



Charaktername Rag Nam
Spielername

Spezies Grunk-Morunk
Geschlecht männlich

Joker 2

Konstitution
8
 Rettungswurf: 11

Stärke
6V
 Rettungswurf: 9

Geschick
1
 Rettungswurf: 1

Reflexe
3
 Rettungswurf: 3

Intelligenz
2
 Rettungswurf: 2

Charisma
1
 Rettungswurf: 1

Gesamt EP
 0
Ausbau EP
 0

Magiepunkte (MP)
 TempLep:

Fernkampf
4

Nahkampf
3

Initiative
3N

BEW
6

Ausweichen / Geist / Körper
12 / 11 / 17

Panzerung
2

Lebenspunkte (Lep)
18
 TempLep: 2|2

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite	Lade	Attribute
Laserwaffe 2	4	4 Feuer	Weit	60	Null-G
Lasergewehr (+1+0) 4	5	6 Feuer	Extrem	120	Null-G
	4	0			
	4	0			
	4	0			
	4	0			

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	Attribute
Waffenloser Kampf	3	2 Hieb	Schwach, Erweiterte Distanz
Dünne Klinge 2	3	3 Stich	Finesse, Erweiterte Distanz
Klinge (+1+0) 2	4	4 Hieb	Erweiterte Distanz
	3	0	
	3	0	

Panzerung	Name	PAZ	Attribute
Getragen	Plattenpanzerweste	2	Beschwerlich, Lebenspuffer+2
Deckung			
Dermal			
Kraftfeld	Panzer-Energieschirm	1w6	Panzerblitz, Aufwärmen, Abkühlen, Magiefrei, Lebenspuffer+2

Erlernete Talente
 1: *Panzerträger (3 Stufen, EP 200)
 1: *Ausdauer (6 Stufen)
 1: *Waffenmeister (1 Stufe)
 1: Schmuggeln
 3: Sprache Kali
 1: Sprache Ariz
 1: Sprache Terranisch

Besonderheiten

Resi. / Immun. / Empfindlich.



Charaktername Rag Nam
Spielername

Spezies Grunk-Morunk
Geschlecht männlich

Sozialer Rang/Stufe	2 / 2
Lebenshaltungskosten / Monat	300 C
Beruf	Rang 1 - Drogenkurier
Gestalt	Sehr Breit
Körpergröße	Sehr Groß 5 KG
Tragkraft	26 Slots
Essenz	-1

Charaktereigenschaften	aggressiv, wild, primitiv, sehr dumm
Nahrung	Allesfresser, 3/Tag
Schlaf	5h/Tag
Altersstufen	25/35/40/45
Alter	10
Art	Humanoide, Warmblüter
Geschlecht	männlich
Sicht	normaler Sichtbereich, Lichtverstärkt, Farbe

Äußerlichkeiten
Rauhe, dunkelgraue Haut, langes, schwarzes, zu einem Zopf geflochtenes Haar. Kein Bart. Das Gesicht ist grob und sehr breit. Der rechte Nasenflügel ist mit drei Nasenringen verziert, die Unterarme sind mit groben neonfarbenen Tätowierungen bedeckt.

Änderes
Rag Nam trägt ständig seine Panzerplattenweste, die ein dunkelgrünes Fleckenmuster trägt. Trägt er sie nicht, kleidet er sich in Tarnhose und Tarnjacke.

Persönliche Einstellung
Rag Nam liebt seine Familie und vermisst sie sehr. Seine Tätigkeit als Drogenkurier verabscheut er, aber sie bietet ihm eine relative Unabhängigkeit und finanzielle Freiheit. Leider ist die Verbrecherorganisation Urusu's Hand auf ihm Aufmerksam geworden, die ihn fest anwerben will. Rag wünscht sich von der Hand und von dem Horat-System loszukommen. Er erträumt sich eine bessere Ausrüstung, schwerere Panzerung (bevorzugt ein Wykosama Z304) und morgens einen Friz-Mulma-Shake zum Frühstück, was leider alles nicht in seinem Finanzrahmen passt.

Lebenslauf
Rag Nam wurde als eines von sieben Geschwistern im Reich des Kreises auf dem Handelsschiff seines Vaters geboren. Wie bei den Grunk üblich, erhielt er schon früh eine militärische Grundausbildung und auch Rag hatte Ambitionen, seine Karriere als Soldat zu beginnen. Am Ende der harten Ausbildung gab er jedoch einen tödlichen Unfall mit einem seiner Ausbilder und er wurde unehrenhaft entlassen. Rag spricht nicht über dieses Ereignis, aber seine ehemaligen Kameraden aus der Grundausbildung verachten und meiden ihn. Rag beschließt, seine Familie und auch das Reich des Kreises hinter sich zu lassen und heuert auf einem Schmugglerschiff an, das Waren durch die Quadranten der Allianz transportierte. Im Horat-System des Sonnenreiches wurde die Besatzung des Schiffes von der Sicherheit abgefangen und verhaftet. Rag entkam nur durch Glück, weil er gerade Besorgungen für die Crew machte. Um seinen Lebensunterhalt zu verdienen, begann er mit Drogen zu handeln und das die meiste Zeit mit Zustimmung und im Auftrag von Urusu's Hand, einer Verbrecherorganisation von Pempracs im Horat-System. Durch Zufall geriet Rag Nam vor zwei Jahren in eine Schießerei und rettete dabei einem jungen Akuaner das Leben. Der Akuaner, Dranu Freh'na, war ein Kopfgeldjäger, der sich später mit kleineren Aufträgen für den Morunk bedankte. Seitdem kennen sich die beiden ausgezeichnet und sind befreundet. Seit einiger Zeit hängt er regelmäßig mit der witzigen Guuz Grem Linun ab, die er bei den Wetten auf Speedpod-Rennen getroffen hat. Die Verbrecherorganisation Urusu's Hand, hat Rag Nam gebeten, zeitnah in das Bulagus-System zu reisen, um seinem Kontakt Zym Xank beim Ausbau des Machtbereichs der Verbrecherorganisation im Bulagus-Systems zu helfen. Eine Aufgabe, die nur widerwillig annehmen möchte.



Charaktername Rag Nam
Spielername

Spezies Grunk-Morunk
Geschlecht männlich

Ausrüstung
Einhändige Dünne Klinge
Einhändige Laserwaffe
Waffenhalter
Gepanzerte Kleidung
Kleiner Rucksack
zwei Satz billige Kleidung
Qad
Biometer
Erweiterte Realität (Holo-Manschette)
Schlafsack
20m Seil
Med-Kit
Taschenlampe
10x Rationskekse
2x Speedheal (A)
Neurolink
Panzerplattenweste mit dem Attribut Lebenspuffer+2, Söldner-Lizenz
Panzer-Energieschild mit dem Attribut Lebenspuffer+2
Zweihändige Dyonionwaffe mit Bonus +1/+0 und Eihändige Klinge mit Bonus +1/+0
Tatortverschmutzer (I), 2x Heilabsud (A), 10x Nova Express (AA), 20 C
Kontakt: Organisiertes Verbrechen, Macht 1, Beziehungsstärke 1
Der Kontakt ist Zyrn Xank, ein niedriger Angehöriger von Urusu's Hand, einem kleinen Verbrecherorganisation von Pempracs, der auf Biriu arbeitet.

Ausrüstung