

Matwe

К↓0V1

SCHMUGGLER

М↑ЕΛΛ070JМ7



CHARAKTERMAPPE

CHARAKTER

NAME **Matwe**

SPEZIES **Mensch**

BERUF **Schmuggler**

TALENTBAUM **Schurke**

STAR WARS
AM RANDE DES IMPERIUMS
ROLLENSPIEL

SPIELER

ABSORPTION 4	WUNDEN LIMIT 13 AKTUELL	ERSCHÖPFUNG LIMIT 12 AKTUELL	VERTEIDIGUNG FERNKAMPF NAHKAMPF
------------------------	-------------------------------------	--	---

EIGENSCHAFTEN

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

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITEN	BERUF?	RANG	BASIS	RANG
Astronavigation (IN)			2	
Athletik (ST)			3	
Charme (CH)	Ja	1	2	
Computertechnik (IN)			2	
Coolness (CH)	Ja		2	
Disziplin (WI)			2	
Einschüchterung (WI)			2	
Führungsqualität (CH)			2	
Heimlichkeit (GE)		1	3	
Infiltration (LI)	Ja	1	3	
Körperbeherrschung (GE)	Ja		3	
Mechanik (IN)			2	
Medizin (IN)			2	
Pilot (Planetar) (GE)			3	
Pilot (Weltraum) (GE)	Ja		3	
Straßenwissen (LI)	Ja	1	3	
Täuschung (LI)	Ja	2	3	
Überleben (LI)			3	
Verhandeln (CH)			2	
Wachsamkeit (WI)	Ja	1	2	
Wahrnehmung (LI)	Ja		3	
Widerstandskraft (ST)			3	

KAMPFFERTIGKEITEN	BERUF?	RANG	BASIS	RANG
Artillerie (GE)			3	
Handgemenge (ST)			3	
Leichte Fernkampfaffen (GE)	Ja	2	3	
Nahkampf (ST)			3	
Schwere Fernkampfaffen (GE)			3	

WISSENSFERTIGKEITEN

WISSENSFERTIGKEITEN	BERUF?	RANG	BASIS	RANG
Allgemeinbildung (IN)			2	
Altes Wissen (IN)			2	
Außerer Rand (IN)			2	
Kernwelten (IN)			2	
Unterwelt (IN)	Ja		2	
Xenologie (IN)			2	
Sonstige:				

EIGENE FERTIGKEITEN

Sprachen (IN)			2	
Kybernetik (IN)			2	

WAFFEN

WAFFE	FERTIGKEIT	AUFRÜSTUNG	/ AP	REICHWEITE	SCHADEN/KRITISCH	EIGENSCHAFT
Fäuste	Handgemenge			Nahkampf	3 / 5	
Blasterpistole	leichter Fernkampf		0 / 3	mittel	6 / 3	
schw. Blasterpistole	schwerer Fernkampf		0 / 3	mittel	7 / 3	

CHARAKTERBOGEN

EP GESAMT

VERFÜGBARE EP

SPRACHKENNTNISSE

Sprache	3	2	1	Verst.	3	2	1	Spr.
Basic	+++	+++	+++	JA	+++	+++	+++	JA
Huttisch								
Syyriwook	+++	+++	+++	JA	---	---	---	NEIN
Twil'leki								
Lekku					---	---	---	NEIN
Aqualish								
Binär (Astromech)					---	---	---	NEIN
Bith								
Bocce								
Bothanisch								
Dosh								
Durese								
Gammoreanisch								
Geonosianisch								
Gunganisch								
Jawaese								
Kubazi								
Mando'a								
Nikto								
Rodianisch								
Sullustanisch								
Tuskisch								

Schmuggler: Schurke-Talentbaum

Berufsfertigkeiten: Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Wissen (Unterwelt).

Zusätzliche Berufsfertigkeiten des Schurken: Charme, Coolness, Leichte Fernkampfaffen, Täuschung.

AKTIV

PASSIV

SCHWARZMARKT-KONTAKTE

Beim Kauf von illegaler Ware kannst du die Seltenheit um 1 pro Talentrang reduzieren. Der Preis steigt pro Reduktion um die Hälfte des Grundpreises.

KOSTEN: 5

SICHERES AUFTRETEN

Bei all deinen Täuschungs- und Infiltrationsproben wird ein pro Talentrang entfernt.

KOSTEN: 5

SCHNELLZIEHEN

Ein Mal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.

KOSTEN: 5

BLITZSCHNELLE REFLEXE

Du kannst X Erschöpfung hinnehmen (X darf nicht höher als dein Talentrang sein), um bei einer Initiativeprobe X zusätzliche zu bekommen.

KOSTEN: 5

SICHERES AUFTRETEN

Bei all deinen Täuschungs- und Infiltrationsproben wird ein pro Talentrang entfernt.

KOSTEN: 10

SCHWARZMARKT-KONTAKTE

Beim Kauf von illegaler Ware kannst du die Seltenheit um 1 pro Talentrang reduzieren. Der Preis steigt pro Reduktion um die Hälfte des Grundpreises.

KOSTEN: 10

SICHERES AUFTRETEN

Bei all deinen Täuschungs- und Infiltrationsproben wird ein pro Talentrang entfernt.

KOSTEN: 10

ERSTSCHLAG

Wenn du einen Gegner angreiffst, der selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt hat, erhältst du dafür einen zusätzlichen pro Talentrang.

KOSTEN: 10

GEHEIME VERSCHLÄGE

Dein Raumschiff oder einer deiner Gegenstände hat Geheimverstecke, in denen du Objekte schmuggeln kannst, deren Belastungswert maximal so hoch ist wie dein Talentrang.

KOSTEN: 15

ZÄHIGKEIT

Dein Wundenlimit steigt um 2.

KOSTEN: 15

SCHWARZMARKT-KONTAKTE

Beim Kauf von illegaler Ware kannst du die Seltenheit um 1 pro Talentrang reduzieren. Der Preis steigt pro Reduktion um die Hälfte des Grundpreises.

KOSTEN: 15

SEITWÄRTSROLLE

Ein Mal pro Runde kannst du das Manöver Seitwärtsrolle ausführen, d.h. X Erschöpfung hinnehmen (X darf nicht höher als dein Talentrang sein), um bis zum Beginn deines nächsten Zugs die Schwierigkeit aller Fernkampfangriffe gegen dich X Mal aufzuwerten.

KOSTEN: 15

ZÄHIGKEIT

Dein Wundenlimit steigt um 2.

KOSTEN: 20

BLITZSCHNELLE REFLEXE

Du kannst X Erschöpfung hinnehmen (X darf nicht höher als dein Talentrang sein), um bei einer Initiativeprobe X zusätzliche zu bekommen.

KOSTEN: 20

GEHEIME VERSCHLÄGE

Dein Raumschiff oder einer deiner Gegenstände hat Geheimverstecke, in denen du Objekte schmuggeln kannst, deren Belastungswert maximal so hoch ist wie dein Talentrang.

KOSTEN: 20

SEITWÄRTSROLLE

Ein Mal pro Runde kannst du das Manöver Seitwärtsrolle ausführen, d.h. X Erschöpfung hinnehmen (X darf nicht höher als dein Talentrang sein), um bis zum Beginn deines nächsten Zugs die Schwierigkeit aller Fernkampfangriffe gegen dich X Mal aufzuwerten.

KOSTEN: 20

HINGABE

Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Der Maximalwert ist 6.

KOSTEN: 25

CHARMEUR

Ein Mal pro Spielsitzung darfst du eine Charme- oder Täuschungsprobe neu würfeln.

KOSTEN: 25

SCHWACHSTELLE

Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt ausgeben, um bei einem Treffer Zusatzschaden in Höhe deiner List zu verursachen.

KOSTEN: 25

ERSTSCHLAG

Wenn du einen Gegner angreiffst, der selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt hat, erhältst du dafür einen zusätzlichen pro Talentrang.

KOSTEN: 25

SPIELTIPPS FÜR MATWE

- In der Unterwelt hast du vieles gelernt: lügen, betrügen, stehlen, kurz gesagt alles, was man zum Überleben braucht. Und wenn alle Stricke reißen, schützen ein verschmitztes Lächeln und eine kleine Prise Prahlerei vor dem größten Ärger.
- Du kennst dich in der Szene aus und hast Kontakte zum Schwarzmarkt. Wenn du für jemanden illegale Ware besorgen sollst, gehst du normalerweise zuerst in den Club Umbra, wo du ein paar Killerstick-Dealer kennst, z.B. Speng, einen Mitmenschen.
- Du kannst gut mit dem Blaster umgehen. Oft hat er dir geholfen, wenn dich jemand ständig vertrösten wollte statt dich zu bezahlen.

Notizen

MATWES GESCHICHTE

Matwe ist auf Coruscant aufgewachsen, die Größe und Vielfalt der Planetenstadt beeindruckt ihn also schon lange nicht mehr.

Gemeinsam mit seinem Bruder Rikard lebte er in einem der zwielichtigeren Sektoren des Planeten, wo sie im Kreise des Abschaums der Unterwelt ihren Lebensunterhalt, aber auch eine gehörige Portion Ruhm verdienten. Eines Tages vermasselte Rikard einen Job für die Pykes. Das Syndikat forderte Entschädigung und nahm Rikard auf Lebenszeit in seine Dienste.

Matwe liegt sein Bruder sehr am Herzen, und er weiß, sollte er sich jemals mit den Pykes anlegen, würde Rikard dafür bezahlen.