

JIN-RIO

118-710

DIPLOMATIN

710JCKM



CHARAKTERMASSE

Starte hier: Auf dieser Doppelseite findest du alle Informationen, die du brauchst, um mit dem Abenteuer zu beginnen.

CHARAKTERMAPPE

Dies ist ein 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 ein Mal zum Nachlesen.

WÜRFEL & 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 : JIN-RIO

SPEZIES MENSCH

BERUF DIPLOMATIN



EIGENSCHAFTEN

1

2

STÄRKE

2

GEWANDTHEIT

3

INTELLIGENZ

2

LIST

2

WILLENSKRAFT

4

CHARISMA

2

FERTIGKEITEN

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

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

Charme (Fertigkeit)

Du verfeinerst deinen Charme 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.



2

Einschüchterung (Fertigkeit)

Du bildest dich in Einschüchterung fort 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.



Überzeugendes Auftreten (Talent)

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

Überzeugendes Auftreten: Entferne einen Komplikationswürfel von allen Täuschung- und Infiltration-Proben.



3

Ausweichen (Talent)

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

Ausweichen: Wenn du angegriffen wirst, kannst du vor dem Würfelwurf des Angreifers 1 Erschöpfung hinnehmen, um die Schwierigkeit des Angriffs einmal aufzuwerten (d.h. ein Schwierigkeitswürfel wird durch einen Herausforderungswürfel ersetzt). Nur einmal pro Angriff.

CHARAKTERBOGEN

NAME : JIN-RIO

SPEZIES MENSCH

BERUF DIPLOMATIN



EIGENSCHAFTEN

2

STÄRKE

2

GEWANDTHEIT

3

INTELLIGENZ

2

LIS

2

WILLENSKRAFT

4

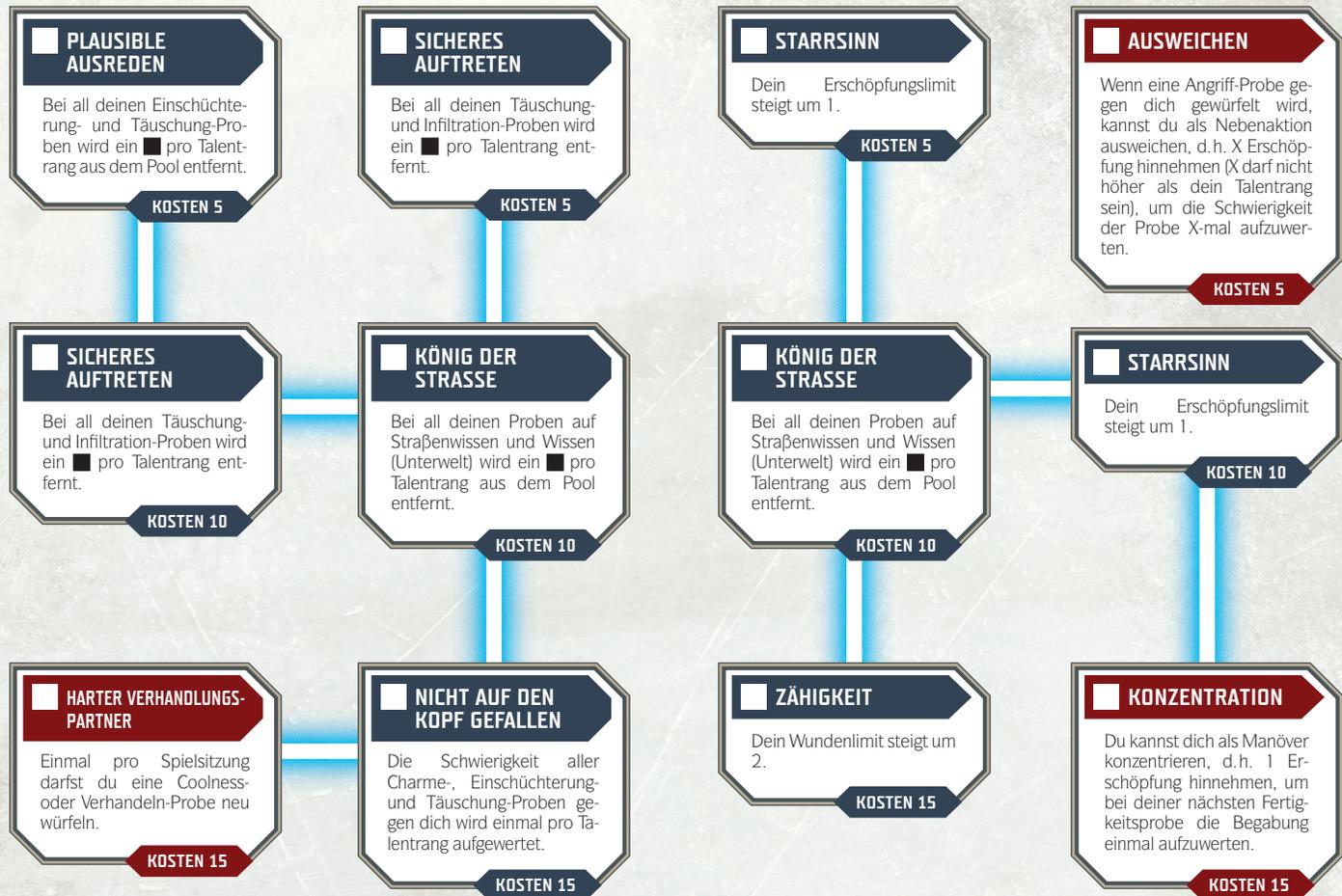
CHARISMA

FERTIGKEITEN

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

KARRIEREBAUM: DIPLOMATIN 2

Berufsfertigkeiten: Charme, Einschüchterung, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, 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.



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.



JIN-RIOS GESCHICHTE

Jin-Rios Heimatplanet Colstev ist eine kleine, steinige Welt im Stewjon-System. Die Oberfläche des Planeten ist von Kratern überzogen, und ein Großteil der Population lebt in Städten, die in überkuppelte Krater gebaut wurden. Colstevs Städte sind groß, weltoffen und idealer Nährboden für Intellektualität, politische Rhetorik und (laut den anderen Bewohnern des Stewjon-Systems) Besserwissertum.

Jin-Rio wurde auf Colstev geboren und besuchte dort auch die Universität von Zo-Ro. Während ihres Studiums der Politikwissenschaft engagierte sie sich aktiv in der Lokalpolitik. Wie viele idealistische junge Studenten marschierte sie durch die Hauptstadt Colstevs und verbreitete lautstark Proklamationen, welche die Vetternwirtschaft des Imperiums und seine menschenzentrierte Politik anprangerten. Da in Colstev Redefreiheit und seine menschenzentrierte eine lange Traditionen hatten, kam es für Jin-Rio und ihre Kommilitonen vollkommen überraschend, als eine ihrer friedvollen Demonstrationen von imperialen Sturmtruppen und AT-ATs unterbrochen wurde. Hunderte Studenten starben und die Universität von Zo-Ro wurde geschlossen.

Das Massaker von Zo-Ro, wie es später genannt werden würde, war der Wendepunkt in Jin-Rios Leben. Sie tauchte unter, als das ISB die Stadt durchkämmte, um sich aller vermeintlich Andersdenkenden und manchmal auch deren Familien zu entledigen. Jin-Rio musste mit anschauen, wie ihre Freunde (die das Massaker überlebt hatten) einer nach dem anderen verschwanden. Da sie keine andere Möglichkeit mehr sah, verließ Jin-Rio ihre Heimat und schloss sich der Rebellenallianz an. Sie schwor sich, eines Tages zurückzukehren und die demokratischen Prinzipien ihres Heimatplaneten wiederherzustellen.

Inzwischen wird Jin-Rio hauptsächlich für Spezialaufträge eingesetzt, bei denen sie ihr Expertenwissen als politische Beraterin hohen Offizieren, wie Arkhan Brem'tu, zur Verfügung stellt. Darüber hinaus nimmt sie an Feldmissionen teil, um die imperiale Kontrolle zu destabilisieren und mittels politischer Druckmittel auf widerspenstige zivile Regierungen einzuwirken.