# 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 | |
|---|---|
| 20 | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| MP | |
|---|---|
| - | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Kräfte |
|---|
| Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme |
| Gruppentelepathie |
| |
| Immer sein Seil dabei |
| Wandkletterer (+6 auf Athletik beim Wandklettern) |
| Perfekte Orientierung |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

| Völkerspezifische Fertigkeiten |
|---|
| - |
| |
| |

| Charakterschwäche |
|---|
| Leichtsinn |

| Zauberfertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| 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 |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

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

# 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 | | - | |

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

| Völkerspezifische Fertigkeiten |
|---|
| |
| |
| |

| Charakterschwäche |
|---|
| Schwarz/Weiß Denken |

| Zauberfertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| 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 |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| 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 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

# 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 | |
|---|---|
| 12 | |

| MP | |
|---|---|
| 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 | | |

## Völkerspezifische Fertigkeiten

## Normale Fertigkeiten

| Normale Fertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

## 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 | | - | |

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

| Völkerspezifische Fertigkeiten |
|---|
| |

| Charakterschwäche |
|---|
| Extreme Neugier |

| Zauberfertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|

| Normale Fertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| Wahrnehmung | - | 7 | - | 7 |
| | | | | |
| Jagen | GE | 9 | +3 | 12 |
| * Spurenlesen +4 | | | | 16 |
| | | | | |
| 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 |

| 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 |

# 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

| 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 |
|---|---|---|---|
| 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 | | - | |

| 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 |
|---|---|---|---|---|

| 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 |

| 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 |
|---|---|---|---|
| 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 | | - | |

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

| Völkerspezifische Fertigkeiten |
|---|
| - |

| Charakterschwäche |
|---|
| Rachsucht |

| Zauberfertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|

| 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 |

| 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 | | | | | |

# 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 |
| Sinnesübernahme |
| |
| 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 | | - | |

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

| Völkerspezifische Fertigkeiten |
|---|
| |
| |
| |

| Charakterschwäche |
|---|
| Eitelkeit |

| Zauberfertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

| 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 |

| 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 | | | | |

# 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 | | - | |

| Kräfte |
|---|
| Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme |
| Sinnesübernahme |
| |
| Weiter Wurf |
| In Deckung |
| Natürliche Rüstung (+3 Rüstungsschutz für 5 min.) |

| Völkerspezifische Fertigkeiten |
|---|

| Charakterschwäche |
|---|
| Kampfrausch |

| Zauberfertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|

| 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 |

| 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 | | | | |

# 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

| 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 | | MP | |
|---|---|---|---|
| 23 | | - | |

| 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 | | | | | | | | | | | | | |

# 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 | | - | |

| 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 |
|---|---|---|---|---|

| 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 |

| 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 | | |

## Völkerspezifische Fertigkeiten

Telepathie
Geistaussendung
Fluginstinkt

## Normale Fertigkeiten

| Normale Fertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

## 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 | | - | |

| 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 |
|---|---|---|---|---|

| 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 |

| 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 | | |

| 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 |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

## Völkerspezifische Fertigkeiten

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

| 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 | | |

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

## Völkerspezifische Fertigkeiten

Nachtsicht
Verschwimmen
Telekinese

| 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 | | | | | | | | | | | | |

# SPHERECHILD

| Name | Volk | Profession | Sphäre |
|---|---|---|---|
| Yazhod Gon Borud | Cirask | Kämpfer | Ma Ika |

| Eigenschaften | | +/- |
|---|---|---|
| Stärke | 18 | +4 |
| Konstitution | 16 | +3 |
| Geschicklichkeit | 13 | +2 |
| Charisma | 9 | 0 |
| Intelligenz | 8 | -1 |
| Geistige Kraft | 7 | -1 |

| | | |
|---|---|---|
| Initiative (K / G) | 13 | 7 |
| Kritischer Treffer | | 16 |
| Tod | | -5 |
| Ausweichen | | 4 |
| Zauberresistenz | | 7 |
| Körperentwicklung | | 10 |
| Geistentwicklung | | - |
| Regeneration LP | 2W6+1 | |
| Regeneration MP | - | |
| Rüstungsschutz | | 2 |
| Rüstungsabzüge | GE -1 | |
| Furchtresistenz | | 16 |

| LP | | MP | |
|---|---|---|---|
| 44 | | - | |

| Kräfte |
|---|
| Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme |
| Aussehen tauschen |
| Stürmer (Bis zu 50 m in halber Zeit rennen) |
| Nicht gelernte Waffenausprägung (1 Minute) |
| Flasche mit Wasser (1 Liter) |

| Völkerspezifische Fertigkeiten |
|---|

| Charakterschwäche |
|---|
| Schnell beleidigt |

| Zauberfertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|

| Normale Fertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| Wahrnehmung | - | 4 | - | 4 |
| Athletik | ST | 14 | +4 | 18 |
| * Klettern +4 | ST | | | 22 |
| Militär | KO | 8 | +3 | 11 |
| * Überleben +4 | KO | | | 15 |
| Artistik | GE | 8 | +2 | 10 |
| Jagen | GE | 7 | +2 | 9 |
| Zauberkunde | GK | 4 | -1 | 3 |
| Cirask sprechen | IN | 8 | -1 | 7 |
| Kylorm sprechen | IN | 4 | -1 | 3 |

| Waffenfertigkeiten | Abh. | A | P | SP | +/- |
|---|---|---|---|---|---|
| Waffenloser Kampf | ST | 5 | 2 | 1W6+1 | 4 |
| * 2 Angriffe pro Runde | ST | | | | |
| Säbel | ST | 11 | 6 | 1W6+4 | 4 |
| * 2 Angriffe pro Runde | ST | | | | |
| * Entwaffnen I | ST | | | | |
| Bogen | ST | 10 | 0 | 2W6+3 | 4 |

# SPHERECHILD

## Ausrüstung

Säbel

Leichte Schutzweste

Bogen

20 Pfeile

## Charakterbeschreibung

Geboren im Jahr 865 bist du jetzt 26 Jahre alt. Bei 1,77 m sieht man deiner athletischen Figur das jahrelange harte Training an. Du stammst aus einer langen Ahnenreihe an Kämpfern aus Murza ad Dazan ab, die schon dem obersten Rat der Cirask gedient haben. Stolz hast du den Auftrag angenommen nach Kylorm zu gehen und die Bedrohung durch die Geister zu erforschen und wie diese zu bekämpfen sind. In der Nähe der dortigen Küste wurde dein Schiff von Geistern angegriffen. Alle starben, außer dir. Das ist ein Jahr her. Bis heute ist die Krallennarbe auf deinem Rücken zu sehen. Du bist ein ernster, disziplinierter Mann, der sein Volk und seine Aufgabe über alles stellt. Du bist fruchtlos und würdest niemals Freunde im Stich lassen.

## Zauber / Magische Gegenstände

| Fertigkeitspunkte | | | | | | | | | | Summe |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ST | | | | | | | | | | |
| KO | | | | | | | | | | |
| GE | | | | | | | | | | |
| CH | | | | | | | | | | |
| IN | | | | | | | | | | |
| GK | | | | | | | | | | |
| All. | | | | | | | | | | 100 |

## Geld / Vermögen

90 Kronen

## Sphärengeschwister

| Normale Fertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

| Waffenfertigkeiten | Abh. | A | P | SP | +/- |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

# SPHERECHILD

| Name | Volk | Profession | Sphäre |
|---|---|---|---|
| Enawijucha Amecho | Arkyrd | Entdeckerin | Ma Ika |

| Eigenschaften | | +/- |
|---|---|---|
| Stärke | 10 | 0 |
| Konstitution | 11 | +1 |
| Geschicklichkeit | 15 | +3 |
| Charisma | 14 | +2 |
| Intelligenz | 11 | +1 |
| Geistige Kraft | 9 | 0 |

| | | |
|---|---|---|
| Initiative (K / G) | 15 | 9 |
| Kritischer Treffer | | 11 |
| Tod | | -3 |
| Ausweichen | | 5 |
| Zauberresistenz | | 9 |
| Körperentwicklung | | 1 |
| Geistentwicklung | | 1 |
| Regeneration LP | 1W6+2 | |
| Regeneration MP | - | |
| Rüstungsschutz | | - |
| Rüstungsabzüge | GE | - |

| Furchtresistenz | 15 |
|---|---|

| LP | | MP | |
|---|---|---|---|
| 22 | | - | |

| Normale Fertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| Wahrnehmung | - | 11 | - | 11 |
| Bodenfahrzeuge | GE | 7 | +3 | 10 |
| Gesellschaftswissen | CH | 10 | +2 | 12 |
| * Fremde Kulturen +4 | | | | 16 |
| Jagen | GE | 9 | +3 | 12 |
| Länderkunde | IN | 11 | +1 | 12 |
| * Region Arkyrd +4 | IN | | | 15 |
| Arkyrd sprechen | IN | 10 | +1 | 11 |
| Arkyrd lesen/schreiben | IN | 10 | +1 | 11 |
| Kylorm sprechen | IN | 6 | +1 | 7 |
| Einbrechen | GE | 7 | +3 | 10 |
| Athletik | ST | 5 | 0 | 5 |
| Naturkunde | IN | 5 | +1 | 6 |
| * Essbare Pflanzen +4 | IN | | | 10 |
| Zauberkunde | GK | 7 | 0 | 7 |

| Kräfte |
|---|
| Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme |
| Aussehen tauschen |
| Auf Wasser laufen (2 Runden) |
| Keine Ausdünstung (Geruch = 0) |
| Gute Orientierung (+6 Naturkunde) |

| Völkerspezifische Fertigkeiten |
|---|

| Charakterschwäche |
|---|
| Extreme Neugier |

| Zauberfertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|

| Waffenfertigkeiten | Abh. | A | P | SP | +/- |
|---|---|---|---|---|---|
| Waffenloser Kampf | GE | 2 | 2 | 1W6-1 | 3 |
| Pistole | GE | 9 | 0 | 1W6+1 | 3 |

# SPHERECHILD

## Ausrüstung

Pistole und Munition
Kletterseil & Haken
Überlebensausrüstung
Fernglas
Landkarten
Kompass

## Charakterbeschreibung

Im Jahr 869 geboren, bist du gerade erst 22 Jahre alt. Mit 1,68 m und einer hageren Gestalt wirkst du zerbrechlich, wobei dich der Dschungel Arkyrds abgehärtet hat. Als hätte man deine Naturverbundenheit erahnt, trägst du den Beinamen des Erdgeistes *Wijucha*. Du stammst aus Balneceda. Deine Eltern waren Fischer, was dir zu langweilig war. Mit den ersten Geschichten über Geister in Kylorm wolltest du diese sehen und hast die lange Reise über das Meer auf dich genommen. In Narfyddin angekommen, bist du noch in der ersten Nacht von einem Geist angegriffen worden. Das ist zwei Jahre her. Äußerlich unversehrt, hast du immer noch Alpträume deswegen. Wegen deiner großen Neugier bist du furchtlos, genießt aber auch das Leben und feierst bei jeder Gelegenheit.

## Zauber / Magische Gegenstände

| Fertigkeitspunkte | | | | | | | | | | Summe |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ST | | | | | | | | | | |
| KO | | | | | | | | | | |
| GE | | | | | | | | | | |
| CH | | | | | | | | | | |
| IN | | | | | | | | | | |
| GK | | | | | | | | | | |
| All. | | | | | | | | | | 100 |

## Geld / Vermögen

100 Kronen

## Sphärengeschwister

| Normale Fertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Waffenfertigkeiten | Abh. | A | P | SP | +/- |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

# SPHERECHILD

| Name | Volk | Profession | Sphäre |
|---|---|---|---|
| Ngora Lhkur | Botash | Mystikerin | Ma Ika |

| Eigenschaften | | +/- |
|---|---|---|
| Stärke | 8 | -1 |
| Konstitution | 10 | 0 |
| Geschicklichkeit | 13 | +2 |
| Charisma | 12 | +1 |
| Intelligenz | 12 | +1 |
| Geistige Kraft | 17 | +4 |
| | | |
| Initiative (K / G) | 13 | 17 |
| Kritischer Treffer | | 10 |
| Tod | | -3 |
| Ausweichen | | 4 |
| Zauberresistenz | | 17 |
| Körperentwicklung | | - |
| Geistentwicklung | | 4 |
| Regeneration LP | | 1W6+6 |
| Regeneration MP | | 3W6+6 |
| Rüstungsschutz | | - |
| Rüstungsabzüge | | GE - |
| | | |
| Furchtresistenz | | 18 |

| LP | |
|---|---|
| 18 | |

| MP | |
|---|---|
| 21 | |

| Kräfte |
|---|
| Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme |
| |
| Aussehen tauschen |
| |
| Geister-Arten erkennen |
| Lokale Mythen aufspüren (+6 auf Geschichte) |
| Mediation (2 x natürliche Regeneration von MP & LP) |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

| Völkerspezifische Fertigkeiten |
|---|
| |
| |

| Charakterschwäche |
|---|
| Angst vor Menschenansammlungen |

| Zauberfertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| Schwerer Heilzauber | GK | 8 | +4 | 12 |
| Bannzauber | GK | 6 | +4 | 10 |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Normale Fertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| Wahrnehmung | - | 4 | - | 4 |
| | | | | |
| Geheime Fertigkeiten | CH | 10 | +1 | 11 |
| * Lippenlesen | CH | | | 15 |
| | | | | |
| Geschichte | IN | 9 | +1 | 10 |
| | | | | |
| Zauberkunde | GK | 12 | +4 | 16 |
| * Mystik +4 | GK | | | 20 |
| | | | | |
| Geisteswissenschaften | IN | 6 | +1 | 7 |
| * Literatur +4 | | | | 11 |
| | | | | |
| Psychologie | CH | 6 | +1 | 7 |
| | | | | |
| Bota sprechen | IN | 12 | +1 | 13 |
| Bota lesen/schreiben | IN | 12 | +1 | 13 |
| | | | | |
| Kylorm sprechen | IN | 6 | +1 | 7 |
| Kylorm lesen/schreiben | IN | 6 | +1 | 7 |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Waffenfertigkeiten | Abh. | A | P | SP | +/- |
|---|---|---|---|---|---|
| Waffenloser Kampf | GE | 2 | 2 | 1W6-2 | 2 |
| | | | | | |
| Mag-Wa | GE | 7 | 3 | 1W6 | 2 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

# SPHERECHILD

## Ausrüstung

Mag-Wa
Schreibset
Öllampe
Taschenmesser

## Charakterbeschreibung

Im Jahr 867 in einem kleinem Dorf westlich von Ghasang geboren, bist du 24 Jahre alt. Nur 1,61 m groß hast du eine schmale Statur. Dein magisches Talent wurde erst spät festgestellt. Dich interessierten die Geister-Geschichten aus Kylorm, daher hast du diese Sprache gelernt und wurdest deshalb auf die andere Seite der Welt geschickt, um deine Suche nach dem Glaubenswerk *Yobijin* zu beginnen. In Narfyddin griff dich ein Geist in der Bibliothek an und hätte dich beinahe getötet - du spürst die Narbe am Hinterkopf noch immer. Das war vor einem Jahr. Seitdem bist du überzeugt, dass die Geister und die Suche nach dem Glaubenswerk zusammenhängen. Du bist eine ruhige, genügsame Person, die gerne für sich alleine ist. Trotzdem würdest du alles für deine Freunde tun.

## Zauber / Magische Gegenstände

## Fertigkeitspunkte

| Fertigkeitspunkte | | | | | | | | | | Summe |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ST | | | | | | | | | | |
| KO | | | | | | | | | | |
| GE | | | | | | | | | | |
| CH | | | | | | | | | | |
| IN | | | | | | | | | | |
| GK | | | | | | | | | | |
| All. | | | | | | | | | | 100 |

## Geld / Vermögen

## Sphärengeschwister

110 Kronen

| Normale Fertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Waffenfertigkeiten | Abh. | A | P | SP | +/- |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

# SPHERECHILD

| Name | Volk | Profession | Sphäre |
|---|---|---|---|
| Cyver C. Roderd | Kylorm | Ermittler | Ma Ika |

| Eigenschaften | | +/- |
|---|---|---|
| Stärke | 14 | +2 |
| Konstitution | 11 | +1 |
| Geschicklichkeit | 16 | +3 |
| Charisma | 13 | +2 |
| Intelligenz | 13 | +2 |
| Geistige Kraft | 9 | 0 |

| | | |
|---|---|---|
| Initiative (K / G) | 16 | 9 |
| Kritischer Treffer | | 11 |
| Tod | | -3 |
| Ausweichen | | 5 |
| Zauberresistenz | | 9 |
| Körperentwicklung | | 1 |
| Geistentwicklung | | 1 |
| Regeneration LP | | 1W6+2 |
| Regeneration MP | | - |
| Rüstungsschutz | | 2 |
| Rüstungsabzüge | | GE - 1 |
| Furchtresistenz | | 15 |

| LP | | MP | |
|---|---|---|---|
| 26 | | - | |

| Kräfte |
|---|
| Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme |
| Aussehen tauschen |
| Jedes Fahrzeug knacken |
| Unterwelt finden |
| Überzeugender Charme (+6 auf Charisma) |

| Völkerspezifische Fertigkeiten |
|---|

| Charakterschwäche |
|---|
| Arroganz |

| Zauberfertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|

| Normale Fertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| Wahrnehmung | - | 4 | - | 4 |
| Gesellschaftswissen | CH | 7 | +2 | 9 |
| Kriminologie | IN | 11 | +2 | 13 |
| * Tatortbetrachtung +4 | IN | | | 17 |
| Psychologie | CH | 9 | +2 | 11 |
| Athletik | ST | 8 | +2 | 10 |
| Bodenfahrzeuge | GE | 8 | +3 | 11 |
| Geheime Fertigkeiten | CH | 6 | +2 | 8 |
| Kylorm sprechen | IN | 13 | +2 | 15 |
| Kylorm lesen/schreiben | IN | 13 | +2 | 15 |
| Zauberkunde | GK | 4 | 0 | 4 |

| Waffenfertigkeiten | Abh. | A | P | SP | +/- |
|---|---|---|---|---|---|
| Waffenloser Kampf | GE | 8 | 10 | 1W6 | 3 |
| * Harter Schlag | GE | | | | |
| Pistole | GE | 10 | 0 | 1W6+2 | 3 |
| * 2 Angriffe pro Runde | GE | | | | |
| Rapier | GE | 6 | 2 | 1W6+1 | 3 |

# SPHERECHILD

## Ausrüstung

Leichte Schutzweste
Pistole und Munition
Elegante Abendgarderobe
Notizbuch
Kamera

## Charakterbeschreibung

Geboren im Jahr 866 in Ghnynac, bist du 25 Jahre alt. Mit 1,83 m Größe und sportlich gebaut, bevorzugst du rot gefärbte Haare. Als vierter Sohn eines niedrigen Adelsgeschlechts musst du für deinen Lebensunterhalt arbeiten. Ein Freund brachte dich zur Kriminalbehörde, langweilte dich die Arbeit im Handelskontor deiner Familie. An einem Tatort, wurdest du vor einem Jahr vom Geist des Toten angegriffen. Deine rechte Schulter ist noch immer völlig vernarbt. Dein Partner erlag der Geistersieche - er war dein einzig wirklicher Freund. Zu seinen Ehren hast du gekündigt und dich dem Kampf gegen die Geister verschrieben. Deine Herkunft, deine gute Schulbildung und dein gutes Aussehen machen dich arrogant, aber man kann sich im Kampf auf dich verlassen.

## Zauber / Magische Gegenstände

## Fertigkeitspunkte

| Fertigkeitspunkte | | | | | | | | | | Summe |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ST | | | | | | | | | | |
| KO | | | | | | | | | | |
| GE | | | | | | | | | | |
| CH | | | | | | | | | | |
| IN | | | | | | | | | | |
| GK | | | | | | | | | | |
| All. | | | | | | | | | | 100 |

## Geld / Vermögen

120 Kronen

## Sphärengeschwister

| Normale Fertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Waffenfertigkeiten | Abh. | A | P | SP | +/- |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

# SPHERECHILD

| Name | Volk | Profession | Sphäre |
|---|---|---|---|
| Rynan P. Cynger | Kylorm | Alchemist | Ma Ika |

| Eigenschaften | | +/- |
|---|---|---|
| Stärke | 11 | +1 |
| Konstitution | 10 | 0 |
| Geschicklichkeit | 16 | +3 |
| Charisma | 8 | -1 |
| Intelligenz | 16 | +3 |
| Geistige Kraft | 9 | 0 |
| | | |
| Initiative (K / G) | 16 | 9 |
| Kritischer Treffer | | 10 |
| Tod | | -3 |
| Ausweichen | | 5 |
| Zauberresistenz | | 9 |
| Körperentwicklung | | - |
| Geistentwicklung | | 1 |
| Regeneration LP | 1W6+2 | |
| Regeneration MP | - | |
| Rüstungsschutz | | - |
| Rüstungsabzüge | - | |
| | | |
| Furchtresistenz | | 15 |

| LP | | MP | |
|---|---|---|---|
| 21 | | - | |

| Normale Fertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| Wahrnehmung | - | 7 | - | 7 |
| | | | | |
| Handwerk | GE | 16 | +3 | 19 |
| ** Sprenggranate | | | | |
| ** Blendgranate | | | | |
| * Thermit | | | | |
| | | | | |
| Naturwissenschaften | IN | 12 | +3 | 15 |
| | | | | |
| Technik | IN | 12 | +3 | 15 |
| * Dampfmaschinen +4 | IN | | | 19 |
| | | | | |
| Bodenfahrzeuge | GE | 8 | +3 | 11 |
| | | | | |
| Zauberkunde | GK | 4 | 0 | 4 |
| | | | | |
| Geisteswissenschaften | IN | 8 | +3 | 11 |
| | | | | |
| Kylorm sprechen | IN | 13 | +3 | 16 |
| Kylorm lesen / schreiben | IN | 13 | +3 | 16 |

| Kräfte |
|---|
| Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme |
| |
| Aussehen tauschen |
| |
| Feuer-Immunität |
| Spezialist (+6 auf Handwerk) |
| Smalltalk (+6 auf CH bei belanglosen Gesprächen) |

| Völkerspezifische Fertigkeiten |
|---|
| |
| |

| Charakterschwäche |
|---|
| Unvorsichtig |

| Zauberfertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|

| Waffenfertigkeiten | Abh. | A | P | SP | +/- |
|---|---|---|---|---|---|
| Waffenloser Kampf | GE | 2 | 2 | 1W6-1 | 3 |
| | | | | | |
| Pistole | GE | 10 | 0 | 1W6+5 | 3 |
| * 2 Angriffe pro Runde | | | | | |
| | | | | | |
| Handgranate | GE | 8 | 0 | 3W6+3 | 3 |

# SPHERECHILD

## Ausrüstung

Alchemistisches Arbeits-Set (tragbar)
Werkzeugkasten
Große Ledertasche
Pistole
Lupe
Fernglas
2 Sprenggranaten
2 Blendgranaten

## Charakterbeschreibung

Du erblicktest das Licht der Welt im Jahr 865 in Narfyddin, bist also 26 Jahre alt. Zwar 1,71 m groß und von schwacher Statur, bist du, dafür umso geschickter. Zusammen mit deiner Klugheit war dir eigentlich der Weg des Wissenschaftlers vorbestimmt, aber du hast von klein auf gerne experimentiert, daher wurdest du Alchemist, ohne an die Universität zu gehen. Als du vor drei Jahren in der Bibliothek wieder die Zeit vergessen hast, wurdest du auf dem Nachhauseweg von einem Geist angegriffen. Die Verbrennungen sind noch auf deinen Unterarmen zu sehen, daher trägst du immer lange Hemden. Weil dein ganzes Geld in alchemistisches Zubehör fließt, bist du ständig pleite, daher suchst du immer nach neuen Aufträgen, bei denen du deine Erfindungen ausprobieren kannst.

## Zauber / Magische Gegenstände

## Fertigkeitspunkte

| Fertigkeitspunkte | | | | | | | | | | Summe |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ST | | | | | | | | | | |
| KO | | | | | | | | | | |
| GE | | | | | | | | | | |
| CH | | | | | | | | | | |
| IN | | | | | | | | | | |
| GK | | | | | | | | | | |
| All. | | | | | | | | | | 100 |

## Geld / Vermögen

180 Kronen

## Sphärengeschwister

| Normale Fertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Waffenfertigkeiten | Abh. | A | P | SP | +/- |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

# SPHÄRECHILD

| Name | Volk | Profession | Sphäre |
|---|---|---|---|
| Neri Towi Shiqa | Nkansei | Forscherin | Ma Ika |

| Eigenschaften | | +/- |
|---|---|---|
| Stärke | 10 | 0 |
| Konstitution | 8 | -1 |
| Geschicklichkeit | 15 | +3 |
| Charisma | 11 | +1 |
| Intelligenz | 17 | +4 |
| Geistige Kraft | 14 | +2 |
| | | |
| Initiative (K / G) | 15 | 14 |
| Kritischer Treffer | | 2 |
| Tod | | -2 |
| Ausweichen | | 5 |
| Zauberresistenz | | 14 |
| Körperentwicklung | | - |
| Geistentwicklung | | 1 |
| Regeneration LP | | 1W6+1 |
| Regeneration MP | | - |
| Rüstungsschutz | | - |
| Rüstungsabzüge | | - |
| | | |
| Furchtresistenz | | 16 |

| LP | | MP | |
|---|---|---|---|
| 18 | | - | |

| Kräfte |
|---|
| Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme |
| |
| Aussehen tauschen |
| |
| Fremde Sprache verstehen |
| Fremde Kulturen (+6 auf Gesellschaftswissen) |
| Immer ein Fotoapparat dabei |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

| Völkerspezifische Fertigkeiten |
|---|
| |
| |

| Charakterschwäche |
|---|
| Blinder Obrigkeitsgehorsam |

| Zauberfertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Normale Fertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| Wahrnehmung | - | 4 | - | 4 |
| | | | | |
| Länderkunde | IN | 13 | +4 | 17 |
| | | | | |
| Geisteswissenschaften | IN | 10 | +4 | 14 |
| * Fremde Sprachen +4 | IN | | | 18 |
| | | | | |
| Naturwissenschaften | IN | 9 | +4 | 13 |
| * Chemie +4 | IN | | | 17 |
| | | | | |
| Geschichte | IN | 8 | +4 | 12 |
| * Geschichte der Geister +4 | | | | 16 |
| | | | | |
| Zauberkunde | GK | 8 | +2 | 10 |
| * Mythologie +4 | GK | | | 14 |
| | | | | |
| Medizin | IN | 10 | +4 | 14 |
| | | | | |
| Handwerk | GE | 7 | +3 | 10 |
| | | | | |
| Gesellschaftswissen | CH | 5 | +1 | 6 |
| | | | | |
| Nkansei sprechen | IN | 13 | +4 | 17 |
| Nkansei lesen/schreiben | IN | 13 | +4 | 17 |
| | | | | |
| Kylorm sprechen | IN | 8 | +4 | 12 |
| Kylorm lesen/schreiben | IN | 8 | +4 | 12 |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Waffenfertigkeiten | Abh. | A | P | SP | +/- |
|---|---|---|---|---|---|
| Waffenloser Kampf | GE | 2 | 2 | 1W6-1 | 3 |
| | | | | | |
| Pistole | GE | 7 | 0 | 1W6+5 | 3 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

# SPHERECHILD

## Ausrüstung

Notizbuch und Stifte
Fotoapparat
Pistole und Munition
Großer Rucksack
Werkzeuggürtel
Brille

## Charakterbeschreibung

Du wurdest als dritte Tochter von sieben Geschwistern im Jahr 868 in Sata Atima geboren, bis also 23 Jahre alt. Du bist 1,69 m groß und schlank. Nach deinem Universitätsabschluss wolltest du mehr über die Geister in Kylorm erfahren. Wegen eines Streits mit deiner Familie darüber, hast du Nkansei mit einem Schiff verlassen. Doch der Kapitän hat dich vor zwei Jahren nicht in Narfyddin herausgelassen, sondern an einem kleinen Hafen sechzig Kilometer südlich davon. Auf der Wanderung in die Hauptstadt wurdest du von einem Geist attackiert. Deine linke Hand hat sich nie ganz davon erholt, obwohl man keine Narben sehen kann. Trotzdem lässt du dich nicht entmutigen. Du bist zurückhaltend und devot, aber auch unerschrocken und hartnäckig.

## Zauber / Magische Gegenstände

| Fertigkeitspunkte | | | | | | | | | | Summe |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ST | | | | | | | | | | |
| KO | | | | | | | | | | |
| GE | | | | | | | | | | |
| CH | | | | | | | | | | |
| IN | | | | | | | | | | |
| GK | | | | | | | | | | |
| All. | | | | | | | | | | 100 |

## Geld / Vermögen

130 Kronen

## Sphärengeschwister

| Normale Fertigkeiten | Abh. | Wert | +/- | Gesamt |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Waffenfertigkeiten | Abh. | A | P | SP | +/- |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |