SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Yarena Yomirad	Sinite	Dieb - Einbrecher	Valcreon

Eigenschaften		+/-
Stärke	10	0
Konstitution	9	0
Geschicklichkeit	17	+4
Charisma	9	0
Intelligenz	7	-1
Geistige Kraft	6	-2
Initiative (K / G)	17	6
Kritischer Treffer		9
Tod		-3
Ausweichen		5
Zauberresistenz		6
Körperentwicklung		1
Geistentwicklung		-
Regeneration LP	1W6+1	
Regeneration MP	-	
Rüstungsschutz		-
Rüstungsabzüge	GE -	

LP		MP	
20		-	

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	7	-	7
Sinisch sprechen	IN	8	-1	7
Artistik	GE	8	+4	12
* Unwegsames Gelände +4	GE			16
Athletik	ST	5	0	5
Einbrechen	GE	12	+4	16
* Schlösser öffnen +4	GE			20
* Taschendiebstahl +4	GE			20
Geheime Fertigkeiten	CH	7	0	7
Heimlichkeit	GE	9	+4	13
* Verstecken +4	GE			17
Künstlerische Fertigkeiten	CH	4	0	4

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Gruppentelepathie
Immer sein Seil dabei
Wandkletterer (+6 auf Athletik beim Wandklettern)
Versteckte Waffe beim Gegenüber erspüren

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	2	2	1W6	4
Dolch	GE	6	5	1W6+2	4

Völkerspezifische Fertigkeiten
-

Charakterschwäche
Leichtsinn

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

SPHÄRECHILD

Ausrüstung

Dolch
Schwarze Gesichtmaske & Kleidung
Set mit Dietrichen
Gürtel mit Beutel

Charakterbeschreibung

Vor 21 Jahren in der trostlosen Unterstadt Terombergs geboren, musstest du früh für deinen Lebensunterhalt arbeiten. Du hast deine Fingerfertigkeit genutzt, um unvorsichtige Händler um ihre Wertgegenstände zu erleichtern. Eigentlich hast du ein gutes Herz und verschenkst Geld an Freunde aus deinem Viertel, aber du neigst zur Leichtsinnigkeit, da du nach der Bewunderung deiner Diebeskollegen strebst. Das hätte dich beinahe den Kopf gekostet, weil du bei einem wohlhabenden Händler einbrechen wolltest, dessen magische Sicherung in der Gilde gefürchtet ist. Nur ein glücklicher Zufall rettete dich damals vor der Stadtwache. Es ist diese unberechenbare, nicht greifbare Zauberei, die dir manchmal Angst macht. Du kannst sie nicht erfassen oder verstehen. Trotzdem bist du tapfer und deinen Freunden gegenüber loyal. Mit 1,63 m und 55 kg Gewicht wirkst du schmal und nicht sehr robust, bist dafür aber wendig und schnell.

Zauber / Magische Gegenstände

Fertigkeitspunkte

										Summe
ST										
KO										
GE										
CH										
IN										
GK										
All.										

Geld / Vermögen

4 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
Vurloc N'tho	Vendal	Kämpfer - Soldat	Valcreon

Eigenschaften		+/-
Stärke	18	+4
Konstitution	17	+4
Geschicklichkeit	10	0
Charisma	7	-1
Intelligenz	6	-2
Geistige Kraft	7	-1
Initiative (K / G)	10	7
Kritischer Treffer		17
Tod		-5
Ausweichen		3
Zauberresistenz		7
Körperentwicklung		9
Geistentwicklung		-
Regeneration LP	2W6+1	
Regeneration MP	-	
Rüstungsschutz		4
Rüstungsabzüge	GE -4	

LP		MP	
44		-	

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	4	-	4
Athletik	ST	7	+4	11
* Ausdauerlauf +4	ST			15
Militär	KO	7	+4	11
* Militärtaktik +4	KO			15
Bodenfahrzeuge	GE	5	0	5
* Kampf vom Reittier +4	GE			9
Gesellschaftswissen	CH	4	-1	3
Ven sprechen	IN	8	-2	6

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Gruppentelepathie
Todesstoß - (einmalig A+6 / SP+3)
Schmerzlos (kein kritischer Treffer)
Kraft wie eine Stier (ST +6)

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	ST	5	2	1W6+1	4
Langschwert	ST	8	4	1W6+4	4
* 2 Angriffe pro Runde	ST				
* Entwaffnen I	ST				
Langschwert & Langschild		*8*	*10*	*1W6+4*	*4*
Langschild	GE	0	12	1W6-3	0
Wurfspeer	ST	9	0	1W6+3	4

Völkerspezifische Fertigkeiten

Charakterschwäche
Sschwarz/Weiß Denken

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

SPHÄRECHILD

Ausrüstung

Plattenrüstung
Langschwert
Langschild
2x Wurfspeer
Nammoc, Sattel & Zaumzeug

Charakterbeschreibung

Dein Volk gehört zu den großen Kriegerrassen auf Valcreon und lebt in den heißen Wüsten dieser Welt. 2,27 m Größe und 121 kg Gewicht machen dich zu einem kräftig gebauten Kämpfer. Mit 25 Jahren bist du noch jung für einen Vendal. Du hast ein sehr enges Verhältnis zu deiner Familie. Das zeigst du durch das stolze Tragen deines Wappens der Familie N'tho auf deinem Sdhild, eine behandschuhte Faust mit einem Schwert in der Hand. Du bist ein ehrenvoller, tapferer Kämpfer. Heimtücke und Verrat sind dir unbekannt. Darin liegt auch deine Schwäche - dein Denken ist stark schwarz und weiß geprägt. Es gibt nur Gut oder Böse. Du fürchtest dich vor Dingen, die du nicht mit deinem Schwert bekämpfen kannst.

Zauber / Magische Gegenstände

Fertigkeitspunkte

										Summe
ST										
KO										
GE										
CH										
IN										
GK										
All.										

Geld / Vermögen

2 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
Pvt Krgt	T'chk	Magierin	Valcreon

Eigenschaften		+/-
Stärke	6	-2
Konstitution	6	-2
Geschicklichkeit	14	+2
Charisma	9	0
Intelligenz	16	+3
Geistige Kraft	17	+4
Initiative (K / G)	14	17
Kritischer Treffer		6
Tod		-2
Ausweichen		4
Zauberresistenz		17
Körperentwicklung		0
Geistentwicklung		5
Regeneration LP	1W6+1	
Regeneration MP	3W6+6	
Rüstungsschutz		
Rüstungsabzüge	GE -	

LP		MP	
12		22	

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Gruppentelepathie
Letzter Ausweg
Magischen Gegenstand erkennen
Sicherer Zauber (Bonus von +6 auf Zauberspruch)

Völkerspezifische Fertigkeiten

Charakterschwäche
Angeber

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Luft	GK	5	+3	8
* Luftverstärkung +4	GK			12
Illusion	GK	4	+3	7
* Illusion einer Wache +4	GK			11

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	4	-	4
Geschichte	IN	8	+3	11
* Religion +4	IN			15
T'chk sprechen	IN	13	+3	16
T'chk lesen / schreiben	IN	13	+3	16
Naturwissenschaften	IN	7	+3	10
Zauberkunde	GK	10	+4	14
Medizin	IN	8	+3	11
Länderkunde	IN	8	+3	11
Bodenfahrzeuge	GE	7	+2	9

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	2	2	1W6-2	2
Dolch	GE	4	4	1W6	2

SPHÄRECHILD

Ausrüstung

Dolch
Ersatzkleidung
Nammoc, Sattel & Zaumzeug
Satteltasche
Große Reisetasche
Pergament
Tinte & Feder
Verbandsmaterial
Kochgeschirr

Charakterbeschreibung

Du gehörst zu den T'chk, einem sehr wohlhabenden Volk, das dir eine gute Schulbildung ermöglicht hat. Bei der Wahl des obersten Priesters war dein Vater leider auf der falschen Seite und wurde wegen Hochverrats hingerichtet. Deiner Mutter, deinen beiden Geschwistern und dir gelang im letzten Moment die Flucht nach Teromberg, der Hauptstadt der Siniten. Viele Jahre lang hat dich die Angst vor dem langen Arm der T'chk-Priesterschaft gelähmt, bis du deine Ausbildung als Magierin angefangen hast. Dabei hast du die Kunst der Illusion und der Luft erlernt, zwei Bereiche mit denen du jeden Gegner verwirren oder besiegen kannst. Die Zauberei hat dir Selbstbewusstsein gegeben, aber immer wieder schlägt deine T'chk-Art durch, mit deinem Wohlstand und deiner hohen Intelligenz anzugeben. Du bist mit 1,25 m Größe und 31 kg Gewicht selbst für einen T'chk schmächtig und mit 23 Jahren noch jung für eine ausgebildete Magierin.

Zauber / Magische Gegenstände

Fertigkeitspunkte

										Summe
ST										
KO										
GE										
CH										
IN										
GK										
All.										

Geld / Vermögen

6 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
Moru Merek	Sinite	Jäger	Valcreon

Eigenschaften		+/-
Stärke	16	+3
Konstitution	12	+1
Geschicklichkeit	15	+3
Charisma	8	-1
Intelligenz	7	-1
Geistige Kraft	8	-1
Initiative (K / G)	15	8
Kritischer Treffer		12
Tod		-4
Ausweichen		5
Zauberresistenz		8
Körperentwicklung		5
Geistentwicklung		-
Regeneration LP	2W6	
Regeneration MP	-	
Rüstungsschutz		2
Rüstungsabzüge	GE -2	

LP		MP	
33		-	

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	7	-	7
Jagen	GE	9	+3	12
* Spurenlesen +4				16
	IN	5	-1	4
Länderkunde	IN	5	-1	4
Naturkunde	IN	7	-1	6
Artistik	GE	7	+3	10
Athletik	ST	8	+3	11
Heimlichkeit	GE	7	+3	10
Sinisch sprechen	IN	8	-1	7

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Gruppentelepathie
Meisterschuss
Weiter Schuss
Tiersprache (1 min. / je eine Tierart)

Völkerspezifische Fertigkeiten

Charakterschwäche
Extreme Neugier

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	ST	4	3	1W6	3
* 2 Angriffe pro Runde	ST				
Langbogen	ST	12	0	2W6+2	3
* 2 Angriffe pro Runde	ST				
Dolch	GE	4	3	1W6+1	3

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

SPHÄRECHILD

Ausrüstung

Langbogen mit 20 Pfeilen im Köcher
Jagdmesser
Dolch
Lederrüstung

Charakterbeschreibung

Du bist in der Wildnis der sinitischen Steppen aufgewachsen, in der deine Eltern eine große Hütte hatten. Selbst Jäger, brachten sie dir schon früh bei, dich von der Natur zu ernähren, daher ziehst du die Einsamkeit einem Aufenthalt in der Stadt vor. Du bist ruhig, geduldig und zurückhaltend, kannst aber ein gefährlicher Feind sein. Als gut trainierter Boxer und hervorragender Bogenschütze kannst du dich im Kampf behaupten. Du bist 1,82 m groß, wiegst 73 kg und hast eine schlanke Statur. Deine Kleidung ist praktisch und wenig modisch. Mit jetzt 21 Jahren hast du dich entschlossen durch die Welt zu ziehen, weil dich deine extreme Neugier an ungewöhnliche Orte zieht.

Zauber / Magische Gegenstände

Fertigkeitspunkte										Summe
ST										
KO										
GE										
CH										
IN										
GK										
All.										

Geld / Vermögen

4 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
Ralec Pasiron	Daree	Pirat	Sol Thu'ma

Eigenschaften		+/-
Stärke	12	+1
Konstitution	10	0
Geschicklichkeit	16	+3
Charisma	9	0
Intelligenz	8	-1
Geistige Kraft	7	-1
Initiative (K / G)	16	7
Kritischer Treffer		10
Tod		-3
Ausweichen		5
Zauberresistenz		7
Körperentwicklung		1
Geistentwicklung		-.
Regeneration LP	1W6+2	
Regeneration MP	-	
Rüstungsschutz		4
Rüstungsabzüge	GE -1	

LP	MP
23	-

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	4	-4	4
Daree sprechen	IN	9	-1	8
Daree lesen / schreiben	IN	9	-1	8
Athletik	ST	7	+3	10
Heimlichkeit	GE	9	+3	12
* Verstecken +4	GE			16
Luftfahrzeuge	GE	9	+3	12
Technik	IN	7	-1	6
Bodenfahrzeuge	GE	8	+3	11

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Opfer
In der Unterwelt zuhause
Magische Hände (+6 bei Raumschiff-Reparaturen)
Schnellziehen (sofort Waffe in der Hand)

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	6	5	1W6-1	3
* 2 Angriffe pro Runde	GE				
Daakin P14 - Laserpistole	GE	9	0	2W6+3	3
* 3 Angriffe pro Runde	GE				
* Magazin überladen	GE				
Leichte Handgranate	GE	7	0	4W6+3	3
* 2 Angriffe pro Runde					

Völkerspezifische Fertigkeiten
-

Charakterschwäche
Rachsucht

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

SPHÄRECHILD

Ausrüstung

2 x Daakin P 14 - Laserpistole
Leichte Schutzweste
4 Handgranaten
Blendgranate

Charakterbeschreibung

Dein Name ist Ralec Pasiron. Du gehörst zu den Daree, dem zahlenmäßig größten Volk Sol Thu'mas. Du wurdest 21A.3477 auf Daree Sark geboren, bist also jetzt 23 Jahre alt. Du hast einen schlanken, sportlichen Körperbau, bist 1,84 m groß und wiegst 83 kg. Du warst Pilot bei der Daree-Armee. Dein Sold war dir zu niedrig, also hast du dich nach deiner Militärzeit den Piraten angeschlossen. Dein Bankkonto füllte sich stetig, dein Leben war großartig, doch dann wurdet ihr verraten. Deine Kameraden starben im Kampf. Nur dir gelang die Flucht. Deine Ausrüstung, dein Schiff, dein Geld – alles war weg. Jetzt reist du durch die Galaxis auf der Suche nach Abenteuern, um wohlhabend und einflussreich zu werden, denn irgendwann wirst du dich an dem Verräter rächen. Du bist hartnäckig und ehrgeizig, aber auch extrem risikofreudig, was dich immer wieder in Schwierigkeiten bringt.

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
Ujionera	Enrajii	Mediziner	Sol Thu'ma

Eigenschaften		+/-
Stärke	7	-1
Konstitution	6	-2
Geschicklichkeit	12	+1
Charisma	13	+2
Intelligenz	18	+4
Geistige Kraft	11	+1
Initiative (K / G)	12	11
Kritischer Treffer		6
Tod		-2
Ausweichen		4
Zauberresistenz		11
Körperentwicklung		0
Geistentwicklung		-
Regeneration LP	1W6+1	
Regeneration MP	-	
Rüstungsschutz		
Rüstungsabzüge	GE -	

LP		MP	
13		-	

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Opfer
Diagnoseblick (+6 auf Medizin bei Untersuchungen)
Xeno-Anpassung (Behandlung unbekannter Völker)
Photographisches Gedächtnis

Völkerspezifische Fertigkeiten

Charakterschwäche
Arroganz

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	7	-	7
Enraji lesen / schreiben	IN	14	+4	18
Enraji sprechen	IN	14	+4	18
Medizin	IN	12	+4	16
* Erste Hilfe +4	IN			20
Naturkunde	IN	9	+4	13
Naturwissenschaften	IN	12	+4	16
* Biologie +4	IN			20
Psychologie	CH	7	+2	9
Technik	IN	7	+4	11
Gesellschaftswissen	CH	9	+2	11
* Fremde Kulturen +4	CH			15
Geschichte	IN	9	+4	13

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	2	2	1W6-3	1
Schockstab	GE	4	1	1W6	1
Daakin P 14 - Laserpistole	GE	6	0	2W6+1	1
* 2 Angriffe pro Runde	GE				

SPHÄRECHILD

Ausrüstung

Medizinischer Scanner
Umweltscanner
Erste-Hilfe-Tasche
Großer Kleiderkoffer mit Wechselkleidung
Daakin P 14 - Laserpistole

Charakterbeschreibung

Du gehörst zu den Enraji, dem technisch mit am höchsten entwickelten Volk Sol Thu'mas. Du wurdest 11A.3472 auf Najin Arjin geboren, bist also 28 Jahre alt. Bei 2,87 Größe und 86 kg Gewicht hast eine sehr hagere Statur sowie feingliedrige Hände. Mit 15 Jahren hast du dein Studium der Medizin und der Biologie angefangen und danach eine Forschungsstelle angetreten. Dort hast du von einer alten Hochkultur namens Raan gehört, bei deren Spurensuche du zu einem rastlosen Wanderer geworden bist. Du hast deine vertraute Umgebung hinter dir gelassen und mit deiner Reise durch die Galaxie begonnen. Du nimmst einmal täglich eine Art Trank zu dir, der sowohl Nahrung ist, als auch dein Schlafbedürfnis abschaltet. Deine Klugheit hat dich arrogant werden lassen. Zusammen mit deiner ehrlichen Art, bringt dich das immer wieder in Schwierigkeiten.

Zauber / Magische Gegenstände

Fertigkeitspunkte

										Summe
ST										
KO										
GE										
CH										
IN										
GK										
All.										

Geld / Vermögen

3700 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
Valev Nuk Herc Fim	Imbany	Spion	Sol Thu'ma

Eigenschaften		+/-
Stärke	9	0
Konstitution	7	-1
Geschicklichkeit	17	+4
Charisma	16	+3
Intelligenz	12	+1
Geistige Kraft	8	-1
Initiative (K / G)	17	8
Kritischer Treffer		7
Tod		-2
Ausweichen		5
Zauberresistenz		8
Körperentwicklung		0
Geistentwicklung		-
Regeneration LP	1W6+1	
Regeneration MP	-	
Rüstungsschutz		
Rüstungsabzüge	GE -	

LP		MP	
16		-	

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	4	-	4
Geheime Fertigkeiten	CH	12	+3	15
* Fälschen +4				19
Gesellschaftswissen	CH	9	+3	12
Imbany sprechen	IN	11	+1	12
Imbany lesen / schreiben	IN	11	+1	12
Künstlerische Fertigkeiten	CH	9	+3	12
Psychologie	CH	7	+3	10
Technik	IN	10	+1	11
* Kurzschluss verursachen +4	IN			15
Einbrechen	GE	8	+4	12
* Schlösser knacken +4	GE			16
Länderkunde	IN	6	+1	7

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Opfer
Fingerabdruck fälschen
Schneller Geschlechterwechsel
Perfekte Sinne (Wahrnehmung 18 für 5 min.)

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	4	3	1W6	4
Schockwaffe (25 m)	GE	7	0	1W6+2	4
Daakin P 14 - Laserpistole	GE	8	0	2W6+4	4
* 2 Angriffe pro Runde	GE				

Völkerspezifische Fertigkeiten

Charakterschwäche
Eitelkeit

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

SPHÄRECHILD

Ausrüstung

Wärmesichtgerät
Tragbarer Minicomputer
Schockwaffe
Daakin P 14 - Laserpistole

Charakterbeschreibung

Dein Name ist Valev Nuk Herc Fim. Du gehörst zu den Imbany, einem Volk dem das Handeln im Blut liegt. Du wurdest 29A.3478 auf Va Lairon geboren, bist also 22 Jahre alt. Du bist 1,66 m groß, hast einen sehr schmächtigen, insektoiden Körperbau und wiegst daher nur 41 kg. Mit 19 Jahren hast du dich im Ministerium als „Handelsbeauftragter für Informationsgüter“ eingeschrieben und wurdest zum Spion. Deine Spezialisierung war im Bereich Einbruch und Technik. Dein erster Auftrag war hochbrisant. Du hast einem einflussreichen Computerunternehmen den Prototyp gestohlen. Daraufhin hat die Firma ein Kopfgeld von 50.000 Lak auf dich ausgesetzt. Zu deiner Sicherheit bist du untergetaucht und reist nun als Abenteurer durch die Galaxis, bis wieder Gras über die Sache gewachsen ist. Du bist intelligent und zielstrebig. Einzig deine Eitelkeit steht dir manchmal im Weg.

Zauber / Magische Gegenstände

Fertigkeitspunkte

										Summe
ST										
KO										
GE										
CH										
IN										
GK										
All.										

Geld / Vermögen

3000 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
Kaarloc co Sorlaa	Naark	Söldner - Marodeur	Sol Thu'ma

Eigenschaften		+/-
Stärke	17	+4
Konstitution	16	+3
Geschicklichkeit	13	+2
Charisma	7	-1
Intelligenz	7	-1
Geistige Kraft	6	-2
Initiative (K / G)	13	6
Kritischer Treffer		16
Tod		-5
Ausweichen		4
Zauberresistenz		6
Körperentwicklung		12
Geistentwicklung		-
Regeneration LP	2W6+1	
Regeneration MP	-	
Rüstungsschutz		12
Rüstungsabzüge	GE -3	

LP		MP	
45		-	

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	4	-	4
Athletik	ST	7	+4	11
Bodenfahrzeuge	GE	9	+2	11
Militär	KO	12	+3	15
* Sprengstoffe +4	KO			19
Naark sprechen	IN	8	-1	7
Naark lesen / schreiben	IN	8	-1	7
Jagen	GE	6	+2	8

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Opfer
Weiter Wurf
In Deckung
Untreffbar (Ausweichen verdreifacht sich für 2 Runden)

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	ST	4	3	1W6+2	4
* 2 Angriffe pro Runde	ST				
* Harter Schlag I	ST				
Energiemachete	ST	6	3	1W6+7	4
Daakin P16 - Lasergewehr	ST	12	0	3W6+4	4
* 2 Angriffe pro Runde	ST				
* 3 Angriffe pro Runde	ST				
Schwere Handgranate	ST	8	0	6W6+4	4
* 2 Angriffe pro Runde	ST				

Völkerspezifische Fertigkeiten

Charakterschwäche
Kampfrausch

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

SPHÄRECHILD

Ausrüstung

Kampfanzug (Schutz: 12)
Energiemachete
Daakin P16 - Lasergewehr
4x Handgranate (schwer)
Sprengstoff 50 gr. (10gr. = 1W6 SP) mit Fernzünder

Charakterbeschreibung

Dein Name ist Kaarloc co Sorlaa. Du gehörst zu den Naark, einem sehr patriarchalisch geprägten Volk, das 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 sehr kräftig gebaut, daher wiegst du auch 142 kg. Dein Vater war bei der Armee. Seine Waffen und Ausrüstungen haben dich schon als Kind interessiert, daher war dein Weg vorherbestimmt. Deine Heimat hat dich irgendwann gelangweilt, also reist du durch die Galaxis und suchst Herausforderungen, die deiner würdig sind. Du kämpfst mit offenem Visier und ohne Tücke, kannst aber in einen regelrechten Kampfrausch geraten, in dem du nicht mehr zu kontrollieren bist.

Zauber / Magische Gegenstände

Fertigkeitspunkte										Summe
ST										
KO										
GE										
CH										
IN										
GK										
All.										

Geld / Vermögen

2000 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	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Völkerspezifische Fertigkeiten

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-

Notizen

LP													
MP													

SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Levisa Genoth	Dera	Einbrecher	Icros

Eigenschaften		+/-
Stärke	12	+1
Konstitution	11	+1
Geschicklichkeit	16	+3
Charisma	10	0
Intelligenz	10	0
Geistige Kraft	7	-1
Initiative (K / G)	16	7
Kritischer Treffer		11
Tod		-3
Ausweichen		5
Zauberresistenz		7
Körperentwicklung		0
Geistentwicklung		-
Regeneration LP	1W6+1	
Regeneration MP	-	
Rüstungsschutz		
Rüstungsabzüge	GE -	

LP		MP	
23		-	

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	7	-	7
Artistik	GE	9	+3	12
Einbrechen	GE	12	+3	15
* Schlösser knacken +4	GE			19
Geheime Fertigkeiten	CH	7	0	7
Heimlichkeit	GE	9	+3	12
* Verstecken +4				16
Icros sprechen	IN	10	0	10
Icros lesen / schreiben	IN	10	0	10
Bodenfahrzeuge	GE	8	+3	11
Kriminologie	IN	5	0	5

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Aussehen tauschen
Katzenpfoten
Stimme verstellen
Perfekte Sinne (Wahrnehmung 18 für 5 Minuten)

Völkerspezifische Fertigkeiten
Telepathie

Charakterschwäche
Leichtsinn

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	2	2	1W6-1	3
Messer	GE	5	3	1W6+1	3
Pistole-7 mm	GE	7	0	1W6+5	3
* 2 Angriffe pro Runde	GE				
* 3 Angriffe pro Runde	GE				

SPHÄRECHILD

Ausrüstung

Messer
Pistole-7mm
Ersatzmagazin
100 Schuss Munition
Set mit Dietrichen
PKW

Charakterbeschreibung

Du wurdest im Jahr 124 NZ in einem Dorf nahe Colsem geboren, bist also jetzt 23 Jahre alt. Du bist 1,81 m groß und hast einen sportlichen Körperbau. Deine Eltern unternahmen regelmäßig mit dir Ausflüge in abgelegene Regionen, wo du mit ihnen die Freiheit des Dera spüren konntest - fliegen. Sie haben dich früh gelehrt, vorsichtig zu sein, aber dich auch immer wieder ermutigt, in unbeobachteten Momenten in die Lüfte zu steigen. Das Schicksal der Wandler im Allgemeinen und deine Kameraden liegen dir am Herzen. Du würdest keinen von ihnen im Stich lassen. Deine kumpelhafte und etwas bäuerliche Art mag bei manchen Personen Anstoß erregen, aber es ist eben genau dieses Verhalten, dass dich bei vielen sofort sympathisch macht. Manchmal wirst du aber zu sehr von deiner Leidenschaft, den Agentenfilmen, beeinflusst. Dann nimmst du Risiken nicht ernst genug und bringst dich in Gefahr. Du fürchtest dich vor Verfolgung und Unterdrückung.

Zauber / Magische Gegenstände

Fertigkeitspunkte

										Summe
ST										
KO										
GE										
CH										
IN										
GK										
All.										

Geld / Vermögen

Einkommen: 500 GE

Sphärengeschwister

Name

Volk

		+/-
ST	13	+2
KO	12	+1
GE	16*	+3
CH	10	0
IN	11	+1
GK	7	-1

Initiative (K / G)	16*	7
Kritischer Treffer		12
Tod		-4
Ausweichen		5*
Zauberresistenz		7
Regeneration LP	1W6+1	
Regeneration MP	-	
Rüstungsschutz		

Normale Fertigkeiten

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Völkerspezifische Fertigkeiten

Telepathie
Geistaussendung
Fluginstinkt

Zauberfertigkeiten

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Waffenfertigkeiten (im Flug)

Waffenfertigkeiten (im Flug)	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	2	2	1W6+1	5
Messer	GE	5	3	1W6+3	5
Pistole-7 mm	GE	7	0	1W6+7	5
* 2 Angriffe pro Runde	GE				
* 3 Angriffe pro Runde	GE				

Notizen

* In der Luft erhöht sich die GE des Dera um +4.

LP	25												
MP	-												

SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Loorn Marsk	Eot	Ermittler	Icros

Eigenschaften		+/-
Stärke	13	+2
Konstitution	10	0
Geschicklichkeit	17	+4
Charisma	11	+1
Intelligenz	11	0
Geistige Kraft	8	0
Initiative (K / G)	17	8
Kritischer Treffer		10
Tod		-3
Ausweichen		5
Zauberresistenz		8
Körperentwicklung		1
Geistentwicklung		-
Regeneration LP	1W6+1	
Regeneration MP	-	
Rüstungsschutz		
Rüstungsabzüge	GE -	

LP		MP	
24		-	

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	7	-	7
Bodenfahrzeuge	GE	12	+4	16
Icros sprechen	IN	10	+1	11
Icros lesen/schreiben	IN	10	+1	11
Kriminologie	IN	9	+1	10
Technik	IN	9	+1	10
Heimlichkeit	GE	8	+4	12
Athletik	ST	9	+2	11
Gesellschaftswissen	CH	5	+1	6

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Aussehen tauschen
Spürnase
Nicht abschüttelbar
Kletterer (Binud von +6 auf Klettern für 15 min.)

Völkerspezifische Fertigkeiten
Wärmesicht

Charakterschwäche
Gnadenlosigkeit

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	7	4	1W6+2	4
* 2 Angriffe pro Runde	GE				
* Harter Schlag I	GE				
* Harter Schlag II	GE				
Pistole-9 mm	GE	9	0	1W6+8	4
* 2 Angriffe pro Runde	GE				

SPHERECHILD

Ausrüstung

Pistole-9mm
Ersatzmagazin
100 Schuss Munition
Kleiner Laptop
KO-Tropfen
PKW

Charakterbeschreibung

Du wurdest im Jahr 121 NZ in einem kleinen Dorf in Lotem als Regul Arsenkt geboren, musstest aber eine andere Identität annehmen, weil du als Kronzeuge gegen das organisierte Verbrechen ausgesagt hast. Du bist jetzt 26 Jahren alt und wohnst in der Hafenstadt Kemen. Du bist 1,78 m groß und wiegst 71 kg, mit einem schlanken aber durchtrainierten Körper. Du hast kein Problem mit dem Einsatz von Giften und Drogen um ans Ziel zu gelangen. Zu deinen Stärken gehört deine Ruhe in gefährlichen Situationen. Wenn deine Geduld aber einmal überschritten ist, kennst du keine Gnade und kannst dich völlig vergessen.

Zauber / Magische Gegenstände

Fertigkeitspunkte

										Summe
ST										
KO										
GE										
CH										
IN										
GK										
All.										

Geld / Vermögen

Einkommen: 700 GE

Sphärengeschwister

Name	Volk
Loorn Marsk	Eot

		+/-
ST	16	+3
KO	12	+1
GE	24	+7
CH	11	+1
IN	9	0
GK	8	-1

Initiative (K / G)	24	8
Kritischer Treffer		12
Tod		-4
Ausweichen		8
Zauberresistenz		8
Regeneration LP	1W6+1	
Regeneration MP	-	
Rüstungsschutz		

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	7	-	7
* Gehör				17
Bodenfahrzeuge	GE	12	+7	19
Heimlichkeit	GE	8	+7	15
Athletik	ST	9	+3	12

Völkerspezifische Fertigkeiten

Wärmesicht
Giftdrüse
Gehör-Wahrnehmung +10

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	7	4	1W6+5	7
* 2 Angriffe pro Runde	GE				
* Harter Schlag I	GE				
* Harter Schlag II	GE				
Pistole-9 mm	GE	9	0	1W6+11	7
* 2 Angriffe pro Runde	GE				

Notizen

LP	29												
MP	-												

SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Rojska Lestim	Barwi	Soldat	Icros

Eigenschaften		+/-
Stärke	17	+4
Konstitution	17	+4
Geschicklichkeit	12	+1
Charisma	8	-1
Intelligenz	8	-1
Geistige Kraft	7	-1
Initiative (K / G)	17	7
Kritischer Treffer		-
Tod		-5
Ausweichen		4
Zauberresistenz		7
Körperentwicklung		8
Geistentwicklung		-
Regeneration LP	2W6+1	
Regeneration MP	-	
Rüstungsschutz		
Rüstungsabzüge	GE -	

LP		MP	
42		-	

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Aussehen tauschen
Schießen im Rennen
Beidhändiges Schießen (3 Runden ohne Abzüge)
Weiter Wurf (Wurfweite x 2 bei Handgranaten)

Völkerspezifische Fertigkeiten
Starker Organismus

Charakterschwäche
Verantwortungslosigkeit

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	4	-	4
Athletik	ST	7	+4	11
Bodenfahrzeuge	GE	7	+1	8
Militär	KO	12	+4	16
* Sprengstoffe +4	KO			20
Luftfahrzeuge	GE	6	+1	7
Icros sprechen	IN	9	-1	8
Icros lesen/schreiben	IN	9	-1	8

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	ST	9	4	1W6+1	4
* 2 Angriffe pro Runde	ST				
Pistole-11mm	ST	12	0	2W6+5	4
* 2 Angriffe pro Runde	ST				
* 3 Angriffe pro Runde	ST				
Handgranate	GE	6	0	4W6+1	1
Granatwerfer	GE	6	0	3W6+1	1

SPHÄRECHILD

Ausrüstung

2 x Pistole-11mm
2 x Ersatzmagazin
100 Schuss Munition
4 Handgranaten
Granatwerfer & 10 Granaten
PKW

Charakterbeschreibung

Du wurdest im Jahr 125 NZ in Lorko geboren. Du fühlst dich in dieser Stadt immer noch wohl. Du gehörst zu den Barwi, unverwandelt 1,82 m groß und kräftig gebaut – verwandelt 2,41 m groß und eine Furcht einflößende Gestalt. Mit 22 Jahren bist du immer noch unverantwortlich und chaotisch. Das Leben ist da, um Spaß zu haben. Deine Kameraden und deine Arbeit sind dir wichtig. Du glaubst, dass du für die Wandler auf Icros einen wichtigen Beitrag leistest, und das erfüllt dich mit Zufriedenheit. Schon als Kind haben Waffen eine Faszination auf dich ausgeübt und so war die Wahl deines beruflichen Werdegangs vorhersehbar. Du fürchtest den Tod, daher lebst du so intensiv wie möglich. Vor jedem Einsatz zittern dir die Knie, aber dein Stolz lässt es nicht zu, dass du Angst zeigst. Meist stürzt du dich dann trotzig als Erster in den Kampf, nur um deine Furcht zu bekämpfen.

Zauber / Magische Gegenstände

Fertigkeitspunkte

										Summe
ST										
KO										
GE										
CH										
IN										
GK										
All.										

Geld / Vermögen

Einkommen: 500 GE

Sphärengeschwister

Name	Volk
Rojska Lestim	Barwi

		+/-
ST	24	+7
KO	23	+7
GE	16	+3
CH	8	-1
IN	8	-1
GK	7	-1

Initiative (K / G)	16	7
Kritischer Treffer		-
Tod		-7
Ausweichen		5
Zauberresistenz		7
Regeneration LP	2W6+2	
Regeneration MP	-	
Rüstungsschutz		

Völkerspezifische Fertigkeiten

Starker Organismus
Natürliche Regeneration von 1 LP pro Runde
Natürlicher Rüstungsschutz von 6

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	4	-	4
Athletik	ST	7	+4	14
Bodenfahrzeuge	GE	7	+3	10
Militär	KO	12	+7	19
* Sprengstoffe +4	KO			23
Luftfahrzeuge	GE	6	+3	9

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	ST	9	4	1W6+4	7
* 2 Angriffe pro Runde	ST				
Pistole-11mm	ST	12	0	2W6+8	7
* 2 Angriffe pro Runde	ST				
* 3 Angriffe pro Runde	ST				
Handgranate	GE	6	0	4W6+3	
Granatwerfer	GE	6	0	3W6+3	

Notizen

LP	55												
MP	-												

SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Arsgon Vied	Fre	Zaubermeister	Icros

Eigenschaften		+/-
Stärke	9	0
Konstitution	9	0
Geschicklichkeit	10	0
Charisma	11	+1
Intelligenz	16	+3
Geistige Kraft	18	+4

Initiative (K / G)	10	18
Kritischer Treffer		9
Tod		-3
Ausweichen		3
Zauberresistenz		18
Körperentwicklung		0
Geistentwicklung		5
Regeneration LP	1W6+1	
Regeneration MP	3W6+6	
Rüstungsschutz		
Rüstungsabzüge	GE -	

LP		MP	
18			

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Aussehen tauschen
Blitzzauber
Letzter Zauber
Lügen erkennen (+6 auf Psychologie für 1 Stunde)

Völkerspezifische Fertigkeiten
Nachtsicht

Charakterschwäche
Arroganz

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	4	-	4
Icros sprechen	IN	13	+3	16
Icros lesen/schreiben	IN	13	+3	16
Heimlichkeit	GE	7	0	7
* Verstecken +4	GE			11
Psychologie	CH	7	+1	8
Zauberkunde	GK	12	+4	16
Geschichte	IN	8	+3	11
Medizin	IN	8	+3	11
Geisteswissenschaften	IN	8	+3	11
Bodenfahrzeuge	GE	5	0	5

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	2	2	1W6-4	0
Pistole-7mm	GE	8	0	1W6+2	0
* 2 Angriffe pro Runde					

SPHÄRECHILD

Ausrüstung

Pistole-7mm
Ersatzmagazin
50 Schuss Munition
Kleiner Laptop
Erste-Hilfe-Kasten
PKW

Charakterbeschreibung

Du wurdest im Jahre 120 NZ in Sewen, der Hauptstadt des Kontinents Valve geboren. Du bist jetzt 27 Jahre alt und 1,80 groß. Wenn du dich verwandelst, verlierst du 40% deiner Körpermasse. Du wirst bleich und hager. Den größten Teil deines Lebens hast du mit dem Studium der Magie verbracht, eines Fachs, von dem viele Bewohner dieser Welt nicht einmal glauben, dass es existiert. Die Fre sind die einzigen Kreaturen auf der Sphäre, die zaubern können. Du bist ruhig, zurückhaltend und gebildet, verachtest aber jede Form von unzivilisiertem Verhalten und hast ein Problem mit dummen Leuten.

Zauber / Magische Gegenstände

Fertigkeitspunkte

										Summe
ST										
KO										
GE										
CH										
IN										
GK										
All.										

Geld / Vermögen

Einkommen: 900 GE

Sphärengeschwister

Name	Volk
Arsgon Vied	Fre

		+/-
ST	9	0
KO	9	0
GE	12	+1
CH	11	+1
IN	16	+3
GK	20	+5

Initiative (K / G)	12	20
Kritischer Treffer		9
Tod		-3
Ausweichen		4
Zauberresistenz		20
Regeneration LP	1W6+1	
Regeneration MP	3W6+6	
Rüstungsschutz		

Völkerspezifische Fertigkeiten

Nachtsicht
Verschwimmen
Telekinese

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Heimlichkeit	GE	7	+1	8
* Verstecken +4	GE			12
Zauberkunde	GK	12	+5	17
Bodenfahrzeuge	GE	5	+	6

Zauberfertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Lebensmagie	GK	5	+5	10
* Heilung +4	GK			14
Erde	GK	4	+5	9
* Schadenszauber +4	GK			13

Waffenfertigkeiten	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	2	2	1W6-3	1
Pistole-7mm	GE	8	0	1W6+3	+1

Notizen

LP	18												
MP	25												