



Charaktername Larnui Magu
Spielname

Spezies Landoraner
Geschlecht männlich

Konstitution **5**
 Rettungswurf: 8

Stärke **4V**
 Rettungswurf: 4

Geschick **1**
 Rettungswurf: 1

Reflexe **7**
 Rettungswurf: 10

Intelligenz **1**
 Rettungswurf: 1

Charisma **1**
 Rettungswurf: 1

Gesamt EP 0
Ausbau EP 0

Magiepunkte (MP) **2**
 TempLeP:

Fernkampf **1**

Nahkampf **6**

Initiative **7**

BEW **6**

Ausweichen / Geist / Körper **16 / 10 / 14**

Panzerung **2**

Lebenspunkte (LeP) **12**
 TempLeP: 2

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite	Lade	Attribute
Laserwaffe 2	1	4 Feuer	Weit	60	Null-G
Projektilewaffe 2	1	4 Stich	Weit	30	
	1	0			
	1	0			
	1	0			
	1	0			

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	Attribute
Waffenloser Kampf	6	2 Hieb	Schwach, Erweiterte Distanz
Dünne Klinge 2	6	3 Stich	Erweiterte Distanz, Finesse
Schlächter Axt (+1/+0) 4	7	7 Hieb	Beschwerlich, Ungenau, Erweiterte Distanz, Bei kritischen Erfolg gilt Extra+1w6
Klinge (+1/+1) 2	7	5 Hieb	Erweiterte Distanz
Stab 2	6	4 Wucht	Erweiterte Distanz
	6	0	

Panzerung	Name	PAZ	Attribute
Getragen	Gepanzerte Kleidung	1	-
Deckung			
Dermal	Borke	1	
Kraftfeld			

Erlernte Talente

1: *Magiefokussierung – „Kreaturenmeister“ (1 Stufe, EP 500)
 1: *Treuer Begleiter (5 Stufe, Magiefokussierung – „Kreaturenmeister“, EP 200)
 1: *Blinde Wut (3 Stufe)
 1: *Raufen (3 Stufen)
 1: Hart
 3: Sprache Lan-Dor
 2: Sprache Ariz

Besonderheiten

4 Extremitäten: Der Landoraner besitzt 4 Arme mit denen er Dinge halten oder manipulieren kann.

Resi. / Immun. / Empfindlich.



Charaktername Larnui Magu
Spielername

Spezies Landoraner
Geschlecht männlich

Sozialer Rang/Stufe 1 / 6
Lebenshaltungskosten / Monat 50 C
Beruf Rang 1 - Schläger
Gestalt Sehr Breit
Körpergröße Sehr Groß 5 KG
Tragkraft 24 Slots
Essenz 0

Charaktereigenschaften mutig, stolz, wild, ausdauernd
Nahrung Allesfresser, 3/Tag
Schlaf 9h/Tag
Altersstufen 50/70/80/85
Alter 19
Art Humanoide, Warmblüter
Geschlecht männlich
Sicht Normaler und Infrarot Sicht, Grau

Äußerlichkeiten
 Sehr hellbraune Haut und die Borke hat sich Larnui schwarz färben lassen, sodass ein starker Kontrast entsteht.

ÄuDeres
 Larnui trägt einen langen dunkelroten Rock der bis zur Hüfte an den Seiten aufgeschlitzt ist, um im Kampf mehr Bewegungsfreiheit zu haben. Ansonsten trägt sie eng anliegende Pullover oder Shirts, um ihre Muskeln deutlicher zu zeigen. Auf ihrem Rücken trägt sie stets ihre riesige Schlächteraxt.

Persönliche Einstellung
 Trotz ihrer harten Kindheit und ihren Taten für die Organisation Ursu's Hand, hat sich Larnui ein warmes und mitfühlendes Herz bewahrt. Sie ist sehr umgänglich und auch Wortgewand - besonders bei Flüchen -, lacht viel und trollt oft mit ihrer sechsbeinigen Kreatur Krümel herum. Im Kampf jedoch springen ihr oft die Sicherung heraus und sie verwandelt sich in ein schlachtendes Kampfmonster, dem jeder aus dem Weg gehen sollte.

Lebenstau
 Larnui wurde als Findelkind in einem Heim im Horat-System aufgezogen, wo sie schnell ihre Kraft und Ausdauer zuerst ihren Mitbewohnern gegenüber, dann gegenüber der Gosse ihrer Heimat beweisen musste. Teilweise selbst beigebracht und mithilfe eines alten Veteranen aus dem Krieg gegen die Zeloaten, erlernte Larnui das Erschaffen einer magischen Kreatur, die sie Krümel nannte. Mit vielen kleinen Jobs für die Verbrecherorganisation Ursu's Hand, wo es um Einschüchterung oder überzeugenden Gewalt ging, verdiente sie sich ihr täglich Brot. Durch ihre Aufträge lernte sie den Händler Yelerion Arh'n kennen, der des Öfteren ihre angsteinflößende Art für seine Arbeit benötigte, so das aus der rein geschäftlichen Beziehung eine freundschaftliche wurde. Über Yelerion lernte sie auch die Guuz Grem Linun und die Briis Val Rizbuaab kennen, zu denen beide sie eine starke Bindung hält, besonderes zur Briis, die in ihre magische Kreatur Krümel vernarrt ist.



Charaktername Larnui Magu
Spielername

Spezies Landoraner
Geschlecht männlich

Ausrüstung
 Einhändige Dünne Klinge
 Einhändige Laserwaffe
 Waffenhalter
 Gepanzerte Kleidung
 Kleiner Rucksack
 zwei Satz Kleidung (Soziale Rang Stufe 3 oder 4=Modisch, Sozialer Rang Stufe 2=Normal, Sozialer Rang Stufe 1=Billig)
 Qad
 Biometer
 Erweiterte Realität (Holo-Manschette)
 Schlafsack
 20m Seil
 Med-Kit
 Taschenlampe
 10x Rationskekse
 2x Speedheal (A)
 Neurolink (wenn es der Spieler wünscht, Essenz-1)
 Amulett mit dem Attribut Lebenspuffer+2
 Zweihändige Schlächteraxt mit Bonus +1/+0
 Einhändige Klinge mit dem Bonus +1/+1
 Einhändiger Stab, Einhändige Projektilwaffe, 20 C
 Kontakt: Nationale Gosse, Macht 1, Beziehungsstärke 1

Ausrüstung
 Treuer Begleiter - Krümel

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha			
5	5	5	5	5	1			
Fer	Nah	Ini	A/G/K		Bew	Lep	Paz	
-	5	C	14/14/14		5	15	1	

Biss (VH) 1 Stichschaden
 —
 Sicht-Normal
 Beschreibung: (KG2)