



Charaktername Val Rizniaan
Spielername

Spezies Briis
Geschlecht weiblich

Konstitution

4

Retungswurf: 4

Stärke

1

Retungswurf: 1

Geschick

1

Retungswurf: 1

Reflexe

9

Retungswurf: 9V

Intelligenz

2

Retungswurf: 2

Charisma

2

Retungswurf: 2

Gesamt EP
0

Ausbau EP
0

Magiepunkte (MP)

TempLeg:

Fernkampf

6

Nahkampf

1

Initiative

13V

BEW

7

Ausweichen / Geist / Körper

19 / 11 / 13

Panzerung

0

Lebenspunkte (LeP)

11

TempLeg:

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite	Lade	Attribute
Laserwaffe 1/2	6	3 Feuer	Nah	15	Null-G
Laserwaffe (+1/+1) 1/2	7	4 Feuer	Nah	15	Null-G
Scharfschü.Proj. (+2/+0) 1	8	3 Stich	Extrem	7	Nicht Nah, Reichweite Extrem+2km, Bildvergrößerer, Schalddämpfer
	6	0			
	6	0			
	6	0			

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	Attribute
Waffenloser Kampf	1	0 Hieb	Schwach
Dünne Klinge 1/2	1	1 Stich	Finesse
Flexibler Schwanz	1	0 Hieb	Finesse, Schwach, Umschlingen
	1	0	
	1	0	
	1	0	

Panzerung	Name	PAZ	Attribute
Getragen	keine	0	Beschleunigt
Deckung			
Dermal			
Kraftfeld			

Erlernete Talente

1: *Duellglück (1 Stufe)
 1: *Kampftaktik (3 Stufen)
 1: *Survivalexperte (1 Stufen)
 1: Natürliches Ausweichen
 3: Sprache Ish
 2: Sprache Ariz

Besonderheiten

****Neugier****: Der Charakter ist sehr neugierig, so das er seine Nase in alles reinsteckt und jedes Geheimnis lüften möchte. Immer dann wenn ein Geheimnis auf den Charakter wartet, muss er einen Erfolgswurf Intelligenz gegen seine eigenen Rettungswert Geist ablegen. Misslingt der Wurf, so unterliegt er seiner Neugier und möchte das Geheimnis aufdecken.

****Resistenz gegen Kälte****: Der Charakter kann ohne Probleme nachts im Freien schlafen und bei eisiger Kälte in Eisseen baden.

****Flexibler Schwanz****: Der Schwanz kann das Eigengewicht des Wesen festhalten, aber keine Gegenstände nutzen. Der Schwanz kann wie eine Peitsche mit einer Halben Handlung eingesetzt werden und der Schaden wie Waffenloser Kampf berechnet wird, wobei noch die Attribute Finesse, Schwach, Umschlingen gelten.

Resi. / Immun. / Empfindlich.

Resi: Kälteschaden



Charaktername Val Rizniaan
Spielername

Spezies Briis
Geschlecht weiblich

Sozialer Rang/Stufe	2 / 2
Lebenshaltungskosten / Monat	300 C
Beruf	Rang 2 - Bughunter
Gestalt	Sehr Schmal
Körpergröße	Sehr Klein 1 KG
Tragkraft	9 Slots
Essenz	-1

Charaktereigenschaften	starsinnig, chaotisch, gesellig, makaber, übermütig, hyperaktiv
Nahrung	Allesfresser, 1/Tag
Schlaf	7h/Tag
Altersstufen	20/60/65/70
Alter	10
Art	Humanoide, Warmblüter
Geschlecht	weiblich
Sicht	normaler Sichtbereich, Farbe

Äußerlichkeiten
 Hell weißes Fell, das am Kopf und Schultern rosa gefärbt ist. Die Augen sind mittels Kontaktlinsen ebenso rosa gefärbt.

Äuðeres
 Val trägt neben ihrer Ausrüstung nur eine knappe blaue Hose und ein schlapperes Tanktop.

Persönliche Einstellung
 Val ist eine Frohnatur. Sie lacht sehr viel, macht viele SpäÙe und kann sich kaum bremsen, dumme Sprüche abzulassen, was viele Personen in ihre Umgebung nervt. Ihre Freundin Kyianz Miriuz ist jedoch die Einzige, die sie nicht nur lange aushält, sondern einfach auch gut versteht. Val liebt die Natur und reist gerne in das Nobos-System um den Planeten Belruti zu besuchen. Ansonsten hängt sie gerne in den botanischen Gärten der HOR Station ab, das einer natürlichen Umgebung am nächsten kommt.

Lebenslauf
 Val ist auf der HOR Station im Horat-System aufgewachsen und ihr Vater hat sie schon in jungen Jahren auf seine Jagten nach Zeloatenbugs mitgenommen. So wurde sie auch eine Bughunter, was sie in unterschiedliche Systeme des Quadraten gebracht hat. Auf Biriu kam es vor einiger Zeit zu einem größeren Zeloatenausbruch, wobei sie die Pemprac Kyianz Miriuz kennengelernt hat, die heute ihre beste Freundin darstellt. Heute lebt sie im Horat-System mit Miriuz zusammen und übernimmt öfter mal Aufträge für den Händler Yelerion Arh'n, über den sie auch die Landoranerin Lamui Magu kennengelernt hat. Deren magische Kreatur Krümel findet Val völlig zum Knuddeln und besucht deswegen gerne die Landoranerin.



Charaktername Val Rizniaan
Spielername

Spezies Briis
Geschlecht weiblich

Ausrüstung
 Einhändige Dünne Klinge
 Einhändige Laserwaffe
 Waffenhalter
 Gepanzerte Kleidung
 Kleiner Rucksack
 zwei Satz normale Kleidung
 Qad
 Biometer
 Erweiterte Realität (Holo-Manschette)
 Schlafsack
 20m Seil
 Med-Kit
 Taschenlampe
 10x Rationskekse
 2x Speedheal (A)
 Neurolink
 Einhändige Laserwaffe mit Bonus +1/+1
 Synt FlySek 144
 Zweihändige Scharfschützen Projektilwaffe mit Schalldämpfer und Bildvergrößerer und Bonus +2/+0, Medkit
 Atemmaske, Automapper, Motionstreker, Legionär-Lizenz, 500 C
 Kontakt: Nationale Gosse, Macht 1, Beziehungsstärke 1

Ausrüstung
 FlySek 144
 Einsatzbestimmung: Luft-Boden Überwachung

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	
2	4	2	4	1	1	
Fer	Nah	Ini	A/G/K	Bew	Lep	Paz
4	4	[10]	13/9/12	12	12	1

Multiangriff (HH): Der Synt kann mit einer Halben Handlung mit jeder Waffe die er trägt je einmal angreifen.
 Laserwaffe 1 (HH) 1 Feuerschaden, Mittel, Ladekapazität 30, Null-G
 Kettenklinge 1 (HH) 3 Hiebschaden, Aufwärmen, Ungenau, Bluten
 —
 Sicht-Normal
 Immunität-Zustand: Blutend, Erschöpft, Unterkühlt
 Immunität: Giftschaden, Nekroschaden, Mentalschaden, Krankheiten
 Immunität: Kälte und Hitze
 Resistenz: Stich-, Hieb-, Wuchtschaden, Strahlungsschaden, Chemieschaden
 Empfindlichkeit: Energieschaden
 Kann im Kampf nicht die Volle Handlung – Laufen wählen.
 Attribut: Vakuumschutz
 Gyrosystem
 Talente: Sprache-Terranisch (3)
 —
 Syntstufe: 1
 Antrieb: Anti-Grav
 Tragkraft: 24 Slots
 Form: Diskusartige Form
 Extremitäten: 1 Arm
 Preis: 18,4 kC ohne Ausrüstung
 —
 Beschreibung: (KG1) Die nicht mehr aktuelle Version des FlySek, die 144, verfügt über einen kleinen kugelförmigen Körper mit einem breiten Arm an der Unterseite. In einem speziellen Fach, können die Waffen des Synts transportiert werden. Das Sensorfeld ist fest nach vorne gerichtet, so das der FlySek sich immer mit seinem Körper in die Richtung drehen muss, in die er sehen will, was seine Bewegungsfreiheit etwas einschränkt.
 Ausrüstung: Laserpistole, Kettenklinge