

TIHOMIR – DER FANATISCHE TECHNOLOGE



Tihomir ist ein junger Technologie der Vila, talentiert und manchmal gefährlich neugierig. Die Geschichten von der alten Akademie der Wissenschaften beflügeln ihn und in Werkstätten und Ruinen sucht er dürstend nach Fragmenten verlorener Erkenntnis. Seine Begabung ist unbestritten, doch seine Jugend macht ihn zuweilen unvorsichtig – mal in Taten, mal im Urteil. Die Jägerin Milena, welche für ihn wie eine große Schwester ist, hat stets ein sorgsames Auge auf ihn. Während sein Interesse an ihr zunehmend romantische Züge annimmt, scheint sie ihn noch immer als kleinen Jungen zu sehen. Tihomir hingegen überschätzt seine eigene Reife: Wenn ihn eine Idee ergreift, verliert er schnell den Blick für Risiken oder moralische Konsequenzen, geblendet

von der Möglichkeit, etwas Neues – oder Uraltes – zu begreifen. Er glaubt an die Macht von Fortschritt und Wissenschaft – doch er hat noch nicht gelernt, dass nicht jedes Wissen auch Weisheit ist. Es fällt ihm schwer, seinen Forscherdrang durch sein Verantwortungsbewusstsein zu regulieren. Doch vielleicht ist es genau dieser Hunger, das ungestüme Feuer dieser neuen Generation, das die Zukunft der Vila prägen wird. Die älteren Technologen beobachten ihn mit einer Mischung aus Sorge und Hoffnung: Manche halten ihn für brilliant, manche für unberechenbar – die Einen bezeichnen ihn als Wunderkind, die Anderen als Brandstifter – die Wahrheit liegt wohl irgendwo dazwischen. Sein Antrieb: der große Entdecker seiner Zeit zu werden – aus echter Faszination, aber auch aus Geltungssucht. Er beneidet Ugroz Velki um seinen Ruhm. Tief im Herzen träumt er davon, dass irgendwann sein Name an erster Stelle in der neuen Geschichte des Reiches stehen wird.

Rasse/Volk: Mensch / Vila

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W12, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W6, Athletik W6, Geisteswissenschaften W4, Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Naturwissenschaften W12, Okkultismus W6, Recherche W8, Reparieren W10, Überreden W4, Wahrnehmung W8

Größe: 0 | **Bewegung:** 6 | **Parade:** 5 (4 + 1 Rüstung) | **Robustheit:** 6 (5 + 1 Rüstung)

Handicaps: Angetrieben (leicht), Neugierig, Skrupellos (leicht)

Talente: Gelehrter, McGyver, Reparaturgenie

Ausrüstung: Lederrüstung (+1 Panzerung), Rapier (Stä+W4, Parade +1), Schreibzeug, Werkzeug, Überlebens-/Reise-Zeug (Reisekleidung, Rucksack, Bettrolle, Trinkschlauch etc.)

Notizen: _____

Wunden: ○ -1 ○ -2 ○ -3 ○ Außer Gefecht

Erschöpfung: ○ -1 ○ -2 ○ Außer Gefecht