

PASH

UKNE

SCHMUGGLER

NEALUULV17



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 benötigen wirst. Außerdem kannst du hier über Gesundheitszustand, Waffen, Rüstungen 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 Erfolgssymbol 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: *DASH*

SPEZIES: *MENSCH*

BERUF: *SCHMUGGLER*



EIGENSCHAFTEN



FERTIGKEITEN

2

FERTIGKEIT	RANG	WÜRFELPOOL
Astronavigation (Int)	0	
Athletik (Str)	0	
Charme (Cha)	1	
Computertechnik (Int)	0	
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)	2	
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		
Artillerie (Gew)	0	
Handgemenge (Str)	0	
Leichte Fernkampfaffen (Gew)	1	
Nahkampfaffen (Str)	0	
Schwere Fernkampfaffen (Gew)	0	

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 Täuschung (Fertigkeit)

Du übst dich darin, andere Personen zu täuschen und zu belügen und erhältst dadurch einen Rang in der Fertigkeit Täuschung. 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**

2 Infiltration (Fertigkeit)

Du trainierst deine Fähigkeiten, Schlösser zu knacken, zu stehlen und Lücken in Sicherheitssystemen zu finden und erhältst dadurch einen Rang in der Fertigkeit Infiltration. 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 lernst das Talent Schnellziehen. Falls du dich für diese Verbesserung entscheidest, kreuze das Feld neben den EP-Kosten an.

Schnellziehen: Ein Mal 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**

Pilotenass (Talent)

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

Pilotenass: Immer wenn du eine Pilotenprobe ablegst, wird noch vor dem Würfeln ein Komplikationswürfel aus dem Pool entfernt. Wenn du z.B. ein Raumschiff mit Wendigkeit -1 steuerst, bekommst du keine Abzüge auf deine Pilotenproben.

CHARAKTERBOGEN

NAME: *DASH*

SPEZIES: *MENSCH*

BERUF: *SCHMUGGLER*



EIGENSCHAFTEN

3

STÄRKE

3

GEWANDTHEIT

2

INTELLIGENZ

3

LIST

2

WILLENSKRAFT

3

CHARISMA

FERTIGKEITEN

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



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. 2 Manöver pro Zug sind das absolute Maximum. Außerdem hast du beliebig viele Nebenaktionen.

ABSORPTION
4

WUNDEN
13
LIMIT AKTUELL

ERSCHÖPFUNG
12
LIMIT AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

WAFFEN & AUSTRÜGUNG

WAFFE	FERTIGKEIT	REICHWEITE	SCHADEN	WÜRFELPOOL
Blasterpistole	Leichte Fernkampfaffen	Mittel	6	

- Ein Treffer verursacht 6 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ★.
- verursacht eine kritische Verletzung.

Fäuste	Handgemenge	Nahkampf	3	
---------------	-------------	----------	---	--

- Ein Treffer verursacht 3 Schaden +1 weiteren Schaden pro nicht-negiertem Erfolg-Symbol ★.
- verursacht eine kritische Verletzung.

SONSTIGE AUSTRÜGUNG

2 Stimpacks	Kann in einem Manöver benutzt werden, um bei einem Lebewesen 4 Wunden zu heilen. Verbraucht sich nach einer Anwendung.
Komlink	Stellt eine Verbindung zu den Komlinks anderer Charaktere her.
Schwere Kleidung	Absorption 1 (bereits eingerechnet)

GELD

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

KARRIEREBAUM: SCHMUGGLER 2

Berufsfertigkeiten: Artillerie, Astronavigation, Charme, Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot, Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Wissen

Starrsinn
Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.

Pilotenass
Bei all deinen Piloten-Proben wird ein Komplikationswürfel ■ entfernt.

König der Straße
Bei all deinen Wahrnehmung- und Straßenwissen-Proben wird ein Komplikationswürfel ■ entfernt.

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

5

Charmeur
Einmal pro Spielsitzung darfst du eine Charme- oder Täuschung-Probe neu würfeln.

Vollgas
Du kannst die Aktion Vollgas durchführen: Lege eine schwierige (◆◆◆) Piloten-Probe ab, um die Geschwindigkeit deines Raumschiffs für 3 Runden (dein Wert in List) um 1 zu erhöhen.

Geheime Verschläge
Dein Raumschiff oder einer deiner Gegenstände hat geheime Verschläge, in denen du ein Objekt schmuggeln kannst.

Erstschlag
Wenn du einen Gegner angreiffst, der selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt hat, erhältst du dafür einen □.

10

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

Verbessertes Vollgas
Du kannst 1 Erschöpfung hinnehmen, um Vollgas als Manöver zu versuchen und die Schwierigkeit auf mittelschwer (◆◆) zu reduzieren.

Zähigkeit
Dein Wundenlimit steigt um 1.

Schnelle Reflexe
Du kannst 1 Erschöpfung hinnehmen, um bei Initiativeproben 1 zusätzliches ☆ zu erhalten.

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 **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

Begabungs- würfel ◆ Trainings- würfel ◀ Schwierigkeits- würfel ◆ Herausforderungs- würfel ◆ Verstärkungs- würfel □ Komplikations- würfel ■ Macht- würfel ◀

PASHS GESCHICHTE

Das Schicksal meinte es nicht immer gut mit Pash, einem Schmuggler, Schwindler und Hochstapler. Erst flog er von der Imperialen Pilotenakademie wegen „Insubordination“ (anscheinend ein Fremdwort für „aus Langeweile ein Shuttle stehlen und damit eine Spritztour um den Planeten machen“), dann wurde auch noch sein Lieblingsdüsenschlitten beschlagnahmt, nur weil er mit dem Begleichen seiner Schulden etwas in Rückstand geraten war. Auf Alderaan kam er wegen harmloser Taschenspielertricks ins Gefängnis. Aber hätte man ihn wirklich gleich zu Schwerstarbeit in den Gewürzminen von Kessel verurteilen müssen, nur weil sich ein alderaanischer Edelmann für etwas revanchieren wollte, das Pash und sein wohlgeborenes Töchterlein betraf? Im Straflager auf Kessel kam Pash jedoch niemals an. Sein Gefangenentransporter wurde unterwegs von Piraten überfallen und der Schmuggler kurzerhand zwangsrekrutiert. Natürlich wurden die Piraten nicht viel später von einer imperialen Fregatte aufgehalten und Pash wegen Piraterie verhaftet. Richtig unangenehm wurde es allerdings erst, nachdem das Imperium den Planeten Alderaan in kleine Stücke gesprengt hatte. Ein Imperialer Offizier namens Herkin setzte Pash auf freien Fuß und erklärte ihm, dass er tief in seiner Schuld stünde und ab jetzt für den ehrenwerten Hutt Teemo arbeiten würde.

So kam es also, dass Pash regelmäßig Frachttransporte für Teemo den Hutt von und nach Mos Shuuta, einer kleinen Raumhafenstadt auf Tatooine, flog. Es waren die friedlichsten und langweiligsten acht Wochen seines Lebens. Natürlich wurde er unterwegs immer wieder von Piraten oder der Zollbehörde beschossen und musste an entlegenen und gefährlichen Orten riskante Notlandungen durchführen, aber das war alles halb so schlimm. Bei seinem letzten Flug erlitt sein rostiger alter Ghtroc-720-Frachter, die *Ao Var*, jedoch endgültig Totalschaden und taugte nach der Rückkehr nach Mos Shuuta höchstens noch als Ersatzteillager. Es überraschte ihn kaum, dass Teemo der Hutt nicht gerade begeistert war. Schließlich war die *Ao Var* rein rechtlich gesehen sein Eigentum. Höchste Zeit also für Pash, den Dienst zu quittieren. Zum Glück hatte er über seinen besten Freund, den Mechanikerdroiden 41-VEX, eine erfahrene Kopfgeldjägerin namens Oskara kennengelernt. Gemeinsam gaben die drei Fersengeld.

Trotz der vielen Jahre des Pechs hält Pash sich für einen wahren Glückspilz – und wahrscheinlich hat er sogar recht. Hätte man ihn auf Alderaan nicht festgenommen und in ein Schiff nach Kessel gesetzt, wäre er schließlich bei der Zerstörung des Planeten umgekommen. Doch im Überleben von Katastrophen ist Pash ein Naturtalent. Er kann außergewöhnlich gut fliegen, hat aber auch viele andere Begabungen. Aus der Ruhe bringt ihn nur wenig. Schließlich hat das Schicksal immer gut auf ihn aufgepasst.