

STAR WARS - AM RANDE DES IMPERIUMS

Name: _____
 Spieler: _____

Beruf: Machtempfindsame Technikerin
 Spezies: Twi'lek

Stärke	Gewandtheit	Intelligenz	List	Willenskraft	Charisma	Macht	Erfahrung	
2	2	3	2	2	3	1		
							Gesamt	Aktuell

Wunden

13	
Limit	Aktuell

Erschöpfung

13	
Limit	Aktuell

Verteidigung

Nahkampf	Fernkampf

Absorption

3
Stärke + Rüstung

Fähigkeit	Beruf?	Rang	Würfel
Astronavigation (In)	X	1	🟡🟢🟢
Athletik (St)		0	🟢🟢
Charme (Ch)		1	🟡🟢🟢
Computertechnik (In)	X	0	🟢🟢🟢
Coolness (Ch)		0	🟢🟢🟢
Disziplin (Wi)	X	2	🟡🟡
Einschüchterung (Wi)		0	🟢🟢
Führungsqualität (Ch)		0	🟢🟢🟢
Heimlichkeit (Ge)		0	🟢🟢
Infiltration (Li)	X	0	🟢🟢
Körperbeherrsch. (Ge)	X	0	🟢🟢
Mechanik (In)	X	2	🟡🟡🟢
Medizin (In)		0	🟢🟢🟢
Pilot (Ge)	X	1	🟡🟢
Straßenwissen (Li)		0	🟢🟢

Fähigkeit	Beruf?	Rang	Würfel
Täuschung (Li)		0	🟢🟢
Überleben (Li)		0	🟢🟢
Verhandeln (Ch)		0	🟢🟢🟢
Wachsamkeit (Wi)		0	🟢🟢
Wahrnehmung (Li)	X	1	🟡🟢
Widerstandskraft (St)		0	🟢🟢
Wissen (In)	X	1	🟡🟢🟢

Kampf

	Beruf?	Rang	Würfel
Artillerie (Ge)		0	🟢🟢
Handgemenge (St)	X	0	🟢🟢
L. Fernkampfswaffe (Ge)		0	🟢🟢
Nahkampfswaffe (St)		0	🟢🟢
S. Fernkampfswaffe (Ge)		0	🟢🟢

Waffe	Fertigkeit	Reichweite	Schaden	Würfel	Kritisch
Holdout-Blaster	L. Fernk	Kurz	5 + ☆	🟢🟢	🟡🟡🟡🟡
Betäubungsmodus					
Fäuste	Handg.	Nahkampf	2 + ☆	🟢🟢	🟡🟡🟡🟡

Ausrüstung	Anmerkungen
Datenpad	Tablet-PC; kann Daten verarbeiten und auf Computersysteme zugreifen
2 Stimpacks	Kann in einem Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen – verbraucht sich nach einer Anwendung
Kommunikator	Stellt eine Verbindung zu den Kommunikatoren der anderen her
Schwere Kleidung	Absorption 1, bereits eingerechnet
Werkzeugkasten	Zum Reparieren von Droiden oder Ablegen von Mechanikwürfen ohne Abzüge
Atemmaske	Kann auch in Sauerstofffreier oder –armer Atmosphäre atmen
Taschenlampe	Dient der Orientierung im Dunkeln

Talent	Rang	Kosten	Beschreibung
Basiskraft Beeinflussen		-	Siehe Beeinflussen
Beeinflussen: Kontrolle		-	Siehe Beeinflussen
	□□□□□□		
	□□□□□□		
	□□□□□□		
	□□□□□□		
	□□□□□□		

TALENTBAUM: TECHNIKER

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Infiltration, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot, Wahrnehmung, Wissen, Handgemenge

<p>Bastler ▶ Für jeden Talenrang kannst du bei Würfeln auf Mechanik je ■ entfernen.</p>	5	<p>Zähigkeit ▶ Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talenrang.</p>	5	<p>Feintuning ▶ Wenn du die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs mittels Reparatur reduzieren möchtest, reduzierst du diese um 1 zusätzlichen Punkt je Talenrang.</p>	5	<p>Reparaturgenie ▶ Pro Talenrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>
<p>Personalisierte Ausrüstung ▶ Je Rang gibst du 1 Objekt 1 permanente Verbesserung (z.B. Schaden +1, ☹️-Kosten für Kritische o. Waffeneigenschaften -1, Nah- o. Fern-Verteidigung einer Rüstung +1, Rüstungs-Last -2 – Minimum 1).</p>	10	<p>Bastler ▶ Für jeden Talenrang kannst du bei Würfeln auf Mechanik je ■ entfernen.</p>	10	<p>Reparaturgenie ▶ Pro Talenrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>	10	<p>Starrsinn ▶ Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talenrang.</p>
<p>Kernschuss ▶ Wenn du einen Gegner in kurzer Reichweite oder Nahkampfreichweite mit einer leichten oder schweren Fernkampf- waffe triffst, verursachst du 1 zusätzlichen Schaden pro Talenrang.</p>	15	<p>Reparaturgenie ▶ Pro Talenrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>	15	<p>Flieg schön weiter! Setze als Nebenhandlung 1 Schicksalspunkt ein, nachdem dein Raumschiff/ Fahrzeug Hüllenschaden genommen hat. Dieser Schaden wird in Systembelastung umgewandelt.</p>	15	<p>Zähigkeit ▶ Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talenrang.</p>

AUFSTREBENDER MACHTEMPFINDSAMER

Erhält: Machtwert 1

Einsicht ▶ Wahrnehmung und Disziplin werden zu Berufsfertigkeiten.	5	Unheimliche Sinne ▶ Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Würfeln auf Wahrnehmung.	5	Unauffälliges Aussehen ▶ Werte die Schwierigkeit von Würfeln anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.	5	Starrsinn ▶ Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.
Unheimliche Reaktionen ▶ Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Würfeln auf Wachsamkeit.	10	Zähigkeit ▶ Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.	10	Gedankentricks (Macht) ▶ Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Würfeln auf Heimlichkeit, außer gegenüber Zielen, die immun gegen Machtkräfte sind.	10	Gedankentricks (Macht) ▶ Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Würfeln auf Heimlichkeit, außer gegenüber Zielen, die immun gegen Machtkräfte sind.
Unheimliche Sinne ▶ Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Würfeln auf Wahrnehmung.	15	Unheimliche Reaktionen ▶ Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Würfeln auf Wachsamkeit.	15	Starrsinn ▶ Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.	15	Unauffälliges Aussehen ▶ Werte die Schwierigkeit von Würfeln anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.

MACHTKRAFT BEEINFLUSSEN

Andere durch die Macht zu beeinflussen ist nichts, was leichtfertig gewirkt werden sollte. Zu leicht ist die Verführung der schnellen Manipulation anderer, die zur dunklen Seite der Macht führt. Denn mächtig ist diese Kraft, kann man damit doch die Sinne anderer Täuschen oder einen aufgebrachtten Mob beruhigen, doch einfach ist es auch, sich gedankenlos die Willen anderer zu unterwerfen.

Basiskraft von Beeinflussen (10 EP)

Du kannst die Gefühle und Gedanken anderer führen, formen und verdrehen. Du kannst einsetzen, um Verspannungen im Geist des Ziels zu bewirken, was bei diesem 1 Erschöpfung verursacht

Spezialregel bezüglich /: Wenn du Gedanken leitest und formst, so können nur benutzt werden, um negative Emotionen hervorzurufen (wie Hass, Angst oder Zorn). können nur für die Erschaffung von positiven Gefühlen wie Frieden, Ruhe oder Freundlichkeit eingesetzt werden. Andere Gefühle wie Verwirrung können sowohl mit wie auch mit erzeugt werden.

Reichweite (5 EP) ▶

Setze ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Verbesserungen zu erhöhen. Dies kann auch mehrmals für eine größere Reichweite aktiviert werden.

Ausmaß (5 EP) ▶

Du kannst einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Verbesserungen mit zu beeinflussen. Dies kann auch mehrmals für eine größere Zielgruppe aktiviert werden.

Kontrolle (10 EP)

Du und ein Ziel in Nahkampfreichweite können einen Disziplinswurf gegeneinander machen, wobei du deinen Beeinflussen-Machtvorrat hinzunimmst. Wenn du einen einsetzen kannst und gewinnst, so darfst du das Ziel dazu zwingen, einen Gefühlszustand nach deinen Wünschen anzunehmen oder etwas zu glauben, was eigentlich unwahr ist, was für eine Runde oder 5 Minuten anhält.

Wird eine Gruppe solchermaßen beeinflusst (durch Ausmaß-Verbesserungen), so legt der höchste Disziplinswürfelvorrat den gegnerischen Würfelvorrat fest.

MACHTKRAFT SPÜREN

Indem der Machtnutzer seinen Geist für die Macht öffnet, enthüllt sie ihm Dinge, die er nie ohne diese Sicht wahrgenommen hätte. Die Gedanken und Handlungen anderer werden ihm offenbart, so dass er Angriffen leichter entkommen kann oder aber klarere Einblicke in Situationen erhält.

Basiskraft von Spüren (10 EP)

Du kannst spüren, wie die Macht um dich herum mit der Welt interagiert.

Du kannst ○ einsetzen, um alle Lebewesen innerhalb kurzer Reichweite zu spüren (egal ob empfindungsfähige Aliens oder Tiere).

Du kannst ○ einsetzen, um den derzeitigen Gefühlszustand eines lebenden Ziels in Nahkampfreichweite zu spüren.

Kontrolle (10 EP)

Andauernder Effekt: Binde ◻: Wenn du Ziel eines Angriffs bist, kannst du einmal pro Runde die Schwierigkeit des gegnerischen Würfelvorrats um 1 Stufe aufwerten.

Kontrolle (10 EP)

Effekt: Setze ○ ein: Du spürst die derzeitigen Gedanken eines lebenden Ziels in Nahkampfreichweite.

MACHTKRAFT BEWEGEN

Die Fähigkeit, Dinge durch Gedankenkraft zu bewegen ist eine der eindrucksvollsten und sichtbarsten Kräfte. Hiermit können vom kleinsten Stein bis hin zu einem Raumschiff bewegt werden, so man den Legenden glauben möchte. Sie lässt sich sehr vielseitig und kreativ einsetzen.

Im Kampf oder unter großer Anstrengung wirkt diese Machtfähigkeit nur für 1 Runde – möchte der Machtnutzer sie länger einsetzen, so kann der Spielleiter verlangen, dass dieser dafür ◻ binden muss. Auch kann der Spielleiter es als erforderlich ansehen, dass der Machtnutzer große Objekte, die er bewegen möchte (Silhouette 2 oder größer) ein oder mehr Erschöpfung pro Runde gleich der Silhouette investieren muss.

Basiskraft von Bewegen (10 EP)

Du kannst kleine Objekte mittels der Macht bewegen, ohne sie berühren zu müssen.

Du kannst ○ einsetzen, um Objekte mit einer Silhouette von 0 innerhalb kurzer Reichweite zu bewegen. Die Standardreichweite dieser Kraft ist kurz.

Ausmaß (5 EP) ▶

Du kannst ○ einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Verbesserungen mit zu beeinflussen. Dies kann auch mehrmals für eine größere Zielgruppe aktiviert werden.

Kraft (10 EP) ▶

Du kannst ○ einsetzen, um die Silhouettengröße des Ziels um eine Anzahl gleich der Anzahl an Kraft-Verbesserungen zu erhöhen.

Reichweite (5 EP) ▶

Setze ○ ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Verbesserungen zu erhöhen. Dies muss vom eigentlichen Machtwurf mitaufgebracht werden.

Reichweite (5 EP) ▶

Setze ○ ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Verbesserungen zu erhöhen. Dies muss vom eigentlichen Machtwurf mitaufgebracht werden.

DIE MACHT

MACHTTALENTE

Machttalente sind jene Fähigkeiten, die es den Machtnutzern erlauben, die Macht auf meist subtile Weise zu manipulieren und zu erfassen. Manchmal passiert dies instinktiv und unbewusst, meist aber werden diese willentlich eingesetzt. Die **Universalspezialisierungen machtempfindsamer Flüchtling** und **aufstrebender Machtempfindsamer** sind derzeit die einzigen Spezialisierungen, die über Machttalente verfügen und Macht-Rang gewähren.

Diese Kräfte folgen den normalen Regeln für Talente, mit dem Unterschied, dass sie gegen bestimmte, von der Macht unbeeinflussbare Wesen (wie Hutten) keine Wirkung haben. Machttalente sind mit (Macht) gekennzeichnet. Sie können nur von Wesen mit einem Machtrang von 1 und mehr benutzt werden.

MACHTKRÄFTE

Machtkräfte sind die Fäden, mit denen Machtnutzer die Macht manipulieren. Die Macht erlaubt es Dinge zu vollbringen, die von anderen als fantastisch angesehen wird. Jede Machtkraft fokussiert sich auf einen bestimmten Aspekt, mit dem die Macht manipuliert werden kann. Die Eröffnung einer Machtkraft kostet 10 EP und erfordert einen bestimmten Macht-Rang. Einmal die Basiskraft erworben, kann durch das Erlernen der Zweige (sogenannten Erweiterungen) dieser Kraft diese weiter verstärkt, individualisiert und verbessert werden. Die Kosten hierfür sind von Kraft zu Kraft verschieden.

AKTIVIEREN VON MACHTKRÄFTEN

Wenn nicht anders angegeben erfordert das Aktivieren einer Machtkraft eine Aktion. Dann würfelt er eine Anzahl an \square gleich seinem Macht-Rang. Jedes \circ gewährt 1 Punkt, den der Machtnutzer für seine Kraft einsetzen kann.

● gewähren keine Punkte. **Jedoch kann ein Machtnutzer die Dunkle Seite der Macht nutzen**, indem er einen Schicksalspunkt umdreht und eine Anzahl an Erschöpfung gleich den ●, die er in \circ umwandeln möchte, hinnehmen. Die Langzeitkonsequenzen des Anzapfens der Dunklen Seite liegen beim Spielleiter, jedoch sollte jedem klar sein, dass die Dunkle Seite sich von Angst, Hass und anderen negativen Gefühlen nährt.

Hat der Held seine Punkte generiert, so konsultiert er nun die Machtkraft und entscheidet, wie er diese Punkte verteilen möchte. Wenn nicht anders angegeben, kann er jede Fähigkeit auch mehrmals mit Punkten aktivieren. Der Einsatz einer Machtkraft ist immer erfolgreich, selbst wenn keine Punkte generiert wurden.

Die meisten Machtkräfte dauern nur eine bestimmte Zeit lang – manchmal nur für die Dauer der Aktion, einige Runden, Minuten, Stunden oder gar Tage. Dies sollte gemeinsam mit Spielleiter und Machtnutzer bestimmt werden. Jedoch gibt es auch Kräfte mit andauernden Effekten.

ANDAUERENDE EFFEKTE

Im Gegensatz zu anderen Machtkräften, halten andauernde Effekte an, bis diese vom Machtnutzer willentlich abgesetzt werden. Für die Aktivierung einer solchen Kraft muss das Wesen eine Anzahl an \square binden. Jeder so gebundene \square kann, solange dieser Kraft aufrechterhalten wird, nicht mehr anderweitig genutzt werden. Ein andauernder Effekt kann am Ende der Runde des machtempfindsamen Helden als Nebenhandlung beendet werden.

AUFSCHLÜSSELUNG DER MACHTKRÄFTE

Jede Machtkraft besteht aus der Basiskraft und ihren Erweiterungen. Sobald eine Basiskraft erworben wurde, kann der Machtnutzer nach und nach die Erweiterungen erlernen und sich kaufen. Diese Erweiterungen modifizieren die Basiskraft oder gewähren neue Aspekte. Sie lassen sich meist in folgende Aspekte unterteilen (die sich aber von den Auswirkungen je nach Machtkraft unterscheiden):

- **Kraft:** Diese verstärken den Basiseffekt.
- **Ausmaß:** Erweiterungen dieser Art erhöhen die Anzahl an Zielen (Objekten oder Wesen), die mit der Basiskraft beeinflusst werden können.
- **Dauer:** Dauer-Erweiterungen erhöhen die Wirkungsdauer der Machtkraft.
- **Reichweite:** Hierdurch wird die Entfernung, bis zu welcher hin die Machtkraft gewirkt werden kann, erhöht.
- **Kontrolle:** Diese gewähren neue Effekte oder modifizieren bereits bestehende.

NUTZER DER DUNKLEN SEITE DER MACHT

Wesen, welche sich der dunklen Seite der Macht bedienen, können die Macht genau so nutzen wie andere. Der einzige Unterschied besteht darin, dass bei der Auswertung \circ als Machtpunkte genutzt und ● ignoriert werden. Will ein solches Wesen die Ergebnisse der hellen Seite nutzen, so muss er ebenfalls einen Schicksalspunkt umdrehen und Erschöpfung gleich der zu nutzenden ● hinnehmen.