

ZAL

AK

FLIEGERASS

ᄃ1V17V17KNN



CHARAKTERMASSE

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 : ZAL

SPEZIES MENSCH

BERUF FLIEGERASS



EIGENSCHAFTEN

1

2
STÄRKE

4
GEWANDTHEIT

2
INTELLIGENZ

3
LIST

2
WILLENSKRAFT

2
CHARISMA

2

FERTIGKEITEN

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

GESUNDHEITSWERTE

3 ABSORPTION

4

4 WUNDEN

12

LIMIT AKTUELL

5 ERSCHÖPFUNG

12

LIMIT AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

6

WAFFEN & AUSTRÜSTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFELPOOL
Schwere Blasterpistole	LEICHTE FERNKAMPF-WAFFEN	mittel	7	🟡🟢🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> Ein Treffer verursacht 7 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨. 🟡🟡🟡 verursacht eine kritische Verletzung. 				
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. 				
Splittergranate	LEICHTE FERNKAMPF-WAFFEN	kurz	8	🟡🟢🟢🟢
<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 ein Mal benutzt werden. 				
PB-Granate	LEICHTE FERNKAMPF-WAFFEN	kurz	16	🟡🟢🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> Ein Treffer verursacht 16 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨. 🟡🟡🟡 verursacht eine kritische Verletzung. Durchbohrend 3: Angriffe mit dieser Waffe ignorieren 3 Punkte Absorption des Gegners. Du hast 1 PB-Granate. Sie kann nur ein Mal benutzt werden. 				
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.			
Fliegeroverall	Absorption 2; bereits eingerechnet.			
Elektronischer Dietrich	Wird benutzt, um mit der Fertigkeit Infiltration elektronische und mechanische Schlösser zu knacken.			

GELD

300 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



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 (0 oder 1) und Würfelpool in der Fertigkeitenliste mit einem Kreis markieren.

2



Artillerie (Fertigkeit)

Du trainierst den Umgang mit schweren Geschützen und erhältst dadurch einen Rang in der Fertigkeit Artillerie. 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.

3



Pilotenass (Talent)

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

Pilotenass: Immer wenn du eine Pilotenprobe ablegst, wird noch vor dem Würfeln ein Komplikationswürfel aus dem Pool entfernt. Wenn du z.B. ein Raumschiff mit Wendigkeit -1 steuerst, bekommst du keine Abzüge auf deine Pilotenproben.



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 (12 oder 13) mit einem Kreis markieren.

Starrsinn: Dein Erschöpfungslimit steigt um 1, also von 12 auf 13.

CHARAKTERBOGEN

NAME : ZAL

SPEZIES MENSCH

BERUF FLIEGERASS



EIGENSCHAFTEN

2

STÄRKE

4

GEWANDTHEIT

2

INTELLIGENZ

3

LIST

2

WILLENSKRAFT

2

CHARISMA

FERTIGKEITEN

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



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

12/13

LIMIT

AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

WAFFEN & AUSTRÜSTUNG

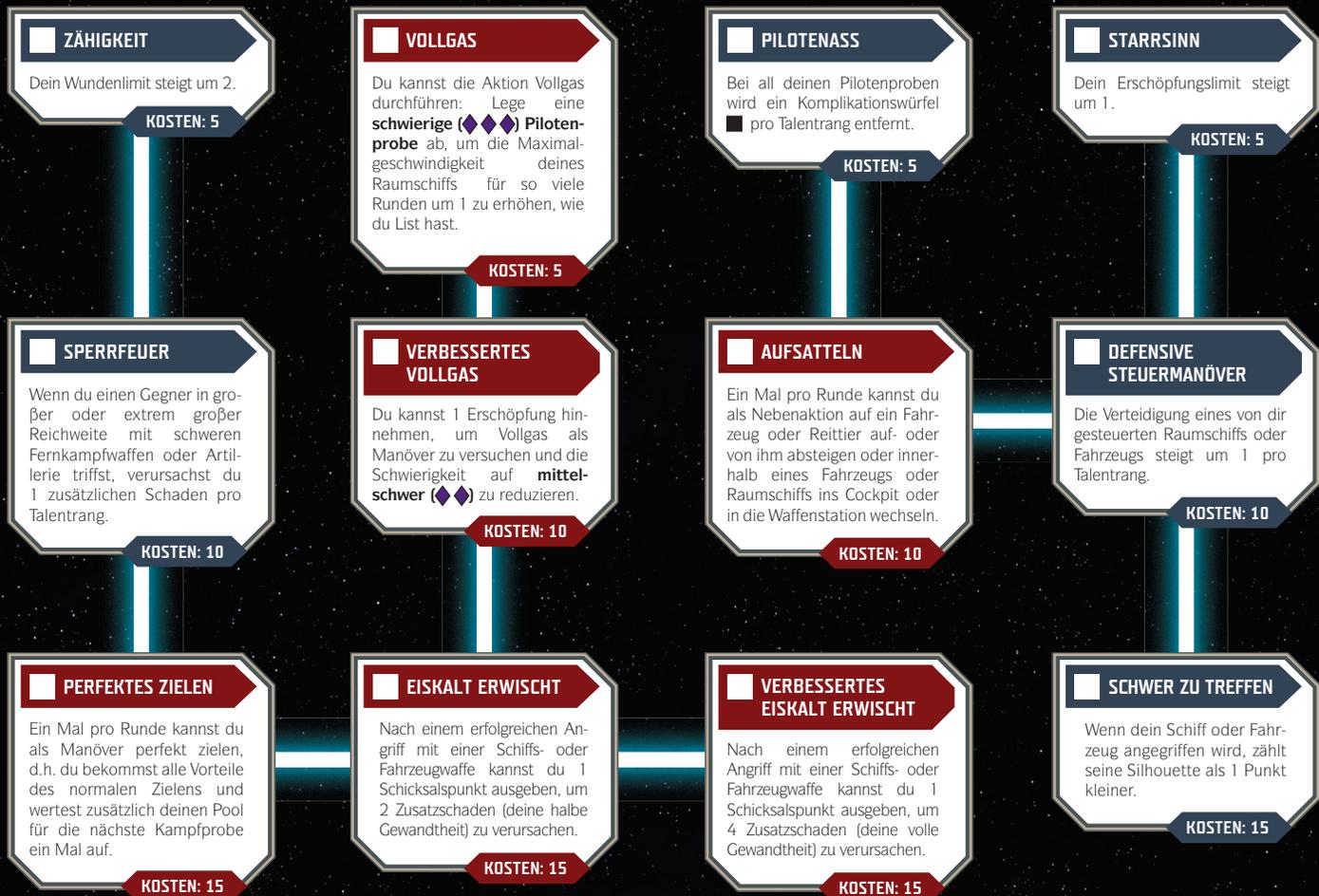
WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFELPOOL
Schwere Blasterpistole	LEICHTE FERNKAMPF-WAFFEN	mittel	7	◆◆◆◆◆
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 7 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ★. • ⊗⊗⊗ verursacht eine kritische Verletzung. 				
Fäuste	HANDGEMENGE	Nahkampf	2	◆◆
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 2 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ★. • ⊗⊗⊗⊗ verursacht eine kritische Verletzung. 				
Splittergranate	LEICHTE FERNKAMPF-WAFFEN	kurz	8	◆◆◆◆◆
<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 ein Mal benutzt werden. 				
PB-Granate	LEICHTE FERNKAMPF-WAFFEN	kurz	16	◆◆◆◆◆
<ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer verursacht 16 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ★. • ⊗⊗⊗ verursacht eine kritische Verletzung. • Durchbohrend 3: Angriffe mit dieser Waffe ignorieren 3 Punkte Absorption des Gegners. • Du hast 1 PB-Granate. Sie kann nur ein Mal benutzt werden. 				
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.			
Fliegeroverall	Absorption 2; bereits eingerechnet.			
Elektronischer Dietrich	Wird benutzt, um mit der Fertigkeit Infiltration elektronische und mechanische Schlösser zu knacken.			

GELD

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

TALENTBAUM: FLIEGERASS 2

Berufsfertigkeiten: Artillerie, Astronavigation, Coolness, Leichte Fernkampfwaffen, Mechanik, Pilot, Wahrnehmung



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.



ZALS GESCHICHTE

Zal Artha war schon immer eine Außenseiterin. Als gebürtige Chandrilanerin hätte sie eigentlich Umweltschützerin, Friedensaktivistin oder Künstlerin werden müssen. Alle anderen aus ihrer Familie waren das. Ja, fast jeder auf ihrem Planeten war es. Doch während ihre Geschwister mit Haustieren spielten und Tanz- oder Rhetorikunterricht nahmen, preschte Zal ungeachtet der Ausgangssperre mit ihrem Gleiter durch die Kristallschluchten.

Sobald sie alt genug war, verließ Zal ihren Heimatplaneten und ging nach Rengali, um sich an der Imperialen Flottenakademie einzuschreiben. Das Einzige, was sie von zu Hause mitnahm, war ein Glücksbringer, den ihr älterer Bruder für sie gebastelt hatte. Zal hatte nur einen großen Traum: im Cockpit eines Raumjägers zu sitzen. Ihre Studienzeit war geprägt von den unablässigen Demütigungen ihrer Ausbilder und Kameraden. Dennoch ließ sie sich nicht beirren und kämpfte weiter für ihren Traum. Als sie graduierte, zierten zahlreiche Abzeichen ihre Uniform. Doch leider endeten die Diskriminierungen nicht mit dem Akademieabschluss. Nachdem ihre Bewerbungen für mehrere gute Stellen abgelehnt worden waren, bekam sie einen Job als Shuttlepilotin (was für Zal etwa so spannend war wie ein Spaziergang durch die idyllischen Wälder Chandrilas). Eines Tages erzählte sie ihrem Fluggast, einem freundlichen Senator, davon und erfuhr, warum sie als Kampfpilotin abgelehnt worden war: Das Imperiale Flottenoberkommando hielt sie aufgrund ihrer chandrilanischen Herkunft für eine potenzielle Rebellensympathisantin.

Frustriert von der Bigotterie des Militärs und ihren wenig aussichtsreichen Karriereperspektiven beschloss Zal, es dem Imperium heimzuzahlen, und lief zur Allianz der Rebellen über. Dort wurde sie sogleich einer Jägerstaffel, den Fliegenden Dactillions, zugeteilt. Wochen später saß sie bereits im Cockpit eines X-Wings und flog Kampfeinsätze. Nach einem Überfall auf die Raumwerften von Fondor, der enorme Verluste forderte und die Dactillions geschwächt zurückließ, wurde Zal zusammen mit dem Rest ihrer Staffel nach Cardoone beordert, wo Testpiloten für die neuen A-Wings benötigt wurden.

Nur eine Woche später mussten die Dactillions erneut eine bittere Niederlage hinnehmen. Dieses Mal saßen sie in unfertigen A-Wing-Prototypen und mussten die Basis gegen einen imperialen Angriff verteidigen. Obgleich es ihnen gelang, die Angreifer zurückzuschlagen, zahlten die Rebellen einen hohen Preis. Vielleicht war es Zals Glücksbringer, der sie beschützte. Jedenfalls gab es am Ende der Schlacht nur zwei überlebende Dactillions, und sie war eine von ihnen. Nach dieser schmerzlichen Erfahrung bat sie um Versetzung zum Sondereinsatzkommando. Endlich war Zal dort angekommen, wo sie schon immer sein wollte.

12 330331400 8