

KAVERI

JKYV71

SUCHERIN

NDI-EV71A



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.



CHARAKTERBOGEN

NAME : **KAVERI**

SPEZIES **TOGRUTA**

BERUF **SUCHERIN**



EIGENSCHAFTEN

1

2 STÄRKE	4 GEWANDTHEIT	2 INTELLIGENZ
3 LIST	2 WILLENSKRAFT	2 CHARISMA

FERTIGKEITEN

2

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

3 ABSORPTION

3

4 WUNDEN

12

LIMIT AKTUELL

5 ERSCHÖPFUNG

12

LIMIT AKTUELL

6 KRITISCHE VERLETZUNGEN

WAFFEN & AUSTRÜGUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFEL
Blastergewehr	Schwere Fernkampfaffen	Groß	9	🟡🟢🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> Ein Treffer richtet 9 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht negiertem Erfolgssymbol ✨ an. 🔪🔪🔪 verursacht eine kritische Verletzung. 				
Fäuste	Handgemenge	Nahkampf	3	🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> Ein Treffer richtet 3 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht negiertem Erfolgssymbol ✨ an. 🔪🔪🔪🔪 verursacht eine Kritische Verletzung. 				
SONSTIGE AUSTRÜGUNG				
2 Stimpacks	Kann als Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.			
Komlink	Ermöglicht Kommunikation mit anderen Charakteren mit Komlinks.			
Schwere Kleidung	Absorption 1 (bereits berücksichtigt)			
Elektrofernglas	Ermöglicht es, im Dunkeln und weit entfernte Dinge zu sehen.			

MACHTWERT

1

GELD

125 Credits

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

MACHTFÄHIGKEITEN

7

GESPÜR

Du kannst spüren, wie die Macht mit der Welt um dich herum interagiert. Setze einen Machtpunkt 🟡 ein, um alle lebenden Wesen in kurzer Reichweite zu erspüren. Setze einen Machtpunkt 🟢 ein, um die Gefühle eines Wesens in Nahkampfreichweite wahrzunehmen.

- 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 🎲 (da du einen Machtwert von 1 hast). Du kannst Helle-Macht-Symbole 🟡 als Machtpunkte 🟡 einsetzen, um deine Machtfähigkeit zu aktivieren. Du kannst auch Dunkle-Macht-Symbole 🟢 in Machtpunkte 🟡 umwandeln, musst allerdings für jeden derartig generierten Machtpunkt 🟡 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 **10**

Athletik (Fertigkeit)

Du trainierst Athletik und erhältst daher einen Fertigerangs. Dein Würfelpool für Athletik-Proben 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**

Schwere Fernkampfaffen (Fertigkeit)

Du trainierst Schwere Fernkampfaffen und erhältst daher einen Fertigerangs. Dein Würfelpool für Schwere Fernkampfaffen 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**

Ausweichen (Talent)

Wenn du angegriffen wirst, kannst du dich vor dem Würfelwurf entscheiden, 1 Erschöpfung zu erleiden, wodurch der Angreifer den Würfelpool einmal aufwerten muss (d.h. ein Schwierigkeitswürfel wird zu einem Herausforderungswürfel). Du kannst dies je Angriff nur einmal tun.

Belastbarkeit (Talent)

Du erlernst das Talent Belastbarkeit. 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).

Belastbarkeit: Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 (von 12 auf 13).

CHARAKTERBOGEN

NAME : KAVERI

SPEZIES TOGRUTA

BERUF SUCHERIN



EIGENSCHAFTEN

2

STÄRKE

4

GEWANDTHEIT

2

INTELLIGENZ

3

LIST

2

WILLENSKRAFT

2

CHARISMA

FERTIGKEITEN

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

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

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.

ABSORPTION

3

WUNDEN

12

LIMIT

AKTUELL

ERSCHÖPFUNG

12/13

LIMIT

AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

WAFFEN & AUSTRÜTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFEL
Blastergewehr	Schwere Fernkampfaffen	Groß	9	

- Ein Treffer richtet 9 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht negiertem Erfolg-Symbol ★ an.
- verursacht eine kritische Verletzung.

Fäuste	Handgemenge	Nahkampf	3	
---------------	-------------	----------	---	--

- Ein Treffer richtet 3 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht negiertem Erfolg-Symbol ★ an.
- verursacht eine Kritische Verletzung.

GEAR, EQUIPMENT & OTHER ITEMS

2 Stimpacks	Kann als Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.
Komlink	Ermöglicht Kommunikation mit anderen Charakteren mit Komlinks.
Schwere Kleidung	Absorption 1 (bereits berücksichtigt)
Elektrofernglas	Ermöglicht es, im Dunkeln und weit entfernte Dinge zu sehen.

MACHTWERT

1

GELD

125 Credits

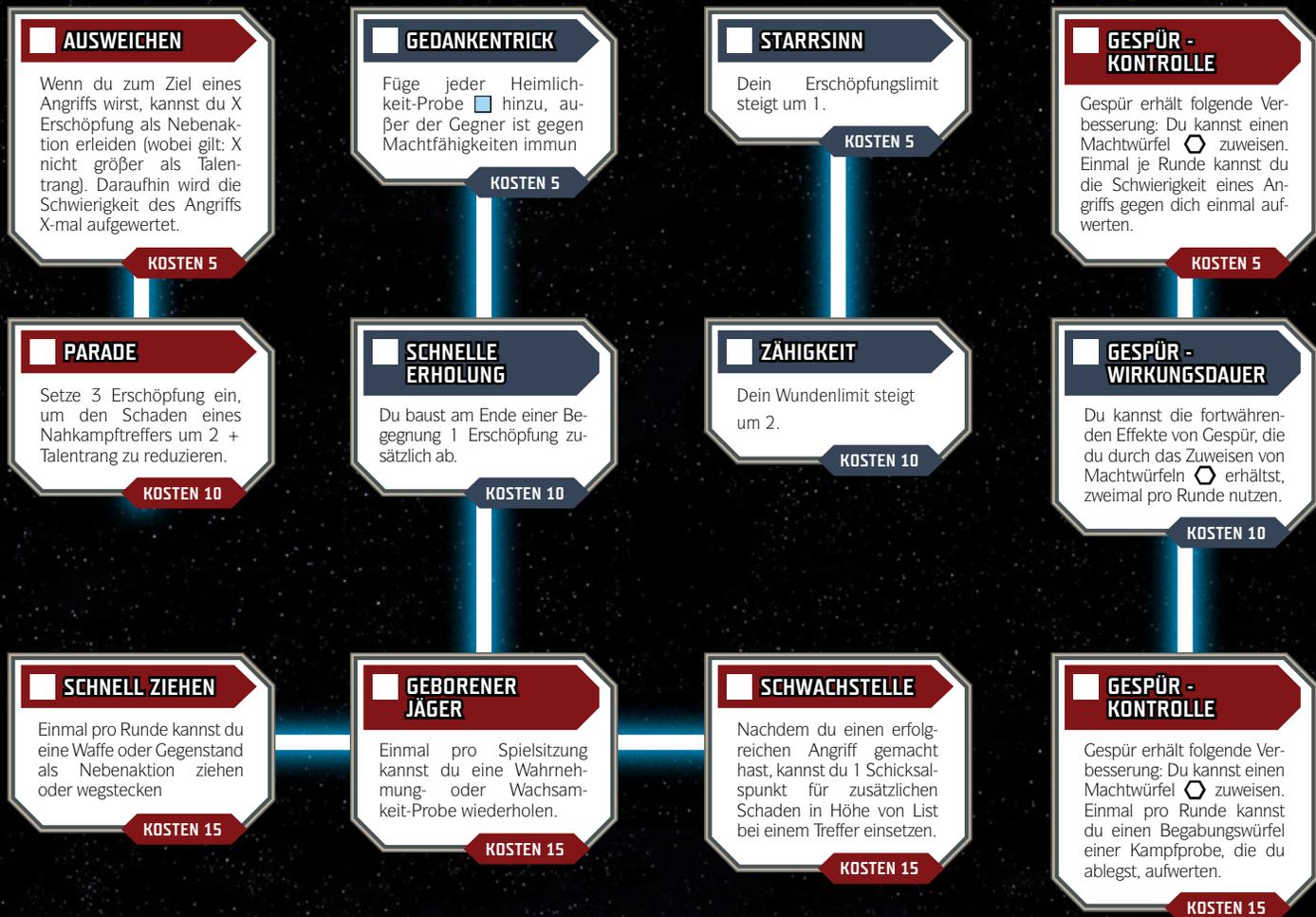
MACHTFÄHIGKEITEN

GESPÜR

Du kannst spüren, wie die Macht mit der Welt um dich herum interagiert. Setze einen Machtpunkt (●) ein, um alle lebenden Wesen in kurzer Reichweite zu erspüren.
Setze einen Machtpunkt (●) ein, um die Gefühle eines Wesens in Nahkampfreichweite wahrzunehmen.

TALENTBAUM: SUCHERIN 2

Berufsfertigkeiten: Heimlichkeit, Körperbeherrschung, Pilot, Schwere Fernkampfaffen, Überleben, Wachsamkeit, Wissen



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 & 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 Verzweiflung Bedrohung



Begabungswürfel Trainingswürfel Schwierigkeitswürfel Herausforderungswürfel Verstärkungswürfel Komplikationswürfel Machtwürfel

KAVERIS GESCHICHTE

Kaveri Ra wurde in jungem Alter von ihrer Familie getrennt. Bereits zuvor lebte sie mit ihrer Familie ein nomadisches Leben und zog von Planet zu Planet. Nach dem Verschwinden ihrer Eltern pflegte sie diesen Lebensstil weiter.

Den Großteil ihres Lebens verbrachte sie als Wildnisführerin und Jägerin im Äußeren Rand der Galaxis. Dort traf sie auch auf Hethan Romund, die auf einer Expedition zu einer Ruine auf einer verlassenen Welt war. Romund zeigte sich äußerst interessiert an Kaveris untrüglichen Talent, Gefahren weit im Vorfeld zu erkennen und sich in das Verhalten der örtlichen Wildtiere einzufühlen, obwohl sie noch nie zuvor auf diesem Planeten gewesen war.

Schlussendlich enthüllte Romund Kaveri die Wahrheit. Kaveri war eine Machtsensitive und ihre ungewöhnlichen Fähigkeiten waren lediglich die Spitze des Eisbergs. Romund meinte allerdings, dass sie nicht dazu in der Lage wäre, Kaveri in ihren Machtfähigkeiten auszubilden.

Ihre kleine Expedition erreichte schließlich eine Ruine. Verblüfft mussten sie feststellen, dass es sich in Wahrheit gar nicht um eine Ruine handelte, sondern um ein gut funktionierendes (wenn auch sehr abgelegenes) Kloster einer kleinen, friedfertigen Gruppe von Zabramönchen, die sich völlig von jeglicher Technologie und der Außenwelt isoliert hatten. Sie verbrachten etliche Wochen dort, lernten von den Zabrak und erforschten das uralte Kloster. Dann trennten sich Romunds und Kaveris Wege erneut. Erst nachdem sie Romund zurück zu ihrem Heimatplaneten gebracht hatte, entdeckte Kaveri einen blinden Passagier an Bord ihres Schiffes. Es handelte sich um einen jungen Zabrak aus dem Kloster namens Dao. Kaveri war hochofreut darüber, einen neuen Reisegefährten zu haben, vor allem einen, der selbst etwas über diese sogenannte Macht zu wissen schien.

Seit jenem Tag bereisen Kaveri und Dao die Galaxis gemeinsam und erforschen seltsame Welten und die Geheimnisse der Macht. Vor kurzem erreichte sie eine Nachricht ihrer alten Freundin Romund, die sie nun nach Spintir geführt hat, einer Welt des Äußeren Rands ...