

### ALCHEMIERE HERSTELLEN (Ausbaukraft / Handwerk (Gestik) / Unterhalt +100)

**Grundwissen der Alchemie (S):** Analysiere Substanzen mit einer Probe auf Wissensgebiete.

**Elixire des Körpers (G):** Produziere Coup-Elixire und Talent-Elixire.

**Elixire des Geistes (G):** Produziere Mut-Elixire und Ideen-Elixire.

**Elixire der Heilung (G):** Produziere Heil-Elixire und Gegengifte.

**Elixire des Schutzes (E):** Produziere Panzer-Elixire und Ausdauer-Elixire.

ALCHEMIST BDR #001

### SCHUTZ VOR DEM TEUFEL (Ausbaukraft / Coup)

**Gewandung des Eifers (S):** Bei Kampf gegen min. 1 WID-Gegner: Bei Kampfbeginn 3 Puffer-LEP.

**Göttliche Intervention (G):** 1-2 Coups, sobald du LEP durch einen WID-Gegner verlierst: Schaden -3 pro Coup.

**Behinderung ignorieren (G):** 1-2 Coups, sobald du Lähmungsstufen erhältst. Reduziere Lähmungsstufen um -2 pro Coup.

**Gesegneter Körper (G):** 1 Coup: Reduziere Einflussstufen, auch wenn Effekte dich davon abhalten. Bei forderndem Zustand: 2 Coups.

**Wappnungskunde I (E):** Coups +1

EIFERER GFJ #032

### WAFFENÖLE

(Allgemeine Jägerkraft/Handwerk/  
Unterhalt +15)

Waffenöle sind Verbrauchsgüter, die du im Rahmen einer FZA herstellst (erfordert Labor oder transportables Laboratorium). Lege eine Probe auf Wissensgebiete ab. Pro Erfolg erhältst du 1 Waffenöl, das du im Kampf als Reaktion (1 AP) auf eine Nahkampfwaffe oder Panzerung aufbringen kannst. Bei Waffen erhöht es den nächsten verursachten Schaden um einen Elixierwürfel und gilt danach als verbraucht. Bei Panzerung erhält der Jäger stattdessen Puffer-LEP in Höhe eines Elixierwürfels; dies kann erst wiederholt werden, wenn der Betreffende keine Puffer-LEP mehr besitzt (am Ende des Kampfes verfallen wie üblich alle ungenutzten Puffer-LEP).

JOHANNEUS-BRUDER MM

### ÜBERSICHT: ELIXIERE

Erfordert in den meisten Fällen das  
Würfel eines Elixierwürfels.

**Ausdauer-Elixier:** Der Konsument erhält LEP-Puffer in Höhe der doppelten Menge an Elixiersymbolen.

**Coup-Elixier:** Der Konsument erhält Coups in Höhe der Elixiersymbole.

**Gegengift:** Der Konsument verliert Innere Malusstufen in Höhe der Elixiersymbole.

**Heil-Elixier:** Der Konsument regeneriert LEP in Höhe der Elixiersymbole (bis zum max. LEP-Wert).

ALCHEMIST BDR #002

### GÖTTLICHE ESSENZ

(Allgemeine Jägerkraft/Unterhalt +20)

Du bist in der Lage, aus einer getöteten Kreatur der Nacht Göttliche Essenz zu gewinnen. Mithilfe eines Labors oder transportablen Laboratoriums kannst du dem frischen Kadaver eines wider-natürlichen Anführergegners 1 Göttliche Essenz pro AS entnehmen. Immer wenn du ein Verbrauchsgut (z. B. Gift, Wurfgeschoss, Waffenöl oder Elixier) anwendest, bei dem Blut- oder Elixierwürfel zum Einsatz kommen, darfst du vor dem Ablegen der Probe als freie Reaktion 1 Göttliche Essenz opfern und den Spezialwürfel auf eine beliebige Seite drehen. Werden mehrere Spezialwürfel genutzt, kannst du nur das Resultat eines von ihnen beeinflussen. Du kannst Göttliche Essenzen für 10 Gulden pro Stück auf jedem Markt verkaufen.

JOHANNEUS-BRUDER MM

## Filipos im Spiel

Filipos ist eher ein Unterstützer der Gruppe. Durch **Waffenöle** kann er die Kampfkraft der anderen Mitglieder der Gruppe aufwerten, durch **Göttliche Essenz** kann er seine selbst gefertigten Elixire verbessern. Im Kampf kann er durchaus lange durchhalten. Das verdankt er zum einen seinen 14 LEP, seinem Panzerwert (PW) von 3 aufgrund seines schweren Kürasses und der Kraft **Schutz vor dem Teufel**. Mittels **Gewandung des Eifers** baut er Puffer-LEP auf, sobald wider-natürliche Gegner am Kampf teilnehmen und mittels **Göttliche Intervention** kann er deren Schaden reduzieren. Allerdings ist er kein großer Schadensaussteiler. Er kann einigermaßen gut mit dem Schwert umgehen, das aber vor allem als Parierwaffe glänzt. Und er ist ganz auf den Kampf gegen wider-natürliche Gegner ausgerichtet; sobald er gegen natürliche Gegner kämpft, ist er stark geschwächt!

### WICHTIGE BEGRIFFE

**Elixire:** Filipos kann als Reaktion (1AP) jederzeit ein Elixier schlucken. Will er es einem Gefährten einflößen, ist das eine Aktion und kostet 2 AP.

**Freizeitaktion (FZA):** Normalerweise erhält die Gruppe einmal pro Tag eine Freizeitaktion, die Filipos vordergründig verwendet, um Elixire oder Waffenöle herzustellen. Filipos braucht viel Zeit, um diese Verbrauchsmittel zu produzieren, lange Seefahrten sind dafür ideal geeignet.

## Ausrüstung

**Schwerter** sind Filipos Standardwaffe. Er kann damit moderaten Schaden verursachen, aber vor allem dienen sie zur Verteidigung, da sie keinen Nachteil auf Paraden haben. Die **Pistole** ist gut als „Ausputzer“. Da sie ohne Abzüge gegen alle Gegner auf dem Kampfschauplatz angewendet werden kann, ist sie vor allem dann effektiv, wenn ein Gegner nur noch sehr wenige LEP übrig hat - egal wo der Gegner steht.

Filipos trägt **Gelehrtenkleidung**. Damit kann er sich einmal pro Kampf von einem Gegner lösen. Das ist vor allem dann ratsam, wenn er einem Freund ein Elixier verabreichen möchte.

Wichtig für ihn ist das **transportable Laboratorium**. Nur mit dessen Hilfe kann er seine alchemistischen Tätigkeiten durchführen.



# Bruder Filipos

geboren wurde er als Philipp Andreas von Nettesheim in der Nähe von München. Als Spross einer wohlhabenden Familie, genoss er das Leben als Student in Ingolstadt, entdeckte sein Interesse für Alchemie und trat einem Bund junger Alchemisten bei. Schließlich trat der geheimnisvolle Sponsor der Gruppe an ihn heran, eine Frau namens Ariadne. Philipp tat alles für sie und bemerkte nicht, dass seine Forschungen immer mehr in eine Richtung abdrifteten, die ihn unter normalen Umständen hätten warnen sollen: Ariadne suchte nämlich nach einer Methode, die in Blut inwohnenden mystischen Kräfte zu verstärken.

Irgendwann nahm Ariadne ihren Zögling mit in ihre Heimat, die Insel Zypern. Philipp war begeistert von der Sonne des Mittelmeers, der See und der Landschaft. Er bemerkte gar nicht, dass er unfreiwillig Mitglied im Bund des Dionysos geworden und dass Ariadne in Wirklichkeit eine Mänade war. Erst als es zu einem Aufstand von Rebellen kam, erfasste er die Wahrheit: Er wurde Zeuge, wie Ariadne ihr Vettelgesicht offenbarte und die Rebellen in die Flucht schlug.

Angsterfüllt floh er, wurde dabei jedoch vom Kult des Dionysos verfolgt. Seine Flucht führte ihn bis nach Rhodos, wo man ihn schließlich einholte. In letzter Sekunde wurde er von Hospitalitern gerettet. Als Teil seiner Buße legte er das Gelöbnis eines Priesters ab und trat dem Orden bei. Er änderte zudem seinen Namen in Filipos. Wenig später weihte man ihn in die geheimen Forschungen ein. Aufgrund seiner Erfahrungen und seines noch relativ jungen Alters schickte ihn der Orden seitdem auf Außeneinsätze. Hier soll er die Wege des Widernatürlichen studieren und an der Gewinnung von Göttlicher Essenz forschen.



## Archetypen ~ Jägerbogen



# Charakter

Name Bruder Filipos  
 Jägerstufe 2  
 Profession Johanneus-Bruder  
 Motivation Gottesfürchtig



# Rollen

Rolle №1 Alchemist  
 Rolle №2 Eiferer  
 Rolle №3 \_\_\_\_\_

Vorteil 1x pro Kampf: Tausche 3 Ideen in 3 Segnungen oder umgekehrt  
 Verderbnis 0 Segnungen \_\_\_\_\_

# Kleidungssets

Set №1 Gelehrtenkleidung  
 Bonus 1x pro Kampf: Lösen von 1 Gegner  
 Set №2 \_\_\_\_\_  
 Bonus \_\_\_\_\_

# Jägerkräfte

| Name             | Effekt  |
|------------------|---|
| Göttliche Essenz | Gewinnt Göttliche Essenz aus widernat. Kadavern |
| Waffenöle        | Verbessert Nahkampfwaffen und Panzerung         |

# Ausbaukräfte

| Ausbaukraft                | Effekt   |
|----------------------------|--|
| S Grundwissen der Alchemie | Erlaubt Identifizieren von Substanzen          |
| G Elixire der Heilung      | Herstellung von Heil-Elixieren und Gegengiften |
| G _____                    | _____  |
| G _____                    | _____  |
| E _____                    | _____  |
| E _____                    | _____  |
| E _____                    | _____  |
| M _____                    | _____  |
| M _____                    | _____  |
| M _____                    | _____  |

| Ausbaukraft              | Effekt   |
|--------------------------|--|
| S Gewandung d. Eiferers  | 3 Puffer-LEP, wenn widernatürliches Wesen anwesend |
| G Göttliche Intervention | 1 - 2 Coups: Reduziere Schaden um 3 pro Coup       |
| G _____                  | _____  |
| G _____                  | _____  |
| E _____                  | _____  |
| E _____                  | _____  |
| E _____                  | _____  |
| M _____                  | _____  |
| M _____                  | _____  |
| M _____                  | _____  |

# Geld

Unterhalt 185 Gulden Vermögen 82 Gulden

# Bestliche Ausrüstung

Transportables Laboratorium, Schreibutensilien, Truhe mit Schloss,  
 4 x Heil-Elixier, 3x Waffenöle, 2 x Göttliche Essenz

# Körperliche Attribute

|             |        |          |
|-------------|--------|----------|
| Körperkraft | KKR    | <u>3</u> |
| Athletik    | ATH    | <u>4</u> |
| Geschick    | GES    | <u>2</u> |
| Coups       | [=ATH] | <u>4</u> |

# Geistige Attribute

|               |        |          |
|---------------|--------|----------|
| Sinnesschärfe | SIN    | <u>3</u> |
| Wissen        | WIS    | <u>5</u> |
| Willenskraft  | WIL    | <u>4</u> |
| Ideen         | [=WIS] | <u>5</u> |

# Abgeleitete Ressourcen

|              |             |           |
|--------------|-------------|-----------|
| Lebenspunkte | [KKR+WIL+7] | <u>14</u> |
| Initiative   | [SIN+GES]   | <u>5</u>  |

# Allgemeine Fertigkeiten

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

# 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

# Seilfaktor

Erste Hilfe [EH]    
 Mag. Heilung [MH]      
 & Elixiere

**Initiative**  
**5**

# Waffenübersicht

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

KKR 3 ATH 4 GES 2 SIN 3 WIS 5 WIL 4

