

Siuit

Vogel-Botschafter und Kundschafter des Trekks

Siuit...

Eigenschaften: ++ Grazie

Beruf: Botschafter: 9

Fertigkeiten: Fliegen: 12

Merkmale: ++ Fliegen

Sawwar

Katzen-Händler und Tänzer

Schafft es, auf fast jedes Gesicht ein Lächeln zu zaubern.
Gibt nie auf.

Eigenschaften:

Beruf: Händler: 9

Fertigkeiten: verhandeln: 12

Merkmale:

Rog'Ba

Starker und massiger Echsenmensch mit Blutholz-Knüppel

Harsur Roal

Graziler Echsenmensch



Gar aus Hochturm

Menschlicher Leiter der Wache mit klobiger Schrotflinte

Keros aus Waldsee

Fröhlicher menschlicher Glücksritzer

Tara Holzschnitt

Menschliche Tishlerin



Sotar Adepto

Menschlicher Tech-Adept

- Sieht keine Personen, sondern zusammenhänge. Intelligent und geschickt, aber fremdartig. Es ist egal, was den Einzelnen passiert, solange das Muster stimmt.

- Speer.

- Menschen verstehen. Wie funktioniert ein Trekk? Wie funktioniert eine Stadt?

- Schwerer Blutholz-Knüppel aus den Ebenen hinter den Bergen.

- „Du machst das richtige oder du machst das Falsche. Nur das gibt es.“

- „Gefragt, ob helfe.“

Katzenmenschen sind...

lokales Wissen: Würfeln und die SL sagt dir ein Detail.

Will neue interessante Leute kennenlernen, idealerweise welche, die rumkommen oder Waren brauchen.

Vogelmenschen sind...

Körpersprache und Hierarchie: Wer hat das letzte Wort. Derjenige, der zuletzt spricht, denn wenn er gesprochen hat, gilt sein Wort.

Fliegen:

Ziel: Stabile Kontakte unter Menschen knüpfen. In den verschiedensten Bereichen Personen kennenlernen, Bindung aufbauen.

- Sein Meister hat ihm ein Prisma mit 3 Zaubern gebunden. Er kann irgendwann lernen, selbst Zauber hineinzubinden.

- Zauber: Entferntes Auge: Kann ein beliebiges technisches Objekt zu seinem Auge machen und dadurch sehen.

- Zauber: Heilen: Eine Wunde pro Tag.

- Zauber: Dampfkraft. Maschinen haben 1,5x Leistung, verbrauchen aber 2x so viel.

- In der Nähe von Maschinen keine Erschöpfung. Stattdessen arbeiten die Maschinen plötzlich schwerer (er zieht die Kraft auf ihren Antrieben). In der Wildnis bricht er nach 6 Zaubern zusammen. Braucht eine Nacht Schlaf.

- Vater *hatte* einen guten Stand bei Händlern. Ihr Name hat Kraft. Seine Schnitte hängen in einigen Wagen.

- Hat ein Händchen für Technik.

- Sucht eine unabhängige Gruppe.

- fröhlich.

- Sehr gut kämpfen.

- „Mein Vater sagte immer: Kümmer dich um die Schwachen und suche dein Glück. Wahrer Reichtum braucht Geld und Achtung.“

- Schrotflinte aufrüstbar: Sachen anschrauben. Eine Grund-Szene sollte etwas bieten, das er anschrauben kann. Vielleicht auch eine Zusatzszene.

- Leiter der Wache.

- Ernst. „Was wir hier machen ist wichtig.“

- Hat Familie in Hochturm. „Wir können die Siedler nicht im Stich lassen! Jeder, der den Mut hat, Neues zu wagen, muss seine Chance bekommen!“