

# Sinoca Meeku

המגלה

ENTDECKERIN

המגלה



CHARAKTERMAPPE

CHARAKTER

NAME Sinoca "Sin" Meeku

SPEZIES Rodianerin

BERUF Entdeckerin

TALENTBAUM Händlerin

STAR WARS  
AM RANDE DES  
IMPERIUMS  
ROLLENSPIEL

SPIELER

<b>ABSORPTION</b> 3	<b>WUNDEN</b> LIMIT 12   AKTUELL	<b>ERSCHÖPFUNG</b> LIMIT 11   AKTUELL	<b>VERTEIDIGUNG</b> FERNKAMPF   NAHKAMPF
------------------------	-------------------------------------	--	---

EIGENSCHAFTEN

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

FERTIGKEITEN

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

KAMPFFERTIGKEITEN	BERUF?	RANG	BASIS	RANG
Artillerie (GE)			3	
Handgemenge (ST)			2	
Leichte Fernkampfaffen (GE)			3	
Nahkampf (ST)		1	2	
Schwere Fernkampfaffen (GE)			3	

WISSENSFERTIGKEITEN

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

EIGENE FERTIGKEITEN

Sprachen (IN)			2	
Kybernetik (IN)			2	

WAFFEN

WAFFE	FERTIGKEIT	AUFRÜSTUNG	/ AP	REICHWEITE	SCHADEN/KRITISCH	EIGENSCHAFT
Fäuste	Handgemenge			Nahkampf	2 / 5	
Blasterpistole	leichter Fernkampf		0 / 3	mittel	6 / 3	
Vibromesser	Nahkampf		0 / 2	Nahkampf	3 / 2	Durchbohend 2

CHARAKTERBOGEN

EP GESAMT

VERFÜGBARE EP

MOTIVATIONEN

ART: Gier

Schreckt für ein paar Credits auch nicht vor kriminellen Aktivitäten zurück

ART: \_\_\_\_\_

CHARAKTER-BESCHREIBUNG

GESCHLECHT: weiblich

ALTER: Unbekannt

GRÖSSE: 1,7 m

STATUR: zierlich

HAARE: orange

AUGEN: lila

BESONDERE MERKMALE:  
Ohrringe

VERPFLICHTUNGEN

ART: Krimineller

Ist in kriminelle Machenschaften verwickelt

AUSMASS: 20

ART: \_\_\_\_\_

AUSMASS: \_\_\_\_\_

GRUPPENVERPFLICHTUNGSWERT: \_\_\_\_\_

KRITISCHE VERLETZUNGEN

SCHWEREGRAD: \_\_\_\_\_

FOLGEN: \_\_\_\_\_

CREDITS

800

Belastung 7/0

AUSRÜSTUNG

WAFFEN & PANZERUNG

Schwere Kleidung (1) (1A)  
Blasterpistole (1) (AP 0/3) 1  
Vibromesser (1) (AP 0/2) 1

PERSONLICHE AUSRÜSTUNG

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

TALENTE UND SONDERFERTIGKEITEN

NAME	SEITE	ZUSAMMENFASSUNG
Sicheres Auftreten (P)	142	entfernt 1█ pro Talenrang bei allen Täuschungs- und Infiltrationsproben
Fährtenleser (P)	136	entfernt 1█ pro Talenrang beim verfolgen von Spuren; du benötigst dafür nur halb so lange
Handel und Wandel (P)	138	wenn du Waren auf legalem Weg verkaufst erhältst du 10% mehr Credits
Nicht auf den Kopf gefallen (P)	139	alle Charme-, Einschüchterungs- und Täuschungsproben werden pro Rang 1-mal aufgewertet
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛

# 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								
Dosh								
Duresse								
Gammoreanisch								
Geonosianisch								
Gunganisch								
Jawaese								
Kubazi								
Mando'a								
Nikto								
Rodianisch	+++	+++	+++	JA	+++	+++	+++	JA
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



# SPIELTIPPS FÜR SINOCA

- Du kennst dich ein wenig mit Zelcomm Industries aus, da du im selben Hochhaus Büroräume verkauft hast. Bei Zelcomm geht mehr Fracht ein und aus als auf manchen kleineren Raumhäfen. Gerüchten zufolge ist das Büro eine Fassade für Waffenschmuggel.
- Das Blasterschießen liegt dir im Blut, doch manchmal ist ein verstecktes Vibromesser einfach praktischer. Also hast du dir selbst beigebracht, damit umzugehen.
- Wenn in harten Verhandlungen deine Silberzunge versagt, kannst du immer noch mit ein paar Credits nachhelfen.

Notizen

# SINOCA MEEKU GESCHICHTE

Sin entstammt einer traditionsreichen Familie von Kopfgeldjägern und weiß daher so manches über die Kunst des Jagens, obwohl sie sich für einen ganz anderen Beruf entschieden hat.

Auf der Suche nach einer besseren Geldquelle verschlug es die Rodianerin vor etwa zehn Jahren nach Coruscant, wo sie schon bald ins Immobiliengeschäft einstieg. Was zu Anfang noch wie ein harmloser Job erschien, entpuppte sich als Geldwäschegeschäft der Pykes.

Das Syndikat bot Sin einen Deal an und versprach ihr einen saftigen Bonus für künftige Zusammenarbeit. Mit der Zeit lernte Sin die Vorzüge der Kriminalität zu schätzen und genoss es mehr und mehr, gegen die Regeln zu spielen.