

CHARAKTER

NAME **Luciara**

SPEZIES **Twi'lek**

BERUF **Schmuggler**

TALENTBAUM **Dieb**

STAR WARS
AM RANDE DES
IMPERIUMS
ROLLENSPIEL

SPIELER

ABSORPTION 3	WUNDEN LIMIT 12 AKTUELL	ERSCHÖPFUNG LIMIT 13 AKTUELL	VERTEIDIGUNG FERNKAMPF NAHKAMPF
------------------------	-------------------------------------	--	---

EIGENSCHAFTEN

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

FERTIGKEITEN

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

KAMPFFERTIGKEITEN	BERUF?	RANG	BASIS	RANG
Artillerie (GE)			3	
Handgemenge (ST)			2	
Leichte Fernkampfaffen (GE)			3	
Nahkampf (ST)			2	
Schwere Fernkampfaffen (GE)			3	

WISSENSFERTIGKEITEN

WISSENSFERTIGKEITEN	BERUF?	RANG	BASIS	RANG
Allgemeinbildung (IN)			2	
Altes Wissen (IN)			2	
Außerer Rand (IN)			2	
Kernwelten (IN)			2	
Unterwelt (IN)	Ja		2	
Xenologie (IN)			2	
Sonstige:				

EIGENE FERTIGKEITEN

Sprachen (IN)			2	
Kybernetik (IN)			2	

WAFFEN

WAFFE	FERTIGKEIT	AUFRÜSTUNG	/ AP	REICHWEITE	SCHADEN/KRITISCH	EIGENSCHAFT
Fäuste	Handgemenge			Nahkampf	2 / 5	
Vibromesser	Nahkampf		0 / 2	Nahkampf	3 / 2	Durchbohrend 2, Tödlich 1
Leichte Blasterpistole	Leichte Fernkampfw.		0 / 2	mittel	5 / 4	Betäubungsmodus

CHARAKTERBOGEN

EP GESAMT

VERFÜGBARE EP

SPRACHKENNTNISSE

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

Schmuggler: Dieb-Talentbaum

Berufsfertigkeiten: Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Wissen (Unterwelt).

Zusätzliche Berufsfertigkeiten des Diebs: Computertechnik, Heimlichkeit, Infiltration, Wachsamkeit.

AKTIV

PASSIV

KÖNIG DER STRASSE

Bei all deinen Straßenwissen- und Wissen(Unterwelt)-Proben wird ein pro Talentrang aus dem Pool entfernt.

KOSTEN: 5

SCHWARZMARKT-KONTAKTE

Beim Kauf von illegaler Ware kannst du die Seltenheit um 1 pro Talentrang reduzieren. Der Preis steigt pro Reduktion um die Hälfte des Grundpreises.

KOSTEN: 5

ALLERWELTSGESICHT

Die Schwierigkeit aller Proben zur Identifikation des Charakters wird ein Mal pro Talentrang aufgewertet.

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

SCHWARZMARKT-KONTAKTE

Beim Kauf von illegaler Ware kannst du die Seltenheit um 1 pro Talentrang reduzieren. Der Preis steigt pro Reduktion um die Hälfte des Grundpreises.

KOSTEN: 10

AUSWEICHEN

Wenn eine Angriffsprobe gegen dich gewürfelt wird, kannst du als Nebenaktion ausweichen, d.h. X Erschöpfung hinnehmen (X darf nicht höher als dein Talentrang sein), um die Schwierigkeit der Probe X Mal aufzuwerten.

KOSTEN: 10

STARRSINN

Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.

KOSTEN: 10

GEHEIME VERSCHLÄGE

Dein Raumschiff oder einer deiner Gegenstände hat Geheimverstecke, in denen du Objekte schmuggeln kannst, deren Belastungswert maximal so hoch ist wie dein Talentrang.

KOSTEN: 10

PIRSCHER

Bei allen Heimlichkeits- und Körperbeherrschungstests erhältst du einen pro Talentrang.

KOSTEN: 15

STARRSINN

Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.

KOSTEN: 15

BLITZSCHNELLE REFLEXE

Du kannst X Erschöpfung hinnehmen (X darf nicht höher als dein Talentrang sein), um bei einer Initiativeprobe X zusätzliche zu bekommen.

KOSTEN: 15

ABKÜRZUNG

Bei Verfolgungsjagden bekommst du einen pro Talentrang auf alle Proben, mit denen du Gegner verfolgst oder vor ihnen fliehst.

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: 20

MEISTERDIEB

Ein Mal pro Spielsitzung darfst du eine Infiltrations- oder Heimlichkeitsprobe neu würfeln.

KOSTEN: 20

KÖNIG DER STRASSE

Bei all deinen Straßenwissen- und Wissen(Unterwelt)-Proben wird ein pro Talentrang aus dem Pool entfernt.

KOSTEN: 20

IN DEN STAND

Ein Mal pro Runde kannst du als Nebenaktion aus sitzender oder liegender Position aufstehen.

KOSTEN: 20

MEISTER DER SCHATTEN

Ein Mal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung hinnehmen, um die Schwierigkeit der nächsten Heimlichkeits- oder Infiltrationsprobe um 1 zu senken.

KOSTEN: 25

AUSWEICHEN

Wenn eine Angriffsprobe gegen dich gewürfelt wird, kannst du als Nebenaktion ausweichen, d.h. X Erschöpfung hinnehmen (X darf nicht höher als dein Talentrang sein), um die Schwierigkeit der Probe X Mal aufzuwerten.

KOSTEN: 25

ALLERWELTSGESICHT

Die Schwierigkeit aller Proben zur Identifikation des Charakters wird ein Mal pro Talentrang aufgewertet.

KOSTEN: 25

HINGABE

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

KOSTEN: 25



LUCIARAS GESCHICHTE

Auf Ryloth, der Heimatwelt der Twi'leks, gibt es nicht viele Möglichkeiten an Geld zu kommen. Entweder man dealt mit der Illegalen Droge namens Ryll-Spyce, oder man handelt mit Sklaven. Diejenigen, die weder dem einen, noch dem anderen Geschäft nachgehen, fristen oft ein beschwerliches Leben in den Ryll-Mienen des Planeten.

Luciara Familie stammt aus solch ärmlichen Verhältnissen. Vater, Mutter und ihre beiden Brüder arbeiten in den Ryll-Mienen, um die Familie ernähren zu können. Um Luciara ein besseres Leben zu ermöglichen, verkauften ihre Eltern sie an einen Sklavenhändler namens Guldus Rar. Dieser versprach ihren Eltern, sie nicht an den Höchstbietenden, sondern an eine Person weiter zu verkaufen, die gut für Luciara sorgen würde. Allerdings nahm er es damit nicht mehr allzu genau, als er hörte, dass der Hutte Teemo eine neue Twi'lek Tänzerin zu seiner Unterhaltung suchte und für ein geeignetes Exemplar einen überdurchschnittlichen Preis zahlen würde.

Nichtsahnend wurde Luciara von Guldus Rar an Bord des Frachters Ao Var gebracht, der gerade eine Lieferung für Teemo nach Tatooine schmuggeln sollte. Nach einem rauen Flug, der beinahe in einer Katastrophe endete, wurde sie in den Palast des Hutten gebracht, der sie sofort spärlich bekleidet zu seiner Erheiterung tanzen lies. So hatte sich Luciara ihr "besseres Leben" wahrlich nicht vorgestellt. Allerdings schien es das Schicksal trotzdem gut mit ihr zu meinen, denn sie traf in Teemos Palast auf ein bekanntes Gesicht, ihre Cousine Oskara, die seit einiger Zeit für eben jenen Hutten arbeitete. Gemeinsam mit ihr und dem Schmuggler Pash, der sie nach Tatooine brachte, plant sie nun ihre Flucht aus den Fängen des Hutts.

Luciara ist aufgrund ihrer Vergangenheit in der unteren Gesellschaftsschicht auf Ryloth den Umgang mit allen möglichen Leuten gewohnt. Sie ist gut darin, anderen Leuten etwas vor zu spielen und beherrscht ihren Körper Meisterhaft.