



Anna Angelini



Aнна Angelinis Herkunft ist ein Mysterium. Nicht nur hat sie als Spionin des Vatikans dafür gesorgt, dass ihre wahre Herkunft hinter einem Konstrukt aus Lügen verborgen ist. Sie ist auch selbst auf der Suche nach Antworten, die ihre Familie und ihre Abstammung betreffen. Das wenige, was sie in Erfahrung gebracht hat, verdankt sie ihrem Ziehvater, dem florentinischen Geistlichen Guiseppe Angelini. Jahrelang hat er Informationen über Annas mysteriöse Mutter Maddalena zusammengetragen, die als Kleinkind in den Ruinen Roms gefunden und später in eine wohlhabende Florentinische Familie einheiratete, nur um später unter mysteriösen Umständen zu verschwinden. Zurück blieb nur Anna, die als Kleinkind im brennenden Anwesen der Familie aufgestöbert wird, bevor die Flammen sie töten können. Darauf nimmt sich Giuseppe

Angelini dem Kind an, lässt es von seinem Bruder adoptieren und nennt es Anna. Schon im Kindheitsalter wird Anna mit dem Drang infiziert, alles über ihre wahre Familie herauszufinden. Als sie sich mit elf Jahren in die streng gesicherten Archive des Vatikans einschleicht, wird eine weitere Begabung offensichtlich: die Kunst, sich heimlich zu bewegen und Menschen zu manipulieren. Die Inquisition lässt sie im Ordo Oculus Dei zu einer Spionin ausbilden. Schon mit 16 unternimmt sie ihre ersten Missionen. Doch so erfolgreich Anna als Spionin der Kirche ist, so wächst mit der Zeit die Unruhe in ihr. Von da an nimmt sich Anna immer mehr Freiheiten heraus. Sie ist zwar weiter als „Auge Gottes“ für die Inquisition tätig, unternimmt aber immer mehr Alleingänge, schließt sich wechselnden Jägergruppen an oder verschwindet für mehrere Wochen von der Bildfläche.

Schnellstarter ~ Jägerbogen



Charakter

Name Anna Angelini
 Jägerstufe 2
 Profession Okuluthin
 Motivation Wahrheitssuchend
 Vorteil Für relevante Information: +2 Ideen
 Verderbnis 0 Segnungen _____

Kleidungssets

Set №1 Reisekleidung
 Bonus 2 Puffer-LEP
 Set №2 Kultrobe
 Bonus Heimlichkeit +2 im Dunkeln

Jägerkräfte

Name	Effekt
Diener des Bösen	1x pro Kampf (3 Ap), Hexenkunst oder kontrollieren
	Redekunst würfeln: Pro Erfolg 1 Bandenstufe unter Kontrolle

Ausbaukräfte

Ausbaukraft

Mystische Rituale

S	Ritualdolch	+1 auf Dolche und Messer
G	Ritual der Macht	2 AP, 1 Rage, 1 MH, Hexenkunstpr.: Coups/Ideen aufteilen
G	Blutritual	1 AP, 1 EH od. MH: +2 Rage
G		
E	Ritual d. Blutheilung	2 AP, 1 EH od. MH, beliebige Rage, pro Rage 3 LEP
E		
E		
M		
M		
M		

Ausbaukraft

Gifte herstellen

S	Gifte analysieren	Analyse mit Laboratorium
G	Gifte des Schmerzes	Produziere Einfache und Effektive Waffengifte
G		
G		
E		
E		
E		
M		
M		
M		

Rollen

Rolle №1 Hexenmystiker
 Rolle №2 Attentäter
 Rolle №3 _____
 Rage _____ Ambition _____

Geld

Unterhalt 155 G. Vermögen 15 G.

Restliche Ausrüstung

Dolch, Fechtwaffe, Armbrust, transportables Laboratorium, 10 Einfache Waffengifte, Lederkoller (mittelschwere Panzerung)

Körperliche Attribute

Körperkraft	KKR	3
Athletik	ATH	4
Geschick	GES	4
Coups	[=ATH]	4

Geistige Attribute

Sinnesschärfe	SIN	3
Wissen	WIS	3
Willenskraft	WIL	4
Ideen	[=WIS]	3

Abgeleitete Ressourcen

Lebenspunkte	[KKR+WIL+7]	14
Initiative	[SIN+GES]	7

Allgemeine Fertigkeiten

Name	FW	Attribut	Summe
Akrobatik	0	[+ATH]	4
Aufmerksamkeit	0	[+SIN]	3
Erkennen	0	[+SIN]	3
Erste Hilfe	0	[+WIS]	3
Fingerfertigkeit	0	[+GES]	4
Geistesstärke	0	[+WIL]	4
Handwerken	0	[+GES]	4
Heimlichkeit	2	[+ATH]	6
Hexenkunst	2	[+WIS]	5
Land und Leute	0	[+WIS]	4
Redekunst	2	[+WIL]	6
Muskelspiel	0	[+KKR]	3
Reflexe	0	[+SIN]	3
Reiten	0	[+ATH]	4
Unempfindlichkeit	0	[+KKR]	3
Wissensgebiete	1	[+WIS]	5

Anhaltende Einflüsse

Art	Stufen	Anm.	Zustände
Äußerer Schaden	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		_____
Innerer Schaden	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		_____
Malusschaden	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		_____
Lähmungsschaden	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	≤[AP]	_____

Schutz und Gesundheit

Panzerung Leicht (PW1) Mittel (PW2) Schwer (PW3)

Puffer-[LEP] _____

Basis-[LEP] **14** Aktuell _____

Minus-[LEP] -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10

Bei Basis-[LEP] ≤ -1 der Verlust aller Coups / Ideen, deren Benutzung unmöglich. Puffer-[LEP]=0

Handlungen

Aktionspunkte [AP] **3**

Heilfaktor

Erste Hilfe [EH]

Mag. Heilung [MH]

& Elixiere

Initiative

7

Waffenübersicht

Waffe dabei?	SCH	AP	FW	Attribut	Σ	Anmerkungen
<input checked="" type="checkbox"/> Fausthieb	0	1	<input type="checkbox"/> 0	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 4	Parade -3, außer Fausthiebe
<input checked="" type="checkbox"/> Dolche & Messer	1	1	<input type="checkbox"/> 2	[+GES]	<input type="checkbox"/> 6	Giftverwendung / Parade -2, außer Fausthiebe und Dolche & Messer
<input checked="" type="checkbox"/> Fechtwaffen	2	1	<input type="checkbox"/> 1	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 5	Parade -1 pro gebundenem Gegner über dem Ersten
<input type="checkbox"/> Schwerter	3	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Voll parierfähig
<input type="checkbox"/> Säbel	4	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Parade -1
<input type="checkbox"/> (...beritten)	5	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Parade -1
<input type="checkbox"/> Schlagwaffen	5	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Parade -2
<input type="checkbox"/> Stangenwaffen	6	3	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> (...geg. Reiter)	8	3	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> Lanzenwaffen	6	3	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> (...beritten)	7	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> Schleuder	1	2	<input type="checkbox"/> 0	[+GES]	<input type="checkbox"/> 3	Geschossgeeignet, Werfer muss freistehen
<input type="checkbox"/> Pistole	3	2	<input type="checkbox"/> 0	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 3	Immer freie Schussmöglichkeit
<input checked="" type="checkbox"/> Armbrust	5	3	<input type="checkbox"/> 1	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 4	Schütze muss freistehen
<input type="checkbox"/> Muskete	8	3	<input type="checkbox"/> 0	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 3	Schütze und Ziel müssen freistehen
<input checked="" type="checkbox"/> Ausweichen		1	<input type="checkbox"/> 0	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 4	Pro geb. Gegner -1, Distanzangriffe -1
<input type="checkbox"/> Schildbenutzung		1	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Nur 1x pro Runde / Blockt Distanzangriffe

KKR 3 ATH 4 GES 4 SIN 3 WIS 3 WIL 4



DIENER DES BÖSEN KONTROLLIEREN

(Allgemeine Jägerkraft / Bande)

Einmal pro Kampf darfst du als Aktion für 3 AP auf Hexenkunst (bei widernatürlichen Gegnern) oder Redekunst (bei menschlichen Gefolgsleuten) würfeln. Für jeden Erfolg bringst du 1 Bandenstufe des gewählten Gegnertyps unter Kontrolle. Kontrollierte Bandengegner werden sofort zu Bandenfreunden derselben Stufe. Alle nicht eingesetzten kontrollierten Bandengegner verschwinden nach Ende des Konflikts.

OKULUTH AFH #017

MYSTISCHE RITUALE

(Ausbaukraft/Rage/Unterhalt +15)

Ritualdolch (S): Bonus von +1 bei Einsatz von Dolchen und Messern.

Blutrital (G): Im Kampf Aktion mit 1 AP. Streiche 1 Kästchen EH oder MH; Generiere 2 Rage.

Ritual der Macht (G): Im Kampf Aktion mit 2 AP. Opfere 1 Rage und 1 MH-Kästchen, lege Hexenkunst-Probe ab. Für jeden Erfolg erhältst du 1 Coup oder 1 Idee, aufteilbar auf Mitstreiter.

Ritual der Abhärtung (G): Im Kampf Aktion mit 2 AP. Opfere 1 Rage, lege eine Hexenkunst-Probe ab. Pro Erfolg erhältst du 1 Puffer-LEP.

HEXENMYSTIKER AFH #006A

Mystische Rituale (Forts.)

Ritual der Bluthheilung (E): Im Kampf Aktion mit 2 AP. Streiche 1 Kästchen EH oder MH, opfere beliebig viel Rage und regeneriere pro Rage 3 LEP.

Ritual der Vielseitigkeit (E): Opfere vor einer Probe 1 Rage, um auf diese Probe einen Bonus von +3 zu erhalten (kombinierbar mit Fokussieren).

Blutmagie I (E): Du erhältst 1 zusätzliches EH-Kästchen.

Blutmagie II (M): Du erhältst 1 zusätzliches MH-Kästchen.

HEXENMYSTIKER AFH #006B

GIFTE HERSTELLEN

(Ausbaukraft / Handwerk (Gestik) / Unterhalt +90)

Gifte analysieren (S): Analysiere Gifte mit einer Probe auf Aufmerksamkeit.

Gifte des Schmerzens (G): Produziere Einfache Waffengifte und Effektive Waffengifte.

Gifte der Schwäche (G): Produziere Schwächegifte und Schlafgifte.

Gifte des Leidens (G): Produziere Feuergifte und Wundgifte.

Labor des Giftmischers (E): Wenn du nur eine Giftart herstellst: +3 auf Herstellungsprobe.

ATTENTÄTER BDR #010

ÜBERSICHT: GIFTE

Erfordert in den meisten Fällen das Würfeln eines Blutwürfels.

Effektives Waffengift: Schaden wird nach Abzug von PW verdoppelt.

Einfaches Waffengift: Würfle Blutwürfel mit. Bei LEP-Verlust: +2 Schaden pro Blutstropfensymbol.

Feuergift: Würfle Blutwürfel mit. Bei LEP-Verlust: +1 äußere Schadensstufe pro Blutstropfensymbol.

Gift des Erstarrens: Würfle Blutwürfel mit. Bei LEP-Verlust: Gegner verliert Schadensreduzierungen in Höhe der Blutstropfensymbole.

ATTENTÄTER BDR #011

Anna im Spiel

Anna ist nicht unbedingt eine reine Kämpferin. Ihr hoher Wert in **Heimlichkeit** sorgt dafür, dass sie an Orte kommt, wo sie eigentlich keinen Zutritt hat, und mittels **Redekunst** kann sie andere Menschen um den Finger wickeln. Sie kennt sich zudem in okkulten Dingen aus, was durch die Jägerkraft **Mystische Rituale** ausgedrückt wird. Mit dem **Ritual der Macht** kann sie sich und ihre Mitstreiter mit Coups oder Ideen versorgen, **Bluthheilung** lässt sie eigene Wunden rasch heilen. Mittels **Gifte herstellen** kann sie zwei Arten von Giften produzieren, die darauf ausgerichtet sind, mehr Schaden bei Angriffen mit Dolch und Messer zu erzielen.

WICHTIGE BEGRIFFE

Hexenkunst: Anna verfügt über eine besondere Fertigkeit namens Hexenkunst, die auf WIL (4) basiert, und in der sie einen Fertigkeitswert von 2 besitzt, wodurch sie alle Proben auf Hexenkunst mit 6 Würfeln ausführt. Hexenkunst kommt bei ihr vor allem in Kombination mit **Mystische Rituale** zum Einsatz.

Ausrüstung

Annas wichtigste Waffe ist der **Dolch**, den sie am liebsten mit **Waffengift** behandelt, um mehr Schaden anzurichten. Wichtig ist natürlich auch ihr **transportables Laboratorium**, das sie benötigt, um Gifte herzustellen.

Annas **Reisekleidung** gibt ihr +2 Puffer-LEP. Aber wenn sie sich durch dunkle Gassen bewegt, streift sie gerne die **Kultrobe** über, die ihr einen Bonus von +2 auf **Heimlichkeit** gibt.

