

MATHUS

⚡⚡⚡⚡⚡

TECHNIKER

⚡⚡⚡⚡⚡

⚡⚡⚡⚡⚡

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

1 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.

2 Auf der Rückseite des Regelhefts findest du Informationen zu allen Fertigkeiten.

WÜRFEL UND IHRE SYMBOLE



Erfolgssymbole **★** werden von Fehlschlagssymbolen **▼** 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 : **MATHUS**

SPEZIES **MENSCH**

BERUF **TECHNIKER**



EIGENSCHAFTEN

1

3

STÄRKE

2

GEWANDTHEIT

4

INTELLIGENZ

2

LIST

2

WILLENSKRAFT

2

CHARISMA

FERTIGKEITEN

2

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

KAMPFFERTIGKEIT

Artillerie (Gew)	0	◆◆◆◆◆
Handgemenge (Str)	1	◆◆◆◆◆
Leichte Fernkampfaffen (Gew)	0	◆◆◆◆◆
Nahkampfaffen (Str)	0	◆◆◆◆◆
Schwere Fernkampfaffen (Gew)	0	◆◆◆◆◆

GESUNDHEITSWERTE

3

ABSORPTION

4

4

WUNDEN

13

LIMIT

AKTUELL

5

ERSCHÖPFUNG

12

LIMIT

AKTUELL

6

KRITISCHE VERLETZUNGEN

3 Absorption reduziert entstehenden Schaden und kann die Entstehung von Wunden verhindern. Der Absorptionswert ist die Summe aus deinem Stärkewert und der Absorption deiner Rüstung.

4 Wunden stellen körperliche Schäden 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 auszuführen. 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.

WAFFEN & AUSTRÜSTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFELPOOL
Elektroschock-Handschuhe	Handgemenge	Nahkampf	3	🟡🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> Ein Treffer verursacht 3 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨. 🌀🌀 fügt dem Ziel bei einem Treffer 3 Erschöpfung zu (Absorption wird ignoriert). 🌀🌀🌀🌀 verursacht eine kritische Verletzung. 				
Hold-Out Blasterpistole	Leichte Fernkampfaffen	kurz	5	🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> Ein Treffer verursacht 5 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨. 🌀🌀🌀 verursacht eine kritische Verletzung. 				
SONSTIGE AUSTRÜSTUNG				
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 anderer Charaktere her.			
Schwere Kleidung	Absorption 1; bereits eingerechnet.			
Datenpad	Tablet-PC; kann Daten verarbeiten und auf Computersysteme zugreifen.			
1 Notfall-Reparaturset	Kann als Aktion benutzt werden, um bei einem Droiden 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.			
Werkzeugkasten	Ermöglicht die Reparatur technischer Geräte und die „Heilung“ von Droiden.			

GELD

400 Credits

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

EP-KOSTEN **5**

Wahrnehmung (Fertigkeit)

Du trainierst deine Wahrnehmung 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 den entsprechenden Würfelpool in der Fertigkeitenliste mit einem Kreis markieren.

2

EP-KOSTEN **10**

Handgemenge (Fertigkeit)

Du trainierst die waffenlose Kampfkunst und erhältst dadurch einen Rang in der Fertigkeit Handgemenge. 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 den entsprechenden Würfelpool in der Fertigkeitenliste mit einem Kreis markieren.

3

EP-KOSTEN **5**

Zähigkeit (Talent)

Du erlernst das Talent Zähigkeit. Dein Wundenlimit steigt um 1, also von 13 auf 14. Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an. Auf jeden Fall solltest du das korrekte Wundenlimit (13 oder 14) mit einem Kreis markieren.

EP-KOSTEN **5**

Feintuning (Talent)

Du erlernst das Talent Feintuning. Wenn du mit einer Aktion die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs reparierst, wird 1 zusätzlicher Punkt Systembelastung abgebaut. Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an.

4

CHARAKTERBOGEN

NAME : **MATHUS**

SPEZIES **MENSCH**

BERUF **TECHNIKER**



EIGENSCHAFTEN

3 STÄRKE	2 GEWANDTHEIT	4 INTELLIGENZ
2 LIST	2 WILLENSKRAFT	2 CHARISMA

FERTIGKEITEN

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

ABSORPTION
4

WUNDEN
13/14
LIMIT AKTUELL

ERSCHÖPFUNG
12
LIMIT AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

Progress bars and resource indicators.

WAFFEN & AUSTRÜSTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFELPOOL
Elektroschock-Handschuhe	Handgemene	Nahkampf	3	
<ul style="list-style-type: none"> Ein Treffer verursacht 3 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨. fügt dem Ziel bei einem Treffer 3 Erschöpfung zu (Absorption wird ignoriert). verursacht eine kritische Verletzung. 				
Hold-Out Blasterpistole	Leichte Fernkampfaffen	kurz	5	
<ul style="list-style-type: none"> Ein Treffer verursacht 5 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht negiertem Erfolgssymbol ✨. verursacht eine kritische Verletzung. 				
SONSTIGE AUSTRÜSTUNG				
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 anderer Charaktere her.			
Schwere Kleidung	Absorption 1; bereits eingerechnet.			
Datenpad	Tablet-PC; kann Daten verarbeiten und auf Computersysteme zugreifen..			
1 Notfall-Reparaturset	Kann als Aktion benutzt werden, um bei einem Droiden 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.			
Werkzeugkasten	Ermöglicht die Reparatur technischer Geräte und die „Heilung“ von Droiden.			

GELO

WÜRFEL UND IHRE SYMBOLE

- Erfolgssymbole ✨ werden von Fehlschlagssymbolen ▼ 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.

Begabungs-würfel **Trainings-**würfel **Schwierigkeits-**würfel **Herausforderungs-**würfel **Verstärkungs-**würfel **Komplikations-**würfel **Macht-**würfel

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.

5

TALENTBAUM: TECHNIKER 2

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

Bastler
Bei all deinen Mechanikproben wird ein Komplikationswürfel ■ pro Talentrang entfernt.

Zähigkeit
Dein Wundenlimit steigt um 1 pro Talentrang.

Feintuning
Wenn du mit einer Aktion die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs reparierst, wird 1 zusätzlicher Punkt Systembelastung abgebaut.

Reparaturgenie
Wenn du mit einer Aktion den Hüllenschaden eines Raumschiffs oder Fahrzeugs reparierst, wird pro Talentrang 1 zusätzlicher Punkt Hüllenschaden abgebaut.

5

Personalisierte Ausrüstung
Wähle einen Gegenstand (zum Beispiel eine Waffe oder Rüstung), dem du eine permanente Verbesserung gibst, solange du ihn benutzt.

Bastler
Bei all deinen Mechanikproben wird ein Komplikationswürfel ■ pro Talentrang entfernt.

Reparaturgenie
Wenn du mit einer Aktion den Hüllenschaden eines Raumschiffs oder Fahrzeugs reparierst, wird pro Talentrang 1 zusätzlicher Punkt Hüllenschaden abgebaut.

Starrsinn
Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.

10

Kernschuss
Wenn du mit leichten oder schweren Fernkampfaffen auf kurze Reichweite oder Nahkampfreichweite angreifst, verursacht du 1 zusätzlichen Schaden.

Reparaturgenie
Wenn du mit einer Aktion den Hüllenschaden eines Raumschiffs oder Fahrzeugs reparierst, wird pro Talentrang 1 zusätzlicher Punkt Hüllenschaden abgebaut.

Flieg schön weiter!
Unmittelbar nachdem ein Raumschiff oder Fahrzeug mit dir an Bord Schaden erlitten hat, kannst du 1 Schicksalspunkt ausgeben, um allen Schaden in Systembelastung umzuwandeln (anstatt in Hüllenschaden).

Zähigkeit
Dein Wundenlimit steigt um 1 pro Talentrang.

15

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.

1 Fertigkeiten trainieren

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.

2 Talente erwerben

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.



Erfolg Triumph Vorteil Fehlschlag Verzweiflung Bedrohung



Begabungswürfel Trainingswürfel Schwierigkeitswürfel Herausforderungswürfel Verstärkungswürfel Komplikationswürfel Machtwürfel

MATHUS' GESCHICHTE

In einem anderen Leben hätte Mathus als Ingenieur in der Forschungsabteilung einer großen Firma mit Stammsitz in den Kernwelten Karriere gemacht. In diesem Leben wuchs er jedoch auf den Straßen von Anchorhead auf Tatooine auf. Als Waisenkind hatte er keine Möglichkeit, seine außergewöhnliche Intelligenz sinnvoll einzusetzen. Also rutschte er in die Kriminalität ab, bis er an einem schicksalhaften Tag die Werkstatt eines alten Rodianers namens Honwoo ausrauben wollte. Honwoo leistete keinen Widerstand, doch als er sah, wie fasziniert der junge Mathus von einer halb demontierten Maschine auf seiner Werkbank war, bot er dem Jungen an, ihm zu zeigen, wie sie funktionierte. Sechs Stunden später kamen Mathus' Freunde vorbei, um nach ihm zu sehen, und fanden ihn über und über mit Maschinenöl beschmiert bei der Reparatur eines Repulsorliftaggregats.

In den Jahren, die darauf folgten, brachte Honwoo dem jungen Mathus alles über jede Maschine bei, die in seiner Werkstatt landete. Ohne formelle Ausbildung oder Studium entwickelte Mathus eine eigenwillige, aber effektive Arbeitsweise, die hauptsächlich auf Ausprobieren basiert. An Geräten herumzubasteln und Maschinen umzubauen, machte ihm nicht nur Spaß, es gab ihm auch das Gefühl, etwas Sinnvolles zu tun. Seine selbstgebauten Elektroschock-Handschuhe sind zum Beispiel aus einem alten Energiekonverter entstanden.

Honwoos Arbeit hatte meistens mit der Reparatur, Wartung oder Neuprogrammierung der wenigen Droiden, die es auf Tatooine gibt, zu tun. Infolgedessen wurde Mathus zu einem Experten auf dem Gebiet. Mit der Zeit kamen seine Fähigkeiten auch einem Hutt namens Teemo zu Ohren, der ihm in seinem Palast in Mos Shuuta einen gut bezahlten Job anbot. Doch seit seiner Ankunft in Mos Shuuta bereute Mathus die Entscheidung. Das Projekt, an dem er für Teemo arbeiten sollte, entsprach ganz und gar nicht seinen Neigungen. Er konnte alte Kampfdroiden vielleicht wieder aufmöbeln, doch um nach ihrem Vorbild eigene Baupläne zu entwerfen, fehlte ihm das Ingenieursstudium. Als Mathus den Job an den Nagel hängen wollte, deutete Teemo an, dass Honwoo einen Unfall haben könnte, wenn er es wagte zu kündigen.

Frustriert und ohne einen anderen Ausweg zu sehen, beschloss Mathus zu fliehen. Zuerst lud er auf einen von Teemos Droiden, 41-VEX, einen neuen Programmcode, der auch ihn zur Flucht animieren sollte. Dann freundete er sich mit einer Kundschafterin namens Sasha an. Gemeinsam planten sie die Flucht von Tatooine ...