

CHARAKTER

NAME **Makara**

SPEZIES **Twi'lek**

BERUF **Entdeckerin**

TALENTBAUM **Händler**

STAR WARS
AM RANDE DES
IMPERIUMS
ROLLENSPIEL

SPIELER

ABSORPTION 2	WUNDEN LIMIT: 12 AKTUELL: 12	ERSCHÖPFUNG LIMIT: 13 AKTUELL: 13	VERTEIDIGUNG FERNKAMPF: NAHKAMPF:
------------------------	--	---	---

EIGENSCHAFTEN

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

FERTIGKEITEN

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

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

WISSENSFERTIGKEITEN

WISSENSFERTIGKEITEN	BERUF?	RANG	BASIS	RANG
Allgemeinbildung (IN)			3	
Altes Wissen (IN)	Ja		3	
Außerer Rand (IN)	Ja		3	
Kernwelten (IN)	Ja		3	
Unterwelt (IN)	Ja	2	3	
Xenologie (IN)	Ja		3	
Sonstige:				

EIGENE FERTIGKEITEN

Sprachen (IN)			3	
Kybernetik (IN)			3	

WAFFEN

WAFFE	FERTIGKEIT	AUFRÜSTUNG	/ AP	REICHWEITE	SCHADEN/KRITISCH	EIGENSCHAFT
Fäuste	Handgemenge			Nahkampf	2 / 5	
Elektroschock Handschuhe	Handgemenge		0 / 1	Nahkampf	3 / 4	Benommenheit 3
Blasterpistole	Leichte Fernkmpfw.		0 / 3	mittel	6 / 3	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'eki	+++	+++	+++	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								

Entdecker: Händler-Talentbaum

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Wissen (Altes Wissen), Wissen (Äußerer Rand), Wissen (Xenologie).

Zusätzliche Berufsfertigkeiten des Händlers: Täuschung, Verhandeln, Wissen (Kernwelten), Wissen (Unterwelt).

- AKTIV
- PASSIV



MAKARAS GESCHICHTE

Auf Ryloth hat man nicht viele Möglichkeiten seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Die meisten Bewohner führen ein hartes Leben in den Mienen in denen Ryll Spice - eine galaxisweit bekannte Droge - abgebaut wird. Eines Tages wurde auch Makara von einigen Aqualishanischen Gangstern entführt, die sie als Sklavin in die Mienen schicken wollten.

Doch Makaras Schwester Oskara ließ das nicht zu. Oskara schloss mit den Gangstern ein Abkommen, dass es Makara das Schicksal in den Mienen ersparte. Sie musste weiterhin bei der Gangstergruppe bleiben, durfte jedoch einer weit weniger anstrengenden Arbeit nach gehen. Im Laufe der Zeit konnte sie von den Gangstern einiges über das Schmugglergeschäft lernen.

Solange Oskara für die Gangster als Kopfgeldjägerin arbeitete, war Makara in Sicherheit, doch es war abzusehen, dass dies nicht immer so bleiben würde. Nachdem Oskara eine Weile an den Hutten Teemo nach Tatooine ausgeliehen wurde, hieß es plötzlich, Oskara hätte ihren Vertrag gebrochen und Makara würde in die Mienen geschickt werden. Natürlich setzte sie sich zur Wehr, doch der Kopfgeldjäger Gyax und seine Aqualishanischen Schläger konnten sie überwältigen und warfen sie in eine Zelle. Am nächsten Morgen wurde sie mit einem gepanzerten Transporter nach New Meen gebracht, wo sie als Sklavin in den Mienen arbeiten sollte in den Mienen antreten sollte.

Doch Oskara war mit einer ganzen Truppe an Helfern zur Stelle und konnte sie aus den Händen von Gyax befreien, der seinerseits die Flucht ergriff. Gemeinsam mit ihrer Schwester und ihren Freunden befreite Makara New Meen von der Schlägertruppe um Angu Drombb. Danach begaben sich Makara und Oskara nach Nabat, wo sie bereits von ihrer Cousine Luciara empfangen wurden. Nach einer kurzen Unterhaltung beschlossen Makara und Luciara gemeinsam für die Widerstandskämpferin Nyn Kablo einige Frachtaufträge durchzuführen.