



# Genoveva, die Sucherin

Als Genoveva unter dem Namen Simone Constance Berger geboren wurde, ging über dem Städtchen ein Blutmond auf. Werwölfe fielen über die Einwohner her. Simons Mutter gelang die Flucht mit der Neugeborenen und deren älteren Schwester Elise. Die kleine Familie fand Zuflucht bei Verwandten in Lüttich. Mit der Zeit entwickelte der Hausherr Jules d'Amay jedoch ein Interesse an der heranwachsenden Elise und nahm sie mit auf Ausflüge. Als ihnen Genoveva einmal dabei folgte, bekam sie mit, dass sich d'Amay an ihrer Schwester vergang. Völlig verwirrt rannte sie nach Hause, doch d'Amay hatte sie bemerkt. Er schlug sie mit einem Stock und sperrte sie in den Keller ein. Erst nach Tagen wurde sie ihrer Mutter übergeben. Die Mutter nahm Elise an sich und setzte sich mit ihr aus Lüttich ab. Nur Simone erzählte sie, dass sie Zuflucht in den Ruinen ihrer Heimatstadt suchen würde. Simone verstand nicht, warum sie zurückbleiben musste. Doch die Mutter hatte es eilig. Bald würde wieder ein Blutmond aufgehen, und dann dürften sie und Elise sich nicht mehr in Lüttich aufhalten. Der Verlust von



Mutter und Schwester veränderte Simone. Sie wurde ruhiger, nachdenklicher. Als Simone 16 war, lud d'Amay sie ein, mit ihm einen „Ausflug“ zu unternehmen. Als der Hausherr zudringlich wurde, stieß sie ihm ein Messer ins Herz. Simone floh aus der Stadt, irrte herum, bis sie von einem Kloster hörte, das verirrte Mädchen zu Kriegerinnen ausbildete. Simone suchte die Abtei in Soleilmont auf, die dem Mariannenorden nahestand, empfing später die Weihe der Mariannen und nannte sich Genoveva, nach einer französischen Heiligen. Allerdings wird sie häufiger Geneviève gerufen, was der heutigen Form ihres Namens entspricht. Den Beinamen „die Sucherin“ erhielt sie, als ihre Kameradinnen bemerkten, dass sie immer noch nach einer Spur ihrer Mutter und Schwester sucht.

Schnellstarter ~ Jägerbogen



## Charakter

Name Genoveva, die Sucherin  
 Jägerstufe 2  
 Profession Mariannen-Streiterin  
 Motivation Getrieben  
 Vorteil Bei Kampfstart: +1 Rage oder +1 Ambition  
 Verderbnis 0 Segnungen \_\_\_\_\_

## Kleidungssets

Set №1 Kriegeruntergewand  
 Bonus LEP +3  
 Set №2 \_\_\_\_\_  
 Bonus \_\_\_\_\_

## Jägerkräfte

Name	Effekt
Teufelsaustreibung	Espritstern bei Attacken gegen widernatürliche Feinde: +1 Segnung
_____	_____
_____	_____

## Ausbaukräfte

Ausbaukraft	Gesegnete Waffe
S	Waffensegen +1 gegen widernatürliche Gegner
G	Teufelsrüstung durchd. 1 Idee: Ignoriere 3 Pw bei widernatürlichen Wesen
G	_____
G	_____
E	_____
E	_____
E	_____
M	_____
M	_____
M	_____

## Ausbaukraft

Inneres Feuer	
S	Gesegnete Rage Segnungen werden in Rage umgetauscht
G	Feuer im Herzen 1x pro Runde, freie Reaktion, MH oder EH: +1 Rage
G	Grimmiger Ruf 1 Rage: Ziehe freistehenden Gegner an dich
G	_____
E	_____
E	_____
E	_____
M	_____
M	_____
M	_____

## Rollen

Rolle №1 Eiferer  
 Rolle №2 Fechter  
 Rolle №3 \_\_\_\_\_  
 Rage \_\_\_\_\_ Ambition \_\_\_\_\_

## Geld

Unterhalt 50 G. Vermögen 70 G.

## Bestliche Ausrüstung

Fechtwaaffe, Schwert, Schreibutensilien, Kürass (schwere Panzerung)  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Körperliche Attribute

Körperkraft	KKR	<b>3</b>
Athletik	ATH	<b>5</b>
Geschick	GES	<b>3</b>
Coups	[=ATH]	<b>5</b>

## Geistige Attribute

Sinnesschärfe	SIN	<b>3</b>
Wissen	WIS	<b>3</b>
Willenskraft	WIL	<b>4</b>
Ideen	[=WIS]	<b>3</b>

## Abgeleitete Ressourcen

Lebenspunkte	[KKR+WIL+7]	<b>14</b>
Initiative	[SIN+GES]	<b>6</b>

## Allgemeine Fertigkeiten

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

# Inhaltende 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] 17 (mit Kleidung) Aktuell \_\_\_\_\_

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

## Handlungen

Aktionspunkte [AP] 3

## Heilfaktor

Erste Hilfe [EH]

Mag. Heilung [MH]

& Elixiere

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

Initiative  
**6**

## Waffenübersicht

Waffe dabei?	SCH	AP	FW	Attribut	Σ	Anmerkungen
<input checked="" type="checkbox"/> Fausthieb	0	1	<input type="checkbox"/> 0	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 5	Parade -3, außer Fausthiebe
<input type="checkbox"/> Dolche & Messer	1	1	<input type="checkbox"/> 0	[+GES]	<input type="checkbox"/> 3	Giftverwendung / Parade -2, außer Fausthiebe und Dolche & Messer
<input checked="" type="checkbox"/> Fechtwaffen	2	1	<input type="checkbox"/> 3	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 8	Parade -1 pro gebundenem Gegner über dem Ersten
<input checked="" type="checkbox"/> Schwerter	3	2	<input type="checkbox"/> 2	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 5	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 checked="" type="checkbox"/> Pistole	3	2	<input type="checkbox"/> 0	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 3	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"/> 5	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  5    GES  3    SIN  3    Wis  3    WIL  4



### ☛ TEUFELSAUSTREIBUNG (Espritkraft / Gestik)

Für jeden Espritstern, den du bei einem Angriff gegen ein widernatürliches Wesen würfelst, erhältst du eine Segnung (bis zum erlaubten Maximum an Segnungen). Du erhältst die Segnung aber erst dann, wenn die Probe und ihre Auswirkungen komplett abgeschlossen sind. Du kannst die erhaltene Segnung nicht benutzen, um für die gerade ausgeführte Probe einen Segnungswürfel nachzuwürfeln.

EIFERER GfJ #030

### ☛ GESEGNETE WAFFE (Ausbaukraft / Idee / Gestik, Sprache)

**Waffensegen (S):** Aktiviere Nahkampfwaffe oder Fäuste als gesegnete Waffe: +1 auf Angriff gegen WID-Gegner.

**Teufelsrüstung durchdringen (G):** 1 Idee vor Angriff mit gesegneter Waffe: Ignoriere 3 Pw bei WID-Gegnern.

**Flammenschlag (G):** 1 Idee vor Angriff mit gesegneter Waffe gegen WID-Gegner: Waffe verursacht <Blutwürfel> Äußere Schadensstufen.

**Teufelsbann (G):** 1 Idee vor Angriff mit ges. Waffe gegen WID-Gegner: Grundscha-den + Elixierwürfel.

**Teufelskunde I (E):** Ideen +1

EIFERER GfJ #029

### ☛ INNERES FEUER (Ausbaukraft/Rage/Gestik)

**Gesegnete Rage (S):** Sobald du Segnungen erhältst, tausche sie in Rage um.

**Feuer im Herzen (G):** 1x pro Runde, freie Reaktion, 1 Kästchen EH oder MH: Generiere 1 Rage.

**Zorn des Siegers (G):** Nach einem Sieg deiner Gruppe: Erhalte Elixierwürfel Rage -1 pro ausgeschaltetem Jäger. Wurdest du selbst ausgeschaltet, erhältst du keine Rage.

**Grimmiger Ruf (G):** 1 Rage, freie Reaktion: ziehe einen freistehenden Gegner an dich. (Richtlinien wie „Leibgarde“.)

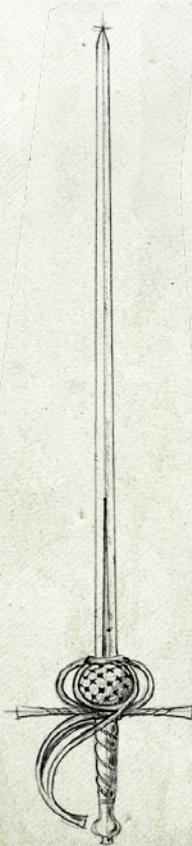
MARIANNEN AfH #024A



## Ausrüstung

Genevevas wichtigste Waffe ist die **Fechtwa-f-**ffe. Die erfordert nur 1 AP für den Angriff und ist daher ideal auch im **Kürass** (schwere Panzerung) zu verwenden. Der Schaden ist eher gering, aber besonders effektiv gegen schwach gepanzerte Gegner.

Genevevas **Kriegeruntergewand** erhöht ihre LEP um +3 (auf 17). Das in Verbindung mit ihrem **Kürass** lässt sie lange auf dem Schlachtfeld durchhalten.



## Geneveva im Spiel

Geneveva ist eine gefährliche Nahkämpferin, vor allem gegen widernatürliche Kreaturen. Sie wendet am liebsten eine Fechtwa-f-ffe an, um trotz ihrer wenigen AP (3) noch 3 Attacken pro Runde durchführen zu können. Schaden hält sie dank ihres Kürasses (Pw 3) gut aus. **Teufels-austreibung** sorgt dafür, dass sie Segnungen generiert, die durch **Gesegnete Rage** sofort in Rage umgetauscht wird. Damit und dem Effekt **Grimmiger Ruf** kann sie bis zu 4 Banden-gegner oder 2 Anführergegner an sich ziehen und ihre Gefährten schützen. Hat der Gegner einen hohen Panzerwert, opfert sie 1 Idee für **Teufels-rüstung durchdringen**, um mit ihrer Fechtwa-f-ffe doch noch ordentlich Schaden zu machen. Allerdings hat sie nur 3 Ideen; sie kann aber alternativ auch 1 Coup opfern, um für einen Nah-kampf-Angriff einen Bonus von +3 zu erhalten. Wenn sie parieren muss, benutzt sie das Schwert oder die Fechtwa-f-ffe mit -2. Sollte sie keine AP mehr haben, opfert sie 1 Rage für 1 AP.

### WICHTIGE BEGRIFFE

**Rage:** Mithilfe von 1 Rage kannst du nach einer Probe den Segnungswürfel nachwürfeln oder 1 AP bekommen (beides 1x pro Runde). Du kannst maxi-mal 5 Rage besitzen.