



Charlotte Brigitte von Baden Durlach



Charlottes Vorfahren wurden 1640 aus dem Schwarzwald und den Badischen Landen vertrieben, als sich dort Asmodäus erhob und das Land mit seinen Untoten und Dämonen eroberte. Obwohl Charlotte das Land ihrer Vorfahren selbst noch nie betreten hat, wurde ihr der Schmerz des Verlustes gleichsam in die Wiege gelegt. Schon als Säugling lauschte sie den traurigen Liedern ihrer Mutter über Vertreibung und Vergeltung. Von klein auf wurde sie darauf konditioniert, später einmal für die Belange des Badischen Racheschwurs einzutreten, zu dem sich ihre Familie selbstverständlich bekennt. Noch als Jugendliche bereiste sie im Beisein ihres einflussreichen Vaters etliche Fürstenhöfe in deutschen Lande, lernte die Kunst der Diplomatie, der Verhandlung und der Lüge. Mehr und mehr überließ man sie sich selbst, damit sie im Namen des Racheschwurs adelige Fürsprecher gewann und Spenden sammelte

oder sie notfalls erpresste. Charlotte machte ihre Sache gut, doch in Wahrheit herrschte in ihrem Herzen nicht als Leere. Zu fern waren ihr die Ziele des Racheschwurs, zu wenig hatten sie mit ihr selbst zu tun. Obwohl sie sich durchaus dem Kampf gegen die Kreaturen der Hölle verpflichtet fühlte, stellte sie zunehmend ihre Beweggründe in Frage. Wieso sollte eine im Grunde lebenslustige junge Frau wie sie einer verbitterten Organisation helfen, die dem Vergangenen nachtrauerte? Sie eignete sich den Umgang mit Waffen an und entdeckte ihr angeborenes Talent für die Kriegskunst. Dabei kam sie mehr und mehr mit freien Jägern in Kontakt und lernte durch sie eine andere Sichtweise kennen: Nicht nur in Markovia lauerte das Übel, auch an vielen anderen Orten verbargen sich die Kreaturen der Nacht, selbst die Höfe der Fürsten waren nicht gefeit gegen Zauberei und unheilige Intrigen.

Archetypen ~ Jägerbogen



Charakter

Name Charlotte Brigitte
 Jägerstufe 2
 Profession Ränkeschmiedin
 Motivation Heimatvertrieben

Rollen

Rolle №1 Strategie
 Rolle №2 Attentäter
 Rolle №3 _____

Vorteil Kampfbeginn: tausche bis zu 3 Coups in Ideen oder umgekehrt
 Verderbnis 0 Segnungen _____

Kleidungssets

Set №1 Aristokratische Kleidung
 Bonus Redekunst +2, Unterhalt +20
 Set №2 _____
 Bonus _____

Jägerkräfte

Name	Effekt
Adaption	1 Idee: Nimm für Probe Würfelvorrat eines Gefährten
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Ausbaukräfte

Ausbaukraft	Effekt
S Gifte analysieren	Du kannst mittels Aufmerksamkeit Gift bestimmen
G Gifte des Schmerzens	Erlaubt Einfache Waffengifte + Effektive Waffengifte
G Gifte des Leidens	Erlaubt Feuergift + Wundgifte
G _____	_____
E _____	_____
E _____	_____
E _____	_____
M _____	_____
M _____	_____
M _____	_____

Ausbaukraft Schwachstelle erkennen

S Panzerung einschätzen	Ein Gegner: Ermittle PW, Angriffe +1
G Lücke in der Panzerung	1 Idee: Anderer Jäger ignoriert 2 PW bei Angriff
G Vene	1 Idee bei Blutwürfel: +2 Blutstropfensymbole
G _____	_____
E _____	_____
E _____	_____
E _____	_____
M _____	_____
M _____	_____
M _____	_____

Geld

Unterhalt 170 Gulden Vermögen 185 Gulden

Bestliche Ausrüstung

Dolch, Pistole, 12 herstellbare Gifte nach Wahl, Handschellen,
 Öllampe, Schreibutensilien, transp. Laboratorium, Truhe mit Schloss

Körperliche Attribute

Körperkraft	KKR	2
Athletik	ATH	3
Geschick	GES	5
Coups	[=ATH]	3

Geistige Attribute

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

Abgeleitete Ressourcen

Lebenspunkte	[KKR+WIL+7]	13
Initiative	[SIN+GES]	8

Allgemeine Fertigkeiten

Name	FW	Attribut	Σ
Akrobatik	0	[+ATH]	3
Aufmerksamkeit	0	[+SIN]	3
Erkennen	0	[+SIN]	3
Erste Hilfe	0	[+WIS]	4
Fingerfertigkeit	2	[+GES]	7
Geistesstärke	0	[+WIL]	4
Handwerken	0	[+GES]	5
Heimlichkeit	2	[+ATH]	5
Land und Leute	1	[+WIS]	5
Redekunst	2	[+WIL]	6
Muskelspiel	0	[+KKR]	2
Reflexe	0	[+SIN]	3
Reiten	0	[+ATH]	3
Unempfindlichkeit	0	[+KKR]	2
Wissensgebiete	1	[+WIS]	5

Anhaltende Einflüsse

Art **Stufen** Anm. Zustände

Äußerer Schaden	<input type="checkbox"/>	_____				
Innerer Schaden	<input type="checkbox"/>	_____				
Malusschaden	<input type="checkbox"/>	_____				
Lähmungsschaden	<input type="checkbox"/>	≤[AP] _____				

Schutz und Gesundheit

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

Puffer-[LEP] _____

Basis-[LEP] **13** 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] **5** _____

Heilfaktor

Erste Hilfe [EH]

Mag. Heilung [MH]

& Elixiere

Initiative

8

Waffenübersicht

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

KKR 2

ATH 3

GES 5

SIN 3

Wis 4

WIL 4



A 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

Lotusgift: Bei LEP-Verlust: +2 Schmerzschaden für jede äußere/innere Schadensstufe und Malusstufe.

Schlafgift: Kein Waffengift. Pro Schlafgift (max. 3) schlafen 4 Banden Gegner ein oder 1 Anführergegner startet den Kampf mit 3 Malusstufen.

Schwächegift: Würfle Blutwürfel mit. Bei LEP-Verlust: +1 Malusstufe pro Blutstropfensymbol.

Wundgift: Würfle beim Angriff einen Blutwürfel mit. Bei LEP-Verlust: +1 innere Schadensstufe pro Blutstropfensymbol.

ATTENTÄTER

BdR #011

ADAPTION

(Allgemeine Jägerkraft)

Du bist gut darin, andere Menschen genau zu beobachten und ihre Taten und Handlungen zu imitieren. Sobald du eine Fertigungsprobe ausführt, darfst du 1 Idee opfern, um die Probe mit dem höchsten Würfelvorrat (entspricht der Summe aus Attribut + Fertigungswert) der Gruppe auszuführen. Das gilt für allgemeine Fertigkeiten wie auch für Waffenfertigkeiten. Die Voraussetzungen für die Probe müssen vorher erfüllt sein; so kannst du keine Probe auf Schwerter ausführen, wenn du kein Schwert besitzt, und du kannst auch nur dann einen lateinischen Text lesen, wenn du vorab mindestens Fw 1 in Wissensgebiete hast. Du kannst auch keine Fertigkeiten adaptieren, die du selbst nicht besitzt wie z. B. Hexenkunst.

RÄNKESCHMIED

DDL

SCHWACHSTELLE ERKENNEN

(Ausbaukraft / Idee / Sicht, Sprache)

Panzerung einschätzen (S): Bei Kampfbeginn und jeweils Im 0: Ermittle Pw eines Gegners, du hast +1 auf Angriffe gegen diesen Gegner.

Lücke in der Panzerung (G): 1 Idee vor Angriff eines Mitstreiters: Angriff ignoriert 2 Punkte Pw.

Vene (G): 1 Idee, wenn Jäger Gift anwendet: Blutstropfensymbole +2.

Schwäche ausnutzen (G): 1 Idee wenn Mitstreiter angreift: Für jede Einflussstufe, unter der das Ziel leidet, erhält der Angreifer einen Bonus von +1.

Rüstkunde I (E): Ideen +1

STRATEGE

GfJ #053

Charlotte im Spiel

Charlotte ist keine Kriegerin, die gerne in vorderster Front steht. Sie kann über ihre Jägerkraft **Schwachstelle erkennen**, gut ihre Mitstreiter anleiten, braucht dazu aber viele Ideen. Mithilfe ihrer Gifte kann sie darüber hinaus gezielt Anführergegner verletzen. Sie sollte daher ihre Freizeitaktionen (FZA) immer nutzen, um Gifte mithilfe ihres transportablen Laboratoriums nachzuproduzieren. Ansonsten ist es immer gut, wenn die Gruppe über einen Beschützer verfügt, der mithilfe von Jägerkräften wie Leibgarde oder Herausforderung dafür sorgt, dass Charlotte möglichst wenig Schaden abbekommt.

WICHTIGE BEGRIFFE

Freizeitaktionen (FZA): Sie simulieren Nebentätigkeiten wie Dinge herstellen, Reisen oder Geld verdienen. Normalerweise vergibt der HeXXenmeister 1 FZA pro Tag, nach Abschluss eines Abenteuers oder Abenteuerabschnitts 3 FZA. Damit Charlotte Gifte herstellen kann, gibt sie 1 FZA aus und würfelt auf Fingerfertigkeit. Jeden gewürfelten Erfolg kann sie wahlweise in eine der 4 Giftsorten umtauschen, die sie aufgrund ihrer Jägerkraft **Gifte herstellen** produzieren kann.

Ausrüstung

Der **Dolch** ist Charlottes Waffe der Wahl. Dolche können leicht verborgen werden, sind schnell, verursachen aber auch nur wenig Schaden. Der große Vorteil eines Dolches ist, dass man ihn mit Gift bestreichen kann. Im Kampf kostet dies jeweils **1 Aktionspunkt (AP)**.

Charlotte trägt **aristokratische Kleidung**, da sie sich als Ränkeschmiedin gerne im Umfeld von Fürsten und Adligen aufhält. Diese Kleidung gibt ihr einen Bonus von +2 auf Redekunst, erhöht aber auch den Unterhalt, da sie permanent gepflegt werden muss.

