

VENDRI

YV18771

SPION

SPION



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.



Verzweiflungssymbole  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 : VENDRI

SPEZIES DUROS

BERUF SPION



EIGENSCHAFTEN

1

2

STÄRKE

3

GEWANDTHEIT

3

INTELLIGENZ

3

LIST

2

WILLENSKRAFT

2

CHARISMA

2

FERTIGKEITEN

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

GESUNDHEITSWERTE

3 ABSORPTION

4

4 WUNDEN

13

LIMIT

AKTUELL

5 ERSCHÖPFUNG

12

LIMIT

AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

6

WAFFEN & AUSTRÜSTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFELPOOL
Blastergewehr	SCHWERE FERNKAMPFWAFFEN	groß	9	🟡🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> Ein Treffer verursacht 9 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨. 🔥🔥🔥 verursacht eine kritische Verletzung. 				
Kampfmesser	NAHKAMPFWAFFEN	Nahkampf	3	🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> Ein Treffer verursacht 3 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨. 🔥🔥🔥 verursacht eine kritische Verletzung. 				
Betäubungsgranate	LEICHTE FERNKAMPFWAFFEN	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 Betäubungsschaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨). Du hast 1 Betäubungsgranate. Sie kann nur ein Mal benutzt werden. 				
SONSTIGE AUSTRÜSTUNG				
3 Stimpacks	Kann als Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.			
Komm-Anlage	Stellt Verbindung zu Kommunikatoren her; wird benutzt, um mit der Fertigkeit Computertechnik Funkverbindungen abzuhören oder zu stören.			
Textiltrüstung	Absorption 2; bereits eingerechnet.			
Elektrofernglas	Ermöglicht normale Sicht auf weit entfernte Objekte, auch bei Dunkelheit, Rauch und anderen Sichtbehinderungen.			

GELD

75 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

Computertechnik (Fertigkeit)

Du übst dich in Computertechnik 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

Täuschung (Fertigkeit)

Du übst dich darin, andere Personen hinter das Licht zu führen, und erhältst dadurch einen Rang in der Fertigkeit Täuschung. 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**

Pirscher (Talent)

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

Pirscher: Auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproufen bekommst du einen Verstärkungswürfel .

EP-KOSTEN **5**

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 ein Mal aufzuwerten (d.h. ein Schwierigkeitswürfel wird durch einen Herausforderungswürfel ersetzt). Nur ein Mal pro Angriff.

CHARAKTERBOGEN

NAME : VENDRI

SPEZIES **DUROS**

BERUF **SPION**



EIGENSCHAFTEN

2

STÄRKE

3

GEWANDTHEIT

3

INTELLIGENZ

3

LIST

2

WILLENSKRAFT

2

CHARISMA

FERTIGKEITEN

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

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

13

LIMIT

AKTUELL

ERSCHÖPFUNG

12

LIMIT

AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

WAFFEN & AUSTRÜSTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFELPOOL
Blastergewehr	SCHWERE FERNKAMPFWAFFEN	groß	9	♦♦♦
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 9 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ★. • ⊗⊗⊗ verursacht eine kritische Verletzung. 				
Kampfmesser	NAHKAMPFWAFFEN	Nahkampf	3	♦♦
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 3 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ★. • ⊗⊗⊗ verursacht eine kritische Verletzung. 				
Betäubungsgranate	LEICHTE FERNKAMPFWAFFEN	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 Betäubungsschaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ★). • Du hast 1 Betäubungsgranate. Sie kann nur ein Mal benutzt werden. 				

SONSTIGE AUSTRÜSTUNG

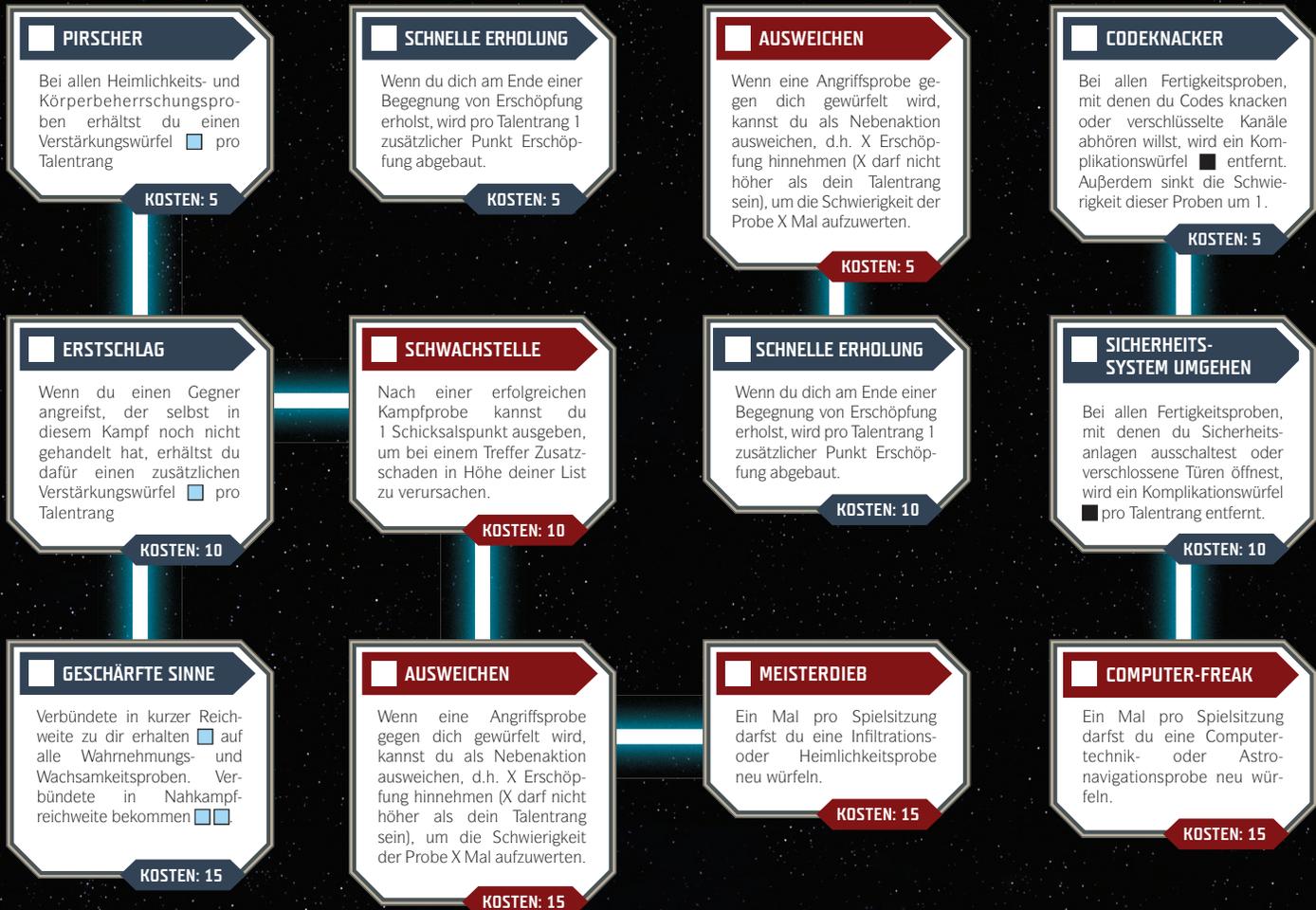
3 Stimpacks	Kann als Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.
Komm-Anlage	Stellt Verbindung zu Kommunikatoren her; wird benutzt, um mit der Fertigkeit Computertechnik Funkverbindungen abzuhören oder zu stören.
Textilrüstung	Absorption 2; bereits eingerechnet.
Elektrofernglas	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.

TALENTBAUM: SPION 2

Berufsfertigkeiten: Athletik, Computertechnik, Coolness, Heimlichkeit, Infiltration, Körperbeherrschung, Medizin, Pilot, Täuschung, Überleben, 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.



VENDRIS GESCHICHTE

Vendri DeRalm stammt aus einer langen Linie von Reisenden und Entdeckern, die seit Generationen rastlos von Stern zu Stern ziehen. Unter den Duros ist ein solcher Lebensstil hoch angesehen; schließlich gehören sie zu den Spezies, die die Erfindung des Hyperantriebs für sich beanspruchen. Lange Zeit war es Vendris größte Leidenschaft, unberührte, grüne Welten zu entdecken und nach Herzenslust die Schönheit der Natur zu genießen. Seinen Lebensunterhalt verdiente er als Landschafts- und Tierholograf. Als solcher fing er exotische Naturschauspiele in 2-, 3- und 4-dimensionalen Bildern ein. Dabei lernte er auch, sich unbemerkt an Wildtiere anzuschleichen, um die perfekte Aufnahme zu machen.

In den letzten Jahren, als das Imperium seine Macht immer weiter festigte, wurde Vendris Leben zusehends komplizierter. Seine Heimatwelt wurde einem neuen Sektor zugewiesen, über den ein menschlicher Gouverneur regierte. Zur Ausübung seines Berufes – was das Reisen auf ferne Planeten beinhaltete – musste Vendri weit mehr Bürokratie und Schikanen über sich ergehen lassen als zuvor. Mehr als ein Mal wurden die von ihm gesammelten biologischen Proben entweder ohne Erklärung konfisziert oder durch imperiale „Zollkontrollen“ unbrauchbar gemacht. Auch Vendri selbst geriet immer öfter ins Visier von „unangekündigten Routineinspektionen“. Drei Mal wurde er bereits unter einem Vorwand verhaftet und festgehalten, bis er das nötige Bestechungsgeld aufbringen konnte.

Vendri kam zu dem Schluss, dass die Gesamtsituation untragbar geworden war. Menschen standen an der Spitze des Imperiums und diskriminierten Nichtmenschen wie ihn hemmungslos. Aus diesem Grund zögerte er nicht, als eine mysteriöse Gestalt, die sich selbst nur als „Mutter“ vorstellte, Kontakt mit ihm aufnahm und ihn bat, der Allianz der Rebellen beizutreten. Zunächst waren seine Aufgaben simpel; einfache Observationen und Kurierdienste (obgleich letztere durch seinen Status als Nichtmensch verkompliziert wurden; Vendri musste alle zu übermittelnden Nachrichten auswendig lernen). Einige Zeit später wurde Vendri zu einer Fortbildung auf den Waldmond Yavin IV geschickt. Dort begegnete er auch erstmals „Mutter“, die, wie sich herausstellte, ebenfalls eine Duros war. Im Zuge der Fortbildung bemerkten Vendris Ausbilder, dass er aufgrund seiner Erfahrung als Tierholograf bestens für Einsätze im Gelände geeignet war, und versetzten ihn zum Sondereinsatzkommando der Allianz. Mittlerweile ist Vendri hauptsächlich mit Aufklärungsmissionen auf dünn besiedelten Welten betraut. Oft ist er dabei Kundschafter oder Teil eines Sondereinsatzteams.

12 330331400 8