

Charaktere für eine Wintersonnenwendgeschichte

(für Beyond the Wall)

Eberhard Sauertopf

Das griesgrämige Oberhaupt eines großen Handelshauses muss stinkreich sein, sitzt aber auf seinem Geld wie die Glucke auf dem Ei. Er ist hartherzig und unfreundlich. Seit einiger Zeit wird er von schrecklichen Visionen heimgesucht. Die Schuld daran sucht er bei der kleinen Ida. Sie muss ihn verflucht haben, aus Zorn darüber, dass er ihr das Geld für diesen überteuerten Quacksalber in der großen Stadt verweigert hat!

Trefferwürfel: 1W6 (4 TP)

RK: 12

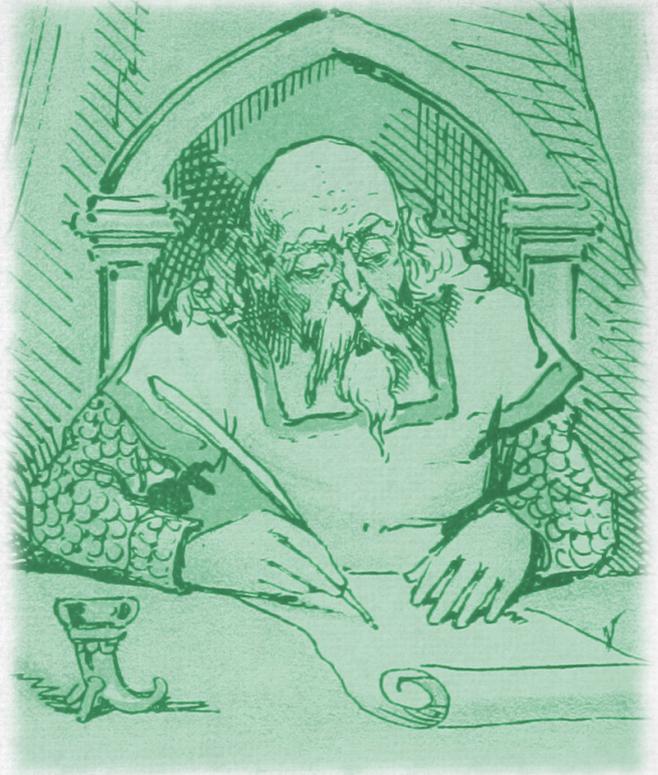
Angriff: +0, 1W4 Schaden (Dolch)

Gesinnung: Rechtschaffen

EP: 20

Besonderheiten:

Finanzier Eberhard Sauertopf hat Zugriff auf ein großes Kapital und kann ihm anvertrautes Geld zu einem guten Zinssatz vermehren.



Die kleine Ida

Ein freundliches Mädchen, das mit großem Geschick wundervolle Handpuppen und Marionetten zu fertigen vermag. Aufgrund einer Krankheit ist sie sehr schwach und kann sich nur auf Krücken fortbewegen. Ein berühmter Arzt in der großen Stadt könnte ihr vielleicht helfen, aber Idas Eltern können sich die teure Behandlung nicht leisten.

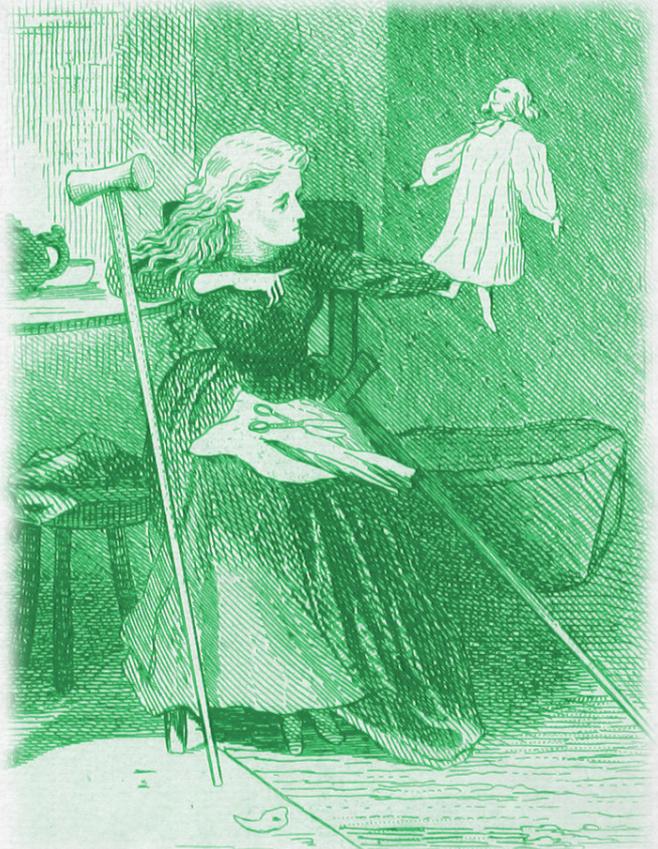
Trefferwürfel: 1W6 (3 TP)

RK: 6

Angriff: -2, 1W4-1 Schaden (Krücke)

Gesinnung: Neutral

EP: 10



Der Dreigeist, Geist der Schuld

Auch *Geist mit den drei Gesichtern* genannt, wird von schlechtem Gewissen und Schuldgefühlen ange-
lockt. Hat er ein Opfer gefunden, quält er es Nacht für Nacht mit Visionen. Wird der Geist nicht vertrie-
ben, treibt er sein Opfer allmählich in den Wahnsinn.

Trefferwürfel: 4W10 (22 TP)

RK: 19

Angriff: +2, 1W8 Schaden (Frostiger Griff)

Gesinnung: Neutral

EP: 170

Besonderheiten:

Visionen Der Geist bringt seinem Opfer jede Nacht Visionen aus dessen Vergangenheit, Gegenwart oder
möglichen Zukunft. Die Inhalte der Visionen werden von der Ursache des schlechten Gewissens bestimmt
und sollen die Schuldgefühle noch steigern. Die Visionen verhindern einen erholsamen Schlaf und damit
verbundene Regeneration.

Körperlos Der Dreigeist hat keine körperliche Form und kann nur durch Magie oder Waffen aus Eisen
verwundet werden.

Wahrer Name Wer immer den wahren Namen des Geistes kennt, hat große Macht über ihn.



Abb: Public Domain
Illustrationen, The British
Library (<http://www.bl.uk>)
Text: Huhn & Hellstorm