

SARENDA

シキリウキ

HÜTERIN

シキリウキ



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 : SARENDA

SPEZIES MENSCH

BERUF HÜTERIN



EIGENSCHAFTEN

1

3

STÄRKE

2

GEWANDTHEIT

3

INTELLIGENZ

2

LIST

2

WILLENSKRAFT

3

CHARISMA

2

FERTIGKEITEN

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

3 ABSORPTION

4

4 WUNDEN

13

LIMIT AKTUELL

5 ERSCHÖPFUNG

12

LIMIT AKTUELL

6 KRITISCHE VERLETZUNGEN

WAFFEN & AUSTRÜGUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFEL
Lichtschwert	Lichtschwerter	Nahkampf	6	🟡🟡🟢
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer richtet 6 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht-negiertem Erfolg-Symbol ✨ an. • 🌀 verursacht eine kritische Verletzung. • Panzerbrechend 1: Der Absorptionswert des Ziels wird gegen diesen Angriff um 10 Punkte reduziert. 				
Fäuste	Handgemenge	Nahkampf	3	🟡🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer richtet 3 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht-negiertem Erfolg-Symbol ✨ 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)			
Werkzeugset	Einfache Werkzeuge um Maschinen und Geräte zu reparieren und zu konstruieren.			

MACHTWERT

1

GELD

100 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. Wende einen Machtpunkt 🟡 auf, um zu einem beliebigen Ort in kurzer Reichweite zu springen.

Würfle auch mit dem Machtwürfel 🟡, wenn du eine Athletik-Probe machst. 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 machst.)

- 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**

Coolness (Fertigkeit)

Du verbesserst deine Coolness und erhältst daher einen Fertigkeitensrang. Dein Würfelpool für Coolness-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 (1 oder 2) und den Würfelpool auf der Fertigkeitenliste.

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.

EP-KOSTEN **5**

Ablenken (Talent)

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

Ablenken: Wenn du durch eine Kampfprobe auf Leichte Fernkampfwaffen oder Schwere Fernkampfwaffen getroffen wirst, kannst du 3 Erschöpfung hinnehmen, um den Schaden des Angriffs um 3 Punkte zu reduzieren.

EP-KOSTEN **5**

Machtfähigkeitsaufwertung: Verstärken - Reichweite

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

Setze einen zusätzlichen Machtpunkt ein, um die Reichweite deines Sprungs auf Mittel zu erhöhen.

CHARAKTERBOGEN

NAME : SARENDA

SPEZIES MENSCH

BERUF HÜTERIN



EIGENSCHAFTEN

3

STÄRKE

2

GEWANDTHEIT

3

INTELLIGENZ

2

LIS

2

WILLENSKRAFT

3

CHARISMA

FERTIGKEITEN

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



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

4

WUNDEN

13

LIMIT

AKTUELL

ERSCHÖPFUNG

12

LIMIT

AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

WAFFEN & AUSTRÜGUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFEL
Lichtschwert	Lichtschwerter	Nahkampf	6	☐☐☐☐☐☐
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer richtet 6 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht-negiertem Erfolg-Symbol ★ an. • ☹☹ verursacht eine kritische Verletzung. • Panzerbrechend 1: Der Absorptionswert des Ziels wird gegen diesen Angriff um 10 Punkte reduziert. 				
Fäuste	Handgemenge	Nahkampf	3	☐☐☐
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer richtet 3 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht-negiertem Erfolg-Symbol ★ 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)			
Werkzeugset	Einfache Werkzeuge um Maschinen und Geräte zu reparieren und zu konstruieren.			

MACHTWERT

1

GELD

100 Credits

MACHTFÄHIGKEITEN

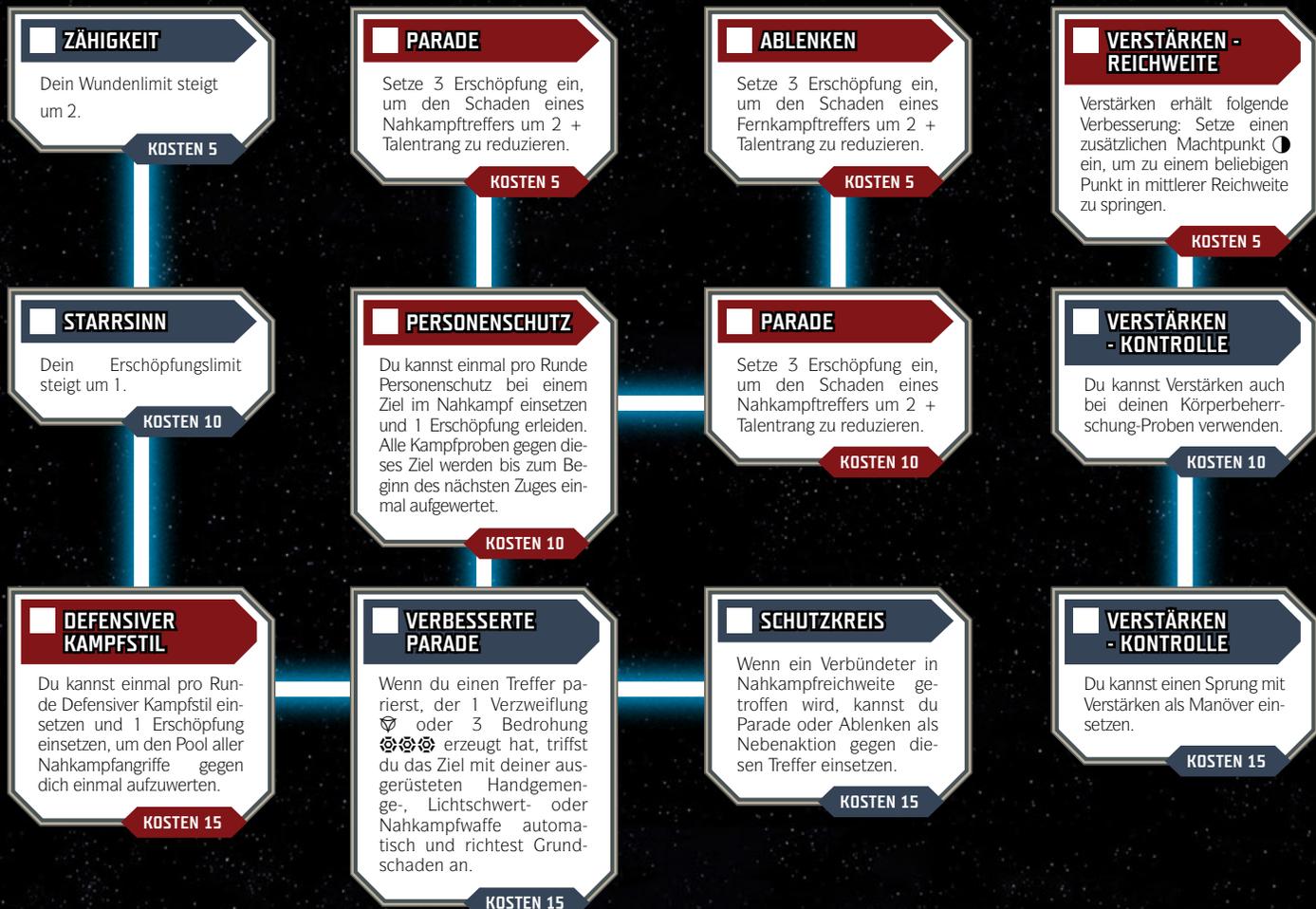
VERSTÄRKEN

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

Würfle auch mit dem Machtwürfel ☐, wenn du eine Athletik-Probe machst. 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 machst.)

TALENTBAUM: HÜTERIN 2

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Handgemenge, Lichtschwerter, Nahkampfwaffen, Wachsamkeit, Widerstandskraft, 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

SARENDAS GESCHICHTE

Sarenda wuchs zusammen mit ihren vielen Schwestern in beengten Verhältnissen auf einem taanabischen Bauernhof auf. Sie liebte ihre Schwestern und war stets darauf aus, sie zu beschützen. Mehr als ein Farmgehilfe fand sich unvermittelt nach einer frechen Bemerkung oder piesackenden Berührung im Dreck wieder. Sarenda liebte es, Großmäulern stets ihre Grenzen aufzuzeigen.

Doch irgendwann wurde die Enge erdrückend. Sie verschaffte sich etwas Freiheit vom Landleben, indem sie ihrem Vater und ihrer Tante in deren Werkstatt und Maschinenladen zur Hand ging. Sie demonstrierte ihr Talent als Mechanikerin und lernte viel von ihrem Vater und ihrer Tante. Wirkliche Freiheit erlebte sie jedoch nur bei ihren regelmäßigen Expeditionen in die Wildnis von Taanab. Dort erforschte sie Wälder und Felshöhlen, erklimmte Bäume und jagte so manchem Rudel Grunnhunden Angst und Schrecken ein.

Auf einer ihrer Expeditionen stieß sie auf eine abgelegene Höhle, die in eine Kammer mit bearbeiteten Wänden führte. Dort befanden sich uralte Statuen und Steinmetzarbeiten sowie das Skelett eines vor langer Zeit gestorbenen Fremdweltlers, der ein seltsames Gerät in seinen Krallen hielt. Sie nahm es mit nach Hause und begann, es im Maschinenladen zu reparieren. Nach längeren Versuchen konnte sie den seltsamen Zylinder aktivieren und stellte verblüfft fest, dass er eine lange Energieklinge erzeugte. Die Klinge konnte praktisch alles mühelos durchschneiden und machte es ihr noch leichter, die örtlichen Halbstarken einzuschüchtern. Sarenda befragte ihren Vater, um mehr über den Gegenstand in Erfahrung zu bringen.

Ihr Vater wusste, dass es sich um ein sogenanntes Lichtschwert handelt. Ihre Tante sagte, dass die Tatsache, dass sie das Ding überhaupt reparieren konnte, darauf hinwies, dass sie machtsensitiv war. Das bedeutete allerdings auch, dass Sarenda Taanab verlassen musste. Ihre Tante erzählte ihr, dass sie eine ihrer guten Freundinnen, eine Gelehrte namens Hethan Romund aufsuchen sollte. Leider wurde diese entführt, bevor sie sich mit ihr treffen konnte, und auf den Planeten Spintir verschleppt ...