SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Irmina Idan	Sinite	Kriegstänzer	Valcreon

Eigenschaften		+/-
Stärke	17	+4
Konstitution	11	+1
Geschicklichkeit	12	+1
Charisma	7	-1
Intelligenz	9	0
Geistige Kraft	11	+1

Initiative (K / G)	12	11
Kritischer Treffer		11
Tod		-3
Ausweichen		4
Zauberresistenz		11
Körperentwicklung		7
Geistentwicklung		3
Regeneration LP	2W6	
Regeneration MP	2W6+6	
Rüstungsschutz		
Rüstungsabzüge	GE -	

LP		MP	
35		14	

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Gruppentelepathie
Erster im Kampf
Erzfeind (+8 auf A)
Rückkehr der Waffe

Völkerspezifische Fertigkeiten

Charakterschwäche
Unbedingte Disziplin

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Todesmagie	GK	4	+1	5

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	7	-	7
Athletik	ST	9	+4	13
* Schwimmen +4	ST			17
Geschichte	IN	5	+1	6
Zauberkunde	GK	8	+1	9
Naturkunde	IN	4	+1	5
Jagen	GE	6	+1	7

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	ST	5	2	1W6+1	4
* 2 Angriffe pro Runde	ST				
Kampfspieß	ST	7	5	1W6+4	4
* 2 Angriffe pro Runde	ST				
* Werfen	ST				
* Schmerzen (Kriegstänzer - 1 MP)*	GK				

SPHÄRECHILD

Ausrüstung

Kampfspieß

Charakterbeschreibung

Die Lehren der Kriegstänzer waren über Jahrhunderte geächtet, woben sie doch die verbotene Todesmagie in ihren Kampfstil ein. Tatsächlich folgten sie einer alten Prophezeiung, die vor einem Feind warnte, der nur mit Todesmagie besiegbar sein würde. Vor elf Jahren kehrte dieser Feind zurück und hätten die im verborgenen agierenden Kriegstänzer nicht eingegriffen, wäre die Stadt Weissenstein gefallen. Daraufhin hob der König den Bann auf und die Kriegstänzer kamen aus ihrem Exil. Fasziniert von diesem Kampfstil durftest du mit fünfzehn Jahren eine Kampfschule besuchen, welche diese Kunst lehrt. Es dauerte aber sieben weitere Jahre, bis du die Prüfung bestehen konntest, eine große Leistung, scheitern doch die meisten auf diesem Weg. Du bist 1,74 m groß und wiegst 69 kg. Du bist klug, beherrscht und diszipliniert, die Grundlage eines jeden Kriegstänzers.

Zauber / Magische Gegenstände

* Ausprägung Schmerzen: Ein Treffer verursacht Schmerzen. Daraus folgt ein Abzug auf alle Proben von -3 für 5 Minuten. Die Wirkung ist kumulativ.

Fertigkeitspunkte										Summe
ST										
KO										
GE										
CH										
IN										
GK										
All.										

Geld / Vermögen

8 Bronze

Sphärengeschwister

Name	Volk

		+/-
ST		
KO		
GE		
CH		
IN		
GK		

Initiative (K / G)		
Kritischer Treffer		
Tod		
Ausweichen		
Zauberresistenz		
Regeneration LP		
Regeneration MP		
Rüstungsschutz		

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Völkerspezifische Fertigkeiten

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-

Notizen

LP													
MP													

SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Yssano Zarsoss	Qwe	Assassine	Valcreon

Eigenschaften		+/-
Stärke	14	+2
Konstitution	10	0
Geschicklichkeit	17	+4
Charisma	9	0
Intelligenz	8	-1
Geistige Kraft	7	-1

Initiative (K / G)	17	7
Kritischer Treffer		10
Tod		-3
Ausweichen		5
Zauberresistenz		7
Körperentwicklung		0
Geistentwicklung		0
Regeneration LP	1W6+2	
Regeneration MP	-	
Rüstungsschutz		
Rüstungsabzüge	GE -	

LP		MP	
24		-	

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	5	-	5
Artistik	GE	7	+4	11
Geheime Fertigkeiten	CH	5	0	5
Heimlichkeit	GE	12	+4	16
* Verstecken +4				20
Jagen	GE	8	+4	12

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Gruppentelepathie
In den Schatten (+6 Bonus beim Verstecken)
Perfekter Wurf (+6 auf A bei Wurfmesser)
Scharfe Krallen (+3 auf bei waffenlosem Kampf)

Völkerspezifische Fertigkeiten
Chamäleonfertigkeit (+5 auf Heimlichkeit)

Charakterschwäche
Gnadenlosigkeit

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	4	3	1W6	4
Waffenloser Kampf mit Krallen		*5*	*3*	*1W6+1*	
* 2 Angriffe pro Runde	GE				
Dolch	GE	7	5	1W6+2	4
* 2 Angriffe pro Runde	GE				
Wurfmesser (25 m)	GE	10	0	1W6+2	4
* 2 Angriffe pro Runde	GE				

SPHÄRECHILD

Ausrüstung

Dolch

5 Wurfmesser im Gürtel

Charakterbeschreibung

Die Qwe sind ein freiheitsliebendes Volk. Sie kennen keine Stände, haben wenig gesellschaftliche Normen und genießen uneingeschränkte Glaubensfreiheit. Qwe kämpfen mit geringem Aufwand und allen sich bietenden Möglichkeiten, daher gelten sie als heimtückisch und verschlagen. Du stammst aus einer Familie, die seit Generationen in der Unterwelt deiner Heimatstadt G'tu verwurzelt ist. Dein Talent dich zu verbergen und deine Geschick mit dem Dolch haben dich schon früh für die Laufbahn eines Assassinen qualifiziert. Deine angeborene Chamäleonfertigkeit* hilft dir dabei. Um deine Talente weiterzuentwickeln, hast du deine Heimat verlassen und bist auf Abenteuersuche gegangen. Trotz deiner Profession hast du einen ausgeglichenen Charakter und bleibst selbst in gefährlichen Situationen ruhig. Du tötest nicht zum Spaß, bist aber ein gnadenloser Gegner, wenn du deine Waffe erst gezogen hast. Mit 1,80 m bist du normal groß für einen Qwe und mit 69 kg gut durchtrainiert.

Zauber / Magische Gegenstände

Fertigkeitspunkte

										Summe
ST										
KO										
GE										
CH										
IN										
GK										
All.										

Geld / Vermögen

5 Silber

Sphärengeschwister

Name

Volk

		+/-
ST		
KO		
GE		
CH		
IN		
GK		

Initiative (K / G)		
Kritischer Treffer		
Tod		
Ausweichen		
Zauberresistenz		
Regeneration LP		
Regeneration MP		
Rüstungsschutz		

Normale Fertigkeiten

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Völkerspezifische Fertigkeiten

Zauberfertigkeiten

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Waffenfertigkeiten

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-

Notizen

LP													
MP													

SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Nanthara Nolv	Ban Ristha	Techniker	Sol Thu'ma

Eigenschaften		+/-
Stärke	12	+1
Konstitution	9	0
Geschicklichkeit	13	+2
Charisma	7	-1
Intelligenz	15	+3
Geistige Kraft	7	-1
Initiative (K / G)	13	7
Kritischer Treffer		9
Tod		-3
Ausweichen		4
Zauberresistenz		7
Körperentwicklung		0
Geistentwicklung		-
Regeneration LP	1W6+2	
Regeneration MP	-	
Rüstungsschutz		
Rüstungsabzüge	GE -	

LP		MP	
24		-	

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Opfer
Flicker (+6 auf Reparieren)
Mechanische Empathie (+6 auf Fehlersuche / Technik)
Irres Flugmanöver (+6 auf Luftfahrzeuge im Flug)

Völkerspezifische Fertigkeiten
Technikaffinität

Charakterschwäche
Sucht ständig neue Herausforderungen

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	7	-	7
Bodenfahrzeuge	GE	7	+2	9
Handel	CH	7	-1	6
Ban sprechen	IN	12	+3	15
Ban lesen /schreiben	IN	12	+3	15
Luftfahrzeuge	GE	12	+2	14
* Navigation +4				
Naturwissenschaften	IN	9	+3	12
* Physik +4				16
Technik	IN	9	+3	12
* Schiffsreparatur +4	IN			16
Länderkunde	IN	4	+3	7
* Planetensysteme +4	IN			11
Wasserfahrzeuge	GE	8	+2	10

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	5	2	1W6-2	2
Schockwaffe	GE	7	0	1W6	2
Laserpistole	GE	8	0	2W6+2	2
* 2 Angriffe pro Runde	GE				

SPHÄRECHILD

Ausrüstung

Ruckasck mit Werkzeug
Tragbarer Minicomputer
Schockpistole
Laserpistole

Charakterbeschreibung

Wie bei allen Ban Ristha liegt dir Technik im Blut. Obwohl du in der höheren Kaste der Wissenschaftler geboren wurdest, hast du dich gerne unter die Arbeiter gemischt und ihnen beim Bau der Raumschiffe geholfen. Nach deinem Schulabschluss hast du zwar ein Ingenieurstudium angefangen, das wurde dir schnell langweilig, also hast du dich aus deinem Elternhaus geschlichen und auf einem Transporter als Mechanikerin angeheuert. Dank deiner Technikaffinität kannst du fast alles reparieren. Du bist schmal gebaut und hast lange hellbraune Haare. Du misst 2,18 m und wiegst 92 kg.

Zauber / Magische Gegenstände

Fertigkeitspunkte

										Summe
ST										
KO										
GE										
CH										
IN										
GK										
All.										

Geld / Vermögen

2100 Lak

Sphärengeschwister

Name

Volk

		+/-
ST		
KO		
GE		
CH		
IN		
GK		

Initiative (K / G)		
Kritischer Treffer		
Tod		
Ausweichen		
Zauberresistenz		
Regeneration LP		
Regeneration MP		
Rüstungsschutz		

Normale Fertigkeiten

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Völkerspezifische Fertigkeiten

Zauberfertigkeiten

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Waffenfertigkeiten

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-

Notizen

LP													
MP													

SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Olviros Onthim	Ban Ristha	Pilot	Sol Thu'ma

Eigenschaften		+/-
Stärke	13	+2
Konstitution	10	0
Geschicklichkeit	16	+3
Charisma	7	-1
Intelligenz	10	0
Geistige Kraft	9	0
Initiative (K / G)	16	9
Kritischer Treffer		10
Tod		-3
Ausweichen		5
Zauberresistenz		9
Körperentwicklung		0
Geistentwicklung		-
Regeneration LP		
Regeneration MP		
Rüstungsschutz		
Rüstungsabzüge	GE -	

LP	
23	

MP	
-	

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Opfer
Eins mit den Sternen (+6 beim Navigieren)
Kein Schlaf
Fremde Technologie (Kein Abzug bei Fremdtechnik)

Völkerspezifische Fertigkeiten
Technikaffinität

Charakterschwäche

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	7	-	7
Bodenfahrzeuge	GE	7	+3	10
Luftfahrzeuge	GE	12	+3	15
* Schwere Transporter +4				19
* Kleine Personenschiffe +4				19
* Drohnen steuern +4				19
Ban sprechen	IN	10	0	10
Ban lesen / schreiben	IN	10	0	10
Länderkunde	IN	9	0	9
Technik	IN	9	0	9
Naturwissenschaften	IN	9	0	9
Handwerk	GE	8	+3	11

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	5	2	1W6-1	3
Laserpistole	GE	10	0	2W6+3	3
* 3 Angriffe pro Runde					

SPHÄRECHILD

Ausrüstung

Laserpistole

Charakterbeschreibung

Schon als Kind hast du jede Gelegenheit genutzt dich aus der Schule zu schleichen, um den großen Raumschiffen am Raumhafen beim Starten zuzusehen. Sobald du im richtigen Alter warst, hast du deinen Pilotenschein gemacht und dich bei einer Transportfirma beworben. Kaum hast du eine Raumschiffart beherrscht, hast du deine Stelle gewechselt. Dank deiner Technikaffinität* kannst du fast alles fliegen was sich fliegen lässt. In deiner Freizeit beschäftigst du dich mit Drohnen, daher hast du auch 30 cm große Aufklärungsdrohne in deinem Besitz, die über eine zoombare Kamera, ein Mikrofon, eine Lampe und einen großen Speicher für Aufzeichnungen verfügt. Du langweilst dich schnell, bist aber für jedes Abenteuer zu haben. Je verrückter umso besser. Du bist 2,17 m groß und wiegst 103 kg,

Zauber / Magische Gegenstände

Fertigkeitspunkte

										Summe
ST										
KO										
GE										
CH										
IN										
GK										
All.										

Geld / Vermögen

2500 Lak

Sphärengeschwister

Name	Volk

		+/-
ST		
KO		
GE		
CH		
IN		
GK		

Initiative (K / G)		
Kritischer Treffer		
Tod		
Ausweichen		
Zauberresistenz		
Regeneration LP		
Regeneration MP		
Rüstungsschutz		

Normale Fertigkeiten

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Völkerspezifische Fertigkeiten

Zauberfertigkeiten

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Waffenfertigkeiten

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-

Notizen

LP													
MP													