

# OSKARA

ΔΝΟΚ7Κ

## KOPFGELDJÄGERIN

コダロV7177KVI7V71A



CHARAKTERMASSE



**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 Erfolg-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 Vorteil-Symbole negieren sich gegenseitig.



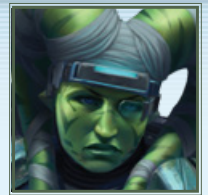
Begabungswürfel Trainingswürfel Schwierigkeitswürfel Herausforderungswürfel Verstärkungswürfel Komplikationswürfel Machtwürfel

CHARAKTERBOGEN

NAME: OSKARA

SPEZIES TWI'LEK

BERUF KOPFGELDWÄGERIN



#### EIGENSCHAFTEN



#### FERTIGKEITEN

2

FERTIGKEIT	RANG	WÜRFELPOOL
Astronavigation (Int)	0	
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)	0	
Körperbeherrschung (Gew)	0	
Mechanik (Int)	0	
Medizin (Int)	0	
Pilot (Gew)	1	
Straßenwissen (Lis)	0	
Täuschung (Lis)	1	
Überleben (Lis)	0	
Verhandeln (Cha)	0	
Wachsamkeit (Will)	1	
Wahrnehmung (Lis)	1	
Widerstandskraft (Str)	0	
Wissen (Int)	0	
<b>KAMPFERTIGKEIT</b>		
Artillerie (Gew)	0	
Handgemenge (Str)	0	
Leichte Fernkampfaffen (Gew)	0	
Nahkampfaffen (Str)	0	
Schwere Fernkampfaffen (Gew)	2	

**3** ABSORPTION

4

**4** WUNDEN

12

LIMIT    AKTUELL

**5** ERSCHÖPFUNG

13

LIMIT    AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

6

WAFFEN & AUSTRÜSTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFELPOOL
<b>Blasterkarabiner</b>	Schwere Fernkampfaffen	Mittel	9	♦♦♦♦♦
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Treffer verursacht 9 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ✨.</li> <li>• ♦♦♦♦♦ verursacht eine kritische Verletzung.</li> </ul>				
<b>Fäuste</b>	Handgemenge	Nahkampf	2	♦♦
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Treffer verursacht 2 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ✨.</li> <li>• ♦♦♦♦♦♦ verursacht eine kritische Verletzung.</li> </ul>				
SONSTIGE AUSTRÜSTUNG				
<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>2 Handschellen</b>	Können benutzt werden, um Gefangene zu fesseln.			
<b>Datenpad</b>	Kann Daten verarbeiten und auf Computersysteme zugreifen.			
<b>Textilrüstung</b>	Absorption 2 (bereits eingerechnet)			

GELD

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. 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 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 **5**

#### 1 Mechanik (Fertigkeit)

Du bildest dich theoretisch und praktisch in allen Bereichen der Mechanik fort 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 Würfelpool in der Fertigkeitenliste mit einem Kreis markieren.

EP-KOSTEN **10**

#### 2 Artillerie (Fertigkeit)

Du trainierst den Umgang mit schweren Geschützen und erhältst dadurch einen Rang in der Fertigkeit Artillerie. 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 **5**

#### Schnellziehen (Talent)

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

Schnellziehen: Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken. (Normalerweise würde dich das ein Manöver kosten.)

EP-KOSTEN **5**

#### 3 Kernschuss (Talent)

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

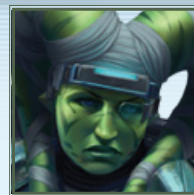
Kernschuss: Wenn du einen Gegner in kurzer oder Nahkampfreichweite mit deinem Blasterkarabiner (oder einem anderen Blastergewehr, einer Blasterpistole oder einer Granate) triffst, verursachst du einen zusätzlichen Schadenspunkt.

CHARAKTERBOGEN

NAME: OSKARA

SPEZIES TWI'LEK

BERUF KOPFGELDJÄGERIN



### EIGENSCHAFTEN

**2**

STÄRKE

**4**

GEWANDTHEIT

**2**

INTELLIGENZ

**2**

LIST

**2**

WILLENSKRAFT

**3**

CHARISMA

### FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	WÜRFELPOOL
Astronavigation (Int)	0	
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)	0	
Körperbeherrschung (Gew)	0	
<b>1</b> Mechanik (Int)	0 / 1	
Medizin (Int)	0	
Pilot (Gew)	1	
Straßenwissen (Lis)	0	
Täuschung (Lis)	1	
Überleben (Lis)	0	
Verhandeln (Cha)	0	
Wachsamkeit (Will)	1	
Wahrnehmung (Lis)	1	
Widerstandskraft (Str)	0	
Wissen (Int)	0	
KAMPFFERTIGKEIT		
<b>2</b> Artillerie (Gew)	0 / 1	
Handgemenge (Str)	0	
Leichte Fernkampfaffen (Gew)	0	
Nahkampfaffen (Str)	0	
Schwere Fernkampfaffen (Gew)	2	



## 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.



Verzweigung-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. Zwei Manöver pro Zug sind das absolute Maximum. Außerdem hast du beliebig viele Nebenaktionen.

ABSORPTION

4

WUNDEN

12

LIMIT AKTUELL

ERSCHÖPFUNG

13

LIMIT AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

## WAFFEN & AUSTRÜTUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFELPOOL
<b>Blasterkarabiner</b>	Schwere Fernkampfaffen	Mittel	9	

- Ein Treffer verursacht 9 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ★.
- verursacht eine kritische Verletzung.

<b>Fäuste</b>	Handgemenge	Nahkampf	2	
---------------	-------------	----------	---	--

- Ein Treffer verursacht 2 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ★.
- verursacht eine kritische Verletzung.

### SONSTIGE AUSTRÜTUNG

<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>2 Handschellen</b>	Können benutzt werden, um Gefangene zu fesseln.
<b>Datenpad</b>	Kann Daten verarbeiten und auf Computersysteme zugreifen.
<b>Textilrüstung</b>	Absorption 2 (bereits eingerechnet)

GELD

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





# KARRIEREBAUM: KOPFGELDJÄGER 2

Berufsfertigkeiten: Athletik, Computertechnik, Leichte Fernkampfwaffen, Mechanik, Pilot, Schwere Fernkampfwaffen, Straßenwissen, Wachsamkeit, Wahrnehmung



## 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 Karrierebaum 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



# OSKARAS GESCHICHTE

Ryloth, die Heimatwelt der Twi'leks, ist ein trockener und staubiger Ort, der herzlich wenige Möglichkeiten bietet, an Geld zu kommen. Im Grunde ist das wertvollste (manche würden behaupten das einzige) Exportgut des Planeten eine illegale Droge namens Ryll. Wen wundert es da, dass fast alle Reichen und Mächtigen auf Ryloth Schmuggler, Verbrecherbosse oder Schläger sind, die auch vor Entführung und Versklavung in den Ryll-Minen nicht zurückschrecken.

Oskara war schon immer ein kluges und flinkes Mädchen gewesen. Mit der nötigen Portion Glück schlüpfte sie den Presspatrouillen immer wieder durch die Finger ... anders als ihre Schwester Makara. Als Makara von Aqualish-Schlägern gekidnappt wurde, wusste Oskara sofort, dass sie rasch handeln musste, wollte sie ihre Schwester vor einem Schicksal in den Minen bewahren. Schnurstracks ging sie zum Anführer der Bande, bei dem sie sich als erfahrene Kopfgeldjägerin ausgab und ihre Dienste im Gegenzug für die Freilassung ihrer Schwester anbot. Sie selbst war überrascht, als ihre erste Mission ein voller Erfolg wurde. Der alte Kopfgeldjäger Gyax nahm sie unter seine Fittiche und lehrte sie alles, was es über die Kunst des Jagens zu wissen gibt. Oskara bekam mehr und mehr Aufträge von den Drogenbaronen, doch solange sie ihren Job gut machte, war Makara in Sicherheit.

Eines Tages wurde Oskara an Teemo den Hutt, einen Gangster auf Tatooine, „ausgeliehen“ – und damit begannen die Schwierigkeiten. Teemo bezahlte nicht schlecht, doch Oskara kamen Gerüchte zu Ohren, dass der Hutt ein Auge auf das Territorium der Ryll-Dealer geworfen hatte. Schon bald würde er die Bande unter seine Kontrolle zwingen ... und dann gäbe es keine Garantie mehr für Makaras Sicherheit. Oskara beschloss, einen gefährlichen Schritt zu wagen: Sie schickte ihren Landsleuten auf Ryloth eine Warnung. Wie erwartet, war der Hutt außer sich vor Wut und verlangte nach Rache. Doch mithilfe von Lowhrick, einem Wookiee, der Teemo als Gladiator diente, und einem jungen Flieger namens Pash gelang Oskara die Flucht.

Auf den ersten Blick wirkt Oskara wie eine abgebrühte Zynikerin. Das ist nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, was sie schon in sehr jungen Jahren miterleben musste. Emotionale Bindungen geht sie nur zögerlich ein und lässt nichts und niemanden zu nahe an sich heran. Als professionelle Kopfgeldjägerin betrachtet sie die Dinge nüchtern und konzentriert sich eher auf Ergebnisse als auf moralische Überlegungen.