

# OSKARA

ΔΝΟΚ7Κ

## KOPFGELDJÄGERIN

コダロV7177KVI7V71A



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 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

1

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

#### 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	



**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.

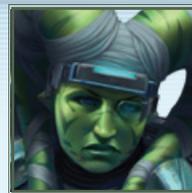
Kernschuss: Wenn du einen Gegner in kurzer oder Nahkampfreichweite mit deinem Blasterkarabiner (oder einem anderen Blastergewehr, einer Blasterpistole oder einer Granate) triffst, verursachst du einen zusätzlichen Schadenspunkt.

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	
<b>KAMPFFERTIGKEIT</b>		
<b>2</b> Artillerie (Gew)	0 / 1	
Handgemenge (Str)	0	
Leichte Fernkampfaffen (Gew)	0	
Nahkampfaffen (Str)	0	
Schwere Fernkampfaffen (Gew)	2	





# KARRIEREBAUM: KOPFGELDJÄGER 2

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

**Kernschuss**  
Wenn du einen Gegner in kurzer Reichweite oder Nahkampfreichweite mit einer leichten oder schweren Fernkampfwaffe triffst, verursachst du 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang.

**Schnellziehen**  
Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.

**Starrsinn**  
Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.

**Ausweichen**  
Wenn eine Angriffsprobe gegen dich gewürfelt wird, kannst du als Nebenaktion ausweichen, d.h. 1 Erschöpfung hinnehmen, um die Schwierigkeit der Probe einmal aufzuwerten.

5

**Fährtenleser**  
Bei allen Fertigkeitstests, mit denen du Spuren findest oder verfolgst, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Außerdem brauchst du dafür nur halb so lang wie normal.

**Präziser Angriff**  
Einmal pro Runde kannst du das Manöver Präziser Angriff ausführen, um die Verteidigung eines Gegners um 1 zu senken oder bei einem Fernkampfangriff ein, durch die Deckung des Ziels erhaltenen, ■ zu entfernen..

**In den Stand**  
Einmal pro Runde kannst du als Nebenaktion aus sitzender oder liegender Position aufstehen.

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

10

**Zähigkeit**  
Dein Wundenlimit steigt um 1.

**Kernschuss**  
Wenn du einen Gegner in kurzer Reichweite oder Nahkampfreichweite mit einer leichten oder schweren Fernkampfwaffe triffst, verursachst du 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang.

**Fährtenleser**  
Bei allen Fertigkeitstests, mit denen du Spuren findest oder verfolgst, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Außerdem brauchst du dafür nur halb so lang wie normal.

**Rüstungsspezialist**  
Wenn du eine Rüstung trägst, steigt deren Absorptionswert um 1.

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 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 Verzweigung 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.