

Jovel Nial

10YVN 11KJ

TECHNIKERIN

EV71·13A10V71A



CHARAKTERMASSE

CHARAKTER

NAME **Jovel Nial**

SPEZIES **Bothanerin**

BERUF **Technikerin**

TALENTBAUM **Hackerin**

STAR WARS
AM RANDE DES
IMPERIUMS
ROLLENSPIEL

SPIELER

ABSORPTION 2	WUNDEN LIMIT 12 AKTUELL	ERSCHÖPFUNG LIMIT 14 AKTUELL	VERTEIDIGUNG FERNKAMPF NAHKAMPF
------------------------	-------------------------------------	--	---

EIGENSCHAFTEN

1 STÄRKE	2 GEWANDTHEIT	3 INTELLIGENZ	3 LIST	3 WILLENSKRAFT	2 CHARISMA
-------------	------------------	------------------	-----------	-------------------	---------------

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITEN	BERUF?	RANG	BASIS	RANG
Astronavigation (IN)	Ja		3	
Athletik (ST)			1	
Charme (CH)			2	
Computertechnik (IN)	Ja	2	3	
Coolness (CH)			2	
Disziplin (WI)	Ja	1	3	
Einschüchterung (WI)			3	
Führungsqualität (CH)			2	
Heimlichkeit (GE)	Ja	1	2	
Infiltration (LI)			3	
Körperbeherrschung (GE)	Ja		2	
Mechanik (IN)	Ja	2	3	
Medizin (IN)		1	3	
Pilot (Planetar) (GE)	Ja		2	
Pilot (Weltraum) (GE)			2	
Straßenwissen (LI)		2	3	
Täuschung (LI)			3	
Überleben (LI)			3	
Verhandeln (CH)			2	
Wachsamkeit (WI)			3	
Wahrnehmung (LI)	Ja		3	
Widerstandskraft (ST)			1	

KAMPPFERTIGKEITEN	BERUF?	RANG	BASIS	RANG
Artillerie (GE)			2	
Handgemenge (ST)			1	
Leichte Fernkampfaffen (GE)		2	2	
Nahkampf (ST)			1	
Schwere Fernkampfaffen (GE)			2	

WISSENSFERTIGKEITEN

WISSENSFERTIGKEITEN	BERUF?	RANG	BASIS	RANG
Allgemeinbildung (IN)	Ja		3	
Altes Wissen (IN)			3	
Außerer Rand (IN)	Ja		3	
Kernwelten (IN)			3	
Unterwelt (IN)	Ja		3	
Xenologie (IN)			3	
Sonstige:				

EIGENE FERTIGKEITEN

Sprachen (IN)			3	
Kybernetik (IN)			3	

WAFFEN

WAFFE	FERTIGKEIT	AUFRÜSTUNG	/ AP	REICHWEITE	SCHADEN/KRITISCH	EIGENSCHAFT
Fäuste	Handgemenge			Nahkampf	1 / 5	
Hold-Out Blaster	leichter Fernkampf		0 / 1	kurz	5 / 4	
Betäubungsgranate	leichter Fernkampf		0 / 1	kurz	8 / 4	Betäubung, Explosion 2

CHARAKTERBOGEN

EP GESAMT

VERFÜGBARE EP

MOTIVATIONEN

ART: <u>Kriminalität</u>	ART: _____
liebt den Nevenkitzel an verbotenen Dingen	

VERPFLICHTUNGEN

ART: <u>Erpressung</u>	ART: _____
Hatte sich in eine geheime Regierungsdatenbank gehackt	
AUSMASS: <u>20</u>	AUSMASS: _____
GRUPPENVERPFLICHTUNGSWERT: _____	

CHARAKTER-BESCHREIBUNG

GESCHLECHT: weiblich

ALTER: Unbekannt

GRÖSSE: 1,7 m

STATUR: zierlich

HAARE: hellbraunes Fell

AUGEN: braun

BESONDERE MERKMALE:
Ohrringe

KRITISCHE VERLETZUNGEN

SCHWEREGRAD:	FOLGEN:

CREDITS **50**

Belastung **6/4**

AUSRÜSTUNG

WAFFEN & PANZERUNG

Overall (1) (1A)
 Hold-Out Blasterpistole (1) (AP 0/1) 1
 Betäubungsgranate (0) 3

PERSONLICHE AUSRÜSTUNG

Handkomlink (0) 1
 Datapad (0) 1
 Allzweckscanner (2) 1
 Codeknacker (1) 1
 Stimpack (0) 2

TALENTE UND SONDERFERTIGKEITEN

NAME	SEITE	ZUSAMMENFASSUNG
Technisches Knowhow (P)	143	☛ jeder Talentrang reduziert die erforderliche Zeit für sämtliche Aufgaben mit Computern um 25%
Sicherheitssystem umgehen (P)	142	☛ Entfernt 1█ pro Talentrang beim öffnen von Türen und Ausschalten von Sicherheitssystemen
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛

SPRACHKENNTNISSE

Sprache	3	2	1	Verst.	3	2	1	Spr.
Basic	+++	+++	+++	JA	+++	+++	+++	JA
Huttisch								
Syyriwook	+++	+++	+++	JA	---	---	---	NEIN
Twil'leki								
Lekku					---	---	---	NEIN
Aqualish								
Binär (Astromech)					---	---	---	NEIN
Bith								
Bocce								
Bothanisch	+++	+++	+++	JA	+++	+++	+++	JA
Dosh								
Duresse								
Gammoreanisch								
Geonosianisch								
Gunganisch								
Jawaese								
Kubazi								
Mando'a								
Nikto								
Rodianisch								
Sullustanisch								
Tuskisch								

Techniker: Hacker-Talentbaum

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Wissen (Äußerer Rand).

Zusätzliche Berufsfertigkeiten des Hackers: Computertechnik, Heimlichkeit, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Unterwelt)

AKTIV

PASSIV

CODEKNACKER

Bei allen Fertigkeitstests, mit denen du Codes knacken oder verschlüsselte Kanäle abhören willst, wird 1 pro Talentrang entfernt. Außerdem sinkt die Schwierigkeit dieser Proben um 1.

KOSTEN: 5

STARRSINN

Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.

KOSTEN: 5

TECHNISCHES KNOWHOW

Alle Aufgaben, die mit Computern zu tun haben, gehen bei dir pro Talentrang 25 % schneller.

KOSTEN: 5

SICHERHEITSSYSTEM UMGEHEN

Bei allen Fertigkeitstests, mit denen du Sicherheitsanlagen ausschaltest oder verschlossene Türen öffnest, wird ein pro Talentrang aus deinem Pool entfernt.

KOSTEN: 5

DEFENSIVES HACKEN

Wenn du ein Computersystem gegen Hackerangriffe verteidigst, bekommt der Gegner einen pro Talentrang in seinen Pool.

KOSTEN: 10

TECHNISCHES KNOWHOW

Alle Aufgaben, die mit Computern zu tun haben, gehen bei dir pro Talentrang 25 % schneller.

KOSTEN: 10

STARRSINN

Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.

KOSTEN: 10

SICHERHEITSSYSTEM UMGEHEN

Bei allen Fertigkeitstests, mit denen du Sicherheitsanlagen ausschaltest oder verschlossene Türen öffnest, wird ein pro Talentrang aus deinem Pool entfernt.

KOSTEN: 10

COMPUTERFREAK

Ein Mal pro Spielsitzung darfst du eine Computertechnik- oder Astronavigationsprobe neu würfeln.

KOSTEN: 15

SICHERHEITSSYSTEM UMGEHEN

Bei allen Fertigkeitstests, mit denen du Sicherheitsanlagen ausschaltest oder verschlossene Türen öffnest, wird ein pro Talentrang aus deinem Pool entfernt.

KOSTEN: 15

DEFENSIVES HACKEN

Wenn du ein Computersystem gegen Hackerangriffe verteidigst, bekommt der Gegner einen pro Talentrang in seinen Pool.

KOSTEN: 15

STARRSINN

Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.

KOSTEN: 15

DEFENSIVES HACKEN

Wenn du ein Computersystem gegen Hackerangriffe verteidigst, bekommt der Gegner einen pro Talentrang in seinen Pool.

KOSTEN: 20

VERBESSERTES DEFENSIVES HACKEN

Defensives Hacken wertet die Schwierigkeit der gegnerischen Probe ein Mal pro Talentrang auf. Dieser Effekt ersetzt den normalen Effekt von Defensives Hacken.

KOSTEN: 20

CODEKNACKER

Bei allen Fertigkeitstests, mit denen du Codes knacken oder verschlüsselte Kanäle abhören willst, wird 1 pro Talentrang entfernt. Außerdem sinkt die Schwierigkeit dieser Proben um 1.

KOSTEN: 20

ENTSCHLOSSENHEIT

Immer wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, wird diese pro Talentrang um 1 reduziert, bis zu einem Minimum von 1.

KOSTEN: 20

BEGABTER HACKER

Bei Computertechnikproben kannst du ausgeben, um weitere Computertechnikproben im selben System als Manöver ausführen zu können.

KOSTEN: 25

MEISTERHACKER

Ein Mal pro Runde kannst du die Nebenaktion Meisterhacker durchführen, d.h. 2 Erschöpfung hinnehmen, um die Schwierigkeit einer Computertechnikprobe (oder einer anderen Probe, die du zum Hacken ablegst) um 1 zu reduzieren, aber nicht unter **einfach** ().

KOSTEN: 25

MENTALER SCHUTZSCHILD

Du kannst 1 Schicksalspunkt ausgeben, um bis zum Ende der Begegnung alle Folgen kritischer Verletzungen, die Intelligenz- und Listproben betreffen, zu ignorieren.

KOSTEN: 25

HINGABE

Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Der Maximalwert ist 6.

KOSTEN: 25

SPIELTIPPS FÜR JOVEL

- Du bist die Expertin für Datenbanken, Sicherheitssysteme und Reparaturen.
- Die Nials sind ein sehr weitläufiger Clan, der überall auf Coruscant und auch darüber hinaus vertreten ist. Einer deiner Clansbrüder, Korsin Fenn, versorgt dich manchmal mit besonders delikaten Informationshappen, die er in seinem Spielkasino, dem Spyder, aufschnappt.
- Deine Betäubungsgranaten sind ideal, um große Gegnergruppen in Schach zu halten und so lange zu beschäftigen, dass du dich aus dem Staub machen kannst.

Notizen

JOOVEL NIALS GESCHICHTE

Politik ist im Clan Nial eine Art Familientradition. Daher verschaffte man der ältesten Tochter auch einen Posten als Referentin im imperialen Senat.

Doch das affektierte Gezanke auf dem Senatsparkett langweilte die junge Bothanerin. Sie suchte den Nervenkitzel und beschloss, eine geheime Regierungsdatenbank zu hacken. Einen Großteil ihrer Arbeitszeit verbrachte sie also damit, ihr technisches Knowhow zu verbessern.

Senator Trellev Aquem erappte sie einmal dabei, behandelte die Sache aber diskret. Im Gegenzug bot Jovel ihm ihre Dienste an und arbeitete von nun an für das von ihm kontrollierte Pyke-Syndikat.