

Name: Uder Krazmersky  
 Geboren: xxxxxwice  
 Staatsangehörigkeit: U.S.A.  
 Größe: 175 cm Augenfarbe: braun  
 Wohnort: 1 Oak Lane, Stepford



**Uder Krazmersky – Eingewanderter Erfinder**

Du bist ein Uhrmacher – soweit du weißt, der letzte deiner Art. Du hast das Handwerk zunächst von deinem Vater gelernt, der von einer wütenden Menge abergläubischer Bauern getötet wurde. Dann hat dich sein Bruder bei sich aufgenommen und dir alles weitere beigebracht, was er wusste. Die Uhrmacherei ist eine magische Schule. Du hast die Macht, Ansammlungen von Zahnrädern, Rädchen und Antriebswellen den Anschein von Lebendigkeit zu verleihen. Das hat natürlich seinen Preis: Um einen Gegenstand mit Leben zu erfüllen, musst du einen Teil dessen aufgeben, was deine eigene Lebendigkeit ausmacht. Genauer gesagt musst du mit Erinnerungen bezahlen.

Du bist ein alter Mann, also lässt dein Gedächtnis vielleicht schon von sich aus nach...aber du weißt, dass du früher einige gewaltige Dinge vollbracht haben musst, weil du dich nicht mehr erinnern kannst, wie dein Vater im Feuer gestorben ist, obwohl du weißt, dass du wenigstens einmal einen Menschen in einen Automaten verwandelt hast. Du hast ihn immer noch auf deinem Dachboden eingesperrt. Sein Name war Bors Slavandrov und er hatte herausgefunden, welche Fähigkeit du besitzt. Bors war Zollbeamter in einem Land, das viele verlassen wollten, aber nur wenige verlassen durften. Er hat seine Stellung auf eine Weise ausgenutzt, über die du lieber nicht genauer nachdenkst und er zwang dich, ihm Automaten zu seiner Unterstützung zu bauen. Du wünschst, du könntest sie vergessen, aber diese Erinnerungen hast du nicht aufgegeben – Erinnerungen an kriechende Dinge, die seine Feinde töten sollten, schneidendes Metall, das Menschen zur Reglosigkeit zwang, Haken und Klingen und ein primitiver Drang, zu verletzen...

Aber das ist alles Vergangenheit. Vielleicht existieren diese Werkstücke in der alten Heimat noch, aber du bist jetzt Amerikaner und Bors Slavandrov – oder das, was von ihm übrig ist – ist oben in einem großen Koffer eingesperrt. Manchmal hörst du ihn klopfen.

Er versuchte, Ella...etwas anzutun. Und sie bedeutet dir alles. Er musste aufgehalten werden und ihr beide habt ihn aufgehalten. Ella war so tapfer...aber dann lag ein sterbender Mann vor euch und Bors hatte Freunde oder doch wenigstens Verbündete, brutale Männer wie er selbst, die Fragen stellen würden. Der Mord an Bors durfte dir auf keinen Fall nachgewiesen werden oder es hätte deinen eignen Tod bedeutet...und Ellas. Und diese Männer hätten der schönen Ella bestimmt keinen schnellen Tod bereitet. Schließlich hast du Bors in eine automatisierte Version seiner selbst verwandelt. Er gehorchte dir – meistens. Er konnte euch jedenfalls durch den Zoll bringen. Konnte euch Ausreisegenehmigungen nach Amerika besorgen.

Du hast seitdem in völliger Abgeschiedenheit gelebt. Du konntest ein paar entfernte Verwandte ausfindig machen, die dir Arbeit als Spielzeugmacher für die Kinder der herrschenden Klasse verschafft haben. Du wagst nicht, Magie bei diesen Arbeiten zu verwenden. Sie sind nur wertloser Plunder aus Blech und Federn, aber sie bringen genug ein, um deine bescheidenen Bedürfnisse zu decken. Du hast eine Werkstatt, du hast Ella und niemand behelligt dich. So gefällt es dir.

**Obsession:**

Magie. Eine Wand trennt die Welt, wie wir sie kennen, von den Geheimnissen dahinter und du hast dir ein Guckloch gebohrt, durch das du einen Blick hinüber werfen kannst...

**Temperament:**

Wut	Furcht	Tugend
Jeder, der Ella etwas antun will.	(Hilflosigkeit) Als Adept enttarnt zu werden.	Unschuldige Frauen beschützen. Du weißt, dass die Schuld nie von dir genommen werden wird, die du auf dich geladen hast, als du Bors geholfen hast, aber es beruhigt dein Gewissen, wenn du weißt, dass du zumindest etwas getan hast.

**Attribute & Fertigkeiten:**

Körper: 30 (Gebrechlich)	Schnelligkeit: 50 (Geschickt)	Verstand: 70 (Scharf)	Seele: 70 (Bohrender Blick)
Sportlichkeit 15% Kräftige Hände 20% Handgemenge 20%	Ausweichen 30% Fahren 15% Sachen werfen 35% Initiative 25%	Allgemeinbildung 15% Aufmerksamkeit 30% Basteln 55%	Ausstrahlung 15% Lügen 30% Magie: Mechanomantie 55%

**Geisteszustand:**

**Härte**

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Trauma**

Gewalt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übernatürliches	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hilflosigkeit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Isolation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identität	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

