

## Siuit



Botschafter und Kundschafter der Vogelmenschen

„Schau hoch, du verschreckst ja die Tauben.“

Trickreich: +

Berufe: Botschafter: 9, Kundschafter: 9

Fliegen: 12

Kann fliegen: ++

Waffe: Krallen: 3, Flügel: 3

Rüstung: Gefieder: 1

Wundschwelle: 4

Fliegen: Kann im Flug 15 kg tragen und fliegt dreimal so schnell wie ein rennender Mensch.

## Awwar



Händler der Katzenmenschen

„Auch dein Gesicht will lächeln. Gib ihm doch Freiheit.“

Gewandt: +, Gutgelaunt: +

Beruf: Händler: 9

Lokales Wissen: 12, Zum Lächeln bringen: 12

Instinktive Anpassung: +, Unbeugsamer Optimismus: +

Waffe: Krallen: 2

Wundschwelle: 4

Lokales Wissen: Würfel gegen eine von der SL gegebene Schwierigkeit. Gelingt der Wurf, sagt dir die SL ein Detail.

## Rog'Ba



Echsenmensch mit Blutholz-Knüppel

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

Stark: +, Massig: +, Denkt einfach: -

Beruf: Echsen-Krieger: 9

Knüppelkampf: 15

Waffe: Blutholz-Knüppel: Schaden 6.

Schallknochen: +

Wundschwelle: 5

## Harsur Roal



Grazile Echsen-Erzählerin

„Lass uns unsere Geschichten singen.“

Geschickt: +, Charismatisch: +, Intelligent: +

Berufe: Erzählerin: 9, Jägerin: 9

Gesang: 12, Bein-schnitzerei: 12

Schallknochen: +

Waffe: Speer: Schaden: 3

Wundschwelle: 4

## Gera aus Hochturm



Menschliche Wache mit klobiger Schrotflinte

„Was wir hier machen ist wichtig.“

Entschlossen: +, Unfähig zu Kompromissen: -

Beruf: Wache: 12

Schrotflinte: 15

Waffe: Schrotflinte: 4 (bis 5 Personen: Schrot) oder 8 (1 Person: Einzelne Bleikugel oder <5m Abstand). Schwierigkeiten: ≤5m: 12, ≤30m: 15, ≤50m: 18 (nur mit Einzelkugeln)

Rüstung: Wams: 2

Wundschwelle: 4

## Kars aus Waldsee



Menschlicher Glücksritter

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

Mutig: +, Beschützer der Schwachen: +

Beruf: Kämpfer: 9

Schwertkampf: 15, Begeistert erzählen: 12

Beschützt die Schwachen: -

Waffe: Bronze-Schwert: 4

Rüstung: Gehärtetes Leder: 3

Wundschwelle: 4

## Tara Holzschnitt



Menschliche Tischlerin

„Tu immer das, an was du glaubst, und dein Leben wird erfüllt sein.“

Selbstbewusst: +, Ein Händchen für Technik: +, Guter Ruf: +

Beruf: Tischlerin: 12

Knüppel: 12

Waffe: Knüppel: 1

Wundschwelle: 4

## Sotar Adepta



Menschliche Tech-Adeptin

„Feuer schafft Dampf, Dampf schafft Kraft, Kraft gehorcht dem Geist.“

Eins mit der Dampfkraft: +

kraft: +

Beruf: Tech-Adeptin: 12

Dampfantriebe reparieren: 12

Tech-Magie: +, Prisma mit 4 Zaubern: +

Wundschwelle: 4

Prisma: Ihre Meisterin hat ihr 4 Zaubere in ein Prisma gebunden. Sotar selbst kann noch keine Zaubere binden.

Magie: Zum Zaubern würfelt sie auf Tech-Adeptin gegen die Schwierigkeit des Zaubers.

## Kurzregeln

Proben

Wert + Boni aus passenden Eigenschaften ± W6. Bei Erreichen der Schwierigkeit gelingt die Probe. Ergebnis - Schwierigkeit gibt die Differenz.

Wettstreit: Beide würfeln Wert + Boni ± W6. Wer besser würfelt gewinnt, beim Gleichstand der der angefangen hat.

Werte und Schwierigkeiten:

6: Mickrig – Routine

9: Schwach – Einfach

12: Durchschnittlich – Fordernd

15: Sehr gut – Schwer

18: Übertreffend – Extrem schwer