

SPHERECHILD

## KAARLOC CO SORLAA

### KURZBESCHREIBUNG

Dein Name ist Kaarloc co Sorlaa. Du bist ein Naark, einem sehr patriarchalisch geprägtem Volk, das, wie kein anderes, von Kriegstechnik und Waffen fasziniert ist. Du wurdest 07B.3479 auf Aarvak Loog geboren, bist also jetzt 21 Jahre alt. Du bist 2,42 groß und bist sehr kräftig gebaut.

Dein Vater war bei der Armee, starb aber kurz nach deiner Geburt. Deine Mutter versuchte dich und deine beiden Brüder so gut es ging durchzubringen. Mit 15 war dir dieses Leben aber zuwider und du hast dich ebenfalls als Gardist verpflichtet. Vom Moment des ersten Schusses an wurde dir klar, dass du deine Bestimmung gefunden hattest. Der Krieg war deine Religion und deine Waffe dein bester Freund. Als Erinnerung an deine erste Schlacht hast du dir von deinem Sold ein schweres Armband gekauft, auf welchem du bis heute noch deine getöteten Gegner mit einem kleinen Stern verewigst. Momentan schlägst du dich als Söldner herum und suchst das ultimative Abenteuer. Du kämpfst mit offenem Visier und ohne Tücke. Dein Motto ist: „Jeder neue Tag kann eine neue Schlacht mit sich bringen.“

### AUSFÜHRLICHE BESCHREIBUNG

Dein Name ist Kaarloc co Sorlaa. Du bist ein Naark, einem sehr patriarchalisch geprägtem Volk, das, wie kein anderes, von Kriegstechnik und Waffen fasziniert ist. Du wurdest 07B.3479 auf Aarvak Loog geboren, bist also jetzt 21 Jahre alt. Du bist 2,42 groß und bist sehr kräftig gebaut. Dein Körper ist mit einem bräunlich-graues Fell bedeckt und an den Seiten der Stirn wachsen dir zwei kurze nach vorne gekrümmte Hörner, was dir ein gefährliches Aussehen verleiht. Die Sprache der Naark besteht aus harten, scharfen Knurr-Lauten, die dein aggressiv wirkendes Äußeres noch verstärken.

Dein Vater war bei der Armee, starb aber kurz nach deiner Geburt. Deine Mutter versuchte dich und deine beiden Brüder so gut es ging durchzubringen. Mit 15 war dir dieses Leben aber zuwider und du hast dich ebenfalls für die Armee verpflichtet. Die Ausbildung als Gardist war hart, aber schon mit 16 Jahren durftest du an deinem ersten Einsatz gegen eine kleine Piratenflotte teilnehmen. Vom Moment des ersten Schusses an wurde dir klar, dass du deine Bestimmung gefunden hattest. Der Krieg war deine Religion und deine Waffe dein bester Freund. Als Erinnerung an deine erste Schlacht hast du dir von deinem Sold ein schweres Armband gekauft, auf welchem du bis heute noch deine getöteten Gegner mit einem kleinen Stern verewigst. Bisher trägst du 17 davon und bist stolz darauf, jeden Gegner von Angesicht zu Angesicht getötet zu haben. Dein Kampftalent hat sich schnell herumgesprochen und mit 19 Jahren bekamst du ein Angebot von einer der größten Söldner-Organisationen der Galaxis – Untgaar. Kurz darauf hast du den Dienst bei der Armee quittiert und hast dich bei Untgaar verpflichtet. Die Bezahlung war viel höher und die Einsätze zahlreicher. Ein Wendepunkt in deinem Leben kam im Jahre 3499. Ihr hattet den Auftrag ein paar Landdiebe von einem Grundstück zu vertreiben. Mehr zufällig bist du aber an die Information gekommen, dass eine korrupte Bergbau-Firma die Bewohner eines Dorfes umsiedeln wollte, um an die dortigen Bodenschätze zu kommen. Dieser Auftrag hat dich tief gekränkt. Du warst ein Mann der Ehre, hart und gnadenlos, aber kein Schlächter von unschuldigen Bürgern und Lakai eines korrupten Firmenbosses.

Du bist zum Anführer deines Zugs gegangen und hast ihn mit den Tatsachen dieses Auftrags konfrontiert. Es dauerte nicht

lange, bis das Gespräch in eine handfeste Schlägerei ausgeartet war. Nach vier gebrochenen Rippen gelang es dir den Kopf deines Anführers durch eine Tischplatte zu hämmern, was den Kampf schließlich beendet hat. Nachdem er wieder zu Bewusstsein gekommen war, wurdest du aus dem Zug entlassen.

Diese Zeit hat dich geprägt und gestärkt. Du bist ein guter Kämpfer und Schütze, zeigst keine Angst in der Schlacht und stehst immer an der Seite deiner Kameraden. Momentan schlägst du dich als Söldner herum und nimmst Gelegenheitsaufträge an, aber dafür musst du nie mehr einen Befehl befolgen, der deine Ehre beschmutzt. Du kämpfst mit offenem Visier und ohne Tücke, was viele Nicht-Naark für einen großen Fehler erachten.

Bis heute suchst du nach der ultimativen Herausforderung. Dein Motto ist: „Jeder neue Tag kann eine neue Schlacht mit sich bringen.“

### DEINE MEINUNG ÜBER DIE ANDEREN GRUPPENMITGLIEDER

Die Daree reden zu viel. Anstatt deinen Gegner einfach über den Haufen zu schießen, diskutieren sie jeden noch so kleinen Streit aus, bis man verzweifelt aufgibt. Langweilig.

Die Enraji sind heimtückische Bastarde. Mein Opa würde eine ganze Stadt von denen mit einem Taschenmesser auslöschen und der ist schon vier Jahre im Veteranenheim.

Das ständige Lächeln der Imbany geht mir schon gehörig gegen den Strich, aber die verkaufen einem immer alles was man braucht. Bloß scheint mir der Preis immer etwas hoch.



Ausrüstung
Energiemesser
Lasergewehr
4 leichte Handgranaten
Granatwerfer (10 Schuß)
Schutzanzug (Schutz 12)
Ersatzmagazin Lasergewehr
Brille mit Nacht- und Wärmesicht
Minifunkgerät

Charakterbeschreibung

Zauber / Magische Gegenstände

Geld / Vermögen

Fertigkeitspunkte	Σ
ST	
KO	
GE	
SC	
CH	
IN	
GK	
ALL.	

Sphärengeschwister / Infos zum Sphärenkind

NAME

RASSE

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	FE	Gesamt

	FE	A/P	SP	LP	MP
ST					
KO					
GE	( )	( )	( )		
SC	( )	( )	( )		
CH					
IN					
GK					

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	A/P

Kritischer Treffer			
Ohnmacht / Tod			
Ausweichen			
Zauberresistenz			
Regeneration LP			
Regeneration MP			
Rüstung	-	-	

Notizen

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	FE	Gesamt