



**Charaktername** Dranu Freh'na  
**Spielername**

**Spezies** Akuaner  
**Geschlecht** männlich

**Konstitution**

**4**

Retungswurf: 7

**Stärke**

**2**

Retungswurf: 2

**Geschick**

**3**

Retungswurf: 3

**Reflexe**

**4**

Retungswurf: 4

**Intelligenz**

**3**

Retungswurf: 6

**Charisma**

**2**

Retungswurf: 2

**Gesamt EP**

0

**Ausbau EP**

0

**Magiepunkte (MP)**

TempLep:

**Fernkampf**

**2**

**Nahkampf**

**6**

**Initiative**

**4**

**BEW**

**4**

**Ausweichen / Geist / Körper**

**15 / 13 / 13**

**Panzerung**

**2**

**Lebenspunkte (Lep)**

**11**

TempLep:

Fernkampfwaffen	Angriff	Reichweite	Schaden	Lade	Attribute
Laserwaffe 1	2	Mittel	3 Feuer	30	Null-G
Schurikenwerfer (+2+0) 1	4	Nah	4 Stich	90	Schwach
	2		0		
	2		0		
	2		0		
Laserwaffe 1	2	Mittel	3 Feuer	30	Autarkes Waffensystem. EW:2, Null-G

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	Attribute
Waffenloser Kampf	6	0 Hieb	Schwach
Dünne Klinge 1	6	2 Stich	Finesse
	6	0	
	6	0	
	6	0	
	6	0	

Panzerung	Name	PAZ	Attribute
Getragen	Arctzianische Rüstung	2	Abhängigkeit, Magiebarriere, Flexibel, Strahlenschutz, Vakuumschutz, Selbstheilend, Empfindlichkeit-Bioware-Waffen, Empfindlichkeit-Mikrowellenwerfer, Speziell
Deckung			
Dermal			
Kraftfeld	Panzer Energieschild	-	Panzerblitz, Aufwärmen, Abkühlen, Magiefrei

**Erlernete Talente**

1: \*Arctzianische Prozedur – Basisprozedur (1 Stufe)  
 1: \*Präzision (3 Stufe)  
 1: \*Berittener Kämpfer (3 Stufen, EP 200)  
 1: Reiten (1 Stufen, Reflexe, 50 EP)  
 3: Sprache Ariz  
 1: Sprache Terranisch  
 1: Sprache Kali

**Besonderheiten**

**Resi. / Immun. / Empfindlich.**

Resi: Mentalschaden  
 Immu: Verängstigt  
 Empfindlichkeit gegen Biowarewaffen und Mikrowellenwerfer.



**Charaktername** Dranu Freh'na  
**Spielername**

**Spezies** Akuaner  
**Geschlecht** männlich

**Sozialer Rang/Stufe** 2 / 4  
**Lebenshaltungskosten / Monat** 300 C  
**Beruf** Rang 2 - Kopfgeldjäger  
**Gestalt** Normal  
**Körpergröße** Mittel 3 KG  
**Tragkraft** 16 Slots  
**Essenz** 0

**Charaktereigenschaften** arrogant, fanatisch, ehrenhaft  
**Nahrung** Allesfresser, 3/Tag  
**Schlaf** 9h/Tag  
**Altersstufen** 90/110/130/140  
**Alter** 21  
**Art** Humanoide, Warmblüter  
**Geschlecht** männlich  
**Sicht** normaler Sichtbereich, Farbe

**Äußerlichkeiten**  
 Weiche, dunkel graublau Haut, mit schwarzen glatten Haaren, die auf die Schulter fallen. Dranu trägt nicht die für Akuaner üblichen Haarkamm. Sein Gesicht ist noch jugendlich, aber kantig und seine Augen zeigen eine gewisse Härte.

**ÄuDeres**  
 Dranu trägt die meiste Zeit seine Rüstung, die einfarbig grau mit einer glatten, gummiartigen Oberfläche ist, offen zur Schau.

**Persönliche Einstellung**  
 Dranu Freh'na liebt seine Freiheit als unabhängiger Kopfgeldjäger. Er verachtet die Engstirnigkeit der akuanischen Gesellschaft und fühlt sich eher zu anderen Spezies und ihren erstaunlichen Kulturen hingezogen. Dranu liebt seine Banthukatze, mit der er in jeder freien Minute spielt und herumtollt. Dranu gibt sich im Geschäft kühl und professionell, was durch seine Ausrüstung und sein kantiges Gesicht unterstützt wird. Seit dem Bruch mit seinem Vater möchte er trotz seiner Zuneigung zu seiner Mutter nicht mehr dorthin zurück.

**Lebenslauf**  
 Dranu wuchs als einziges Kind eines Templers der Kulta'ryta im Bulagus-System auf dem Mond Biriu auf und musste die strengen Regeln des Glaubens ertragen. Vor zwei Jahren brach er mit seinem Vater und verließ sein Zuhause. Er flog ins Horat-System und verdingt sich dort als Kopfgeldjäger. Vor einem Jahr erhielt er als Belohnung eine ausgemergelte Gozota-Echse, die er liebevoll aufzog und die ihm seitdem nicht mehr von der Seite weicht. Dranu arbeitet öfter mit dem Terraner Ron Freezer zusammen, den er als Piloten anheuert. Den Morunk Rag Nam hat er vor zwei Jahren bei einem seiner ersten Einsätze kennengelernt und greift nun fast regelmäßig auf ihn zurück. Vor kurzem hat Dranu das Gerücht gehört, dass sich ein entlaufener R-Synt im Bulagus-System aufhalten soll. Auf den Synt ist ein Kopfgeld von 10 kC ausgesetzt. Ist die Belohnung hoch genug, damit er in sein altes Heimatsystem zurückkehrt?



**Charaktername** Dranu Freh'na  
**Spielername**

**Spezies** Akuaner  
**Geschlecht** männlich

**Ausrüstung**  
 Einhändige Dünne Klinge  
 Einhändige Laserwaffe  
 Waffenhalter  
 Gepanzerte Kleidung  
 Kleiner Rucksack  
 zwei Satz normaler Kleidung  
 Qad  
 Biometer  
 Erweiterte Realität (Holo-Manschette)  
 Schlafsack  
 20m Seil  
 Med-Kit  
 Taschenlampe  
 10x Rationskekse  
 2x Speedheal (A)  
 Arctazianische Rüstung  
 Einhändiger Schurikenwerfer mit Bonus +2+0  
 Ein Panzer-Energieschild und eine dressierte Kreatur abhängig von der eigenen Körpergröße (siehe Abschnitt Kreaturen): KG1=Huqip, KG2=Baranka, KG3=Gozota, KG4=Banthukatze, KG5=Nolidrox. Die Kreatur erhält noch ein Vakuum-Energieschild und eine Atemmaske.  
 Autarkes Waffensystem EW+2 mit einhändigen Laserwaffe, Handschellen, Unabhängige Ermittler-Lizenz, 500 C  
 Kontakt: Nationale Verbrechergang, Macht 1, Beziehungsstärke 1  
 Der Kontakt ist Fahna Maginu, ein Schulkamerad und alter Bekanter der auf Biriu lebt.

**Ausrüstung**  
 Gozota "Trilmex"  

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha		
12	11	9	10	9i	6		
Fer	Nah	Ini	A/G/K		Bew	Lep	Paz
—	5	[30]	16/15/15		17	20	0

 Krallen (HH) 1 Hiebsschaden  
 —  
 Sicht-Normal  
 Resistenz-Feuerschaden  
 Sich entziehen (FH) (Aufladung: 1w6:1-2): War ein Nahkampfangriff auf die Kreatur erfolgreich, so kann die Kreatur als Freie Handlung ihren Rettungswert Ausweichen um 10 erhöhen, um den Angriff möglicherweise zu entgehen.  
 —  
 Beschreibung: (KG4) Die Gozota sind edle Reitechsen die schon seit Jahrtausenden von den Pemprac gezüchtet werden. Die Echsen sind ca. zwei Meter hoch und laufen auf 4 langen dünnen, jedoch kraftvollen Beinen. Sie besitzen eine hohen Hals und einen muskulösen Körperbau. Je nach Züchtung, besitzen die Echsen sehr unterschiedliche Hautfarben. Die Gotelnak, die häufigste Züchtung besitzt eine dunkelgrüne oder braune Färbung. Die Gotfunik sind eher hellgrau bis weiß und die Gotrez sind rot bis orange.  
 Verhalten: Gozota sind Flüchtler, also sehr scheue Tiere. In der freien Wildnis sind es Rudeltiere die vor Gefahr flüchten und durch ihre Rudelmasse den Gegner verwirren.