

TENDAAAR

↓V187KK7

INGENIEUR

1A17V181V17



CHARAKTERMAPPE

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

CHARAKTERBOGEN

Dies ist dein Charakterbogen. Er enthält alle Informationen, die du im Laufe des Spiels benötigen wirst. Außerdem kannst du hier über Gesundheitszustand, Waffen, Rüstungen 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 Regelhefts findest du Informationen zu allen Fertigkeiten noch ein Mal zum Nachlesen.

WÜRFEL UND IHRE SYMBOLE



Erfolgssymbole ★ werden von Fehlschlagsymbolen ▼ negiert. Wenn am Ende noch mindestens ein Erfolgssymbol ★ übrig ist, gelingt die Probe.



Triumphsymbole ☼ zählen als Erfolgssymbole ★ und lösen gleichzeitig einen mächtigen positiven Nebeneffekt aus.



Vorteilssymbole ☺ weisen auf einen positiven Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe scheitert. Vorteilssymbole ☺ und Bedrohungssymbole ☹ negieren sich gegenseitig.



Fehlschlagssymbole ▼ negieren Erfolgssymbole ★. Wenn genügend Fehlschlagssymbole ▼ vorhanden sind, um alle Erfolgssymbole ★ zu negieren, scheitert die Probe.



Verzweigungssymbole ☒ zählen als Fehlschlagssymbole ▼ (d.h. sie negieren Erfolgssymbole ★) und lösen gleichzeitig einen mächtigen negativen Nebeneffekt aus.



Bedrohungssymbole ☹ weisen auf einen negativen Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe gelingt. Bedrohungssymbole ☹ und Vorteilssymbole ☺ negieren sich gegenseitig.



Begabungswürfel

Trainingswürfel

Schwierigkeitswürfel

Herausforderungswürfel

Verstärkungswürfel

Komplikationswürfel

Machtwürfel

CHARAKTERBOGEN

NAME : TENDAAR

SPEZIES : MON CALAMARI

BERUF : INGENIEUR



EIGENSCHAFTEN

1

2

STÄRKE

2

GEWANDTHEIT

4

INTELLIGENZ

1

LIST

3

WILLENSKRAFT

3

CHARISMA

2

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	WÜRFELPOOL
Astronavigation (Int)	0	◆◆◆◆
Athletik (Str)	0	◆◆
Charme (Cha)	0	◆◆◆
Computertechnik (Int)	2	◆◆◆◆◆
Coolness (Cha)	0	◆◆◆
Disziplin (Will)	0	◆◆◆
Einschüchterung (Will)	0	◆◆◆
Führungsqualität (Cha)	0	◆◆◆
Heimlichkeit (Gew)	0	◆◆
Infiltration (Lis)	0	◆
Körperbeherrschung (Gew)	0	◆◆
Mechanik (Int)	1	◆◆◆◆◆
Medizin (Int)	1	◆◆◆◆◆
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)	1	◆◆◆◆◆
KAMPFFERTIGKEIT		
Artillerie (Gew)	0	◆◆
Handgemenge (Str)	0	◆◆
Leichte Fernkampfaffen (Gew)	1	◆◆◆
Nahkampfaffen (Str)	0	◆◆
Schwere Fernkampfaffen (Gew)	0	◆◆

GESUNDHEITSWERTE

3 ABSORPTION

4

4 WUNDEN

12

LIMIT AKTUELL

5 ERSCHÖPFUNG

13

LIMIT AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

6

MEDIKIT

Ein Mal pro Begegnung kannst du die Fertigkeit Medizin benutzen, um einen Kameraden zu heilen. Die Probe ist **einfach** (♦), wenn der Patient höchstens sein halbes Wundenlimit erreicht hat, **mittelschwer** (♦♦), wenn er über der Hälfte ist, und **schwierig** (♦♦♦), wenn er das Wundenlimit bereits überschritten hat. Er baut 1 Wunde pro ✨ und 1 Erschöpfung pro ☹ ab. Ein Mal pro Abenteuer kannst du auch eine kritische Verletzung heilen. Die Schwierigkeit hängt von der kritischen Verletzung ab.

WAFFEN & AUSTRÜGUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFELPOOL
Blasterpistole	LEICHTE FERNKAMPF-WAFFEN	mittel	6	♦♦
<ul style="list-style-type: none"> Ein Treffer verursacht 6 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨. ☹☹☹ verursacht eine kritische Verletzung. 				
Betäubungsgranate	LEICHTE FERNKAMPF-WAFFEN	kurz	8 Betäubung	♦♦
<ul style="list-style-type: none"> Ein Treffer verursacht 8 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨. Der gesamte Schaden wird auf das Erschöpfungslimit des Ziels angerechnet. ☹☹ aktiviert Explosion 8: Alle Charaktere in Nahkampfreichweite des Ziels erleiden 8 Betäubungsschaden (+1 Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨). Du hast 1 Betäubungsgranate. Sie kann nur ein Mal benutzt werden. 				
Fäuste	HANDGEMENGE	Nahkampf	2	♦♦
<ul style="list-style-type: none"> Ein Treffer verursacht 2 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨. ☹☹☹☹☹ 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.			
Kommunikator	Stellt eine Verbindung zu den Kommunikatoren anderer Charaktere her.			
Gepanzerte Weste	Absorption 2; bereits eingerechnet.			
Fusionslaterne	Spendet Licht und kann elektronische Geräte betreiben.			
Datenpad + Zubehör	Tablet-PC inkl. Hackerzubehör.			
Medikit	Wird benutzt, um Lebewesen mit der Fertigkeit Medizin zu heilen.			

GELD

100 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 ausführen zu können. 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 Abenteuerhefts kannst du dann die genauen Auswirkungen nachlesen.

DEIN SPIELZUG

In jedem Spielzug hast du eine **Aktion** und ein **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 zweites Manöver zu bekommen.

Zwei 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 geht das Abenteuer weiter.

STEIGERUNG

Gerade hast du 10 Erfahrungspunkte (EP) bekommen. Suche dir aus folgender Liste Verbesserungen im Gesamtwert von 10 EP aus!

AUSWAHLMENÜ



EP-KOSTEN **10**

1

Mechanik (Fertigkeit)

Du bildest dich in Mechanik 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 (1 oder 2) und Würfelpool in der Fertigkeitenliste mit einem Kreis markieren.

EP-KOSTEN **5**

2

Pilot (Fertigkeit)

Du übst dich im Steuern von Raumschiffen und Fahrzeugen und erhältst dadurch einen Rang in der Fertigkeit Pilot. 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.

EP-KOSTEN **5**

3

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 (13 oder 14) mit einem Kreis markieren.

Starrsinn: Dein Erschöpfungslimit steigt um 1, also von 13 auf 14.

EP-KOSTEN **5**

Reparaturgenie (Talent)

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

Reparaturgenie: Immer wenn du den Hüllenschaden eines Fahrzeugs reparierst, z.B. mit der Aktion Schadenskontrolle, reparierst du 1 weiteren Hüllenschaden.

CHARAKTERBOGEN

NAME : TENDAAR

SPEZIES MON CALAMARI

BERUF INGENIEUR



EIGENSCHAFTEN

2

STÄRKE

2

GEWANDTHEIT

4

INTELLIGENZ

1

LIST

3

WILLENSKRAFT

3

CHARISMA

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	WÜRFELPOOL
Astronavigation (Int)	0	
Athletik (Str)	0	
Charme (Cha)	0	
Computertechnik (Int)	2	
Coolness (Cha)	0	
Disziplin (Will)	0	
Einschüchterung (Will)	0	
Führungsqualität (Cha)	0	
Heimlichkeit (Gew)	0	
Infiltration (Lis)	0	
Körperbeherrschung (Gew)	0	
1 Mechanik (Int)	1 / 2	/
Medizin (Int)	1	
2 Pilot (Gew)	0 / 1	/
Straßenwissen (Lis)	0	
Täuschung (Lis)	0	
Überleben (Lis)	0	
Verhandeln (Cha)	0	
Wachsamkeit (Will)	1	
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	

WÜRFEL UND IHRE SYMBOLE



Erfolgssymbole ★ werden von Fehlschlagsymbolen ▼ negiert. Wenn am Ende noch mindestens ein Erfolgssymbol ★ übrig ist, gelingt die Probe.



Triumphsymbole ☸ zählen als Erfolgssymbole ★ und lösen gleichzeitig einen mächtigen positiven Nebeneffekt aus.



Vorteilssymbole ☺ weisen auf einen positiven Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe scheitert. Vorteilssymbole ☺ und Bedrohungssymbole ☹ negieren sich gegenseitig.



Fehlschlagssymbole ▼ negieren Erfolgssymbole ★. Wenn genügend Fehlschlagssymbole ▼ vorhanden sind, um alle Erfolgssymbole ★ zu negieren, scheitert die Probe.



Verzweigungssymbole ☸ zählen als Fehlschlagssymbole ▼ (d. h. sie negieren Erfolgssymbole ★) und lösen gleichzeitig einen mächtigen negativen Nebeneffekt aus.



Bedrohungssymbole ☹ weisen auf einen negativen Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe gelingt. Bedrohungssymbole ☹ und Vorteilssymbole ☺ negieren sich gegenseitig.



Begabungswürfel



Trainingswürfel



Schwierigkeitswürfel



Herausforderungswürfel



Verstärkungswürfel



Komplikationswürfel



Machtwürfel

DEIN SPIELZUG

In jedem Spielzug hast du eine **Aktion** und ein **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 zweites Manöver zu bekommen.

Zwei Manöver pro Zug sind das absolute Maximum.

Außerdem hast du beliebig viele Nebenaktionen.

ABSORPTION

4

WUNDEN

12

LIMIT

AKTUELL

3 ERSCHÖPFUNG

13/14

LIMIT

AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

MEDIKIT

Ein Mal pro Begegnung kannst du die Fertigkeit Medizin benutzen, um einen Kameraden zu heilen. Die Probe ist **einfach** (◆), wenn der Patient höchstens sein halbes Wundenlimit erreicht hat, **mittelschwer** (◆◆), wenn er über der Hälfte ist, und **schwierig** (◆◆◆), wenn er das Wundenlimit bereits überschritten hat. Er baut 1 Wunde pro ★ und 1 Erschöpfung pro ☹ ab. Ein Mal pro Abenteuer kannst du auch eine kritische Verletzung heilen. Die Schwierigkeit hängt von der kritischen Verletzung ab.

WAFFEN & AUSTRÜSTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFELPOOL
Blasterpistole	LEICHTE FERNKAMPF-WAFFEN	mittel	6	◆◆

- Ein Treffer verursacht 6 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ★.
- ☹☹☹ verursacht eine kritische Verletzung.

Betäubungsgranate	LEICHTE FERNKAMPF-WAFFEN	kurz	8 Betäubung	◆◆
--------------------------	--------------------------	------	----------------	----

- Ein Treffer verursacht 8 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ★. Der gesamte Schaden wird auf das Erschöpfungslimit des Ziels angerechnet.
- ☹☹ aktiviert Explosion 8: Alle Charaktere in Nahkampfreichweite des Ziels erleiden 8 Betäubungsschaden (+1 Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ★).
- Du hast 1 Betäubungsgranate. Sie kann nur ein Mal benutzt werden.

Fäuste	HANDGEMENGE	Nahkampf	2	◆◆
---------------	-------------	----------	---	----

- Ein Treffer verursacht 2 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ★.
- ☹☹☹☹☹ verursacht eine kritische Verletzung.

SONSTIGE AUSTRÜSTUNG

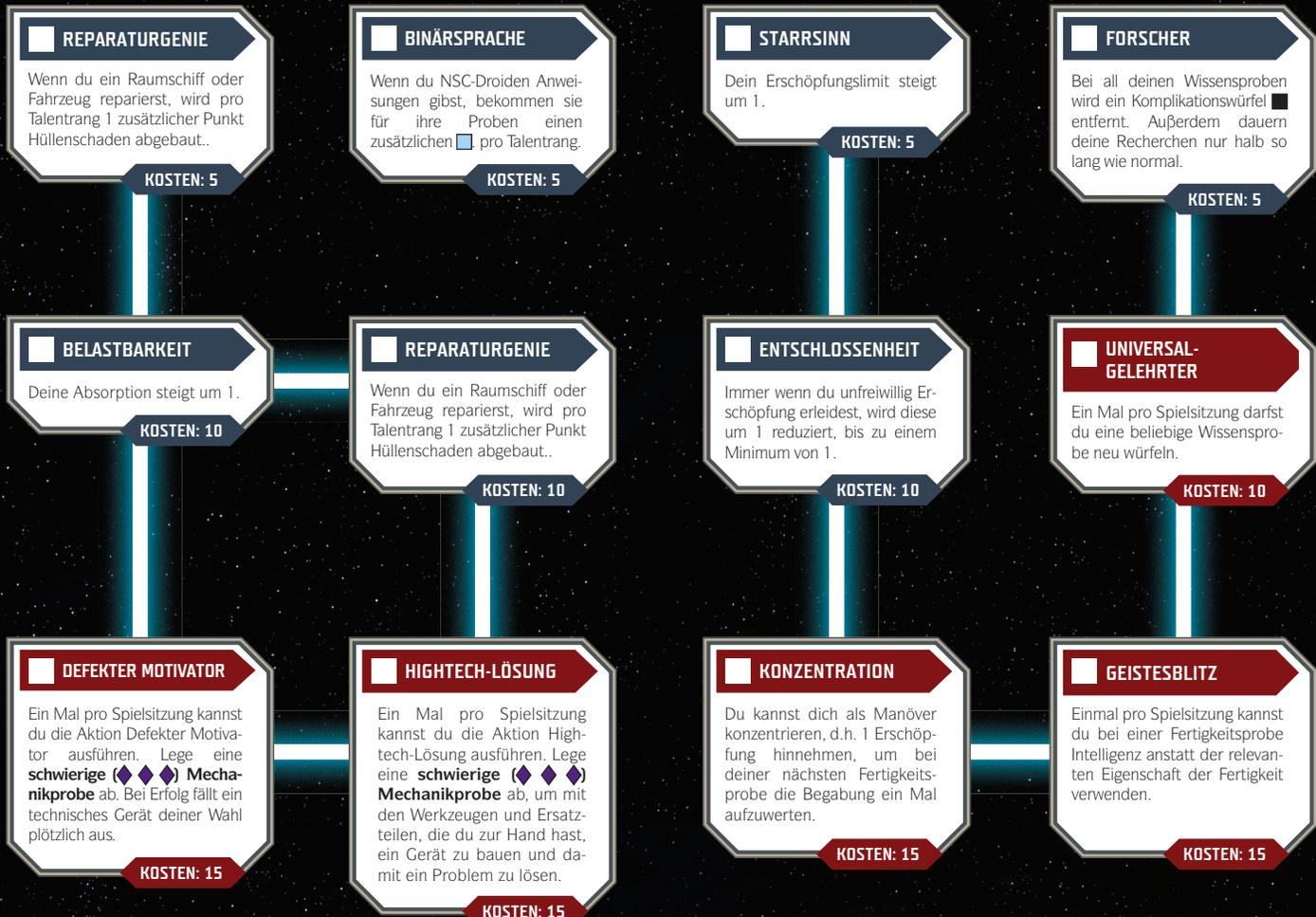
2 Stimpacks	Kann als Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.
Kommunikator	Stellt eine Verbindung zu den Kommunikatoren anderer Charaktere her.
Gepanzerte Weste	Absorption 2; bereits eingerechnet.
Fusionslaterne	Spendet Licht und kann elektronische Geräte betreiben.
Datenpad + Zubehör	Tablet-PC inkl. Hackerzubehör.
Medikit	Wird benutzt, um Lebewesen mit der Fertigkeit Medizin zu heilen.

GELD

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

TALENTBAUM: INGENIEUR 2

Berufsfertigkeiten: Athletik, Computertechnik, Leichte Fernkampfaffen, Mechanik, Medizin, Pilot, 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 Talentbaum voranschreitest. Mehr dazu findest du auf S. 11 des 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 fünf Mal 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 Talentbaum auswählen. Der Talentbaum ist ein innovatives System zur Weiterentwicklung deines Charakters, das jedoch an spezielle Regeln und Einschränkungen gebunden ist.

Wie du sehen kannst, hat dein Talentbaum 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 Talentbaums kann nur ein Mal 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.



TENDAARS GESCHICHTE

Auf Dac, der Heimatwelt der Mon Calamari, wird von Akademikern ein gewisses Maß an Würde, Anstand und Seriosität erwartet. Schließlich gilt Bildung als kostbarstes Gut, und eine akademische Laufbahn genießt höchstes soziales Ansehen. Studiert zu sein bedeutet so viel wie aus gutem Hause zu stammen.

Tendaar Bel war in dieser bildungsbürgerlichen Welt schon immer so etwas wie ein Sonderling. Zweifellos war er hochintelligent, doch während seines Studiums am Korallenkolleg erwies er sich als desinteressierter Einzelgänger. Nach den Wünschen seiner Familie studierte er Astrophysik. Genauer gesagt, meldete er sich für Kurse in Astrophysik an, ohne jemals daran teilzunehmen. Stattdessen verbrachte er seine Zeit lieber allein zu Hause oder in der „Lagune“, einer Online-Community, in der Hacker und andere rebellische Computerfreaks unkonventionelle Lösungen für angeblich unlösbare Probleme fanden und gegen die ihrer Meinung nach überholten gesellschaftlichen Konventionen aufbegehrten. Tendaars zurückgezogene Lebensweise ließ ihn mit der Zeit nur noch schüchterner werden.

Wahrscheinlich hätte er sein ganzes Leben lang so weitergemacht, wäre nicht das Imperium auf Dac eingefallen und hätte den Planeten unterjocht. Aus dem frustrierten Studenten wurde über Nacht ein Zwangsarbeiter in einer imperialen Schiffswerft. Jahrelang musste Tendaar für das Imperium Waffen und Kriegsschiffe entwickeln, und mit der Zeit erwuchs aus seinem Groll ein neues Selbstbewusstsein.

Unmittelbar nach der Befreiung von Dac trat Tendaar der Allianz der Rebellen bei, fest entschlossen, seinen Teil zum Sturz des Imperiums beizutragen. Zunächst wurde er in den Schiffswerften der Mon Calamari eingesetzt, doch Tendaars Ablehnung der gesellschaftlichen Konventionen seines Volkes erwies sich als problematisch. Also versetzte man ihn zum A-Wing-Militärforschungsprojekt nach Cardooin. Auch dort hatte er mit den Vorschriften zu kämpfen, fand aber eine äußerst unkonventionelle Lösung für das hartnäckige Problem der Zielcomputer des neuen Jägermodells. Als die Prototypen zur Verteidigung der Forschungsbasis gegen einen imperialen Angriff starten mussten, rettete Tendaar viele Leben, indem er die Freund-Feind-Erkennung aller anwesenden Raumjäger störte. Daraufhin erkannte das Oberkommando der Allianz, dass Tendaars wahre Stärke in seiner ungewöhnlichen, fast schon wahnwitzigen Denkweise lag, und teilte ihn als Technikexperten dem Sondereinsatzkommando zu. Tendaar war begeistert von seiner neuen Position. Jeden Tag konnte er neue Rätsel knacken und nach noch unkonventionelleren Methoden zur Bekämpfung des Imperiums suchen.

12 330331400 8