



Jeanne Larousse



Jeanne stammt aus einem von Krieg und Unheil zerrütteten Dorf irgendwo im Norden Frankreichs, unweit der Grenze zu den Niederlanden. Ihre Familie musste sich schon lange vor Jeannes Geburt durchschlagen, beispielsweise während des Achtzigjährigen Kriegs, der zwischen der Spanischen Krone und den Niederlanden tobte und erst kurz nach der Öffnung des Höllentors endete. Als 1695 die Seehexen von Amsterdam eine gigantische Flutwelle heraufbeschworen und große Teile der Küste des Ärmelkanals untergingen, wurde Jeannes Familie erneut zur Flucht gezwungen und in die Armut getrieben. Jeanne kam irgendwann im Laufe der Elends- und Fluchtjahre zur Welt und musste früh lernen, auf sich selbst aufzupassen. Ihre fünf älteren Brüder gingen in Kriegen und Katastrophen verschollen; die Eltern starben an Tuberkulose. Mit ihren beiden jüngeren Geschwistern schlug sie

sich lange Zeit durch und trat, um Geld zu verdienen, in das Heer der Freistadt Lüttich ein – eine der wenigen Armeen, die auch Frauen an der Muskete ausbildete. Jeanne konnte bei ihrer Arbeit jedoch keine Freude entwickeln. Ihre Geschwister starben bei einem Angriff von geflügelten Hexenkreaturen auf die Stadt, was sie sich sehr zu Herzen nahm. Jeanne schwor sich, niemals wieder eine nahestehende Person aufgrund ihrer Unaufmerksamkeit zu verlieren. Da sie nichts mehr in Lüttich hielt, schloss sie sich einer Jägergruppe um den heimatlosen Aristokraten Klaas van Breukelen an. Jeanne gilt nicht umsonst als „wachsame Bärin“. Sie hat immer alle Sinne beisammen, trinkt keinen Alkohol und wirkt dabei stets etwas angespannt. Es kommt vor, dass sie tagelang nichts redet, aber wenn sie den Mund aufmacht, hat sie immer etwas Wichtiges zu sagen.

Schnellstarter – Jägerbogen



Charakter

Name Jeanne Larousse
 Jägerstufe 2
 Profession Musketierin
 Motivation Wachsam
 Vorteil Initiative +1
 Verderbnis 0 Segnungen _____

Rollen

Rolle №1 Fernkämpfer
 Rolle №2 Strategie
 Rolle №3 _____

Kleidungssets

Set №1 Musketier-Kleidung
 Bonus 1x pro Kampf: Schusswaffen AP -1
 Set №2 _____
 Bonus _____

Jägerkräfte

Name	Effekt
Scharfschütze	Espritstern (Schussangriffe): +1 Erfolg
Feuerregen	Dezimiert freistehende Bandengegner
_____	_____
_____	_____

Ausbaukräfte

Ausbaukraft

Musketen-Meisterschaft

S	Waffenlinie	1. Kampfunde; 1 Idee: INI +2 für diese Runde
G	Gezielter Schuss	1 Idee: Schieße mit Muskete auf gebundenen Gegner
G	Schnelles Nachladen	1 Idee: AP-Kosten für Muskete -1, 1x pro Runde
G	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____

Ausbaukraft

S	_____	_____
G	_____	_____
G	_____	_____
G	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____

Geld

Unterhalt 50 G. Vermögen 10 G.

Restliche Ausrüstung

Schwert, Muskete, Pistole, Lederkoller (mittlere Panzerung)

Körperliche Attribute

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

Geistige Attribute

Sinnesschärfe	SIN	5
Wissen	WIS	5
Willenskraft	WIL	4
Ideen	[=WIS]	5

Abgeleitete Ressourcen

Lebenspunkte	[KKR+WIL+7]	14
Initiative	[SIN+GES]	8

Allgemeine Fertigkeiten

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

Heilfaktor

Erste Hilfe [EH]

Mag. Heilung [MH]

& Elixiere

Initiative
9

Waffenübersicht

Waffe dabei?	SCH	AP	Fw	Attribut	Σ	Anmerkungen
<input checked="" type="checkbox"/> Fausthieb	0	1	<input type="checkbox"/> 0	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 2	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 type="checkbox"/> Fechtwaffen	2	1	<input type="checkbox"/> 0	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 2	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"/> Lanzen	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"/> 2	Geschossgeeignet, Werfer muss freistehen
<input checked="" type="checkbox"/> Pistole	3	2	<input type="checkbox"/> 1	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 6	Immer freie Schussmöglichkeit
<input type="checkbox"/> Armbrust	5	3	<input type="checkbox"/> 0	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 5	Schütze muss freistehen
<input type="checkbox"/> Muskete	8	3	<input type="checkbox"/> 2	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 7	Schütze und Ziel müssen freistehen
<input checked="" type="checkbox"/> Ausweichen		1	<input type="checkbox"/> 1	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 3	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 2 GES 2 SIN 5 WIS 5 WIL 4



FEUERREGEN

(Allgemeine Jägerkraft / Bande / Sicht und Gestik)

Führe mit der Muskete einen Schuss in die Luft aus (dazu musst du freistehen und 3 AP opfern). Effekte aus der Jägerkraft Musketen-Meisterschaft kannst du für diesen Schuss nicht anwenden. Würfle auf SIN + FW (Muskete). Der Schuss verursacht keinen Schaden, entferne aber für jeden Erfolg auf der Angriffsprobe einen freistehenden Gegner der Bandenstufe 1. Für jeweils 2 Erfolge darfst du einen freistehenden Gegner der Bandenstufe 2 entfernen, und für jeweils 3 Erfolge einen freistehenden Gegner der Bandenstufe 3. Die Stufen der Getroffenen können auch gemischt sein.

FERNKÄMPFER BDR #026

SCHARFSCHÜTZE

(Espritkraft / Gestik und Sicht)

Jeder Espritstern, den du beim Angriff mit einer Schusswaffe (Armbrust, Muskete, Pistole) würfelst, zählt als Erfolg.

FERNKÄMPFER BDR #027

MUSKETEN-MEISTERSCHAFT

(Ausbaukraft / Idee / Gestik, Sicht)

Waffenlinie (S): 1 Idee vor Beginn der ersten Kampfrunde: INI +2 für diese Runde.

Gezielter Schuss (G): 1 Idee vor Schuss mit Muskete, wenn du freistehst: Feuere Muskete gegen einen gebundenen Gegner ab.

Kernschuss (G): 1 Idee vor Schuss mit Muskete. Feuere die Muskete gegen einen an dich gebundenen Gegner ab.

Schnelles Nachladen (G): 1 Idee vor Schuss mit Muskete. AP-Kosten -1. Einmal pro Kampfunde.

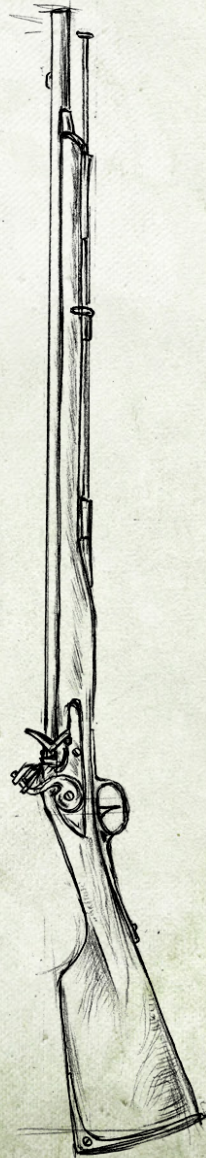
FERNKÄMPFER BDR #024



Ausrüstung

Jeanes wichtigstes Utensil ist natürlich die **Muskete**, ohne die sie kein echter Musketier wäre. Musketen sind mächtige Waffen und verursachen hohen Schaden, erfordern aber 3 AP zum Aktivieren und können nicht auf gebundene Gegner feuern.

Jeanes **Musketierkleidung** erlaubt es ihr, einmal pro Kampf eine Muskete für 1 AP weniger abzufeuern. Dieser Effekt ist kumulativ mit **Schnelles Nachladen**, so könnte Jeanne einmal pro Kampf eine Muskete für nur 1 AP (1 Idee) abfeuern.



Jeanne im Spiel

Jeanne ist extrem gefährlich beim Angriff über weite Distanzen – muss allerdings gut geschützt werden, da sie gegen eine große Zahl anstürmender Nahkampf-Gegner unterlegen ist. Mit Hilfe von **Feuerregen** ist sie besonders effektiv gegen (freistehende) Bandengegner und sollte diese Kraft immer aktivieren, sobald Bandengegner auftauchen. Ihre hohe Initiative sorgt dafür, dass sie meist zuerst agieren kann. Gegen Anführer wendet sie am besten **Musketen-Meisterschaft** an. Da Anführer aber meistens an einen anderen Jäger gebunden sind, sollte sie den Gezielten Schuss einsetzen (Vorsicht: Jeder **Gezielte Schuss** verbraucht 1 Idee). Egal, welche Schusswaffe sie verwendet: Durch die Esprit-Kraft Scharfschütze zählen immer alle Espritsterne bei Schussangriffen als Erfolge.

WICHTIGE BEGRIFFE

Gebundener Gegner: Berührt ein Gegnerplättchen ein Jägerplättchen, so befinden sich beide im Nahkampf; sie gelten als gebunden. Musketen können nur dann abgeschossen werden, wenn der Schütze und das Ziel freistehen (sprich: nicht gebunden sind). Jeanne kann aber mittels Gezielter Schuss auch auf gebundene Gegner feuern.