

## Angeheuerte NPCs

Typ	Gamorreanischer Schläger	Wachleute	Sullustanische Fahrer
<b>Spezies</b>	Gamorreaner	Menschen, auch Aliens	Sullustaner
<b>Beschreibung</b>	Schweinsartige, brutale Schläger, die wenigsten können Basic aussprechen, haben Spaß an kämpfen. Erwarten, von Arbeitgeber geprüft zu werden (dieser muss seine eigenen Handlanger besiegen können), sonst Loyalitätsverlust von -3W Hassen Droiden	Einfache Wachleute,	
<b>Kosten/Woche</b>	<b>40 Credits</b>	<b>100 Credits</b>	<b>60 Credits</b>
<b>Loyalität</b>	<b>5W</b> (weil aus Burag Gulags Clan)	<b>3W</b>	<b>4W</b> (+1W, weil guter Ruf)
<b>Ausrüstung</b>			
<b>Geschicklichkeit</b>	<b>3W</b> Abblocken 4W, Blaster 3W+1, Nahkampfwaffen 4W+2	<b>2W+2</b> Abblocken 3W, Ausweichen 4W, Blaster 4W, Laufen 3W, Nahkampfwaffen 3W+1	<b>2W</b> Ausweichen 3W+2, Laufen 3W,
<b>Mech</b>	<b>1W</b>	<b>2W</b> Repulsorfahrzeuge 3W+1, Kommunikation 2W+1, Sensoren 2W+1	<b>3W</b> Repulsorfahrzeuge 4W+1, Raumtransporter 4W, Astrogation 3W+2 (+1W w.b.), Sensoren 3W+1
<b>Stärke</b>	<b>4W</b> Ausdauer 5W (dürfen 2x werfen), Raufen 6W	<b>2W</b> Ausdauer 3W, Raufen 4W+2	<b>2W</b>
<b>Wahrnehmung</b>	<b>2W</b>	<b>2W</b> Suchen 3W	<b>2W</b> +2W wegen erhöhtem Hör- und Sehvermögen
<b>Wissen</b>	<b>1W</b> Einschüchtern 5W	<b>2W</b> Einschüchtern 2W+1, Gesetzeskenntnisse 2W+1,	<b>1W+1</b> Gassenwissen 2W, Planetensysteme 1W+2,
<b>Tech</b>	<b>1W</b>	<b>1W+2</b> Erste Hilfe 2W+1, Sicherheitstechnik 2W+2	<b>1W+2</b> Erste Hilfe 2W, Rep. Von Repulsoraggregaten 2W+1, Rep. Von Raumtransp. 2W
<b>Bewegungsweite</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
<b>Einsatzorte und Anzahl</b>			

## Angeheuerte NPCs

Typ	Fahrzeug-Techniker	Jawa-„Techniker“	Dealer
<b>Spezies</b>	Menschen, Duros	Jawa	Mensch
<b>Beschreibung</b>		Etwa einen Meter groß, verströmen unangenehmen Geruch. Von Natur aus paranoid, feige	Meist junge Menschen, die z.B. an Schulen Drogen verkaufen
<b>Kosten/Woche</b>	<b>200 Credits</b>	<b>20 Credits + Unterkunft</b>	<b>30 Credits</b>
<b>Loyalität</b>	<b>3W</b>	<b>1W</b>	<b>2W</b>
<b>Ausrüstung</b>			
<b>Geschicklichkeit</b>	<b>2W</b> Ausweichen 3W	<b>2W</b> Ausweichen 4W, Blaster 3W, Laufen 4W, Taschendiebstahl 3W	<b>1W+2</b> Laufen 3W, Nahkampfwaffen 3W+1
<b>Mech</b>	<b>2W+2</b> Repulsoraggregate 3W+1, Raumtransporter 3W+2	<b>3W</b>	<b>1W+1</b> Repulsorfahrzeuge 1W+2,
<b>Stärke</b>	<b>2W</b> Klettern/Springen 2W+1	<b>1W</b>	<b>2W+2</b> Raufen 3W+2
<b>Wahrnehmung</b>	<b>2W</b>	<b>1W</b> Suchen 3W, Feilschen 4W, Verbergen 2W	<b>1W+1</b>
<b>Wissen</b>	<b>1W+2</b> Planetensysteme 2W+2, Duros: Geschichtenerzähl. 3W	<b>2W</b> Gassenwissen 2W+1, Schätzen 4W, Fremdsprache: Basic 4W	<b>1W+2</b> Gassenwissen 4W
<b>Tech</b>	<b>3W</b> Rep. von Raumtransp. 4W+1, Rep. von Raumjägerwaffen 4W Rep. von Repulsoraggreg. 4W	<b>3W</b> Droidenprog. und Rep. 4W, Rep. von Blastern 4W, Rep. v. Repulsoraggreg. 4W, etc.	<b>1W+1</b>
<b>Bewegungsweite</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>10</b>
<b>Einsatzorte und Anzahl</b>			

## Angeheuerte NPCs

Typ	Arbeiter	Barkeeper	Kellner
<b>Spezies</b>	Menschen, Duros, andere	beliebig	beliebig
<b>Beschreibung</b>	Einfache Arbeiter für einfache Arbeiten, nicht mehr die jüngsten, froh, der Arbeitslosigkeit entkommen zu sein.	Beschreibung	Beschreibung
<b>Kosten/Woche</b>	<b>50 Credits</b>	<b>250 Credits</b>	<b>50 Credits</b>
<b>Loyalität</b>	<b>2W</b>	<b>1W</b>	<b>1W</b>
<b>Ausrüstung</b>			
<b>Geschicklichkeit</b>	<b>2W</b> Ausweichen 3W		
<b>Mech</b>	<b>2W+1</b> Repulsoraggregate 2W+2, Maschinen-Bedienung 3W		
<b>Stärke</b>	<b>2W+1</b> Heben 4W		
<b>Wahrnehmung</b>	<b>1W+2</b>		
<b>Wissen</b>	<b>1W+1</b>		
<b>Tech</b>	<b>2W</b> Rep. von einfachen Sachen 3W		
<b>Bewegungsweite</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
<b>Einsatzorte und Anzahl</b>			