



**Charaktername** Drakam Namku  
**Spielername**

**Spezies** Walerianer  
**Geschlecht** männlich

**Konstitution**   
**3**  
 Rettungswurf: 3

**Stärke**   
**1**  
 Rettungswurf: 1

**Geschick**   
**1**  
 Rettungswurf: 1

**Reflexe**   
**5**  
 Rettungswurf: 5

**Intelligenz**   
**8**  
 Rettungswurf: 8 V

**Charisma**   
**6**  
 Rettungswurf: 6

**Gesamt EP**  
 0  
**Ausbau EP**  
 0

**Magiepunkte (MP)**   
**7**  
 TempLeb: 2

**Fernkampf**   
**1**

**Nahkampf**   
**1**

**Initiative**   
**5**

**BEW**   
**3**

**Ausweichen / Geist / Körper**   
**14 / 19 / 12**

**Panzerung**   
**1**

**Lebenspunkte (LeP)**   
**10**  
 TempLeb:

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite	Lade	Attribute
Laserwaffe 1	1	3 Feuer	Mittel	30	Null-G
	1	0			
	1	0			
	1	0			
	1	0			
	1	0			

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

Panzerung	Name	PAZ	Attribute
<b>Getragen</b>	Gepanzerte Kleidung	1	-
<b>Deckung</b>			
<b>Dermal</b>			
<b>Kraftfeld</b>	Panzer-Energieschirm		Panzerblitz, Aufwärmen, Abkühlen, Magiefrei

**Erlernete Talente**

- 1: \*Kei (4 Stufen, Magiefokussierung – "Vy'ker", Intelligenz)
- 1: \*Magiefokussierung – „Vy'ker“ (1 Stufe, EP 500)
- 1: \*Vy'ker – "Spezialisierung" (1 Stufe, Magiefokussierung-„Vy'ker“, EP 200)
- 1: \*Meditation (1 Stufen)
- 1: \*Naturwissenschaft (3 Stufen, Intelligenz, L&S)
- 1: Soziales
- 1: Vy'ker: Alle Sprüche von Basiszauber und Energieweber
- 3: Sprache Walka
- 2: Sprache Ariz

**Besonderheiten**

**\*\*Magisch begabt\*\*:** Der Charakter ist stärker magische Begabt als andere. Durch sein hohes magisches Potential, fällt ihm das Erlernen von neuen Zaubersprüchen leichter, so dass er dabei 10% weniger Erfahrungspunkte zahlt. Zusätzlich erhält er eine dauerhafte Erhöhung des Rettungswert Geist um +2.

**\*\*Logisches Talent\*\*:** Der Charakter besitzt ein Talent logische Zusammenhänge zu erfassen und zahlt somit für alle Talente aus der Talentgruppe Wissen 50% weniger Erfahrungspunkte.

**\*\*Instinkt\*\*:** Der Charakter besitzt einen siebten Sinn erahnt Gefahrensituationen, so das er Vorteil auf den Versuch erhält um Gefahren zu entdecken.

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

**Resi:** Strahlungsschaden

**\*\*Resistenz gegen Müdigkeit\*\*:** Der Charakter kann doppelt so lange ohne Schlaf auskommen, als normale Wesen seiner Spezies. Zusätzlich ist der Charakter, nachdem er geweckt worden ist, sofort Handlungsbereit.



**Charaktername** Drakam Namku  
**Spielername**

**Spezies** Walerianer  
**Geschlecht** männlich

<b>Sozialer Rang/Stufe</b>	4 / 2
<b>Lebenshaltungskosten / Monat</b>	4000 C
<b>Beruf</b>	Rang 4 - Diplomat
<b>Gestalt</b>	Schmal
<b>Körpergröße</b>	Klein 2 KG
<b>Tragkraft</b>	12 Slots
<b>Essenz</b>	0

<b>Charaktereigenschaften</b>	lebenslustig, wissend, gesprächig
<b>Nahrung</b>	Vegan, 2/Tag
<b>Schlaf</b>	7h/Tag
<b>Altersstufen</b>	60/200/250/300
<b>Alter</b>	34
<b>Art</b>	Humanoide, Warmblüter
<b>Geschlecht</b>	männlich
<b>Sicht</b>	normaler Sichtbereich, Grau

**Äußerlichkeiten**  
 Hellbraune Haut mit dunklen Flecken an den Händen. Das linke Ohr besitzt eine Kerbe, die durch einen Unfall auf der Universität zugezogen hat und er darauf verzichtet hat, diese kosmetisch operieren zu lassen.

**Äußeres**  
 Drakam trägt stets einen Geschäftsanzug, bevorzugt aus dunkelgrauen oder braunen Stoff. Seine Ohren sind mit den traditionellen Fenusi-Kappen bedeckt, die Drakam in Silber trägt.

**Persönliche Einstellung**  
 Drakam hält sehr viel von seinen Fähigkeiten, was er auch oft jeden erzählt. Er legt großen Wert auf korrektes Auftreten, Sauberkeit, korrekt geleistete Arbeit und Professionalität. Andere Walerianer meiden den eher eiteln, eher kalt wirkenden und aufgeblasenen Vy'ker.

**Lebenslauf**  
 Drakam ist im Fogesha-System geboren und wurde von seiner Familie schon sehr früh in eine staatliche Ausbildungsstätte für magisch begabte Kinder geschickt, in der er stets Höchstleistung erbracht hat. Nach seiner Ausbildung trat er dem diplomatischen Chor des Walka Bundes bei, den er erst vor einigen Jahren verlassen hatte. Während seiner Zeit als Diplomat ist er viel in der Allianz herumgekommen und hatte bei einer kritischen Verhandlung mit Rebellen aus Sakitistan den Terraner Ron Freezer kennengelernt, den er heute für seine so unkonventionelle Art Probleme zu lösen, sehr mag. Ron ermöglichte ihm auch, nach Ausscheiden aus dem Staatsdienst, eine Arbeit als Freischaffender zu finden, sodass die beiden regelmäßig zusammenarbeiten. Über Ron hat er auch die Pemtrac Kyjanz Miriuz kennengelernt, deren professionelle Arbeit er sehr schätzt, aber irgendwie nicht warm mit ihr wird. Erschüttert wurde sein Leben vor zwei Jahren, durch das frühe Ableben seiner Mutter, als diese mit seinem Vater ihn im Horat-System besuchte. Sie waren gerade in einer belebten Einkaufspassage, als ein Einsatztrupp der Sicherheitskräfte eine Gruppe des lokalen Soumor-Clans festnehmen wollte. Es kam zum Schusswechsel und schlussendlich, hat sich ein Clanschläger - er wurde von den anderen Sahra'hna genannt - seinen Weg wild um sich schießend freigeschossen. Ein Querschläger traf seine Mutter mitten ins Gesicht und der Clanschläger entkam.



**Charaktername** Drakam Namku  
**Spielername**

**Spezies** Walerianer  
**Geschlecht** männlich

**Ausrüstung**  
 Einhändige Dünne Klinge  
 Einhändige Laserwaffe  
 Waffenhalter  
 Gepanzerte Kleidung  
 Kleiner Rucksack  
 zwei Satz modische Kleidung  
 Qad  
 Biometer  
 Erweiterte Realität (Holo-Manschette)  
 Schlafsack  
 20m Seil  
 Med-Kit  
 Taschenlampe  
 10x Rationskekse  
 2x Speedheal (A)  
 Amulett mit dem Attribut Magiepuffer+2  
 Synt Small 8000a  
 Kontakt bei einem Konzern, Macht 3, Beziehung 3  
 Panzer-Energieschild, 5 kC  
 Kontakt: Politik, Macht 1, Beziehungsstärke 1

**Ausrüstung**  
 Small 8000 a  
 Einsatzbestimmung: Haushaltshilfe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	
2	3	12	3	3	3	
Fer	Nah	Ini	A/G/K	Bew	Lep	Paz
0	0	[10]	12/11/12	6	16	1

Multiangriff (HH): Der Synt kann mit einer Halben Handlung mit jeder Waffe die er trägt je einmal angreifen.  
 Waffenlos (HH) 0 Hiebschaden (HH)  
 —  
 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: Biotech (1), Sozial (1), Sprache-Terranisch (3), Xenologie (1)  
 —  
 Syntstufe: 1  
 Antrieb: Beine  
 Tragkraft: 22 Slots  
 Form: Humanoide Form  
 Extremitäten: 2 Arme  
 Preis: 53 kC ohne Ausrüstung  
 —  
 Beschreibung: (KG1, 0,5×0,5) Dieser kleine 85 cm hohe humanoide Synt ist ein Verkaufsklassiker der Firma Robbob Galaxy. Der kleine Synt ist recht schlau, kann sich benehmen und ist multifunktional im Haushalt einsetzbar. Durch seine spezielle Programmierung ist er sogar in der Lage die Erziehung von Kindern zu übernehmen. Den Small 8000 gibt es in sehr unterschiedlichen Ausführungen. Die populärste ist die 8000a-Serie. Der kleine Synt dieser Baureihe besitzt ein silbernes oder manchmal auch hellblaues Chassis und besitzt zwei dünne Ärmchen mit je 4 Fingern. Durch abnehmbare Gesichtsfrostplatten, lässt sich sein Aussehen schnell an die Spezies seines Besitzers anpassen.  
 Ausrüstung: —



<b>Charaktername</b>	Drakam Namku	<b>Spezies</b>	Walerianer	<b>Kel/Int</b>	
<b>Spielername</b>		<b>Geschlecht</b>	männlich		9

Stufe/Spruch	Zauberdauer	Reichweite	Effektdauer	Wirkungsbereich	Effekt
1: Batterie	Ritual	Berührung	1 Tag	1 Objekt	Der Energieweber besitzt mit diesem Spruch die Möglichkeit, sich an einer Energiequelle aufzuladen. Das kann eine Steckdose oder ähnliches sein, die er berühren muss. Er lädt dabei so viele Energieeinheiten auf, wie seine halbe "Intelligenz" entspricht. Mehr Einheiten kann er nicht aufladen. Der Vy'ker kann die Energieeinheiten auf zwei Wege nutzen: Zum einen kann er mit einer Halben Handlung sie in TempLep umwandeln, oder er kann schädliche Magie die er wirkt je Energieeinheit in das Attribut Extra+1 wandeln.
1: Durchbrennen	Sofort	Berührung	permanent	1 Objekt	Durch eine Überladung von bestimmten Funktionen, entsteht beim verzauberten technischen Gerät, ein leichter Defekt. Das Gerät fällt aus, bis es wieder repariert worden ist. Die Reparaturkosten betragen 0,1% des Originalpreises, jedoch nicht mehr als 100 C. Trägt eine Person das Gerät bei sich, muss dem Vy'ker ein Erfolgswurf Kel gegen den Rettungswert Geist gelingen. Dieser Spruch ist sehr beliebt beim Einsatz gegen Energiewaffen, Funkgeräte Nachtsichtgeräten oder wichtige Schaltkreise eines Synt. Das Objekt kann die Größe von 2x2x2 m nicht übersteigen.
1: Energiewesen	Sofort	Nah	1 Minute, K	speziell	Der Vy'ker erschafft aus Energie eine Kreatur, die keine feste Form besitzt. Sie erscheint als bläulich blitzender Nebel und gehorcht den mentalem Befehl des Vy'kers, was als freie Handlung gilt. Das Wesen wird sich an diese Anweisung halten, bis er erneut Befehle erhält. Wenn das Wesen einen Befehl nicht ausführen kann, nutzen er den Befehl "Schutz". Die ausgegebenen Magiepunkte regenerieren erst nach Ende der Effektdauer.  Stopp: Beendet jegliche Handlung des Wesens. Lauf: Das Wesen bewegt sich zu einem angegebenen Punkt und bleibt dort stehen. Kämpf: Das Wesen wird auf das gezeigte Ziel sich geradlinig bewegen und angreifen. Folge: Das Wesen folgt dem Vy'ker in nahen Abstand. Schutz: Das Wesen schützt sich selbst und nutzt die Handlung Blockadehaltung.  Kon Stä Ges Ref Int Cha 2 2 2 4 2i 1 Fer Nah Ini A/G/K Bew Lep Paz - 4 C 13/11/11 Üblich (FS) 4 0 Berührung (HH) 1 Energieschaden  — Sicht-Lichtverstärkt Immunität-Zustände Abgelenkt, Betäubt, Bewusstlos, Blind, Erschöpft, Entsetzt, Gelähmt, Bewegungslos, Liegend, Panisch, Verängstigt, Vergiftet, Verstrahlt, Verwirrt, Verletzt, Verlangsamt Immunität-Energieschaden
1: Entladung	Sofort	Gleiche Zone	sofort	1 Wesen/Objekt	Der Energieweber verursacht durch eine plötzliche energetischen Entladung, SW:1 Energieschaden bei seinen Opfer. Damit der Spruch trifft, muss dem Vy'ker sein mit einem Erfolgswurf Kel gegen den Rettungswert Ausweichen treffen.
1: Gewitter	Sofort	Nah	1 Minute, K	1 Zone	Der Vy'ker lädt den Wirkungsbereich mit Energie auf, so dass aus dem Boden Energieblitze gegen den Himmel und zu anderen Gegenständen oder Personen schießen. Bewegt sich ein Wesen in den Bereich hinein oder beginnt seine Handlung dort, wird mit einem Erfolgswurf EW:5 gegen Ausweichen des Zieles geprüft, ob es mit SW:5 Energieschaden getroffen wird.
					Dies stellt nur eine kurze Auswahl von Sprüchen dar, die Drakam Namku kennt. Durch seine Ausbildung hat er Zugriff auf alle Sprüche des Energiewebers und alle Basiszauber auf Stufe 1 (sofern sie nicht gesperrt sind).