

Belum

Esoterischer Einsiedler

Du bist Belum.

Du erinnerst dich an dein Erwachen, bereits erwachsen, in einem rituellen Zirkel unter der nördlichen Brücke von Grift.

Der Stein in deiner Höhle ist eins mit den Sternen. Stille und Perfektion. Jetzt stört das Chaos einer gefallenen Welt deine Rituale und das Netz der Nacht wird schwärzer als die Düsternis deiner Höhle. Ärgerlich!

Feige und nihilistisch. 3 Zehen verloren, humpelnd. Unfähig zum Punkt zu kommen. Du hast niemals wirklich eine Geschichte beendet. Du hast eine verfluchte niemals heilende Wunde.

Esoterischer Einsiedler

Barde der Unsterblichen

Du hast deine Melodien in der anderen Welt gelernt. Die Musik deiner Harfe gibt +w4 auf Reaktionswürfe.

Leben	1/1	o
Omen	3 (w4)	ooo
Stärke	±0	
Geschick	-1	
Präsenz	+1	
Zähigkeit	-1	

Wasserbeutel und 3 Tage **Proviand**

Oberschenkelknochen w4 Schaden

Stoffrüstung -w2 Schaden, Stufe 1

5 Fackeln

2 Affen die dich ignorieren aber lieben (4 Leben, schlagen/beißen w4)

Unerfülltes Schicksal (heilige Schriftrolle)

Ein Wesen, tot für nicht mehr als eine Woche, wird mit schrecklichen Erinnerungen erweckt.

56 Silber

Gotven

Jämmerlicher Königssohn

Du bist Gotven.

Alles lief so gut bis Anthelia ein Geschenk von noblem Blut verlangte.

Gebeugt nur durch die Erinnerungen deines verlorenen Ruhms, könntest du dich niemals jemand anderem unterwerfen. Nicht du, von noblem Blut! (Nicht dass du von einem dieser Dörpel erwarten würdest die Tiefe deiner Trauer zu verstehen.)

Besorgt und verschlagen. Einer Hand fehlt Daumen und Zeigefinger, greift wie eine Kresschere. Eingefleischer Käferesser.

Jämmerlicher Königssohn

Die Klinge deiner Vorfahren

Dieses großartige und sicher magische sprechende Schwert ist affig, unzuverlässig und verachtet dich im Stillen. Es spottet über dein Versagen und wenn es kontinuierlich enttäuscht wird entwickelt es eine 1 in 6 Chance „versehentlich“ einen deiner Gefährten anzugreifen. W6+1 Schaden. Angriff/Verteidigung 10.

Stolzenfuß das unglaubliche Pferd

Stolzenfuß ist magisch, intelligent, arrogant und eitel. Er kann auch sprechen. Wenn du ihn dazu überreden kannst wird er +2 zu deinen Präsenz-Proben mit Intelligenz und Logik hinzufügen. Das Pferd könnte schlauer sein als du und weiß das auch.

Leben 6/6 oooooo

Omen 2 (w2) oo

Stärke ±0

Geschick -1

Präsenz -2

Zähigkeit +1

Wasserbeutel und 1 Tag Proviant

Bogen w6 Schaden, mit 8 Pfeilen

Kettenrüstung -w4 Schaden, Stufe 2, +2 für Geschick=Proben inklusive Verteidigung

Sack für 10 normalgroße Dinge

Decke

Lebenselixir 1 Dosis (heilt w6 Leben und Infektionen)

131 Silber

Kutz

Esoterischer Einsiedler

Du bist Kutz.

Du erinnerst Erwachen, Erwachsen, in einem rituellen Zirkel unter der nördlichen Brücke von Grift.

Der Stein in deiner Höhle ist eins mit den Sternen. Stille und Perfektion. Jetzt stört das Chaos einer gefallenen Welt deine Rituale und das Netz der Nacht wird schwärzer als die Düsternis deiner Höhle. Ärgerlich!

Minderwertigkeitskomplex und skrupellos. Ein Grauer Star wächst langsam aber unausweichlich in beiden Augen. Immer wieder verlierst du wichtige Dinge und lebenswichtige Tatsachen.

Esoterischer Einsiedler

Novize des Unsichtbaren Kollegs

Einmal täglich kannst Du w2 Schriftrollen beschwören, deren Macht nur einmal genutzt werden kann. Wirf einen w4, bei 1-2 sind die Schriftrollen heilig, bei 3-4 unrein. Wenn sie nicht bis zum Sonnenaufgang benutzt werden zerfallen sie zu Asche.

Leben	6/6	oooooo
Omen	4 (w4)	oooo
Stärke	±0	
Geschick	-1	
Präsenz	±0	
Zähigkeit	+2	

Wasserbeutel und 2 Tage **Proviand**

Oberschenkelknochen w4 Schaden

Sack für 10 normalgroße Dinge

Hölzernes Kruzifix

Enterhaken

Gnade für einen Sünder (heilige Schriftrolle)

Ein Wesen deiner Wahl bekommt für einen Wurf einen w6 zusätzlich.

38 Silber