

# SPHERECHILD

Name
Yarena Yomirad

Volk
Sinite

Profession
Dieb

Sphäre
Valcreon

Eigenschaften	
Stärke	10
Konstitution	9
Geschicklichkeit	17
Charisma	9
Intelligenz	7
Geistige Kraft	6

LP	MP
20	-

Ausweichen	5
Zauberresistenz	6
Initiative	17

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	7
Artistik	12
Einbrechen	16
* Schlösser öffnen +4	20
* Taschendiebstahl +4	20
Geheime Fertigkeiten	7
Heimlichkeit	13
* Verstecken +4	17

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	2	2	1W6-4	0
Dolch	6	5	1W6+2	4

Zauberfertigkeiten	Wert
-	



Kräfte
Eigenschafts- und Fertigungsübernahme
Gruppentelepathie
Immer ein Seil dabei

**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.

Ausrüstung & Besonderheiten
Set mit Dietrichen

# SPHERECHILD

Name	Vurloc N'tho
------	--------------

Volk	Vendal
------	--------

Profession	Kämpfer
------------	---------

Sphäre	Valcreon
--------	----------

Eigenschaften	
Stärke	18
Konstitution	17
Geschicklichkeit	10
Charisma	7
Intelligenz	6
Geistige Kraft	7

LP	MP		
42	-		

Ausweichen	4
Zauberresistenz	7
Initiative	10

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	4
Athletik	10
Militär	10
Bodenfahrzeuge	5
* Kampf vom Reittier +4	9

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	8	4	1W6+1	4
Kriegsschwert	13	9	2W6+2	4
* 2 Angriffe pro Runde				
* Entwaffnen				
Wurfspeer	9	0	1W6+3	4

Zauberfertigkeiten	Wert
-	



Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitenübernahme
Gruppentelepathie
Todesstoß - einmalig für einen Angriff A+6 / SP+3

**Charakterbeschreibung**

Dein Volk gehört zu den großen Kriegervölkern 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, 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.

Ausrüstung & Besonderheiten
Plattenrüstung (Schutz 4)

# SPHERECHILD

Name
Pvt Krgt

Volk
T'chk

Profession
Magierin

Sphäre
Valcreon

Eigenschaften	
Stärke	6
Konstitution	6
Geschicklichkeit	14
Charisma	9
Intelligenz	16
Geistige Kraft	17

LP	MP
13	20

Ausweichen	4
Zauberresistenz	17
Initiative (zaubern)	17

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	4
Geschichte	10
* Religion +4	14
Lesen & schreiben	15
Naturwissenschaften	10
Zauberkunde	13

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	2	2	1W6-5	-2
Dolch	2	3	1W6	2

Zauberfertigkeiten	Wert
Luft	9
* Luftverstärkung +4	13
Illusion	8



Kräfte
Eigenschafts- und Fertigungsübernahme
Gruppentelepathie
Sicherer Zauber (Bonus von +6 auf den gewünschten Zauber)

**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 schwächling und mit 23 Jahren noch jung für eine ausgebildete Magierin.

Zaubersprüche
Luftschadenszauber (10 m Reichweite, 2W6 SP) – Probe: 15 / Bei 3W6 SP – Probe: 18
Luftkontrolle (2x2x2 m Fläche, 1 Minute Wirkungsdauer, 10 m Reichweite) – Probe: 10 / Bei 5 Minuten Wirkungsdauer – Probe: 11
Luftverstärkung (2x2x2 m Fläche, 5 Minuten Wirkungsdauer, 75 kg Gewicht) – Probe: 18 / Bei 4x4x4 m Fläche oder 105 kg – Probe: 20
Illusion erschaffen (2x2x2 m Fläche, 5 Minuten Wirkungsdauer) – Probe: 12 / Mit Befehl - Probe: 13 / Mit Befehl & Sprache - Probe: 18

# SPHERECHILD

Name	Moru Merek
------	------------

Volk	Sinite
------	--------

Profession	Jäger
------------	-------

Sphäre	Valcreon
--------	----------

Eigenschaften	
Stärke	16
Konstitution	12
Geschicklichkeit	15
Charisma	8
Intelligenz	7
Geistige Kraft	8
Ausweichen	5
Zauberresistenz	8
Initiative	15

LP	MP
33	-

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	7
Naturkunde	7
Jagen	12
* Spurenlesen +4	16
Artistik	9
Athletik	8

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	8	5	1W6	3
* 2 Angriffe pro Runde				
Langbogen	10	0	2W6+3	3
* 2 Angriffe pro Runde				

Zauberfertigkeiten	Wert
-	



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

**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.

Ausrüstung & Besonderheiten
Langbogen mit 20 Pfeilen im Köcher
Jagdmesser

# SPHERECHILD

Name	Ralec Pasiron
------	---------------

Volk	Daree
------	-------

Profession	Pirat
------------	-------

Sphäre	Sol Thu'ma
--------	------------

Eigenschaften	
Stärke	12
Konstitution	10
Geschicklichkeit	16
Charisma	9
Intelligenz	8
Geistige Kraft	7

LP	MP		
23	-		

Ausweichen	5
Zauberresistenz	7
Initiative	16

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	4
Artistik	11
Heimlichkeit	12
* Verstecken +4	16
Luftfahrzeuge	12

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	3	5	1W6-1	3
Daakin P 16 - Laserpistole	9	0	2W6+3	3
* 3 Angriffe pro Runde				
Leichte Handgranate	7	0	4W6+3	3

Zauberfertigkeiten	Wert
-	



Kräfte
Eigenschafts- und Fertigungsübernahme
Opfer
Schnellziehen (sofort Waffe in der Hand)

**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 wurden 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.

Ausrüstung & Besonderheiten
Rauchgranate

# SPHERECHILD

Name	Ujionera
------	----------

Volk	Enrajii
------	---------

Profession	Mediziner
------------	-----------

Sphäre	Sol Thu'ma
--------	------------

Eigenschaften	
Stärke	7
Konstitution	6
Geschicklichkeit	12
Charisma	13
Intelligenz	18
Geistige Kraft	11

LP	MP		
14	-		

Ausweichen	4
Zauberresistenz	11
Initiative	12

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	4
Medizin	13
* Erste Hilfe +4	17
Naturwissenschaft	13
Psychologie	9

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	2	4	1W6-3	1
Schockstab	4	1	1W6	1
Daakin P 16 - Laserpistole	5	0	2W6+1	1
* 2 Angriffe pro Runde				

Zauberfertigkeiten	Wert
-	



Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitenübernahme
Opfer
Diagnoseblick (+6 auf Medizin bei Untersuchungen)

**Charakterbeschreibung**

Du gehörst zu den Enrajii, 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 79 kg Gewicht hast du 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.

Ausrüstung & Besonderheiten
Medizinischer Scanner
Erste-Hilfe-Koffer

# SPHERECHILD

Name
Valev Nuk Herc Fim

Volk
Imbany

Profession
Spion

Sphäre
Sol Thu'ma

Eigenschaften	
Stärke	9
Konstitution	7
Geschicklichkeit	17
Charisma	16
Intelligenz	12
Geistige Kraft	8

LP	MP		
17	-		

Ausweichen	5
Zauberresistenz	8
Initiative	17

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	4
Einbrechen	12
* Schlösser knacken +4	16
Geheime Fertigkeiten	12
Technik	11
* Kurzschluss verursachen +4	15

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	4	4	1W6	4
Schockwaffe (25 m)	7	0	1W6+2	4
Daakin P 16 - Laserpistole	8	0	2W6+4	4
* 2 Angriffe pro Runde				

Zauberfertigkeiten	Wert
-	



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

**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 schwächigen, 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.

Ausrüstung & Besonderheiten
Wärmesichtgerät
Tragbarer Minicomputer

# SPHERECHILD

Name
Kaarloc co Sorlaa

Volk
Naark

Profession
Marodeur

Sphäre
Sol Thu'ma

Eigenschaften	
Stärke	17
Konstitution	16
Geschicklichkeit	13
Charisma	7
Intelligenz	7
Geistige Kraft	6

LP	MP
42	-

Ausweichen	4
Zauberresistenz	6
Initiative	13

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	4
Athletik	11
Bodenfahrzeuge	9
Militär	12
* Sprengstoffe +4	16

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	7	3	1W6+1	4
* 2 Angriffe pro Runde				
Energiemachete	6	3	1W6+7	4
Daakin P14 - Lasergewehr	12	0	3W6+4	4
* 2 Angriffe pro Runde				
Schwere Handgranate	8	0	6W6+4	4

Zauberfertigkeiten	Wert
-	



Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitenübernahme
Opfer
Untreffbar (Ausweichenwert verdreifacht sich für 2 Runden)

**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.

**Ausrüstung & Besonderheiten**

Kampfanzug (Schutz: 12)  
 Sprengstoff 50 gr. (10gr. = 1W6 SP) mit Fernzünder