



ACEVEDO

WAFFENHÄNDLER

3	1	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
2	15	-	-		

Fertigkeiten: Wahrnehmung (●●), Leichte Fernkampf-Waffe (●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Regeneration
Ausrüstung: 50 ♣
Waffen: Antike Blasterpistole (●) (Fernkampf-Waffe [Leicht]; Schaden 6, Kritisch CCC ; Reichweite [Mittel]; Betaubungs-Einstellung; Minderwertig), Klauen (●●●) (Fertigkeit: Handgemachte; Schaden +1 (4), Kritisch CCC ; Reichweite: Nahkampf).



ARDUN DU'GREN

DIM-U PREDIGER

1	2	2	3	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
1	11	-	-		

Fertigkeiten: Charme (●●●), Coolness (●●●), Täuschung (●●●),
Altes Wissen (●●), Führungsqualität (●●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Datapad, Religiöse Texte, Robe
Waffen: keine



AUFSEHERIN BRYNN

RIVALE

2	2	2	3	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
2	10	-	-		

Fertigkeiten: Coolness (●●●), Ausrüstung: Kommunikator
Disziplin (●●), Leichte Fernkampf-Waffen (●●) (Fern-
kampf-Waffe [Leicht]; Schaden 6, Kritisch CCC ; Reichweite
[Mittel]; Betaubungs-Einstellung),
Wahrnehmung (●●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine



BABA

KOCH

2	2	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
1	12	12	-		

Fertigkeiten: Charme (●●), Ausrüstung: Kochwerkzeug
Straßenwissen (●●), Waffen: keine
Verhandeln (●●),
Wachsamkeit (●●),
Unterwelt (●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine



BANTHA

RIVALE

5	1	1	1	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
10	26	-	-		

Fertigkeiten: Handgemachte (●●●●), Widerstandskraft (●●●●),
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Silhouette 3, Zahn 1, Geeignetes Reittier 1,
Lasttier 10
Ausrüstung: keine
Waffen: Hörner (●●●●) (Fertigkeiten Handgemachte; Schaden 10;
Kritisch $\text{C}\text{C}\text{C}\text{C}$; Reichweite: Nahkampf; Niederwerfen)



BARGOS DER HUTTE

ERZFEIND

6	1	4	6	5	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
10	30	20	-		

Fertigkeiten: Athletik (●●●●), Charme (●●●), Coolness (●●●●),
Disziplin (●●●●), Einschüchterung (●●●●),
Führungsqualität (●●), Leichte Fernkampf-Waffen (●●), Nahkampf-
waffen (●●●●), Täuschung (●●●●), Verhandeln (●●●●),
Widerstandskraft (●●●●), Wissen (Außerer Rand) (●●●●),
Wissen (Unterwelt) (●●●●).
Talente: Sicheres Auftreten 2, Zäh wie Leder 3, Nicht auf den Kopf ge-
fallen 3, Entschlossenheit 2
Sonderfähigkeiten: Ungelenk, Schwerfellig
Ausrüstung: keine
Waffen: Schwere Blasterpistole (●●) (Fernkampf-Waffe [Leicht]; Schaden 8; Kritisch $\text{C}\text{C}\text{C}\text{C}$; Reichweite [Mittel]; Betaubungs-Einstellung; nur für Hutten geeignet)




BENGARA

HÄNDLER

1	2	2	3	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
1	11	-	-		

Fertigkeiten: Täuschung (●●●), Verhandeln (●●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Hitzebeständig
Ausrüstung: Datapad, Killersticks, 50 ♣
Waffen: keine



C3-GG-43

STATIONSROID

2	3	3	1	5	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
1	12	-	-		

Fertigkeiten: Allgemeinbildung (●●●), Altes Wissen (●●●),
Außerer Rand (●●●), Kernwelten (●●●), Unterwelt (●●●),
Xenologie (●●●), Straßenwissen (●●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Anorganisch, Unbeweglich
Ausrüstung: Verschiedene Energiekabel, Handmink
Waffen: keine



C3-P9

RIVALE

1	1	3	1	1	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
3	10	-	-		

Fertigkeiten: Charme (●●), Ausrüstung: keine
Computertechnik (●●), Waffen: keine
Verhandeln (●●),
Wahrnehmung (●),
Wissen (Allgemeinbildung) (●●●),
Wissen (Xenologie) (●●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Droide,
Protokoll und Etikette



CHADESIN FREGO

IMPERIALER GERICHTSMEDIZINER

1	2	3	1	4	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
1	11	-	-		

Fertigkeiten: Coolness (), Täuschung (), Allgemeinbildung (), Altes Wissen (), Außerer Rand (), Kriegsführung (), Kernwelten (), Unterwelt (), Xenologie (), Medizin (), Mechanik (), Leichte Fernkampfaffen (), Schwere Fernkampfaffen ().
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Datapad, Handkomlink, 1 Medikit, Kriminalistisches Untersuchungspaket
Waffen: CDEF Blasterpistole () (Fernkampfaffe [Leicht], Schaden 5, Kritisch ○○○○ , Reichweite [Mittel], Betäubungs-Einstellung, Minderwertig)



CLARELLE

TAURÜCKEN TRAINER

1	2	2	2	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
2	11	-	-		

Fertigkeiten: Verhandeln (), Wachsamkeit (), Überleben ()
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Handkomlink, Papiere für die Taurücken, 25 ♣
Waffen: Hold-out-Blaster () (Fernkampfaffe [Leicht], Schaden 5, Kritisch ○○○○ , Reichweite [Kurz], Betäubungs-Einstellung)




EL JAMEER

ARZT

1	2	2	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
1	11	14	-		

Fertigkeiten: Medizin (), Straßenwissen ()
Talente: Arzt 3, Sicheres Auftreten, Starsinn 1, Stim-Injektion
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Medikit, 5 Stimpacks, 50 ♣
Waffen: keine



EL JAMEER'S A-6 MEDIDROIDE

RIVALE

1	1	2	1	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
3	10	11	-		

Fertigkeiten: Disziplin (), Medizin (), Wahrnehmung ()
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Anorganisch
Ausrüstung: eingebaute Diagnosegeräte (zählt als Medikit und als Stimpack, das ein Mal pro Spielsitzung benutzt werden kann)
Waffen: keine



EOPIE

RIVALE

3	2	1	1	2	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
5	14	-	-		

Fertigkeiten: Widerstandskraft (), Überleben ()
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Silhouette 2, Sturheit 1, Sandläufer, Lasttier 5
Ausrüstung: keine
Waffen: Hüfttritt () (Fertigkeit: Handgemenge: Schaden 5, Kritisch ○○○○○○ , Reichweite [Nahkampf], Niederwerfen)



GAMORREANISCHER SCHLÄGER

HANDLANGER

3	2	1	1	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
3	6	-	-		

Fertigkeiten: Nahkampfaffen ()
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: keine
Waffen: Keule () (Fertigkeit: Nahkampfaffe: Schaden 5, Kritisch ○○○○ , fügt eine kritische Verletzung zu)



GENKO

RIVALE

2	2	4	3	3	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
2	10	-	-		

Fertigkeiten: Täuschung (), Wachsamkeit (), Wahrnehmung (), Wissen (alle) ()
Talente: Handel und Wandel
Sonderfähigkeiten: Fliegen, Macht-resistent
Ausrüstung: Handkomlink, Verschlüsseltes Datapad
Waffen: Hold-Out-Blasterpistole () (Fernkampfaffe [Leicht], Schaden 5, Kritisch ○○○○ , Reichweite [Kurz], Betäubungs-Einstellung)



HOTHO ALLARAN

DROIDEN MECHANIKER

1	2	2	3	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
2	10	-	-		

Fertigkeiten: Coolness (), Verhandeln (), Altes Wissen (), Außerer Rand (), Allgemeinbildung (), Kernwelten (), Unterwelt (), Xenologie ()
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Hitzebeständig
Ausrüstung: Datapad, Handkomlink, 400 ♣
Waffen: keine



HURK

EHEMALIGER GLADIATOR

4	3	2	2	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		
4	14	12	-		

Fertigkeiten: Einschüchterung (), Coolness (), Handgemenge (), Wahrnehmung (), Überleben (), Widerstandskraft (), Nahkampfaffen ()
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Kybernetischer Arm, 1 Stimpack
Waffen: Vibromesser () (Fertigkeit: Nahkampfaffen: Schaden 1, Kritisch ○○ , Durchbohren 1), Schlagring () (Fertigkeit: Nahkampfaffen: Schaden 5, Kritisch ○○○○ , Desorientierend 3)




IMPERIALE STURMTRUPPEN

HANDLANGER

3	3	2	2	3	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS-	VERTEIDIGUNG MP		
3	8	-	-		

Fertigkeiten: (je ein Rang pro Gruppenmitglied):
 Athletik (♦♦♦), Disziplin (♦♦♦),
 Nahkampfwaffen (♦♦♦),
 Fernkampfwaffen (Schwer) (♦♦♦),
 Fernkampfwaffen (Leicht) (♦♦♦),
 Talente: Keine.
 Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Sturmtruppenrüstung,
 Sturmtruppen-Ausrüstungsgürtel.
 Waffen: Blastergewehr (♦♦♦) (Fern-
 kampfwaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch
 ⚡⚡⚡; Reichweite [Groß]; Betäubungs-
 Einstellung), Vibromesser (♦♦♦) (Fertig-
 keit: Nahkampfwaffen; Schaden 1; Kritisch
 ⚡); Durchbohrer 1; Splittergranate (2)
 (♦♦♦) (Fernkampfwaffen [Leicht]; Scha-
 den 8; Kritisch ⚡⚡⚡; Explosion 9),
 Leichter Repetierblaster (♦♦♦) (Fern-
 kampfwaffe [Schwer]; Schaden 11; Kritisch
 ⚡⚡⚡; Sperrigkeit 4; Durchbohrer 1).




JAKOB EREATIS

ERZFEIND

1	3	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS-	VERTEIDIGUNG MP		
1	11	-	-		

Fertigkeiten: Coolness (♦♦), Leichte Fernkampfwaffen (♦♦♦),
 Mechanik (♦♦), Heimlichkeit (♦♦♦), Straßenwissen (♦♦).
 Talente: keine
 Sonderfähigkeiten: keine
 Ausrüstung: Datapad, C1 persönliches Komlink, gesicherter Rucksack
 Waffen: Hold-out-Blasterpistole (♦♦♦) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Scha-
 den 5; Kritisch ⚡⚡⚡; Reichweite [Kurz]; Betäubungs-Einstellung)



KLAT SER

GEHEIMAGENT

3	3	2	2	4	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS-	VERTEIDIGUNG MP		
3	15	10	-		

Fertigkeiten: Coolness (♦♦), Täuschung (♦♦♦♦), Wahrnehmung
 (♦♦♦), Nahkampfwaffen (♦♦♦), Widerstandskraft (♦♦♦), Heimlich-
 keit (♦♦♦), Straßenwissen (♦♦), Leichte Fernkampfwaffen (♦♦♦).
 Talente: keine
 Sonderfähigkeiten: keine
 Ausrüstung: Handkomlink, 100 ♣
 Waffen: Hold-out-Blasterpistole (♦♦♦) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Scha-
 den 5; Kritisch ⚡⚡⚡; Reichweite [Kurz]; Betäubungs-Einstellung),
 Kampfmesser (♦♦♦) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Schaden 4; Kritisch
 ⚡⚡)




MERKO

JAWA HÄNDLER

2	4	2	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS-	VERTEIDIGUNG MP		
1	11	12	-		

Fertigkeiten: Athletik (♦♦), Disziplin (♦♦), Mechanik (♦♦), Überleben
 (♦♦♦), Verhandeln (♦♦), Wachsamkeit (♦), Widerstandskraft (♦♦),
 Handgemenge (♦♦), Schwere Fernkampfwaffe (♦♦♦).
 Talente: Utini!
 Sonderfähigkeiten: keine
 Ausrüstung: Jawa Umhang, Makrofernglas, Fusionschneider, Zeit,
 Werkzeuggürtel, 4 Stimpacks, Datapad, 500 ♣
 Waffen: Ionenblaster (♦♦♦♦) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 10;
 Kritisch ⚡⚡⚡⚡; Reichweite [Kurz]; Desorientierend 5; Betäubungs-
 Einstellung [nur Droiden])



SAMAN FRESS

RETTINER DER BEDÜRFTIGEN

1	1	2	4	4	4
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS-	VERTEIDIGUNG MP		
1	11	-	-		

Fertigkeiten: Charme (♦♦♦♦), Coolness (♦♦♦), Wissen (Straßen-
 wissen (♦♦♦♦), Wachsamkeit (♦♦♦♦)).
 Talente: keine
 Sonderfähigkeiten: keine
 Ausrüstung: Handkomlink, Medikit, Leichte Wüstenkleidung, Leichter
 Wüstenumhang, 50 ♣, Kleidungsbündel, Essens- und Getränkevorräte
 Waffen: Blasterpistole (♦) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 6;
 Kritisch ⚡⚡; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)



SEEDONEO

GALAKTISCHER HÄNDLER

1	3	3	1	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS-	VERTEIDIGUNG MP		
1	11	-	-		

Fertigkeiten: Coolness (♦♦), Täuschung (♦♦), Verhandeln (♦♦♦),
 Allgemeinbildung (♦♦♦), Altes Wissen (♦♦♦), Außerer Rand (♦♦♦),
 Kernwelten (♦♦♦), Unterwelt (♦♦♦), Xenologie (♦♦♦).
 Talente: keine
 Sonderfähigkeiten: keine
 Ausrüstung: Datapad, Handkomlink, Schwebestuhl, 500 ♣
 Waffen: keine



SICHERHEITSDROIDE DER RAUMHAFFENBEHÖRDE

KAMPFDROIDE

2	2	1	2	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS-	VERTEIDIGUNG MP		
3	8	-	-		

Fertigkeiten: Coolness (♦), Disziplin (♦), Wachsamkeit (♦),
 Wahrnehmung (♦♦), Leichte Fernkampfwaffe (♦♦♦).
 Talente: keine
 Sonderfähigkeiten: Anorganisch
 Ausrüstung: keine
 Waffen: Eingebaute Blasterpistole (♦♦♦) (Fernkampfwaffe [Leicht];
 Schaden 6; Kritisch ⚡⚡⚡; Reichweite [Mittel])




TARS VULNRICK

ENTDECKER

3	3	2	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS-	VERTEIDIGUNG MP		
5	15	13	-		

Fertigkeiten: Charme (♦♦), Coolness (♦♦♦),
 Einschüchterung (♦♦♦), Täuschung (♦♦♦), Überleben (♦♦♦),
 Wahrnehmung (♦♦♦), Wissen (Altes Wissen) (♦♦).
 Talente: Fährtener 1
 Sonderfähigkeiten: keine
 Ausrüstung: Großer Einsiedlermantel, Fusionslaterne, Zeit, Rucksack,
 Macrofernglas, 5 Verpflegungspakete, Jagdbriele
 Waffen: Schwere Blasterpistole (♦♦♦) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Scha-
 den 7; Kritisch ⚡⚡; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)




TAURÜCKEN

RIVALE

5	2	1	1	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS-	VERTEIDIGUNG MP		
5	18	-	-	1	1

Fertigkeiten: Handgemenge (♦♦♦♦), Widerstandskraft (♦♦♦).
 Talente: keine
 Sonderfähigkeiten: Silhouette 2, Zahn 1, Sandläufer
 Ausrüstung: keine
 Waffen: Zähne (♦♦♦♦) (Fertigkeit: Handgemenge; Schaden 7;
 Kritisch ⚡); Reichweite: Nahkampf; Durchbohrer 2)



TEIK MAR

KOPFGELDJÄGER

2	2	3	2	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNGS		
4	13	10	-	-	-

Fertigkeiten: Einschüchterung (♦♦), Coolness (♦♦♦), Heimlichkeit (♦♦♦), Täuschung (♦♦), Nahkampfwaffen (♦♦), Wahrnehmung (♦♦♦), Leichte Fernkampfwaffen (♦♦♦).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Verstärkte Panzerung, Handschellen, Makrofernglas

Waffen: CR-2 Schwere Blasterpistole (♦♦♦) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 7; Kritisch $\mathcal{U}\mathcal{U}\mathcal{U}$; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung), Kampfmesser (♦♦) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Reichweite: Handgemenge; Schaden 3; Kritisch $\mathcal{U}\mathcal{U}\mathcal{U}$)



TIE-FIGHTER PILOT

HANDLANGER

2	3	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNGS		
3	5	-	-	-	-

Fertigkeiten: (je ein Rang pro Flügelmann): Artillerie (♦♦♦), Waffen: Leichte Blaster-Pistole (♦♦♦) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 5; Kritisch $\mathcal{U}\mathcal{U}\mathcal{U}$; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung)

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine



VI'GRAX

PLANETARER SCHMUGGLER

2	3	2	3	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNGS		
2	12	12	-	-	-

Fertigkeiten: Charme (♦♦♦), Coolness (♦♦), Infiltration (♦♦), Pilot (Planetar) (♦♦♦), Pilot (Weltraum) (♦♦♦), Wissen (Straßenwissen) (♦♦♦), Wachsamkeit (♦♦), Leichte Fernkampfwaffe (♦♦♦).

Talente: Pilotenass 2

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: 200 \uparrow

Waffen: Blasterpistole (♦♦♦) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 6; Kritisch $\mathcal{U}\mathcal{U}\mathcal{U}$; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)



VORN TEL-OVIS

SCHROTTPLATZ BESITZER

2	2	2	3	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNGS		
3	10	-	-	-	-

Fertigkeiten: Disziplin (♦♦), Altes Wissens (♦♦), Mechanik (♦♦), Verhandeln (♦♦), Wachsamkeit (♦♦), Leichte Fernkampfwaffen (♦♦).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung, 1 Stimpack, 1 Notfall-Reparatursset

Waffen: Hold-out-Blasterpistole (♦♦) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 5; Kritisch $\mathcal{U}\mathcal{U}\mathcal{U}$; Reichweite [Kurz]; Betäubungs-Einstellung)



WOMPRATTE

RIVALE

3	4	1	3	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNGS		
2	6	-	-	-	-

Fertigkeiten: Widerstandskraft (♦♦), Heimlichkeit (♦♦♦), Überleben (♦♦♦), Handgemenge (♦♦♦).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: keine

Waffen: Zähne (♦♦♦) (Fertigkeit: Handgemenge; Schaden 5; Kritisch $\mathcal{U}\mathcal{U}\mathcal{U}$; Reichweite: Nahkampf; Durchbohren 2)



XL-77

PROTOKOLLROIDE

1	1	3	1	1	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNGS		
3	10	-	-	-	-

Fertigkeiten: Charme (♦♦), Verhandeln (♦♦), Wahrnehmung (♦), Allgemeinbildung (♦♦), Xenologie (♦♦).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Anorganisch, Protokoll und Etikette

Ausrüstung: keine

Waffen: keine



YAGA

KLEINKRIMINELLER

2	2	3	3	3	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNGS		
2	12	13	-	-	-

Fertigkeiten: Täuschung (♦♦), Wachsamkeit (♦♦♦), Wahrnehmung (♦♦), Allgemeinbildung (♦♦), Altes Wissens (♦♦), Außerer Rand (♦♦), Kernwelten (♦♦), Unterwelt (♦♦), Xenologie (♦♦).

Talente: Fahrtenleser 1

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Handkommink, Verschlüsseltes Datapad

Waffen: Hold-out-Blasterpistole (♦♦) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 4; Kritisch $\mathcal{U}\mathcal{U}\mathcal{U}$; Reichweite [Kurz]; Betäubungs-Einstellung)