIT AKTUELL

**6** KRITISCHE VERLETZUNGEN

**ARZTKOFFER**

Einmal pro Begegnung kannst du mit Medizin einen Verbündeten heilen. Die Probe ist **einfach** (1), wenn der Charakter auf oder unter der Hälfte seines Wundenlimits liegt, **mittelschwer** (2), wenn er über der Hälfte liegt, und **schwierig** (3), wenn er über seinem Wundenlimit liegt. Er heilt 1 Wunde pro  $\star$  und 1 Erschöpfung pro  $\text{☹}$ . Einmal pro Abenteuer kannst du eine kritische Verletzung heilen. Die Schwierigkeit richtet sich nach dem Grad der Verletzung.

**WAFFEN & AUSTRÜSTUNG**

| WAFFE   | FERTIGKEIT  | REICHWEITE | SCHADEN | WÜRFEL |
|---|---|------------|---------|--------|
| <b>Blasterpistole</b>   | Leichte Fernkampfaffen  | Mittel     | 6       | ◆◆◆◆   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Treffer richtet 6 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht-negiertem Erfolgssymbol <math>\star</math> an.</li> <li>☹☹☹☹ verursacht eine kritische Verletzung.</li> </ul>   |   |            |         |        |
| <b>Fäuste</b>   | Handgemenge   | Nahkampf   | 2       | ◆◆     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Treffer richtet 2 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht negiertem Erfolgssymbol <math>\star</math> an.</li> <li>☹☹☹☹☹☹ verursacht eine kritische Verletzung.</li> </ul> |   |            |         |        |
| <b>SONSTIGE AUSTRÜSTUNG</b>   |   |            |         |        |
| <b>3 Stimpacks</b>  | Kann als Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung. |            |         |        |
| <b>Komlink</b>  | Ermöglicht Kommunikation mit anderen Charakteren mit Komlinks.  |            |         |        |
| <b>Schwere Robe</b>   | Absorption 1 (bereits berücksichtigt)   |            |         |        |
| <b>Arztkoffer</b>   | Ermöglicht dir, mit Medizin Lebewesen zu heilen.  |            |         |        |

**MACHTWERT**

1

**GELD**

400 Credits

**GESPERRT - DU KANNST DEINE MACHTFÄHIGKEITEN ERST EINSETZEN, SOBALD ES DIR DEIN SL ERSTMALS ERLAUBT.**

**MACHTFÄHIGKEITEN**

**7**

|   |
|---|
| <b>HEILUNG</b>  |
| Du kannst dich und andere mit der Macht heilen. Setze einen Machtpunkt $\text{●}$ ein, um bei dir oder einem Lebewesen in Nahkampfreichweite 3 Wunden zu heilen. Eine Heilung durch diese Fähigkeit ist nur einmal pro Begegnung möglich. |
| <b>TELEKINESE</b>   |
| Du kannst kleine Gegenstände mit der Macht bewegen. Setze einen Machtpunkt $\text{●}$ ein, um einen Gegenstand bis zur Größe eines Rucksacks in kurzer Reichweite zu einem beliebigen Punkt in kurzer Reichweite zu bewegen.              |

- Absorption** reduziert entstehenden Schaden und kann die Entstehung von Wunden vermeiden. Der Absorptionswert ist die Summe aus deinem Stärkewert und der Absorption deiner Rüstung.
- Wunden** stellen körperlichen Schaden dar. Wenn dein **Wundenlimit** überschritten wird, verlierst du das Bewusstsein und erleidest eine kritische Verletzung. Deine Wunden können mit Stimpacks oder der Fertigkeit Medizin geheilt werden.
- 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, brichst du bewusstlos zusammen.
- 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.
- Wenn du die Macht nutzen willst, wähle eine **Machtfähigkeit**, die du beherrschst, und würfle dann mit einem Machtwürfel  $\text{●}$  (da du einen Machtwert von 1 hast). Du kannst Helle-Macht-Symbole  $\text{○}$  als Machtpunkte  $\text{●}$  einsetzen, um deine Machtfähigkeit zu aktivieren. Du kannst auch Dunkle-Macht-Symbole  $\text{●}$  in Machtpunkte  $\text{●}$  umwandeln, musst allerdings für jeden derartig generierten Machtpunkt  $\text{●}$  einen hellen Schicksalsmarker auf die dunkle Seite drehen und erleidest 1 Erschöpfung.

**DEIN SPIELZUG**

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

Als **Aktion** kannst du:

- angreifen
- eine Fertigkeit einsetzen
- die Macht einsetzen
- die **Aktion** gegen ein weiteres **Manöver** tauschen

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 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

1

EP-KOSTEN **5**

#### Charme (Fertigkeit)

Du verfeinerst deinen Charme und erhältst daher einen Fertigerangs. Dein Würfelpool verbessert sich von auf .

Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Umkreise auch den korrekten Rang (0 oder 1) und den Würfelpool auf der Fertigkeitenliste.

2

EP-KOSTEN **10**

#### Medizin (Fertigkeit)

Du verbesserst deine Medizin-Kenntnisse und erhältst daher einen Fertigerangs. Dein Würfelpool verbessert sich von auf .

Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Umkreise auch den korrekten Rang (1 oder 2) und den Würfelpool auf der Fertigkeitenliste.

3

EP-KOSTEN **5**

#### Starrsinn (Talent)

Du erlernst das Talent Starrsinn. Kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Umkreise auch den korrekten Wert für das Erschöpfungslimit auf deinem Charakterbogen (egal ob du das Talent gewählt hast oder nicht).

Starrsinn: Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 (von 13 auf 14).

EP-KOSTEN **5**

#### Machtfähigkeitsaufwertung: Heilung - Kontrolle

Du hast eine Kontrollaufwertung für deine Machtfähigkeit Heilung ausgewählt. Kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Deine Machtfähigkeit wird wie folgt erweitert:

Wenn du keine Dunkle-Seite-Punkte bei der Probe auf Heilung aus gibst, erholt sich das Ziel zusätzlich von Erschöpfung in Höhe der geheilten Wunden.

CHARAKTERBOGEN

NAME : **BELANDI**

SPEZIES **MIRIALANERIN**

BÄRDER **GESANDTE**



### EIGENSCHAFTEN

**2**

STÄRKE

**3**

GEWANDTHEIT

**3**

INTELLIGENZ

**2**

LIST

**3**

WILLENSKRAFT

**2**

CHARISMA

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

## 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

**3 ABSORPTION**

3

**4 WUNDEN**

13

LIMIT
AKTUELL

**5 ERSCHÖPFUNG**

13/14

LIMIT
AKTUELL

**6 KRITISCHE VERLETZUNGEN**

### ARZTKOFFER

Einmal pro Begegnung kannst du mit Medizin einen Verbündeten heilen. Die Probe ist **einfach** (◆), wenn der Charakter auf oder unter der Hälfte seines Wundenlimits liegt, **mittelschwer** (◆◆), wenn er über der Hälfte liegt, und **schwierig** (◆◆◆), wenn er über seinem Wundenlimit liegt. Er heilt 1 Wunde pro und 1 Erschöpfung pro . Einmal pro Abenteuer kannst du eine kritische Verletzung heilen. Die Schwierigkeit richtet sich nach dem Grad der Verletzung.

### WAFFEN & AUSTRÜSTUNG

| WAFFE   | FERTIGKEIT  | REICHWEITE | SCHADEN | WÜRFEL |
|---|---|------------|---------|--------|
| <b>Blasterpistole</b>   | Leichte Fernkampfaffen  | Mittel     | 6       | ◆◆◆◆   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Treffer richtet 6 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht-negiertem Erfolg-Symbol  an.</li> <li>◆◆◆◆ verursacht eine kritische Verletzung.</li> </ul>   |   |            |         |        |
| <b>Fäuste</b>   | Handgemenge   | Nahkampf   | 2       | ◆◆     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Treffer richtet 2 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht-negiertem Erfolg-Symbol  an.</li> <li>◆◆◆◆◆◆ verursacht eine kritische Verletzung.</li> </ul> |   |            |         |        |
| SONSTIGE AUSTRÜSTUNG  |   |            |         |        |
| <b>3 Stimpacks</b>  | Kann als Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung. |            |         |        |
| <b>Komlink</b>  | Ermöglicht Kommunikation mit anderen Charakteren mit Komlinks.  |            |         |        |
| <b>Schwere Robe</b>   | Absorption 1 (bereits berücksichtigt)   |            |         |        |
| <b>Arztkoffer</b>   | Ermöglicht dir, mit Medizin Lebewesen zu heilen.  |            |         |        |

MACHTWERT

1

GELD

400 Credits

### MACHTFÄHIGKEITEN

#### HEILUNG

Du kannst dich und andere mit der Macht heilen. Setze einen Machtpunkt ein, um bei dir oder einem Lebewesen in Nahkampfreichweite 3 Wunden zu heilen. Eine Heilung durch diese Fähigkeit ist nur einmal pro Begegnung möglich.

#### TELEKINESE

Du kannst kleine Gegenstände mit der Macht bewegen. Setze einen Machtpunkt ein, um einen Gegenstand bis zur Größe eines Rucksacks in kurzer Reichweite zu einem beliebigen Punkt in kurzer Reichweite zu bewegen.

## DEIN SPIELZUG

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

Als **Aktion** kannst du:

- angreifen
- eine Fertigkeit einsetzen
- die Macht einsetzen
- die **Aktion** gegen ein weiteres **Manöver** tauschen

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 Maximum.

Außerdem hast du beliebig viele Nebenaktionen.

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



# GESANDTE: TALENTBAUM 2

Berufsfertigkeiten: Charme, Coolness, Disziplin, Führungsqualitäten, Medizin, Verhandeln, Wissen

**STARRSINN**  
Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.  
**KOSTEN 5**

**CHIRURG**  
Immer wenn du eine Medizinprobe ablegst, um die Wunden eines Patienten zu behandeln, regeneriert er 1 zusätzliche Wunde pro Talentrang.  
**KOSTEN 5**

**HEILUNG - KONTROLLE**  
Heilung erhält folgende Verbesserung: Wenn du keine Dunkle-Seite-Punkte bei der Probe auf Heilung ausgibst, erholt sich das Ziel zusätzlich von Erschöpfung in Höhe der geheilten Wunden.  
**KOSTEN 5**

**TELEKINESE - REICHWEITE**  
Telekinese erhält folgende Verbesserung: Setze einen Machtpunkt ein, um die Reichweite auf MITTEL zu erhöhen.  
**KOSTEN 5**

**GEFÜHLE SPÜREN**  
Du fügst deinem Würfelpool bei allen Charme-, Einschüchterung- und Täuschung-Proben einen hinzu (außer das Ziel ist gegen Machtfähigkeiten immun).  
**KOSTEN 10**

**WERTVOLLES WISSEN**  
Du kannst einmal pro Begegnung eine mittelschwere Wissen-Probe ablegen. Bei einem Erfolg erhält ein Verbündeter einmal während der Begegnung ein auf eine Probe.  
**KOSTEN 10**

**HEILEN - REICHWEITE**  
Heilung erhält folgende Verbesserung: Setze einen Machtpunkt ein, um die Reichweite auf KURZ zu erhöhen.  
**KOSTEN 10**

**TELEKINESE - KONTROLLE**  
Solange sich das Ziel innerhalb der Reichweite der Fähigkeit befindet, kannst du mithilfe der Macht alles damit tun, was auch deine Hände damit tun könnten (selbst feinmotorische Aufgaben).  
**KOSTEN 10**

**BERUHIGENDE AURA**  
Wenn du zum Ziel einer feindlichen Machtfähigkeit wirst, reduzierst du die erzeugten Machtpunkte um 1.  
**KOSTEN 15**

**MACHTWERT**  
Dein Machtwert steigt um 1.  
**KOSTEN 15**

**HEILEN - STÄRKE**  
Heilung erhält folgende Verbesserung: Setze einen Machtpunkt ein, um 1 zusätzliche Wunde des Ziels zu heilen. Du kannst diese Aufwertung mehrfach aktivieren, um die Anzahl der geheilten Wunden jeweils um 1 zu erhöhen.  
**KOSTEN 15**

**TELEKINESE - AUSMASS**  
Telekinese erhält folgende Verbesserung: Setze einen Machtpunkt ein, um die Anzahl der Ziele, die du bewegen kannst, um 1 zu erhöhen. Du kannst diese Aufwertung mehrfach aktivieren, um die Anzahl der Ziele jeweils um 1 zu erhöhen.  
**KOSTEN 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 **EINSTEIGERSET**-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.

### 2 TALENTE UND MACHTFÄHIGKEITSAUFWERTUNGEN ERWERBEN

Talente und Machtfähigkeitsaufwertungen 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 oder einer Verbesserung hängen von seiner Zeile ab. Die oberste Zeile ist die günstigste. Jedes Talent und jede Verbesserung darin kostet 5 EP. Die mittlere Zeile kostet schon 10 EP, während man in der letzten Zeile sogar 15 EP bezahlen muss.

Bitte beachte, dass jede Wahlmöglichkeit deines Baums durch Verbindungslinien mit anderen Talenten und Verbesserungen verknüpft ist. Kaufen darfst du nur Talente und Verbesserungen aus der obersten Zeile sowie jedes Talent und jede Verbesserung, die durch eine Verbindungslinie mit einer bereits erworbenen Option verknüpft sind. 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 Verzweigung Bedrohung



Begabungswürfel Trainingswürfel Schwierigkeitswürfel Herausforderungswürfel Verstärkungswürfel Komplikationswürfel Machtwürfel

# BELANDIS GESCHICHTE

Belandi Feearr war Mitglied eines mirialanischen religiösen Ordens auf einer Koloniewelt der Mirialaner im Äußeren Rand. Dort lebte sie in einem riesigen Tempel-Komplex, in dem sie ihrer Gemeinschaft als Heilerin diente. Belandi war Teil einer Bewegung innerhalb ihres Ordens, der sich selbst als die Pazifisten bezeichnete und Frieden sowie Gnade als oberste Tugenden predigte. (Damit hob er sich von den Benediktoren, den Feiernden, den Nachsinnenden und vielen anderen ab, die alle ihre eigene Auslegung des Glaubens vertraten.)

Als das Imperium Kontrolle über ihren Heimatplaneten übernahm, schloss sich Belandi den anderen Pazifisten an, um sich für eine Zurückhaltung aus den politischen Vorgängen der Galaxis einzusetzen. Die Benediktoren sprachen sich dagegen aus, protestierten gegen den neuen imperialen Gouverneur und wurden von Sturmtruppen ausgelöscht. Dies war der Anfang einer langen Zeit der Unterdrückung und Spaltung der Gläubigen, von denen sich einige weiterhin für eine passive politische Haltung starkmachten, während andere sich der Politik des Imperiums widersetzen. Die politischen Gegner verschwanden jedoch einer nach dem anderen. Einige wurden sogar öffentlich in Gewahrsam genommen oder hingerichtet. Andere waren einfach irgendwann nicht mehr da.

Nach fast zwei Jahren der imperialen Herrschaft wurde Belandi gerufen, um der Anführerin der örtlichen Sicherheitskräfte zu helfen. Diese fungierte als Vollstreckerin des Gouverneurs und war somit für den Tod und das Verschwinden von vielen von Belandis Kollegen und Freunden verantwortlich. Sie litt an einer infizierten Wunde, die einfach durch Belandis Künste zu behandeln gewesen wäre, jedoch keine Besserung nach allen traditionellen Methoden gezeigt hatte. Belandi hätte das Leben der Frau retten können. Doch sie ließ sie stattdessen sterben.

Auf ihrer Heimatwelt wurde Belandi nun wegen Mordes gesucht und von Schuldgefühlen ob ihrer Entscheidung verfolgt. Hethan Romund, eine alte Freundin ihres Ordens, die die Bibliothek des Tempels oft besucht hatte, schmuggelte sie vom Planeten. Zurückgezogen meditierte Belandi über ihre Vergangenheit und schwor, sich niemals wieder Gefühlen der Furcht, des Hasses oder der Rachsucht zu ergeben.

Da Romund nun selbst in Bedrängnis ist, ist es Zeit für Belandi, ihre Abgeschlossenheit aufzugeben und ihr den Gefallen von damals zurückzuzahlen ...