

# SPHERECHILD

Name	Irmina Idan
------	-------------

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

Profession	Kriegstänzer
------------	--------------

Sphäre	Valcreon
--------	----------

Eigenschaften	
Stärke	17
Konstitution	11
Geschicklichkeit	12
Charisma	7
Intelligenz	9
Geistige Kraft	11

LP	MP		
35	14		

Ausweichen	4
Zauberresistenz	11
Initiative	12

Normale Fertigkeiten	Gesamt
Wahrnehmung	7
* Gehör-Wahrnehmung +4	11
Athletik	13
* Ausdauerlauf +4	17
Geschichte	5
Naturkunde	4
Zauberkunde	6
* Todesmagische Zauberei +4	10

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	4	3	1W6+1	4
* 2 Angriffe pro Runde				
Kampfspeer	8	4	1W6+4	4
* Entwaffnen				
* Schmerzen (nur Kriegstänzer)*				

Zauberfertigkeiten	Gesamt
-	



Kräfte
Eigenschafts- und Fertigungsübernahme
Gruppentelepathie
Erster im Kampf

**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 besiegt werden 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.

**Ausrüstung & Besonderheiten**

\* Die Ausprägungen der Kriegstänzer vermischen Kampf und Magie. Jede Anwendung einer Kampfausprägung (hier „Schmerzen“) kostet einen Magiepunkt (MP). Obwohl dies auch ein todesmagischer Angriff ist, hat der Gegner keine Zauberresistenz. Gelingt der Angriff mit „Schmerzen“, erleidet das Opfer für fünf Minuten starke Pein. Alle seine Proben werden mit einem Abzug von -3 versehen. Diese sind aber nicht kumulativ, eine mehrfache Anwendung führt nicht zu erhöhten Abzügen. Die Schmerzen können vom Kriegstänzer auch vorzeitig aufgelöst werden.

# SPHERECHILD

Name	Nanthara Nolv
------	---------------

Volk	Ban Ristha
------	------------

Profession	Techniker
------------	-----------

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

Eigenschaften	
Stärke	12
Konstitution	9
Geschicklichkeit	13
Charisma	7
Intelligenz	15
Geistige Kraft	7

LP	MP		
22	-		

Ausweichen	4
Zauberresistenz	7
Initiative	13

Normale Fertigkeiten	Gesamt
Wahrnehmung	4
Bodenfahrzeuge	9
Luftfahrzeuge	13
* Navigation +4	17
Naturwissenschaften	15
* Physik +4	19
Technik	15
* Schiffsreparatur +4	19

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	2	2	1W6-2	1
Daakin P 16 - Laserpistole	7	0	2W6+2	2
* 2 Angriffe pro Runde				

Zauberfertigkeiten	Gesamt
-	



Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitenübernahme
Opfer
Alles-Reparierer (+6 Bonus bei einer Reparatur von technischem Gerät)

**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.

**Ausrüstung & Besonderheiten**

\* Technikaffinität - Nanthara darf bei jeder Probe auf „Technik“ mit zwei W20 würfeln und sich das bessere Würfelergebnis herausuchen.

# SPHERECHILD

Name
Yssano Zarsoss

Volk
Qwe

Profession
Assassine

Sphäre
Valcreon

Eigenschaften	
Stärke	14
Konstitution	10
Geschicklichkeit	17
Charisma	9
Intelligenz	8
Geistige Kraft	7

LP	MP		
25	-		

Ausweichen	5
Zauberresistenz	7
Initiative	17

Normale Fertigkeiten	Gesamt
Wahrnehmung	7
Artistik	11
Geheime Fertigkeiten	8
Heimlichkeit	13
* Verstecken +4	17
Jagen	12

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	2	2	1W6-1	2
Dolch	9	6	1W6+2	4
* 2 Angriffe pro Runde				
Wurfmesser	10	0	1W6+2	4
* 2 Angriffe pro Runde				

Zauberfertigkeiten	Gesamt
-	



Kräfte
Eigenschafts- und Fertigungsübernahme
Gruppentelepathie
In den Schatten (+6 Bonus beim Verstecken)

**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 Abenteuere suchung 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.

**Ausrüstung & Besonderheiten**

\* Chamäleonfertigkeit - Diese Fertigkeit erlaubt dir die Anpassung der Körperfarbe an die Umgebung – du kannst mit deiner Umwelt farblich verschmelzen, was dir einen Bonus von +5 auf Heimlichkeit (Verstecken) gibt. Die Anpassung erfolgt bewusst und lässt sich nur für den ganzen Körper durchführen, nicht für einzelne Körperteile. Hiermit können weder Muster noch farbliche Übergänge erschaffen werden. Die Anpassung der Körperfarbe dauert zwei Runden. Spätestens im Schlaf oder bei Bewusstlosigkeit, nimmt dein Körper wieder seine natürliche Farbe an.

# SPHERECHILD

Name
Olviros Onthim

Volk
Ban Ristha

Profession
Pilot

Sphäre
Sol Thu'ma

Eigenschaften	
Stärke	13
Konstitution	10
Geschicklichkeit	16
Charisma	7
Intelligenz	10
Geistige Kraft	9

LP	MP
24	-

Ausweichen	5
Zauberresistenz	9
Initiative	16

Normale Fertigkeiten	Gesamt
Wahrnehmung	4
Bodenfahrzeuge	10
Luftfahrzeuge	12
* Schwere Transporter +4	16
* Kleine Personenschiffe +4	16
* Drohnen steuern +4	16
Technik	9

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	5	2	1W6-1	2
Daakin P 16 - Laserpistole	10	0	2W6+3	3
* 3 Angriffe pro Runde				

Zauberfertigkeiten	Gesamt
-	



Kräfte
Eigenschafts- und Fertigungsübernahme
Opfer
Fremde Technologie verstehen (Keine Abzüge bei Nutzung fremder Technologie)

**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,

**Ausrüstung & Besonderheiten**

\* Technikaffinität - Olviros darf bei jeder Probe auf „Luftfahrzeuge“ mit zwei W20 würfeln und sich das bessere Würfelergbnis herausuchen.