



Gerold Heinrich Marschall vom Hohen Berg



Gerold Heinrich wurde 1695 auf dem Familiensitz im oberfränkischen Berg geboren. Gerolds Familie ist zwar adelig, gehört aber nicht dem Hochadel an, sondern stammt von einem Ministerialengeschlecht ab, das mit der Zeit zu Ruhm und Ehre kam. Nominell sind die von Bergs direkt dem Kaiser unterstellt und mit anderen Reichsritterfamilien im Ritterkanton Steigerwald (Sitz: Erlangen) vereint. Gerold Heinrich wuchs in einem Umfeld der Politik und der Diplomatie auf. Schon in jungen Jahren wurde er kontinuierlich auf seine spätere Funktion vorbereitet, unternahm große Reisen, lernte mehrere Sprachen und das Kriegshandwerk. Was ihn jedoch deutlich von anderen abhob, war seine enorme Körpergröße von mehr als 2 Metern, die ihm den Spitznamen „vom Hohen Berg“ einbrachte (den er noch heute benutzt). Kaum dem Jugendalter entwachsen, erging an seine Familie der Befehl des Kaisers, Truppen für

einen Einsatz in Schlesien abzustellen. Gerold Heinrich meldete sich bereit, die kärgliche Truppe selbst anzuführen. In Oberschlesien erlebte er Not und Elend. Drei Jahre lang diente er dem Kaiser, ohne einen nennenswerten Erfolg zu erzielen. Immerhin gelang es dem jungen Adeligen, widernatürliche Kreaturen auszumachen und erfolgreich zu bekämpfen. Er fand Gefallen am freien Leben der Jäger. Als er in seine Heimat zurückkehrte, musste er miterleben, wie sich der Konflikt zwischen Protestanten und Katholiken in seinem Hoheitsgebiet verschärfte. Er enttarnte einige im Untergrund agierende Aufwiegler, die die Auseinandersetzung anheizten. Am Ende fand er heraus, dass ein Kult Schwarzmagier hinter dem Komplott steckte. Er rief seine früheren Jägerkameraden zusammen, schloss sich ihnen inkognito an und bekämpfte so die Häscher und Diener der Magier.

Archetypen ~ Jägerbogen



Charakter

Name Gerold Heinrich
 Jägerstufe 2
 Profession Reichsritter
 Motivation Kontaktfreudig

Vorteil INI o: Gib 1 Idee an einen anderen Jäger ab
 Verderbnis 0 Segnungen _____

Kleidungssets

Set N°1 Aristokratische Kleidung
 Bonus Redekunst +2, Unterhalt +20
 Set N°2 _____
 Bonus _____

Jägerkräfte

Name	Effekt
<u>Hart wie Stahl</u>	<u>Esprit (Def. Reaktion): +1 Puffer-LEP</u>
<u>Rittergut</u>	<u>1 FZA: Bande-1-Freunde bis Redekunst x2</u>
<u>Anführer an der Spitze</u>	<u>Reaktion (1 AP): Gefährte erhält pro 2 Puffer-LEP 1 Coup/Idee</u>
_____	_____

Ausbaukräfte

Ausbaukraft	Fortgeschrittene Kriegstaktik
<u>S Stets vorbereitet</u>	<u>Jäger können Effekte aktivieren bei Überraschung</u>
<u>G</u>	_____
<u>G</u>	_____
<u>G</u>	_____
<u>E</u>	_____
<u>E</u>	_____
<u>E</u>	_____
<u>M</u>	_____
<u>M</u>	_____
<u>M</u>	_____

Ausbaukraft

<u>S</u>	_____
<u>G</u>	_____
<u>G</u>	_____
<u>G</u>	_____
<u>E</u>	_____
<u>E</u>	_____
<u>E</u>	_____
<u>M</u>	_____
<u>M</u>	_____
<u>M</u>	_____

Rollen

Rolle N°1 Strategie
 Rolle N°2 Beschützer
 Rolle N°3 _____

Geld

Unterhalt 70 Gulden Vermögen 27 Gulden

Bestliche Ausrüstung

Pistole, Schwert, Schild, Kürass (schwere Panzerung)
Reitpferd, Schreibutensilien

Körperliche Attribute

Körperkraft	<i>KKR</i>	<u>5</u>
Athletik	<i>ATH</i>	<u>3</u>
Geschick	<i>GES</i>	<u>2</u>
Coups	<i>[=ATH]</i>	<u>3</u>

Geistige Attribute

Sinnesschärfe	<i>SIN</i>	<u>2</u>
Wissen	<i>WIS</i>	<u>4</u>
Willenskraft	<i>WIL</i>	<u>5</u>
Ideen	<i>[=WIS]</i>	<u>4</u>

Abgeleitete Ressourcen

Lebenspunkte	<i>[KKR+WIL+7]</i>	<u>17</u>
Initiative	<i>[SIN+GES]</i>	<u>4</u>

Allgemeine Fertigkeiten

Name	FW	Attribut	Σ
Akrobatik	<u>0</u>	<i>[+ATH]</i>	<u>3</u>
Aufmerksamkeit	<u>0</u>	<i>[+SIN]</i>	<u>2</u>
Erkennen	<u>0</u>	<i>[+SIN]</i>	<u>2</u>
Erste Hilfe	<u>0</u>	<i>[+WIS]</i>	<u>4</u>
Fingerfertigkeit	<u>0</u>	<i>[+GES]</i>	<u>2</u>
Geistesstärke	<u>0</u>	<i>[+WIL]</i>	<u>5</u>
Handwerken	<u>0</u>	<i>[+GES]</i>	<u>2</u>
Heimlichkeit	<u>0</u>	<i>[+ATH]</i>	<u>3</u>
Land und Leute	<u>2</u>	<i>[+WIS]</i>	<u>6</u>
Redekunst	<u>2</u>	<i>[+WIL]</i>	<u>7</u>
Muskelspiel	<u>0</u>	<i>[+KKR]</i>	<u>5</u>
Reflexe	<u>0</u>	<i>[+SIN]</i>	<u>2</u>
Reiten	<u>1</u>	<i>[+ATH]</i>	<u>4</u>
Unempfindlichkeit	<u>0</u>	<i>[+KKR]</i>	<u>5</u>
Wissensgebiete	<u>1</u>	<i>[+WIS]</i>	<u>5</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] 17 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

4

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

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



♣ FORTG. KRIEGSTAKTIK

(Ausbaukraft / Idee / Sprache, Sicht)

Stets vorbereitet (S): Alle Jäger können zu Kampfstart Effekte wirken (dann INI -3 in erster Runde), auch wenn sie überrascht wurden.

Eingebung ausnutzen (G): 1 Idee, nach Angriffswurf eines Mitstreiters: Alle Espritsterne zählen als Erfolg.

Verwirren (G): 1 Idee, nach gegnerischem Angriff: Wurf wiederholen.

Passgenauer Treffer (G): 1 Idee, nach Angriff eines Jägers, der mind. 1 Malusstufe erzeugt: +1 Malusstufe.

Exakte Anleitung (E): 1 Idee vor Angriffsprobe eines Mitstreiters: +3 auf Probe.

Kriegskunde I (E): Ideen +1

STRATEGIE

GfJ #052

♣ HART WIE STAHL

(Espritkraft / Gestik)

Einige Beschützer sind es gewohnt, Schmerzen zu unterdrücken und Blessuren wegzustecken, ohne mit der Wimper zu zucken. Für jeden Espritstern, den du bei einer defensiven Reaktion (Schildblock, Ausweichen, Parieren) würfelst, erhältst du sofort (noch vor der Schadensverrechnung) 1 Puffer-LEP (bis zum Maximum von 10 Puffer-LEP). Wie üblich werden alle Puffer-LEP am Ende des Kampfes auf 0 gesetzt.

BESCHÜTZER

GfJ #015

♣ RITTERGUT

(Allgemeine Jägerkraft)

Du registrierst über ein Rittergut. Immer wenn dir aufgrund von beendeten Abschnitten oder Ruhephasen 3 oder mehr FZA auf einmal zur Verfügung stehen, musst du 1 FZA opfern, um dich um die Angelegenheiten deines Landes zu kümmern und Gefolge zu rekrutieren. Würfele auf Land und Leute und erhalte pro Erfolg 50 Gulden. Zusätzlich dazu bekommst du genug Bandenfreunde der Stufe 1 um dein Maximum von Fw (Redekunst) x 2 voll aufzufüllen. Diese bewaffneten Gefolgsleute sind sehr loyal, erfordern keinen Unterhalt und sind auch nicht befristet in der Zeit, die sie bei dir bleiben. Bei allen Proben auf Land und Leute oder Wissensgebiete, die dein Rittergut betreffen, erhältst du einen Bonus von +3.

REICHSRITTER

DDL

♣ ANFÜHRER AN DER SPITZE

(Allgemeine Jägerkraft)

Als geborener Anführer stürzt du dich an der Spitze deiner Kameraden in die Schlacht und führst sie von vorderster Front. Du kannst jederzeit als Reaktion (1 AP) beliebig viele Puffer-LEP opfern. Pro 2 auf diese Weise ausgegebene Puffer-LEP erhält einer deiner Mitstreiter entweder 1 Idee oder 1 Coup. Ein Mitstreiter darf dabei mehrfach als Ziel bestimmt werden, Coups und Ideen kann der Betroffene auch mischen (für 4 Puffer-LEP beispielsweise könnte ein Jäger 1 Coup und 1 Idee erhalten).

REICHSRITTER

DDL

Gerold im Spiel

Gerold macht eine gute Figur darin, Schaden auszuhalten. Dafür hat er die Espritkraft „Hart wie Stahl“, mit deren Hilfe er für jeden gewürfelten Espritstern 1 Puffer-LEP aufbaut. Diese Puffer-LEP schützen ihn selbst, aber er kann sie auch mithilfe von „Anführer an der Spitze“ ausgeben, um seine Mitstreiter mit Coups oder Ideen zu versorgen. Gerold muss sich aber immer mal wieder um sein Rittergut kümmern (siehe Karte Rittergut, oben).

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 Abenteurers oder Abenteuerabschnitts 3 FZA.

Bandenfreunde: Bandenfreunde können in INI 0 eingesetzt werden, um Bandengegner 1:1 entsprechend ihrer Stufe zu beseitigen. Würfele danach für jeden Bandenfreund mit einem HeXXenwürfel: Bei einem HeXXensymbol wird der Bandenfreund getötet. Du kannst Bandenfreunde jedoch auch vorsichtig einsetzen, um dann Bandengegner im Verhältnis 2:1 zu besiegen. Wie auch immer: Jeder Bandenfreund kann pro Kampf nur einmal eingesetzt werden.

Ausrüstung

Kürass ist Gerolds bewährte Panzerung. Der Kürass ist im Grunde eine Brustplatte und somit das schwerste, was man in Zeiten von Musketen und schweren Schlagwaffen getragen hat. Im Kürass hat Gerold einen **Panzerwert (PW)** von 3, aber auch nur 3 **Aktionspunkte (AP)**.

Gerold kämpft am liebsten mit dem **Schwert**, da er damit am besten umgehen kann. Hat er jedoch nur noch wenige AP übrig, greift er zur **Fechtwaffe**, um wenigstens ein bisschen Schaden anzurichten. Allgemein verlässt er sich auf seine Freunde, um Schaden zu verursachen.

