

3D-4K

RIVALE

1	1	3	1	1	2
STARKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG NP		
3	10	-	-		

Fertigkeiten: Charme (●●), Computertechnik (●●●), Wahrnehmung (●●), Wissen (Xenologie) (●●●), Talente: keine, Sonderfähigkeiten: Droide

Ausrüstung: keine, Waffen: keine



AUFSTÄNDISCHER GAMORREANER

RIVALE

4	2	1	1	1	1
STARKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG NP		
5	14	-	-		

Fertigkeiten: Handgemexe (●●●●), Nahkampfwaffen (●●), Talente: keine, Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: keine, Waffen: Primitive Gamorreanische Vibroaxt (●●) (Fertigkeit: Nahkampfwaffe, Schaden 7; Kritisch 0000; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrnd 2, Todlich 3)



AUSGUCK

RIVALE

1	3	1	3	1	1
STARKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG NP		
4	5	-	-		

Fertigkeiten: Artillerie (●●●●), Pilot (Planetar) (●●●), Wahrnehmung (●●●), Talente: keine, Sonderfähigkeiten: Droide, Scomp-Link-Pilot

Ausrüstung: keine, Waffen: keine



B1-KAMPFDROIDE DER MINE

HANDLANGER

2	2	1	1	1	1
STARKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG NP		
4	4	-	-		

Fertigkeiten (nur in Gruppen): Fernkampfwaffen (Schwer) (●●), Talente: keine, Sonderfähigkeiten: Droide, Handlangergruppe

Ausrüstung: keine, Waffen: Fernkampfwaffe [Schwer], Schaden 9; Kritisch 0000; Reichweite [Groß]; Betäubungs-Einstellung



BARGOS DER HUTTE

ERZFEIND

6	1	4	6	5	3
STARKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG NP		
10	30	20	-		

Fertigkeiten: Athletik (●●●●), Charme (●●●), Coolness (●●●●), Disziplin (●●●●), Einschüchterung (●●●●), Führungsqualität (●●●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●), Nahkampfwaffen (●●●●), Täuschung (●●●●), Verhandeln (●●●●), Widerstandskraft (●●●●●●), Wissen (Außerer Rand) (●●●●), Wissen (Unterveil) (●●●●), Talente: Sicheres Auftreten 2, Zah wie Leder 3, Nicht auf den Kopf gefallen 3, Entschlossenheit 2, Sonderfähigkeiten: Ungelenk, Schwerfällig, Ausrüstung: keine, Waffen: Schwere Blasterpistole (●●) (Fernkampfwaffe [Leicht], Schaden 8; Kritisch 0000; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung, nur für Hutten geeignet)




BINÄRER LASTENHEBER DER MINE

RIVALE

5	1	1	1	1	1
STARKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG NP		
7	20	-	-		

Fertigkeiten: Athletik (●●●●), Talente: keine, Sonderfähigkeiten: Droide

Ausrüstung: keine, Waffen: Greifwerkzeug (●●●●) (Handgemexe; Schaden 10; Kritisch 0000; Reichweite [Nahkampf]; Desorientierend 2, Niederwerfen)



BONDA

RIVALE

2	3	2	2	2	1
STARKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG NP		
3	12	-	-		

Fertigkeiten: Computertechnik (●●), Wahrnehmung (●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●●), Nahkampfwaffen (●●), Talente: keine, Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: schwere Arbeitskleidung (Absorption +1), Waffen: Hold-Out-Blasterpistole (●●●) Fernkampfwaffen [Leicht]; Schaden 5; Kritisch 0000; Reichweite [Kurz]; Betäubungs-Einstellung, Messer (●●) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Schaden 4; Kritisch 0000; Reichweite: Nahkampf)



C3-P9

RIVALE

1	1	3	1	1	2
STARKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG NP		
3	10	-	-		

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

Ausrüstung: keine, Waffen: keine



DOMAN

HANDLANGER

3	2	2	2	2	2
STARKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDELIMIT	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG NP		
4	5	-	-		

Fertigkeiten: Athletik (●●●), Wahrnehmung (●●), Talente: keine, Sonderfähigkeiten: Handlangergruppe

Ausrüstung: schwere Arbeitskleidung (Absorption +1), Waffen: Zu Waffen unfunktionierte Bergbauwerkzeuge (●●●) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Schaden 5; Kritisch 0000; Reichweite: Nahkampf; Sperrig 4)



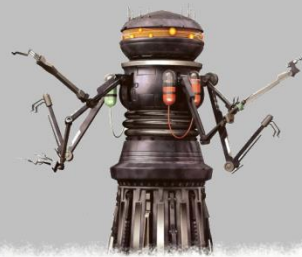
EV-8D3

ERZFEIND



Fertigkeiten: Wahrnehmung (●), Einschüchterung (●●●), Wissen (Allgemeinbildung) (●●●●), Wissen (Xenologie) (●●●●), Talente: Verbesserte Verletzende Worte, Nicht auf den Kopf gefallen 2
Sonderfähigkeiten: Anorganisch, Droidenanführer

Ausrüstung: keine
Waffen: Blastergewehr (●) (Fern-Wissen (Allgemeinbildung) (●●●●), Kampf-Waffe (Schwer); Schaden 9; Kritisch ○○○○; Reichweite (Groß); Betäubungs-Einstellung)



FX-769

RIVALE



Fertigkeiten: Disziplin (●), Medizin (●●●), Wahrnehmung (●●), Nahkampf-Waffen (●●●●), Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Droide

Ausrüstung: eingebaute Diagnosegerät und chirurgisches Besteck (zählt als Medikit und als Stimpak, das ein Mal pro Spielsitzung benutzt werden kann)
Waffen: Molekular-Scalpell (●●●●) (Fertigkeit: Nahkampf-Waffe; Schaden 3, Kritisch ○○○○; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 1)



GENKO

RIVALE



Fertigkeiten: Täuschung (●●●●), Wachsamkeit (●●●●), Wahrnehmung (●●●●), Wissen (alle) (●●●●), Talente: Handel und Wandel
Sonderfähigkeiten: Fliegen, Macht-resistent

Ausrüstung: Handkomink, Verschlüsselted Datapad
Waffen: Hold-Out-Blasterpistole (●●●●) Fernkampf-Waffen (Leicht); Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite (Kurz); Betäubungs-Einstellung)



IA-COO KOCHDROIDE

HANDLANGER



Fertigkeiten: keine
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: eingebaute Kochwerkzeuge

Ausrüstung: keine
Waffen: keine



JORGE

HANDLANGER



Fertigkeiten: Athletik (●●●), Wahrnehmung (●●), Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Handlanger-gruppe

Ausrüstung: schwere Arbeitskleidung (Absorption +1)
Waffen: Zu Waffen umfunktionierte Bergbauwerkzeuge (●●●●) (Fertigkeit: Nahkampf-Waffen; Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite: Nahkampf; Sperrig 4)



KENTH

HANDLANGER



Fertigkeiten: Athletik (●●●), Wahrnehmung (●●), Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Handlanger-gruppe

Ausrüstung: schwere Arbeitskleidung (Absorption +1)
Waffen: Zu Waffen umfunktionierte Bergbauwerkzeuge (●●●●) (Fertigkeit: Nahkampf-Waffen; Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite: Nahkampf; Sperrig 4)



LOYALER GAMORREANER

RIVALE



Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●), Nahkampf-Waffen (●●●●), Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: keine
Waffen: Primitive Gamorreanische Vibroaxt (●●●●) (Fertigkeit: Nahkampf-Waffe; Schaden 7; Kritisch ○○○○; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2, Tödlich 3)



MARV MORAY

RIVALE



Fertigkeiten: Athletik (●●●), Führungsqualität (●●●●), Wahrnehmung (●●●), Handgemenge (●●●), Leichte Fernkampf-Waffen (●●●), Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: schwere Arbeitskleidung (Absorption +1)
Waffen: Hold-Out-Blasterpistole (●●●●) Fernkampf-Waffen (Leicht); Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite (Kurz); Betäubungs-Einstellung)



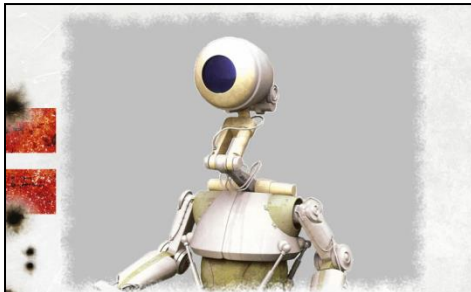
MINENARBEITER VON ORIBAU

HANDLANGER



Fertigkeiten: Athletik (●●●), Wahrnehmung (●●), Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Handlanger-gruppe

Ausrüstung: schwere Arbeitskleidung (Absorption +1)
Waffen: Zu Waffen umfunktionierte Bergbauwerkzeuge (●●●●) (Fertigkeit: Nahkampf-Waffen; Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite: Nahkampf; Sperrig 4)



PK-SERIE ARBEITERDROIDE DER MINE

HANDLANGER

1	1	1	1	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORBTION	WUNDENHEIT	ERSCHEINUNGS- PUNKT	WERTUNGSPUNKT		
3	3	-	-		

Fertigkeiten: Mechanik (♦), Nahkampfaffen (♦)
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Droide

Ausrüstung: eingebautes Reparaturwerkzeug (zählt als Werkzeugkasten und als Notfall-Reparaturset, das ein Mal pro Spielsitzung benutzt werden kann)
Waffen: Bergbau-Strahlenbohrer (♦) (Fertigkeit: Nahkampfaffen; Schaden 5, Kritisch 100, Reichweite: Nahkampf, Tödlich 1)



R2-B7

RIVALE

1	1	4	2	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORBTION	WUNDENHEIT	ERSCHEINUNGS- PUNKT	WERTUNGSPUNKT		
3	11	-	-		

Fertigkeiten: Coolness (♦♦), Astronavigation (♦♦♦♦), Computertechnik (♦♦♦♦), Mechanik (♦♦♦♦)
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Droide

Ausrüstung: eingebautes Reparaturwerkzeug (zählt als Werkzeugkasten)
Waffen: Lichtbogen-Schweißgerät (♦) (Fertigkeit: Nahkampfaffen; Schaden 3, Kritisch -, Reichweite: Nahkampf, Betäubungs-Einstellung)



TT-8L

RIVALE

1	1	3	1	1	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORBTION	WUNDENHEIT	ERSCHEINUNGS- PUNKT	WERTUNGSPUNKT		
3	10	-	-		

Fertigkeiten: Charme (♦♦), Verhandeln (♦), Wahrnehmung (♦), Wissen (Allgemeinbildung) (♦♦♦), Wissen (Xenologie) (♦♦♦)
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Droide, Protokoll und Etikette

Ausrüstung: keine
Waffen: keine