

# 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**