

# LOWHHRICK

NO 0337143

SÖLDNER

NOV 17 18 17



CHARAKTERMAPPE

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

## CHARAKTERBOGEN

Dies ist dein Charakterbogen. Er enthält alle Informationen, die du im Laufe des Spiels benötigst. Außerdem kannst du hier über Gesundheitszustand, Waffen, Rüstung 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 **EINSTEIGERSET**-Regelhefts findest du Informationen zu allen Fertigkeiten noch einmal nachlesen.

### WÜRFEL UND IHRE SYMBOLE



Erfolg-Symbole werden von Fehlschlag-Symbolen negiert. Wenn am Ende noch mindestens ein Erfolgs-Symbol übrig ist, gelingt die Probe.



Triumph-Symbole zählen als Erfolg-Symbole und lösen gleichzeitig einen mächtigen positiven Nebeneffekt aus.



Vorteil-Symbole weisen auf einen positiven Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe scheitert. Vorteil-Symbole und Bedrohung-Symbole negieren sich gegenseitig.



Fehlschlag-Symbole negieren Erfolg-Symbole. Wenn genügend Fehlschlag-Symbole vorhanden sind, um alle Erfolg-Symbole zu negieren, scheitert die Probe.



Verzweiflung-Symbole zählen als Fehlschlag-Symbole (d.h. sie negieren Erfolg-Symbole ) und lösen gleichzeitig einen mächtigen negativen Nebeneffekt aus.



Bedrohung-Symbole weisen auf einen negativen Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe gelingt. Bedrohung-Symbole und Vorteils-Symbole negieren sich gegenseitig.



Begabungswürfel Trainingswürfel Schwierigkeitswürfel Herausforderungswürfel Verstärkungswürfel Komplikationswürfel Machtwürfel

CHARAKTERBOGEN

NAME: **LOWHHRICK**

SPEZIES **WOOKIEE**

BERUF **SÖLDNER**



#### EIGENSCHAFTEN



#### FERTIGKEITEN

**2**

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

**3** ABSORPTION

4

**4** WUNDEN

18

0

LIMIT    AKTUELL

**5** ERSCHÖPFUNG

10

0

LIMIT    AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

0

**WOOKIEE-ZORN**

Wenn du verwundet bist, verursachst du mit allen Nahkampfwaffen- und Handgemengeangriffen 1 zusätzlichen Schaden. Wenn du eine kritische Verletzung erlitten hast, verursachst du mit diesen Angriffen sogar 2 zusätzlichen Schaden.

**WAFFEN & AUSTRÜSTUNG**

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFELPOOL
<b>Vibroaxt</b>	Nahkampfwaffen	Nahkampf	7 (Str+3)	🟡🟢🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Treffer verursacht 7 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ✨</li> <li>• 🟡🟡🟡 verursacht eine kritische Verletzung.</li> <li>• Durchbohend 2: Angriffe mit dieser Waffe ignorieren 2 Punkte der Absorption des Gegners.</li> </ul>				
<b>Blasterpistole</b>	Leichte Fernkampfwaffen	Mittel	6	🟡🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Treffer verursacht 6 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ✨</li> <li>• 🟡🟡🟡 verursacht eine kritische Verletzung.</li> </ul>				
<b>Fäuste</b>	Handgemenge	Nahkampf	4	🟡🟢🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Treffer verursacht 4 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ✨</li> <li>• 🟡🟡🟡🟡 verursacht eine kritische Verletzung.</li> </ul>				
<b>SONSTIGE AUSTRÜSTUNG</b>				
<b>2 Stimpacks</b>	Kann in einem Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.			
<b>Komlink</b>	Stellt eine Verbindung zu den Komlinks anderer Charaktere her.			

**GELO**

400 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 **EINSTEIGERSET**-Abenteuerhefts kannst du dann die genauen Auswirkungen nachlesen.

**DEIN SPIELZUG**

In jedem Spielzug hast du 1 Aktion und 1 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 2. Manöver zu erhalten. 2 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 findest du neue Informationen, die dir dabei helfen, dein Abenteuer fortzuführen.**

## STEIGERUNG

Du hast soeben 10 Erfahrungspunkte (EP) erhalten. Suche dir aus folgender Liste Verbesserungen im Gesamtwert von 10 EP aus!

### AUSWAHLMENÜ

EP-KOSTEN **10**

#### 1 Einschüchterung (Fertigkeit)

Du übst fleißig, andere Leute zu verunsichern und zu erschrecken, und erhältst dadurch einen Rang in der Fertigkeit Einschüchtern. 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 **10**

#### 2 Nahkampfwaffen (Fertigkeit)

Du trainierst den Umgang mit Nahkampfwaffen 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**

#### 3 Zähigkeit (Talent)

Du lernst das Talent Zähigkeit. Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Auf jeden Fall solltest du das korrekte Wundenlimit (18 oder 19) mit einem Kreis markieren.

Zähigkeit: Dein Wundenlimit steigt um 1, also von 18 auf 19.

EP-KOSTEN **5**

#### 4 Wilde Kraft (Talent)

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

Wilde Kraft: Wenn du einen Gegner mit Nahkampfwaffen oder im Handgemenge triffst (z.B. mit deiner Vibroaxt oder mit deinen Fäusten) verursachst du 1 zusätzlichen Schaden.

CHARAKTERBOGEN

NAME: **LOWHHRICK**

SPEZIES **WOOKIEE**

BERUF **SÖLDNER**



### EIGENSCHAFTEN

**4**

STÄRKE

**3**

GEWANDTHEIT

**2**

INTELLIGENZ

**2**

LIST

**2**

WILLENSKRAFT

**2**

CHARISMA

### FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	WÜRFELPOOL
Astronavigation (Int)	0	
Athletik (Str)	1	
Charme (Cha)	0	
Computertechnik (Int)	0	
Coolness (Cha)	0	
Disziplin (Will)	1	
<b>1</b> Einschüchterung (Will)	0 / 1	
Führungsqualität (Cha)	0	
Heimlichkeit (Gew)	0	
Infiltration (Lis)	0	
Körperbeherrschung (Gew)	0	
Mechanik (Int)	0	
Medizin (Int)	0	
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)	0	
<b>KAMPFERTIGKEIT</b>		
Artillerie (Gew)	1	
Handgemenge (Str)	1	
Leichte Fernkampfwaffen (Gew)	1	
<b>2</b> Nahkampfwaffen (Str)	1 / 2	
Schwere Fernkampfwaffen (Gew)	0	

## WÜRFEL UND IHRE SYMBOLE



Erfolg-Symbole ★ werden von Fehlschlag-Symbolen ▼ negiert. Wenn am Ende noch mindestens ein Erfolg-Symbol ★ übrig ist, gelingt die Probe.



Triumph-Symbole ☼ zählen als Erfolg-Symbole ★ und lösen einen mächtigen positiven Nebeneffekt aus.



Vorteil-Symbole ☺ weisen auf einen positiven Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe scheitert. Vorteil-Symbole ☺ und Bedrohung-Symbole ☹ negieren sich gegenseitig.



Fehlschlag-Symbole ▼ negieren Erfolg-Symbole. ★ Wenn genügend Fehlschlag-Symbole ▼ vorhanden sind, um alle Erfolg-Symbole ★ zu negieren, scheitert die Probe.



Verzweiflung-Symbole ☹ zählen als Fehlschlag-Symbole (d.h. sie negieren Erfolg-Symbole ★) und lösen einen mächtigen negativen Nebeneffekt aus.



Bedrohung-Symbole ☹ weisen auf einen negativen Nebeneffekt hin, selbst wenn die Probe gelingt. Bedrohung-Symbole ☹ und Vorteil-Symbole ☺ negieren sich gegenseitig.



Begabungswürfel Trainingswürfel Schwierigkeitswürfel Herausforderungswürfel Verstärkungswürfel Komplikationswürfel Machtwürfel

## DEIN SPIELZUG

In jedem Spielzug hast du 1 Aktion und 1 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 2. Manöver zu erhalten. 2 Manöver pro Zug sind das absolute Maximum. Außerdem hast du beliebig viele Nebenaktionen.

**ABSORPTION**

4

**3 WUNDEN**

18/19

LIMIT AKTUELL

**ERSCHÖPFUNG**

10

LIMIT AKTUELL

**KRITISCHE VERLETZUNGEN**

### WOOKIEE-ZORN

Wenn du verwundet bist, verursachst du mit allen Nahkampfwaffen- und Handgemengeangriffen 1 zusätzlichen Schaden. Wenn du eine kritische Verletzung erlitten hast, verursachst du mit diesen Angriffen sogar 2 zusätzlichen Schaden.

### WAFFEN & AUSTRÜSTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN <b>4</b>	WÜRFELPOOL
<b>Vibroaxt</b>	Nahkampfwaffen	Nahkampf	7 (Str+3) (+1)	<b>2</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Treffer verursacht 7 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ★</li> <li>•  verursacht eine kritische Verletzung.</li> <li>• Durchbohrend 2: Angriffe mit dieser Waffe ignorieren 2 Punkte der Absorption des Gegners.</li> </ul>				
<b>Blasterpistole</b>	Leichte Fernkampfwaffen	Mittel	6	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Treffer verursacht 6 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ★</li> <li>•  verursacht eine kritische Verletzung.</li> </ul>				
<b>Fäuste</b>	Handgemenge	Nahkampf	4 (+1) <b>4</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Treffer verursacht 4 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ★</li> <li>•  verursacht eine kritische Verletzung.</li> </ul>				
<b>SONSTIGE AUSTRÜSTUNG</b>				
<b>2 Stimpacks</b>	Kann in einem Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.			
<b>Komlink</b>	Stellt eine Verbindung zu den Komlinks anderer Charaktere her.			
<b>GELD</b>				

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



# KARRIEREBAUM: SÖLDNER 2

Berufsfertigkeiten: Artillerie, Athletik, Disziplin, Führungsqualität, Handgemenge, Leichte Fernkampfaffen, Nahkampfaffen, Pilot, Schwere Fernkampfaffen, Wachsamkeit, Widerstandskraft



## 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 **EINSTEIGERSET**-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 Karrierebaum auswählen. Der Karrierebaum ist ein innovatives System zur Weiterentwicklung deines Charakters, das jedoch an spezielle Regeln und Einschränkungen gebunden ist.

Wie du sehen kannst, hat dein Karrierebaum 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 Karrierebaums kann nur einmal 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.



Erfolg Triumph Vorteil Fehlschlag Verzweiflung Bedrohung



Begabungswürfel ◆ Trainingswürfel ▲ Schwierigkeitswürfel ◆ Herausforderungswürfel ◆ Verstärkungswürfel ▲ Komplikationswürfel ◆ Machtwürfel ○

# LOWHRICKS GESCHICHTE

Auf dem Waldplaneten Kashyyyk leben zwischen kilometerhohen Baumriesen die Wookiees: ein stolzes Volk, reich an Kultur und fortschrittlicher Technik. Leider führen ihr dichtes Fell und ihre Sprachfähigkeit, die Basic nicht umfasst, zu vielen Vorurteilen. Besonders die echsenhaften Trandoshaner verbreiten das Gerücht, Wookiees seien bloß wilde Tiere, und rufen regelmäßig zur Jagd nach ihnen auf. Einer solchen vergnüglichen Jagdgesellschaft fielen Lowhrricks Schwester und Neffe zum Opfer – für beide endete der trandoshanische Volkssport mit dem Tod. An jenem Tag schwor Lowhrrick, die verantwortlichen Trandoshaner zur Strecke zu bringen... doch ehe er sich versah, wurde er selbst zur Beute. So begann seine Laufbahn als Gladiator: gezwungen, zum Vergnügen anderer um sein Leben zu kämpfen.

Doch Lowhrrick war ein fähiger Kämpfer und erregte bald so viel Aufsehen, dass ein huttischer Gangster namens Teemo ihn kaufte und nach Tatooine bringen ließ. Dort schickte er Lowhrrick in die Arena, um die Gladiatoren seiner „Geschäftspartner“ als Demonstration von Überlegenheit auszuschalten. Gelegentlich setzte er den Wookiee auch bei Treffen als Leibwache ein, um zu demonstrieren, dass mehr als nur ein Profikiller auf seiner Lohnliste steht.

Das Leben war hart, doch eines Tages lernte Lowhrrick die Kopfgeldjägerin Oskara kennen, die ebenfalls für Teemo arbeitete. Beide befanden sich in einer ähnlich prekären Lage, und schon bald entstand zwischen ihnen eine tiefe Freundschaft. Als Oskara dem Wookiee anvertraute, dass sie genug von Teemo hatte und eine Flucht plante, willigte Lowhrrick sofort ein, ihr zu helfen. Er schlug vor, auch den Medi-Droiden 41-VEX, der ihn nach seinen Kämpfen immer wieder zusammenflickte, in den Plan einzuweihen und mitzunehmen.

Lowhrrick ist ein erfahrener Kämpfer: Nicht nur gestählt durch seine Zeit als Gladiator, sondern auch durch seine Ausbildung zum Stammeskrieger auf Kashyyyk. Er ist von Natur aus ruhig und besonnen, doch die Grausamkeiten, die er in den letzten Jahrzehnten erdulden musste, haben ihn aggressiv und leicht reizbar gemacht. Verpflichtungen und Versprechen nimmt er sehr ernst, und nichts ist ihm wichtiger, als seiner misslichen Lage zu entkommen und endlich Rache für das Unrecht zu üben, das seiner Familie angetan wurde. Basic kann er nicht aussprechen, versteht es aber sehr gut. Seine Freunde haben gelernt, auch Lowhrricks Sprache zu verstehen.