

# PON

058

## KRIEGER

0710717





### 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 : DON

SPEZIES NAUTOLANER

BERUF KRIEGER



#### EIGENSCHAFTEN

1



STÄRKE



GEWANDTHEIT



INTELLIGENZ



LIST








































































WILLENSKRAFT



CHARISMA

2

#### FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	WÜRFELPOOL
Astronavigation (Int)	0	 
Athletik (Str)	2	   
Charme (Cha)	0	 
Computertechnik (Int)	0	 
Coolness (Cha)	1	 
Disziplin (Will)	0	  
Einschüchterung (Will)	0	  
Führungsqualität (Cha)	0	 
Heimlichkeit (Gew)	0	 
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)	0	  
Wahrnehmung (Lis)	1	 
Widerstandskraft (Str)	0	   
Wissen (Int)	0	 
KAMPFFERTIGKEITEN		
Artillerie (Gew)	0	 
Handgemenge (Str)	0	   
Leichte Fernkampfaffen (Gew)	0	 
Lichtschwerter (Cha)	1	   
Nahkampfaffen (Str)	0	   
Schwere Fernkampfaffen (Gew)	0	 

**3** ABSORPTION

**5**

**4** WUNDEN

**15**

LIMIT AKTUELL

**5** ERSCHÖPFUNG

**12**

LIMIT AKTUELL

**6** KRITISCHE VERLETZUNGEN

**AMPHIBISCH**

Du kannst ohne Nachteile unter Wasser atmen und erhältst niemals Bewegungseinschränkungen, wenn du dich durch Wasser bewegst.

**WAFFEN & AUSTRÜSTUNG**

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFEL
<b>Lichtsaber</b>	Lichtschwerter	Nahkampf	6	🟡🟢🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Treffer richtet 6 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht-negiertem Erfolgssymbol ✨ an.</li> <li>• 🌀 verursacht eine kritische Verletzung.</li> <li>• Panzerbrechend 1: Das Absorptionslimit des Ziels wird gegen diesen Angriff um 10 reduziert.</li> </ul>				
<b>Fäuste</b>	Handgemenge	Nahkampf	4	🟢🟢🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Treffer richtet 4 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht-negiertem Erfolgssymbol ✨ 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 Kleidung</b>	Absorption 1 (bereits berücksichtigt)			

**MACHTWERT**

1

**GELD**

250 Credits

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

**MACHTFÄHIGKEITEN**

**7**

**VERSTÄRKEN**

Du kannst deine körperlichen Fähigkeiten mit Verstärken verbessern. Setze einen Machtpunkt 🟡 ein, um zu einem beliebigen Ort in kurzer Reichweite zu springen.

Würfle mit dem Machtwürfel 🟡, wenn du eine Athletik-Probe ablegst. Du kannst jeden Machtpunkt 🟡 in einen Erfolg ✨ oder einen Vorteil 🌀 umwandeln. (Du benötigst dafür keine Aktion. Du kannst diesen Aspekt der Machtfähigkeit immer einsetzen, wenn du eine Athletik-Probe ablegst.)

- 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**

### Einschüchterung (Fertigkeit)

Du verbesserst deine Fähigkeiten der Einschüchterung 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**

### Lichtschwerter (Fertigkeit)

Du trainierst mit deinem Lichtschwert 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**

### Abgehärtet (Talent)

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

**Abgehärtet:** Dein Wundenlimit steigt um 2 (von 15 auf 17).

EP-KOSTEN **5**

### Parade (Talent)

Du erlernst das Talent Parade. Kreuze das Feld neben den EP-Kosten an.

**Parade:** Wenn du durch eine Kampfprobe auf Handgemenge, Lichtschwerter oder Nahkampfwaffen getroffen wirst, kannst du 3 Erschöpfung hinnehmen, um den Schaden des Angriffs um 3 Punkte zu reduzieren.

CHARAKTERBOGEN

NAME : **PON**

SPEZIES **NAUTOLANER**

BERUF **KRIEGER**



## EIGENSCHAFTEN

<b>4</b> STÄRKE	<b>2</b> GEWANDTHEIT	<b>2</b> INTELLIGENZ
<b>2</b> LIST	<b>3</b> WILLENSKRAFT	<b>2</b> CHARISMA

FERTIGKEIT	RANG	WÜRFELPOOL
Astronavigation (Int)	0	
Athletik (Str)	2	
Charme (Cha)	0	
Computertechnik (Int)	0	
Coolness (Cha)	1	
Disziplin (Will)	0	
<b>1</b> Einschüchterung (Will)	<b>0</b>	
Führungsqualität (Cha)	0	
Heimlichkeit (Gew)	0	
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)	0	
Wahrnehmung (Lis)	1	
Widerstandskraft (Str)	0	
Wissen (Int)	0	
KAMPFFERTIGKEITEN		
Artillerie (Gew)	0	
Handgemenge (Str)	0	
Leichte Fernkampfwaffen (Gew)	0	
<b>2</b> Lichtschwerter (Cha)	<b>1</b>	
Nahkampfwaffen (Str)	0	
Schwere Fernkampfwaffen (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.



**3 ABSORPTION**

5

**4 WUNDEN**

15/17

LIMIT    AKTUELL

**5 ERSCHÖPFUNG**

12

LIMIT    AKTUELL

**6 KRITISCHE VERLETZUNGEN**

### AMPHIBISCH

Du kannst ohne Nachteile unter Wasser atmen und erhältst niemals Bewegungseinschränkungen, wenn du dich durch Wasser bewegst.

### WAFFEN & AUSTRÜSTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFEL
<b>Lichtschwert</b>	Lichtschwerter	Nahkampf	6	2
<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> <li>• Panzerbrechend 1: Das Absorptionslimit des Ziels wird gegen diesen Angriff um 10 reduziert.</li> </ul>				
<b>Fäuste</b>	Handgemenge	Nahkampf	4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Treffer richtet 4 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 Kleidung</b>	Absorption 1 (bereits berücksichtigt)			

**MACHTWERT**

1

**GELD**

250 Credits

### MACHTFÄHIGKEITEN

#### VERSTÄRKEN

Du kannst deine körperlichen Fähigkeiten mit Verstärken verbessern. Setze einen Machtpunkt ● ein, um zu einem beliebigen Ort in kurzer Reichweite zu springen.

Würfel mit dem Machtwürfel ◻, wenn du eine Athletik-Probe ablegst. Du kannst jeden Machtpunkt ● in einen Erfolg ✨ oder einen Vorteil ⊕ umwandeln. (Du benötigst dafür keine Aktion. Du kannst diesen Aspekt der Machtfähigkeit immer einsetzen, wenn du eine Athletik-Probe ablegst.)

## 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.**

CHARAKTERBOGEN

NAME : **PON**

SPEZIES **NAUTOLANER**

BERUF **KRIEGER**



EIGENSCHAFTEN

**4**  
STÄRKE

**2**  
GEWANDTHEIT

**2**  
INTELLIGENZ

**2**  
LIST

**3**  
WILLENSKRAFT

**2**  
CHARISMA

FERTIGKEITEN

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

ABSORPTION

WUNDEN

LIMIT | AKTUELL

ERSCHÖPFUNG

LIMIT | AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

AMPHIBISCH

Du kannst ohne Nachteile unter Wasser atmen und erhaltst niemals Bewegungseinschränkungen, wenn du dich durch Wasser bewegst.

WAFFEN & AUSTRÜGUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFEL
SONSTIGE AUSTRÜGUNG				

MACHTWERT

GELD

MACHTFÄHIGKEITEN

VERSTÄRKEN

Du kannst deine körperlichen Fähigkeiten mit Verstärken verbessern. Setze einen Machtpunkt (●) ein, um zu einem beliebigen Ort in kurzer Reichweite zu springen.

Würfle mit dem Machtwürfel (⬡), wenn du eine Athletik-Probe ablegst. Du kannst jeden Machtpunkt (●) in einen Erfolg (★) oder einen Vorteil (⚡) umwandeln. (Du benötigst dafür keine Aktion. Du kannst diesen Aspekt der Machtfähigkeit immer einsetzen, wenn du eine Athletik-Probe ablegst.)

EP

# KRIEGER: TALENTBAUM 2

Berufsfertigkeiten: Athletik, Coolness, Handgemenge, Körperbeherrschung, Lichtschwerter, Nahkampfwaffen, Überleben, Wahrnehmung

**PLAUSIBLE AUSREDEN**  
 Du kannst bei Proben auf Einschüchterung oder Täuschung einen **■** pro Talentrang entfernen.  
**KOSTEN 5**

**ABGEHÄRTET**  
 Dein Wundenlimit steigt um 2.  
**KOSTEN 5**

**PARADE**  
 Wenn du von einem Nahkampfangriff getroffen wirst, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den Schaden um 2 plus Talenträge zu reduzieren  
**KOSTEN 5**

**VERSTÄRKEN - KONTROLLE**  
 Du kannst Verstärken nicht nur bei deinen Athletik-, sondern auch bei deinen Handgemenge-Proben verwenden.  
**KOSTEN 5**

**FURCHEINFLÖSSEND**  
 Du kannst X Erschöpfung hinnehmen (X darf nicht höher als dein Talentrang sein), um die Schwierigkeit einer Einschüchterungsprobe X-mal abzuwerten oder – wenn du das Ziel bist – X-mal aufzuwerten.  
**KOSTEN 10**

**LANGER ATEM**  
 Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenaktion Atem holen, d. h. 1 Erschöpfung pro Talentrang abbauen.  
**KOSTEN 10**

**STARRSINN**  
 Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.  
**KOSTEN 10**

**VERSTÄRKEN - REICHWEITE**  
 Verstärken erhält folgende Verbesserung: Setze einen zusätzlichen Machtpunkt **●** ein, um zu einem beliebigen Punkt in mittlerer Reichweite zu springen.  
**KOSTEN 10**

**VORTEIL SPÜREN**  
 Einmal pro Spielsitzung kannst du der Fertigungsprobe eines NSCs **■** hinzufügen.  
**KOSTEN 15**

**SCHNELLE REFLEXE**  
 Du kannst X Erschöpfung hinnehmen (X darf nicht höher als dein Talentrang sein), um bei einer Initiativeprobe X zusätzliche **★** zu erhalten.  
**KOSTEN 15**

**PARADE**  
 Wenn du von einem Nahkampfangriff getroffen wirst, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den Schaden um 2 plus Talenträge zu reduzieren  
**KOSTEN 15**

**VERSTÄRKEN - KONTROLLE**  
 Du kannst Verstärken nicht nur bei deinen Athletik-, sondern auch bei deinen Widerstandskraft-Proben verwenden.  
**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

# PONS GESCHICHTE

Pon Edestus wurde als Sklave geboren und bereits in jungen Jahren besonders wegen seiner Stärke von seinem Besitzer geschätzt. Er wurde im Kampf ausgebildet und lernte, für seinen Herren zu kämpfen, doch Pon selbst hatte andere Pläne. Er widersetzte sich und fand sich unversehens im Mittelpunkt eines Sklavenaufstands wieder, der hunderten von Lebewesen die Freiheit schenkte. Leider verlor Pon einen Arm während der Auseinandersetzung und wurde fast getötet.

Als sich Pon endlich von seinen Wunden erholt hatte, stellte er fest, dass sein Arm mit einer kybernetischen Prothese ersetzt und seine Freiheit von einer Forscherin namens Hethan Romund erkauft worden war. Da sie von seiner Fähigkeit, derartig schlimme Wunden zu überleben, fasziniert gewesen war, hatte Romund ein besonderes Interesse an Pon entwickelt.

Sie fragte den jungen Nautolaner, ob er sie als Leibwächter zu einer recht gefährlichen Welt begleiten würde, wo sie den womöglichen letzten Ruheort eines Jedi-Ritters untersuchen wollte. Die Mission war trotz (oder gerade wegen) Pons unentwegter Weigerung, etwas ernst zu nehmen, ein Erfolg. Als Bezahlung für seine Dienste überließ Romund Pon das Lichtschwert des toten Jedi. Sie erklärte ihm, dass die Jedi Verteidiger der Unterdrückten und Schwachen gewesen seien – zu denen auch Pon selbst gehört hatte.

Seither hat Pon seine Freiheit in der Galaxis genossen und seinen Schwertarm sowie seine Kampfkünste zu seinen Bedingungen und nicht auf Geheiß seines Herren angeboten. Obwohl er selten vor einem Kampf oder einer Herausforderung zurückschreckt, setzt er sich lieber für die Schwachen und Benachteiligten ein. Als er einen Notruf von seiner alten Freundin Romund erhielt, war er mehr als glücklich, ihr zur Hilfe zu eilen ...