

TARAST

↓K7K↓

WÄCHTER

□ 11EVI7



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 : **TARAST**

SPEZIES **KEL DOR**

BERUF **WÄCHTER**



EIGENSCHAFTEN

1

1

STÄRKE

3

GEWANDTHEIT

3

INTELLIGENZ

3

LIST

2

WILLENSKRAFT

3

CHARISMA

FERTIGKEITEN

2

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

3 ABSORPTION

2

4 WUNDEN

11

LIMIT AKTUELL

5 ERSCHÖPFUNG

12

LIMIT AKTUELL

6 KRITISCHE VERLETZUNGEN

WAFFEN & AUSTRÜTUNG

| WAFFE | FERTIGKEIT | REICHWEITE | SCHADEN | WÜRFELPOOL |
|---|---|------------|---------|------------|
| Blasterpistole | Leichte Fernkampfaffen | Mittel | 6 | ◆◆◆ |
| <ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer richtet 6 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht-negiertem Erfolgssymbol ✨ an. • ●●● verursacht eine kritische Verletzung. | | | | |
| Lichtschwert | Lichtschwerter | Nahkampf | 6 | ◆◆◆ |
| <ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer richtet 6 Schaden mit +1 weiteren Schaden je nicht-negiertem Erfolgssymbol ✨ an. • ●● verursacht eine kritische Verletzung. • Panzerbrechend 1: Der Absorptionswert des Ziels wird gegen diesen Angriff um 10 Punkte reduziert. | | | | |
| SONSTIGE AUSTRÜTUNG | | | | |
| 2 Stimpacks | Kann als Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung. | | | |
| Komlink | Es ermöglicht Kommunikation mit anderen Charakteren mit Komlinks. | | | |
| Schwere Kleidung | Absorption 1 (bereits berücksichtigt) | | | |

MACHTWERT

1

GELD

115 Credits

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

MACHTFÄHIGKEITEN

7

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.

- 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 Fertigerangsang. 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 (1 oder 2) und den Würfelpool auf der Fertigkeitenliste.

2

EP-KOSTEN **5**

Heimlichkeit (Fertigkeit)

Du trainierst Heimlichkeit und erhältst daher einen Fertigerangsang. Dein Würfelpool für Heimlichkeit-Proben verbessert sich von  auf .

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**

Machtfähigkeitsaufwertung: Telekinese - Reichweite

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

Setze einen zusätzlichen Machtpunkt  ein, um die Reichweite für Gegenstände, auf die du mit Telekinese einwirken kannst, auf Mittel zu erhöhen.

CHARAKTERBOGEN

NAME : TARAST

SPEZIES KEL DOR

BERUF WÄCHTER



EIGENSCHAFTEN

1

STÄRKE

3

GEWANDTHEIT

3

INTELLIGENZ

3

LIST

2

WILLENSKRAFT

3

CHARISMA

FERTIGKEITEN

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

2

WUNDEN

11

LIMIT

AKTUELL

ERSCHÖPFUNG

12

LIMIT

AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

WAFFEN & AUSTRÜSTUNG

| WAFFE | FERTIGKEIT | REICHWEITE | SCHADEN | WÜRFELPOOL |
|--|---|------------|---------|------------|
| Blasterpistole | Leichte Fernkampfaffen | Mittel | 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. | | | | |
| 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 Absorptionwert des Ziels wird gegen diesen Angriff um 10 Punkte reduziert. | | | | |
| SONSTIGE AUSTRÜSTUNG | | | | |
| 2 Stimpacks | Kann als Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung. | | | |
| Komlink | Es ermöglicht Kommunikation mit anderen Charakteren mit Komlinks. | | | |
| Schwere Kleidung | Absorption 1 (bereits berücksichtigt) | | | |

MACHTWERT

1

GELD

115 Credits

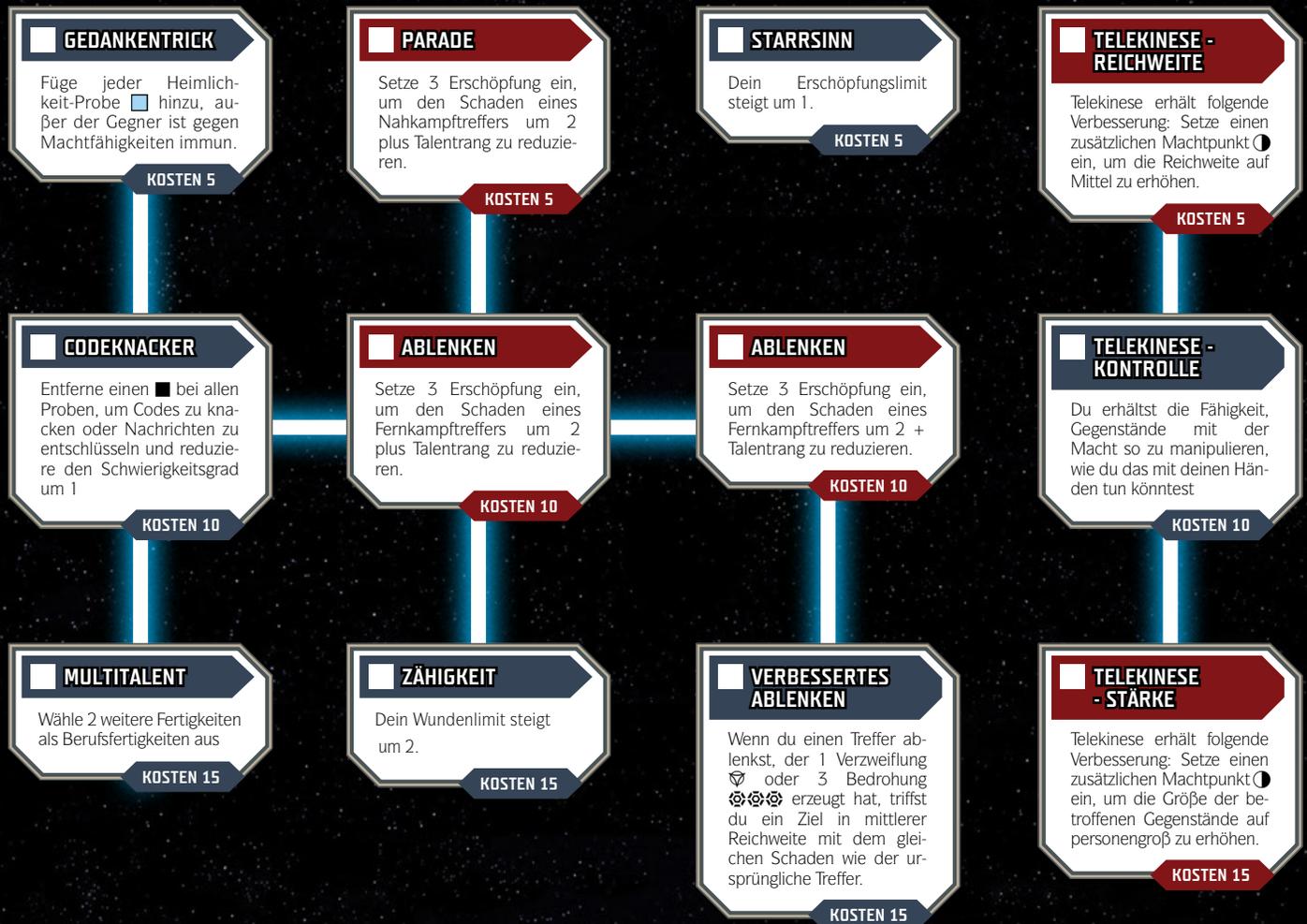
MACHTFÄHIGKEITEN

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.

TALENTBAUM: WÄCHTER 2

Berufsfertigkeiten: Athletik, Computertechnik, Heimlichkeit, Infiltration, Lichtschwerter, Täuschung, Wahrnehmung, 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 Verzweigung Bedrohung



Begabungswürfel Trainingswürfel Schwierigkeitswürfel Herausforderungswürfel Verstärkungswürfel Komplikationswürfel Machtwürfel

TARASTS GESCHICHTE

Tarast Voon erfuhr schon früh, dass er von der Macht berührt war. Begeistert wollte er dem Jedi-Orden beitreten, doch man teilte ihm mit, dass er trotz seiner jungen Jahre bereits zu alt war, um eine Ausbildung zum Jedi zu beginnen.

Kurz darauf wurden die Jedi von Darth Vader und dem Imperium während des Höhepunkts der Klonkriege ausgelöscht. Tarast war also zu alt, um eine Ausbildung als Jedi zu beginnen, jedoch auch noch zu jung, um gegen das Imperium zu kämpfen. So beschloss er, in den Untergrund zu gehen. Zuerst wurde er von seiner Familie und später von einem immer besseren Netzwerk an Kontakteleuten von einem Planeten zum anderen geschmuggelt. Dies kam seiner Neugierde entgegen, doch als Heranwachsender sehnte er sich auch nach Konstanten in seinem Leben. Er begann sich in Herausforderungen förmlich zu verbeißen. Vielleicht versuchte er auf diesem Wege, die Unsicherheiten seines Lebens zu kompensieren.

Tarast verbrachte 15 Jahre auf der Flucht vor dem Imperium. Er hatte sich auf ein Leben als Gelehrter gefreut, doch stattdessen wurde er zu einem Leben als Flüchtender gezwungen. Trotz aller Schwierigkeiten obsiegte seine Neugierde und er lernte alles, was er in Erfahrung bringen konnte. Dabei traf er auf die Gelehrte Hethan Romund. Beide verbrachten drei Jahre zusammen und half Tarast sogar, sein eigenes Lichtschwert zu konstruieren. Eine Begegnung mit einem imperialen Agenten, die gerade noch gut ausging, überzeugte Tarast davon, dass er seine Weggefährtin durch seine Anwesenheit gefährdete und ihre Wege trennten sich.

Jetzt, viele Jahre später, hat ihn ein Notruf erreicht - seine alte Freundin Romund steckt in Schwierigkeiten!