

Charakteristika Revision 1.1 (16.4.2013)

Fertigkeiten

Darbieuten (GES)

Erlaubt es eine bestimmte Kunst auszuüben, z.B. einer der folgenden:

- Akrobatische Kunststücke
- Erzählen einer Geschichte
- Halten von Reden
- Spielen eines Instruments
- Singen eines Liedes

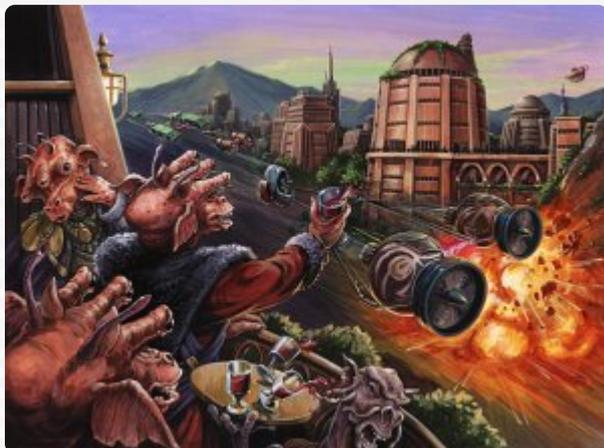
Einschüchtern (WIL)

Manchmal bringen einen Charakter nur eine gut platzierte Drohung, ein unter dem Tisch verborgener Blaster oder das Gebrüll eines Wookies weiter.

Fahren (GES)

Vom Pod-Renner bis zum Schwebepanzer, im Star Wars Universum gibt es so einige Vehikel, die mit dieser Fertigkeit gefahren werden können.

Vor allem für Planeten-gebundene Charaktere die in einer technisch orientierten Kultur leben ist diese Fertigkeit wichtig, wenn man sie mit Reiten und Fliegen vergleicht.



Fliegen (GES)

Ob Sternenjäger oder –kreuzer, ein Charakter der das Fliegen beherrscht kann auf die eine oder andere Weise mit diesem Wissen solche Gefährte steuern.

Die meisten raumfahrenden Charaktere werden sich eher mit dieser Fertigkeit auskennen, als mit Fahren oder Fliegen.

Glücksspiel (VER)

Neben Pod-Rennen und Sabacc-Runden gibt es in der Galaxis unglaublich viele Möglichkeiten den schnellen Credit zu machen, oder zu verlieren.

Heilen (VER)

Bacta auftragen, Wunden verbinden, Brüche schienen und Medikamente verabreichen sind alles Anwendungsfälle für diese Fertigkeit.

Heimlichkeit (GES)

Die richtige Schleich-Technik, die Kenntnis der korrekten Anwendung und der Schwächen eines Tarnfeldgürtels, das instinktive Ausnutzen natürlicher Deckung und die Fähigkeit eine Trumpfkarte unter den Augen der drei vieläugigen Mitspieler am Sabacc-Tisch aus ihrem Geheimversteck in seine Hand aufzunehmen, all das sind mögliche Anwendungsfälle für diese Fertigkeit.

Kämpfen (GES)

Jeglicher Nahkampf, ob bewaffnet oder unbewaffnet, fällt unter diese Fähigkeit.

Klettern (STÄ)

SAVAGE GALAXY

Alderaans Berggipfel und die riesigen Baumbauten auf Kashyyyk, wenn man keinen Jetpack oder ein anderes Fluggerät besitzt, dann erreicht man diese Orte nur durch gutes altes Klettern.

Macht nutzen (VER/WIL)

Diese Fertigkeit ermöglicht es auf die Macht zuzugreifen und dadurch bestimmte Kräfte zu entfalten. Eine genauere Beschreibung der Macht in dieser Conversion findet sich im Kapitel Arkane Hintergründe auf Seite 15.

Mumm (WILL)

Für Mumm gilt dasselbe wie schon in der „Gentleman Edition“, diese Fertigkeit eignet sich nicht für jedes Setting. Allerdings heißt Setting nicht automatisch das gleiche Universum.

Je nachdem wie die Vorlieben in einer Spielrunde sind kann man ein düsteres von grausamen Sith regiertes Universum spielen, oder dem einer gerechten Republik. In ersteres passt Mumm ganz gut, bei letzterem ist es eher unnötig.

Nachforschungen (VER)

Informationsbeschaffung aus Datenbanken, dem Holonetz, und uralten Bibliotheken werden über Nachforschungen abgehandelt.

Provozieren (VER)

Spöttische Kommentare, unsägliche Beleidigungen und unausschlagbare Herausforderungen können einen Gegner dazu zwingen überstürzt und unlogisch zu handeln.

Raumfahrt (GES)

Das Pendant dieser Conversion zur „Seefahrt“ in der „Gentleman Edition“ ermöglicht es Hyperraumsprünge zu berechnen oder gefährliche Phänomene des Weltraums einzuschätzen.

Reiten (GES)

In der Galaxis gibt es ungezählte Tierwesen, diese Fertigkeit ermöglicht es auf ihnen zu reiten, sofern sie dies zu lassen.

Vor allem in weniger technisch orientierten Kulturen, die Planeten-gebunden sind, ist diese Fertigkeit alltäglich und ersetzt das sonst übliche Fahren oder Fliegen.

Reparieren (VER)

Um Droiden, Raumjäger, fliegende Städte über Gasplaneten, Lichtschwerter, Hologeneratoren und anderes technisches Gerät zu bearbeiten wenn sie kaputt gehen oder aufgerüstet werden sollen wird Reparieren verwendet.

Schießen (GES)

Fernkämpfe mit dem Blaster oder anderen Schusswaffen sind durch diese Fertigkeit anwendbar.

Schlösser knacken (GES)

Vom mechanischen aushebeln von Türriegeln zum hacken von Sicherheitstoren kann mit dieser Fertigkeit und der passenden Ausrüstung für den Kundigen alles geöffnet werden.

Schwimmen (GES)

Von den Seen von Naboo bis zu den Meeren auf Dac, hin und wieder gibt eine Gelegenheit sich schwimmend fort zu bewegen.

Trotzdem ist diese Fähigkeit in der Galaxis nicht überall verbreitet, gerade auf kargen wasserarmen Planeten wie etwa Tatooine.

Spuren lesen (VER)

Vor allem bei primitiveren, Planeten-gebundenen Kulturen verbreitet erfreut sich das Spuren lesen auch bei einigen Kopfgeldjägern großer Beliebtheit.

Überleben (VER)

SAVAGE GALAXY

Ein Charakter, der diese Fertigkeit beherrscht, der findet selbst auf dem Eisplaneten Hoth noch Nahrung, weiß zu welcher Tageszeit man auf Tatooine am besten reist und wem man auf den unteren Ebenen von Coruscant besser aus dem Weg geht.

Überreden (WIL)

Findige Schmeichlerei und sachverständige Argumentation können einem Charakter ungeahnte Möglichkeiten offenbaren.

Umhören (VER)

Informationsbeschaffung durch ein Gespräch mit dem Barkeeper der örtlichen Kneipe, einigen Passanten oder einem Informanten wird durch die Fertigkeit Umhören abgewickelt.

Wahrnehmung (VER)

Egal mit welchen Organen, jegliche Wahrnehmung läuft über diese Fertigkeit.

Werfen (GES)

Ob Granaten oder Steine es gibt kein Universum in dem man nicht etwas werfen kann.

Wissen (VER)

Wissen spiegelt Erfahrung oder Ausbildung wieder und kann in folgenden Über- und Unterbegriffe gewählt werden. Die Überbegriffe spiegeln eine breitere, weniger tiefgreifende Bildung wieder. Die Unterbegriffe deuten auf eine Spezialisierung hin.

Die Liste an Unterbegriffen kann beliebig erweitert werden:

- Technik
 - Computer
 - Droiden
 - Raumschiffe

- Sicherheitssysteme
- Turbolifte
- Waffen
- Politik
 - spezielle Region (Planet, Sternsektor, Reich)
- Geschichte
 - spezielle Zeit (Späte Alte Republik)
 - spezielles Thema (Aufstieg des Imperiums)
 - Kriegsführung
- Medizin
 - Humanoide Anatomie
 - Tierische Anatomie
 - Spezielle Spezies
- Ortskenntnis
 - spezielle Region (Planet, Sternsektor, Reich)
 - Handelsrouten
- Rechtskunde
 - spezielle Region (Planet, Sternsektor, Reich)
- Taktik
 - Raumkampf
 - Bodenkampf
 - Guerillakampf
- Natur
 - Flora
 - Fauna
 - Eiswelten (z.B. Hoth)
 - Gaswelten (z.B. Bespin)
 - Stadtwelten (z.B. Coruscant, Nar Shaddar)

SAVAGE GALAXY

- Sumpfwelten (z.B. Dagobah, Nal Hutta)
 - Tropische Waldwelten (z.B. Yavin 4)
 - Waldlandwelten (z.B. Kashyyyk, Endor)
 - Bergwelten (z.B. Geonosis, Alderaan)
 - Vulkanwelten (z.B. Mustafar)
 - Wasserwelten (z.B. Kamino, Mon Calamari)
 - Wüstenwelten (z.B. Tatooine)
 - Spezieller Planet
- Macht
 - Jedi-Lehren
 - Sith-Lehren

Fertigkeiten-Übersicht

Fertigkeiten	Attribut
Darbieuten	Ges
Einschüchtern	Wil
Fahren	Ges
Fliegen	Ges

Glücksspiel	Ver
Heilen	Ver
Heimlichkeit	Ges
Kämpfen	Ges
Klettern	Stä
Macht nutzen	Ver/Wil
Mumm	Wil
Nachforschungen	Ver
Provozieren	Ver
Raumfahrt	Ges
Reiten	Ges
Reparieren	Ver
Schießen	Ges
Schlösser knacken	Ges
Schwimmen	Ges
Spuren lesen	Ver
Überleben	Ver
Überreden	Wil
Umhören	Ver
Wahrnehmung	Ver
Werfen	Ges
Wissen	Ver

Handicaps

Zwei linke Hände (Schwer)

Dieses Handicap aus der Gentlemen's Edition ist für diese Conversion ein Schwerer Nachteil,

denn Technik ist ein wesentlicher Teil des Star Wars Universums.

Ansonsten wirkt es wie beschrieben.

Talente

Arkaner Hintergrund

Vorraussetzungen: Anfänger, Speziell

Diese Conversion beschreibt im Kapitel Die Macht die verfügbaren Arkane Hintergründe. Nicht

Macht-basierte Hintergründe sind dort der Einfachheit halber ebenfalls aufgeführt.

Mensch-Maschine

Vorraussetzung: Fortgeschrittener, Willenskraft W8+

SAVAGE GALAXY

Der Charakter zeigt einen starken Charakter und ist dadurch toleranter gegenüber dem Ersetzen von eigenen Körperteilen durch Kybernetische Verbesserungen.

Das Kybernetiklimit des Charakters steigt um 1.

Sprachen

Ein Charakter spricht eine Anzahl von Sprachen in Höhe des halben Verstand-Würfels. Wird der Verstand erhöht, kann einen neue Sprache erlernt werden.

Balosur

Die Sprache der Balosar klingt tief und ist von raspelnden Geräuschen durchsetzt. Ihre Komplexität ist hoch, ist aber für Nicht-Balosar erlernbar. Sie wird aber kaum woanders als auf Balosar selbst gesprochen.

Basic

Die Handelssprache im Universum. Sie ist bei allen raumfahrenden Völkern bekannt und wird zumindest bruchstückhaft verstanden.

Diese Sprache setzte ursprünglich sich aus vielen Dialekten der Menschensprachen im Zentralen Universum zusammen.

Bothesisch

Einflüsse des Bothesisch machen sich in den verschiedensten Sprachen bemerkbar, bis hinein ins Basic.

Um Bothesisch zu sprechen sind keine anatomischen Besonderheiten notwendig, was es sehr einfach zu erlernen macht, wen auch das Vokabular zahlreicher ist als im Basic, denn Bothesisch bedient sich gerne bildhafter Beschreibungen.

Der Klang der Bothesischen Sprache ist meist sehr weich und schnurrend, kann aber auch här-

Mehr Maschine als Mensch

Vorraussetzung: Held, Mensch-Maschine, Willenskraft W10+

Das Kybernetiklimit des Charakters steigt erneut um 1.

tere Form annehmen, fauchende oder knurrende Laute inklusive.

Calamerisch

Das von den Mon Calamari gesprochene Calamerisch kann auch von anderen Rassen erlernt werden, besitzt jedoch in der Galaxis wenig Verbreitung, da junge Mon Calamari meist parallel zu ihrer eigenen Sprache Basic lernen.

Chadra

Das Chadra klingt für Außenstehende meist wie nasale Geräusche und Piepslaute und genau das ist es auch. Wegen dieses enormen Unterschieds hört man auch im Basic der Chadra-Fan solche Laute immer noch als Akzent.

Dosh

Die Sprache der Trandoshaner wird hauptsächlich mit Zischeln, Grunzen und Brüllen gesprochen und klingt dadurch für Außenstehende oftmals bedrohlich.

Durese

Durese ist die Sprache der Duros. Obwohl sie als das erste raumfahrende Volk gelten hat sich Durese nicht so weit in der Galaxis verbreitet wie Basic.

Auf Raumstationen und in Raumhäfen ist es am häufigsten zu hören als in urbanen Regionen oder von der Zivilisation abgeschnittenen Dörfern.

Ithorianisch

SAVAGE GALAXY

Das als eine der schönsten Sprachen der Galaxis geltende Ithorianisch erhält seinen melodischen Klang durch die zwei Münder und vier Kehlen der Ithorianer. Durch sie ergibt sich der angenehme, stereophonische Effekt, den Außenstehende die die Sprache sprechen nicht abbilden können. Es handelt sich dabei jedoch um kein essentielles Merkmal der Sprache, so dass es für sie immer noch möglich ist Ithorianisch sprechen zu lernen. Leicht ist dies jedoch nicht.

Gungan

Gungan ist die Sprache der Naboo lebenden Gungan. Es ist in der Galaxis kaum verbreitet, da die Gungan eher zurückgezogen in den Seen und Meeren von Naboo leben.

Rodianisch

Das Rodianisch ist die Sprache Rodianer. Es ist leicht verständlich aber aufgrund der ungewöhnlichen Anatomie der Rodianer kaum für Nicht-Rodianer zu sprechen.

Rodianisch ist deshalb nicht sehr weit verbreitet. Da am Äußeren Rand der Galaxis häufiger Rodianer anzutreffen wird es hier häufiger gesprochen und verstanden.

Huttisch

Huttisch ist die Sprache der Hutten. Der unabhängige Raum der Hutten ist nicht nur ein Umschlagplatz für Waren aller Art, er lockt auch allerhand zwielichtiges Gesindel an.

Wer Geschäfte machen will, die etwas abseits des gesetzlichen Rahmens stattfinden, der ist gut beraten diese Sprache mindestens zu verstehen.

Neben dem von den Hutten beanspruchten Raum ist Huttisch auch am Äußeren Rand der Galaxis weit verbreitet.

Miralukisch

Nur wenig ist über das Miralukisch bekannt und es wird kaum außerhalb der Grenzen der Heimat der Miraluka gesprochen. Außenstehenden steht diese Sprache nicht offen.

Ryl

Die Sprache der Twi'lek ist sehr komplex. Nicht-Twi'lek lernen sie kaum, können sie sie doch nie vollständig beherrschen, wenn sie keine Kopftentakel haben.

Togruti

Das mit langen Vokalen und trillern gesprochene Togruti wird auch durch subtile Bewegungen der Lekku ergänzt und ist daher ähnlich wie Ryl von außenstehenden nie vollständig beherrschbar.

Da sich das Togruti einiger Lehnwörter aus dem Basic bedient können diese auch von Basic-Sprechern verstanden werden.

Shyriiwook

Die aus Brüll- und Knurrlauten bestehende Sprache der Wookies kann nur schwer von Außenstehenden nachgeahmt werden und sie sind besser beraten es nicht zu versuchen. Zu verstehen ist sie jedoch, wenn man bereit ist sie zu lernen.

Zabraki

Zabraki ist eine schnelle Sprache mit vielen Kehllauten und tiefen Vokalen.

Revisionsdetails

Talente

Es wurde ein Hinweis auf die neuen Arkanen Hintergründe der Conversion hinzugefügt.

Die Talente "Mensch-Maschine" und "Mehr Maschine als Mensch" wurden hinzugefügt.



Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de).

Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR.

Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.