

SCHURKE

Berufsfertigkeiten: Charme, Coolness, Infiltration, Pilot (Weltall), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, leichte Fernkampfaffen

Starrsinn ▶

Du erhältst +1 auf dein Erschöpfungslimit pro Rang in Starrsinn.

5

Überzeugendes Verhalten ▶

Für jeden Rang in diesem Talent kannst du bei Würfeln auf Täuschung oder Infiltration je entfernen.

5

Schnellziehen ▶

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

5

Blitzschnelle Reaktion ▶

Du kannst pro Rang in diesem Talent 1 Erschöpfung hinnehmen, um bei Initiativwürfen eine gleiche Anzahl an zusätzlich zu erhalten.

Geheime Verschlüge ▶

Dein Fahrzeug/Raumschiff oder Gegenstand hat geheime Verschlüge, in denen du Objekte bis zu einer Last gleich den Rängen in diesem Talent schmuggeln kannst.

10

Zähigkeit ▶

Du erhältst +2 auf dein Wundenlimit pro Rang in Zähigkeit.

10

Überzeugendes Verhalten ▶

Für jeden Rang in diesem Talent kannst du bei Würfeln auf Täuschung oder Infiltration je entfernen.

10

Erstschlag ▶

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

Talentierte Charmeur

Einmal pro Sozialsitzung kannst du einen Wurf auf Charme oder Täuschung nochmals würfeln.

15

Zähigkeit ▶

Du erhältst +2 auf dein Wundenlimit pro Rang in Zähigkeit.

15

Blitzschnelle Reaktion ▶

Du kannst pro Rang in diesem Talent 1 Erschöpfung hinnehmen, um bei Initiativwürfen eine gleiche Anzahl an zusätzlich zu erhalten.

15

Schritt zur Seite ▶

1x pro Runde kannst du als Manöver 1 Erschöpfung erleiden, um die Schw. aller Fernangriffe gegen dich bis Beginn deiner nächsten Runde 1 Stufe aufzuwerten.

SABACC-REGELN

Die folgenden Regeln können benutzt werden, um eine Runde oder Hand Sabacc, einem beliebigen Kartenspiel in der Galaxie, darzustellen. Dabei versucht jeder Spieler mit einer Hand aus 76 Chipkarten – die aber im Laufe des Spiels ihre Versionen ins Positive oder Negative verändern können, bis sie gespielt werden – +/-23 Punkte zu erreichen.

1. Der Tisch einigt sich auf einen Einsatz, jeder Spieler zahlt dies in einen Topf.
2. Es wird eine Anzahl an Runden bestimmt, welche das jeweilige Spiel läuft – in dieser Zeit werden die ☆ und ▼ angesammelt.
3. Seine Coolness-Fertigkeit stellt den Basis-Würfelvorrat des Spielers dar. Möchte er betrügen, so kann er stattdessen Täuschung,

Infiltration oder Computertechnik verwenden, die Schwierigkeit wird aber hierbei um eins aufgewertet.

4. Die Anzahl an ◆ wird je nach Schwierigkeitsstufe des Spiels wie auch Begabung der Mitspieler festgelegt.
5. Der Spieler macht seinen Wurf und lässt ihn liegen. Danach würfelt er einen ⬡, um die Wandlung der Karten darzustellen. Für jedes ● wird ein ☹ und ein ☆ in ein ☹ und ein ▼ umgewandelt. Für jedes ○ wird ein ☹ und ein ☹ in ein ▼ und ein ☆ umgewandelt.
6. Bei ▼ verliert der Spieler seinen Einsatz, bei einem ☆ gewinnt er den Grundeinsatz und für jeden zusätzlichen ☆ noch den Einsatz eines anderen.

☹ Der Charakter gewinnt 1 Erschöpfung zurück, da sich die Wertigkeit seiner Karten plötzlich zu seinen Gunsten ändern.

☹☹ Der Charakter erhält durch seinen Bluff einen □ auf seinen nächsten Wurf.

☹☹☹ Er kann den Gegner gut einschätzen, die Schwierigkeit des Charakters bei seinem nächsten Wurf wird um 1 Stufe abgewertet.

⊕ Der Charakter enthüllt eine positive oder negative 23 und gewinnt nach Entscheidung des Spielleiters den gesamten Topf.

☹ Der Held erleidet 1 Erschöpfung, da sich die Wertigkeit seiner Karten plötzlich ändern und er sich eine neue Strategie ausdenken muss.

☹☹ Der Charakter fällt auf den Bluff eines Gegners herein und erhält ■ auf seinen nächsten Wurf.

☹☹☹ Der Held verliert die Konzentration, die Schwierigkeit des nächsten Wurfs wird um eine Stufe aufgewertet.

☹ Wenn der Held ehrlich gespielt hat, so hat er alle Chips verloren oder sonst wie sein Spiel verpatzt, so dass er nicht mehr mitspielen darf. Falls er betrogen hat, fliegt der Schwindel auf und er wird aus dem Spiel ausgeschlossen (und möglicherweise im Anschluss verprügelt).