

ARKHAN

К734КА

KOMMANDANT

КОЛЛЕКЦИЯ



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 : ARKHAN

SPEZIES UNBEKANNT

BERUF KOMMANDANT



EIGENSCHAFTEN

1

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

FERTIGKEITEN

2

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

GESUNDHEITSWERTE

3 ABSORPTION

3

4 WUNDEN

11	
LIMIT	AKTUELL

5 ERSCHÖPFUNG

14	
LIMIT	AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

6

SICHERES AUFTRETEN

Du besitzt die Fähigkeit Sicheres Auftreten. Bei allen Infiltration- und Täuschung-Proben kannst du einen Komplikationswürfel aus dem Würfelpool entfernen.

WAFFEN & AUSTRÜGUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFELPOOL
Schwere Blasterpistole	LEICHTE FERNKAMPFWAFFEN	Mittel	7	
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 7 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ✨. • verursacht eine kritische Verletzung. 				
Kampfmesser	NAHKAMPFWAFFEN	Mittel	2	
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 2 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ✨. • verursacht eine kritische Verletzung. 				
Splittergranate	LEICHTE FERNKAMPFWAFFEN	Kurz	8	
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 8 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ✨. • verursacht eine kritische Verletzung. • aktiviert Explosiv 6: Alle Charaktere in Nahkampfreichweite des Ziels erleiden 6 Schaden (+1 Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ✨). • Du hast 2 Splittergranaten. Jede Granate kann nur einmal benutzt werden. 				
Panzergranate	LEICHTE FERNKAMPFWAFFEN	Kurz	16	
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 16 Schaden +2 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ✨. • verursacht eine kritische Verletzung. • Durchbohrend 3: Absorption des Gegners sinkt um 3. • Du hast 1 Panzergranate. Jede Granate kann nur einmal benutzt werden. 				
SONSTIGE AUSTRÜGUNG				
4 Stimpacks	Kann als Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.			
Langstrecken-komlink	Man kann über größere Distanzen als üblich mit anderen Komlinks kommunizieren.			
Textilrüstung	Absorption 2 (bereits eingerechnet)			
Atemmaske	Sie ermöglicht normales Atmen bei Rauch, Gas und unter Wasser.			
2 Glühstäbe	Helle Leuchten zum Aussenden von Signalen oder Spenden von Licht			
Elektrofernglas	Es ermöglicht normale Sicht auf weit entfernte Objekte, auch bei Dunkelheit, Rauch und anderen Sichtbehinderungen.			

GELD

175 Credits

3 Absorption reduziert entstehenden Schaden und kann die Entstehung von Wunden vermeiden. Der Absorptionswert ist die Summe aus deinem Stärkewert und der Absorption deiner Rüstung.

4 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.

5 Erschöpfung misst deine Anstrengung, psychische Belastung und Benommenheit. In deinem Spielzug kannst du freiwillig 2 Erschöpfung hinnehmen, um ein zweites Manöver auszuführen. Erschöpfung kommt und geht schneller als Wunden. Wenn du dein **Erschöpfungslimit** überschreitest, brichst du bewusstlos zusammen.

6 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 die genauen Auswirkungen nachlesen.

DEIN SPIELZUG

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

Als **Aktion** kannst du:

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

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 absolute 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

Einschüchterung (Fertigkeit)

Du verbesserst dich in Einschüchterung und erhältst dadurch einen Rang in der gleichnamigen Fertigkeit. Dein Würfelpool verbessert sich von auf .

Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Auf jeden Fall solltest du den korrekten Rang (0 oder 1) und Würfelpool in der Fertigkeitenliste mit einem Kreis markieren.

2

EP-KOSTEN

10

Leichte Fernkampfaffen (Fertigkeit)

Du bildest dich in Leichte Fernkampfaffen fort und erhältst dadurch einen Rang in der gleichnamigen Fertigkeit. Dein Würfelpool verbessert sich von zu .

Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Auf jeden Fall solltest du den korrekten Rang (1 oder 2) und Würfelpool in der Fertigkeitenliste mit einem Kreis markieren.

3

EP-KOSTEN

5

Schnelle Reaktion (Talent)

Du lernst das Talent Schnelle Reaktion. Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an.

Schnelle Reaktion: Wenn du eine Initiative-Probe zu Beginn einer Gefechtsbegegnung machst, kannst du dich dafür entscheiden 1 Erschöpfung zu erleiden und dafür 1 Erfolg-Symbol zu deinen Ergebnissen hinzufügen. Das machst du, nachdem du gewürfelt hast.

Starrsinn (Talent)

Du lernst das Talent Starrsinn. Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Auf jeden Fall solltest du das korrekte Erschöpfungslimit (14 oder 15) mit einem Kreis markieren.

Starrsinn: Dein Erschöpfungslimit steigt um 1, also von 14 auf 15.

CHARAKTERBOGEN

NAME : ARKHAN

SPEZIES UNBEKANNT

BERUF KOMMANDANT



EIGENSCHAFTEN

1

STÄRKE

3

GEWANDTHEIT

2

INTELLIGENZ

3

LIST

3

WILLENSKRAFT

3

CHARISMA

FERTIGKEITEN

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

WÜRFEL UND IHRE SYMBOLE



Erfolg-Symbole ✨ werden von Fehlschlag-Symbolen ▼ negiert. Wenn am Ende noch mindestens ein Erfolgssymbol ✨ 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.



Verzweigung-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 **Aktion** gegen ein weiteres **Manöver** eintauschen

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 absolute Maximum.

Außerdem hast du beliebig viele Nebenaktionen.

ABSORPTION
3

WUNDEN
LIMIT: 11 | AKTUELL: 11

ERSCHÖPFUNG
3
LIMIT: 14/15 | AKTUELL: 14/15

KRITISCHE VERLETZUNGEN

SICHERES AUFTRETEN

Du besitzt die Fähigkeit **Sicheres Auftreten**. Bei allen Infiltration- und Täuschung-Proben kannst du einen Komplikationswürfel ■ aus dem Würfelpool entfernen.

WAFFEN & AUSTRÜSTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFELPOOL
Schwere Blasterpistole	LEICHTE FERNKAMPFWAFFEN	Mittel	7	2 ●●●●●●●
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 7 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨. • ●●●● verursacht eine kritische Verletzung. 				
Kampfmesser	NAHKAMPFWAFFEN	Mittel	2	◆
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 2 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨. • ●●●● verursacht eine kritische Verletzung. 				
Splittergranate	LEICHTE FERNKAMPFWAFFEN	Kurz	8	2 ●●●●●●●
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 8 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨. • ●●●●●●● verursacht eine kritische Verletzung. • ●● aktiviert Explosion 6: Alle Charaktere in Nahkampfreichweite des Ziels erleiden 6 Schaden (+1 Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨). • Du hast 2 Splittergranaten. Jede Granate kann nur einmal benutzt werden. 				
Panzergranate	LEICHTE FERNKAMPFWAFFEN	Kurz	16	2 ●●●●●●●
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 16 Schaden +2 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨. • ●●●●●● verursacht eine kritische Verletzung. • Durchbohend 3: Absorption des Gegners sinkt um 3. • Du hast 1 Panzergranate. Jede Granate kann nur einmal benutzt werden. 				
SONSTIGE AUSTRÜSTUNG				
4 Stimpacks	Kann als Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.			
Langstreckenkomlink	Man kann über größere Distanzen als üblich mit anderen Komlinks kommunizieren.			
Textilrüstung	Absorption 2 (bereits eingerechnet)			
Atemmaske	Sie ermöglicht normales Atmen bei Rauch, Gas und unter Wasser.			
2 Glühstäbe	Helle Leuchten zum Aussenden von Signalen oder Spenden von Licht			
Elektrofernglas	Es ermöglicht normale Sicht auf weit entfernte Objekte, auch bei Dunkelheit, Rauch und anderen Sichtbehinderungen.			

GELD

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

KARRIEREBAUM: KOMMANDANT 2

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Einschüchterung, Führungsqualität, Handgemenge, Leichte Fernkampfwaffen, Schwere Fernkampfwaffen
Wachsamkeit, Wahrnehmung, 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 Karrierebaum 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.

TALENTE ERWERBEN 2

Talente 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 hängen von seiner Zeile ab. Die oberste Zeile ist die günstigste. Jedes Talent darin kostet 5 EP. Ein Talent aus der mittleren Zeile kostet schon 10 EP, während man in der letzten Zeile sogar 15 EP pro Talent bezahlen muss.

Bitte beachte, dass jedes Talent deines Baums durch Verbindungslinien mit anderen Talenten verknüpft ist. Kaufen darfst du nur Talente aus der obersten Zeile sowie jedes Talent, das durch eine Verbindungslinie mit einem bereits erworbenen Talent verknüpft ist. 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.



ARKHANS GESCHICHTE

Als der Oberste Kanzler Palpatine zum Ende der Klonkriege zu Imperator Palpatine wurde, war Einzelnen bereits klar, dass bald der nächste Krieg ausbrechen würde. Arkhan Brem'tu, damals ein junger Leutnant eines Verteidigungskorps, war einer von ihnen. Anfänglich hatte er den Kanzler unterstützt und sich zu Beginn der Klonkriege für das Korps verpflichtet. In verschiedenen Operationen wurde er zur Wahrung des Friedens und zur Spionageabwehr eingesetzt. Doch angesichts der immer brutaleren Taktiken der Republik wurde Arkhan zunehmend besorgter. Als die Order 66 erteilt wurde und fast alle Jedi, darunter auch einige seiner Freunde aus Kriegszeiten, der großen Säuberung zum Opfer fielen, wurde ihm bewusst, dass ein neuer Krieg unvermeidbar war.

Arkhan machte sich umgehend auf die Suche nach Gleichgesinnten und wurde an den unterschiedlichsten Orten fündig. In den darauffolgenden 20 Jahren legte er die Grundsteine für über ein Dutzend Rebellenzellen. Auch an der Gründung der Allianz zur Wiederherstellung der Republik hatte er einen kleinen (aber dennoch erwähnenswerten) Anteil.

All diese Jahre führte Arkhan ein gefährliches Leben. Obwohl sein Volk schon immer mit den Rebellen sympathisiert hatte, war es für die Politiker seines Planeten schwer, im Bürgerkrieg politische Neutralität zu wahren. Wäre das Imperium Arkhan auf die Schliche gekommen, so hätte er weder auf Unterstützung noch auf Schutz hoffen dürfen. Tatsächlich hätte sein Volk Arkhan sogar selbst eliminiert, hätte je die Gefahr bestanden, dass er entdeckt werden würde. Ihr Ruf ging ihnen über alles, und die Agenten des Imperiums waren überall. Um sich nicht zu verraten, während er versuchte, Kontakt zu potenziellen Rebellenrekruten herzustellen, war Arkhan dazu gezwungen, ein gesundes Misstrauen zu entwickeln und sich durch nichts aus der Ruhe bringen zu lassen.

Als die Rebellion in den letzten Jahren endlich aus den Schatten trat, war Arkhans einsamer, geheimer Krieg vorbei. Keine Geheimnisse, Lügen und Ungewissheiten mehr. Fortan diente Arkhan in der Sondereinsatztruppe der Allianz, an deren Gründung er selbst beteiligt war. Um das sogenannte Imperium endlich zurückzuschlagen, führt er immer wieder als Kommandant Einheiten ins Feld.