SPHERECHILD

spieler bogen

NAME	RASSE	PROFESSION	SPHÄRE
Loorn Marsk	Gorane - Eot	Assassine	Icros

		NF			A/P			SP		
Stärke	12	+1			2			+1		
Konstitution	11	+1			1			+1		
Geschicklichkeit	18	( ) +3	( )		5	( )		+4	( )	
Schnelligkeit	17	( ) +3	( )		4	( )		+4	( )	
Charisma	8	0								
Intelligenz	7	0								
Geistige Kraft	7	0								

LP		MP		KP
24		-		3

Kritischer Treffer		11
Ohnmacht / Tod	-3	-6
Ausweichen	5	-
Zauberresistenz		7
Körperentwicklung		1
Geistentwicklung		5
Regeneration LP		1 W6+3
Regeneration MP		-
Rüstung	-	-

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	A/P
Waffenloser Kampf	ST	1	3	1W6-2	2
Waffenloser Kampf	GE	3	5	1W6-2	5
Waffenloser K. (Eot)	GE	5	5	1W6+2	5
2 ApR (WK) (M)	GE	-3	-3	-3	-
Pistole-9 mm	GE	11	0	1W6+8	5
2 ApR (Pistole) (M)	GE	0	0	0	-
Präzisionsgewehr	GE	9	0	2W6+7	5
2 ApR (Präzisionsg.) (M)	GE	-3	x	-3	-

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	NF	Gesamt
Wahrnehmung	-	4	-	4
Computer	IN	4	0	4
Einbrechen	GE	6	+3	9
Fahrzeuge fahren	GE	6	+3	9
Fallenbau	GE	5	+3	8
Fliehen	SC	6	+3	9
Geheime Fertigkeiten	CH	6	0	6
Goran lesen/schreiben	IN	7	0	7
Goran sprechen	IN	7	0	7
Meucheln	GE	8	+3	11
Schleichen	GE	7	+3	10
Sprengstoffe	IN	4	0	4
Toxikologie	IN	4	0	4
Verkleiden	CH	4	0	4
Verstecken	GE	9	+3	12

Kräfte und besondere Fertigkeiten	Wert
Verst. Knoch. (A/SP +2)	-
Nachtsicht	-
Sphärenruf	-
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme	-
Würfelwurf wiederholen	-
Vision des Gegenechos	-

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	FE	Gesamt

Kontakte	Abh.	Wert	FE	Gesamt
Wissensch. (Toxikologe)	CH	4	0	4

Ausrüstung

Pistole - 9 mm
Präzisionsgewehr
Kleines, sehr scharfes Skalpell
50 Schuß Munition für Pistole
10 Schuß Munition für Präzisionsgewehr

Dunkle Hosen, weißes Hemd, weiter Mantel
Leichte, profillose Schuhe

Mobiltelefon
Geldkarte

Charakterbeschreibung

1,78 m groß, 71 kg schwer, durchtrainiert
26 Jahre alt
Wohnhaft in Kemen
Neue Identität. Früherer Name: Regul Arsenkt

Verschlagen, geduldig, erbarmungslos

Zauber / Magische Gegenstände

Geld / Vermögen

500 GE
Monatliches Einkommen: 500 GE

Sphärengeschwister / Infos zum Sphärenkind

Fertigkeitspunkte

											Σ
ST											
KO											
GE											
SC											
CH											
IN											
GK											
All.											

NAME	**RASSE**
Loorn Marsk	Eot-Wandelform

			NF		A/P		SP	
ST	15		+2		3		+3	
KO	13		+2		2		+2	
GE	25	( )	+6	( )	8	( )	+8	( )
SC	23	( )	+5	( )	7	( )	+7	( )
CH	8		0					
IN	7		0					
GK	7		0					

LP	**MP**
29	-

Kritischer Treffer			13
Ohnmacht / Tod		-4	-8
Ausweichen			5
Zauberresistenz			7
Regeneration LP		2 W6	
Regeneration MP		-	
Rüstung	-	-	-

Normale Fertigkeiten

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	NF	Gesamt
ST-Fertigk. zusätzl. +1				
KO-Fertigk. zusätzl. +1				
GE-Fertigk. zusätzl. +3				
SC-Fertigk. zusätzl. +2				
Giftdrüse	-	-	-	-
Schleichen	GE	13	+6	19
Wahrnehm. (Geruch)	-	14	-	14
Wahrnehm. (Gehör)	-	14	-	14

Waffenfertigkeiten

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	A/P
Waffenloser Kampf	ST	1	3	1W6-1	3
Waffenloser Kampf	GE	3	5	1W6+4	8
Waffenloser K. (Eot)	GE	5	5	1W6+6	8
Pistole-9 mm	GE	11	0	1W6+12	8
Präzisionsgewehr	GE	9	0	2W6+11	8

Notizen

Zauberfertigkeiten

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	FE	Gesamt