



Johann Gufsmund



Vor etlichen Jahren war Johann noch ein angesehener Hauptmann in der persönlichen Leibgarde des Erzbischofs von Mainz gewesen – ein loyaler, etwas träger, aber stets rechtschaffener Mann. Als er herausfand, dass sein Herr mit Teufeln und Dämonen paktierte, fasste Johann einen Entschluss, der sein Leben verändern sollte.

Als er alleine mit dem Bischof war, konfrontierte er ihn mit seinen Vorwürfen. Johann glaubte, dass der ehrenwerte Mann seinem Irrglauben abschwören würde. Doch es kam anders: Voller Zorn warf sich der Bischof auf seinen Hauptmann und kam im wilden Kampf mit ihm ums Leben. Johann war daraufhin

gezwungen, aus Mainz zu fliehen. Noch heute schlägt er sich irgendwie durch und lebt stets in der Furcht, von der Obrigkeit gefasst zu werden und auf dem Richtblock zu enden. Er leidet sehr darunter, dass er bei seiner Flucht seine Familie zu deren eigener Sicherheit zurücklassen musste und ihren weiteren Schicksalsweg nicht verfolgen kann.

In seiner Gruppe hat Johann eine Art Ersatzfamilie gefunden, die ihm Rückhalt und neuen Mut verleiht. Er betrachtet sich als ihr Bewacher und Beschützer, ertränkt aber alle paar Wochen (manchmal auch alle paar Tage) seinen Schmerz im Alkohol und verfällt in Melancholie.

Schnellstarter ~ Jägerbogen



Charakter

Name Johann Guthmund
 Jägerstufe 2
 Profession Gardist
 Motivation Abtrünnig
 Vorteil Verderbnis, pro Verderbnis LEP +2
 Verderbnis 1 Segnungen _____

Kleidungssets

Set №1 Gardeuniform
 Bonus Parieren +1, Schildbenutzung +1
 Set №2 _____
 Bonus _____

Jägerkräfte

Name	Effekt
Leibgarde	Ziehe bis zu 4 Banden-/oder 2 Anführergegner an dich
Hart wie Stahl	Espritstern(defensive Reaktion): +1 Puffer-LEP
_____	_____
_____	_____

Ausbaukräfte

Ausbaukraft
Standhaftigkeit

S	Unerschütterlich	Selbst bei Lähmung: Mindestens 1 AP übrig
G	_____	_____
G	_____	_____
G	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____

Ausbaukraft

Stangen-Handwerk

S	Stange verankern	Gegen 1. Angriff pro Kampf: PW +1
G	Stangenwirbel	Coup: Zwei Angriffe für 3 AP (-3) gegen 2 Gegner
G	_____	_____
G	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____

Rollen

Rolle №1 Beschützer
 Rolle №2 Nahkämpfer
 Rolle №3 _____

Geld

Unterhalt 50 G. Vermögen 135 G.

Restliche Ausrüstung

Schwert, Schild, Stangenwaffe, Pistole, Kürass (schwere Panzerung)

Körperliche Attribute

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

Geistige Attribute

Sinnesschärfe	SIN	4
Wissen	WIS	2
Willenskraft	WIL	5
Ideen	[=WIS]	2

Abgeleitete Ressourcen

Lebenspunkte	[KKR+WIL+7]	21
Initiative	[SIN+GES]	6

Allgemeine Fertigkeiten

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

Anballende 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] **21** 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
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"/> 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 type="checkbox"/> Fechtwaffen	2	1	<input type="checkbox"/> 0	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 3	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 checked="" type="checkbox"/> Stangenwaffen	6	3	<input type="checkbox"/> 2	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 7	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> (...geg. Reiter)	8	3	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 7	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 checked="" type="checkbox"/> Pistole	3	2	<input type="checkbox"/> 0	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 4	Immer freie Schussmöglichkeit
<input type="checkbox"/> Armbrust	5	3	<input type="checkbox"/> 0	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 4	Schütze muss freistehen
<input type="checkbox"/> Muskete	8	3	<input type="checkbox"/> 0	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 4	Schütze und Ziel müssen freistehen
<input checked="" type="checkbox"/> Ausweichen		1	<input type="checkbox"/> 0	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 3	Pro geb. Gegner -1, Distanzangriffe -1
<input checked="" type="checkbox"/> Schildbenutzung		1	<input type="checkbox"/> 2	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 7	Nur 1x pro Runde / Blockt Distanzangriffe

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



✦ **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 BDR #015

✦ **LEIBGARDE**
(Allgemeine Jägerkraft / Beweglichkeit)

Sobald sich ein Gegner auf einen deiner Mitstreiter zubewegt, um ihn im Nahkampf zu attackieren, darfst du den Gegner stattdessen an dich binden (ohne Kosten). Ziehe das Gegnerplättchen an dein Plättchen. Du kannst diesen Effekt nicht mehr anwenden, wenn 4 oder mehr Bandengegner oder 2 oder mehr Anführergegner an dich gebunden sind (was immer zuerst eintrifft). Beachte aber, dass einige Effekte aus der Beschützer-Rolle und die Sonderregel der Landsknechtkleidung dieses Maximum erhöhen können.

BESCHÜTZER BDR #018

✦ **STANGEN-HANDWERK**
(Ausbaukraft / Coup / Gestik)

Stange verankern (S): Sobald du zum ersten Mal im Nahkampf attackiert wirst, erhältst du gegen diesen Angriff PW +1. Gegen Reiterei: immer PW +1.

Auf Distanz halten (G): 1 Coup, bevor du mit Stangenwaffe parierst. Parade kostet keine AP (Einmal pro Runde).

Stangenwirbel (G): 1 Coup: Führe zwei Angriffe mit der Stangenwaffe für insgesamt 3 AP mit Malus je -3 gegen zwei verschiedene an dich gebundene Gegner aus.

Niederreißen (G): 1 Coup vor Angriff mit Stangenwaffe: attackierst. Schaden -2, Blutwürfel: Pro Symbol 1 Malusstufe.

NAHKAMPFER BDR #045

✦ **STANDHAFTIGKEIT**
(Ausbaukraft / Coup / Gestik, Beweglichkeit)

Unerschütterlich (S): Auch bei Lähmungsstufen: Du hast immer mindestens 1 AP zur Verfügung.

Lähmung überwinden (G): x Coups: Reduziere Lähmungsstufen um x.

Schnelle Heilung (G): 1 Coup: Entferne eine Durchstreichung eines EH- oder MH-Kästchens.

Schildbonus (G): 1 Coup: Führe einen Schildblock aus (erster Block pro Kampfrunde ist kostenlos).

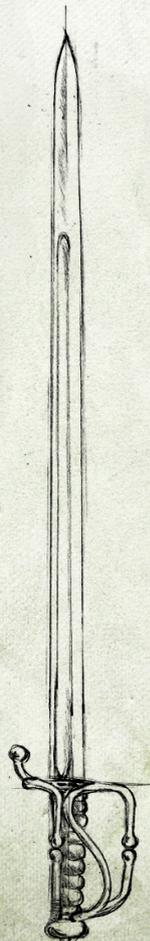
Schildblockade (E): 1 Coup, opfere Schild: Gegnerischer Schaden wird annulliert. Einmal pro Kampf.

BESCHÜTZER BDR #017

Ausrüstung

Das **Schwert** ist Johanns wichtigste Waffe. In der frühen Neuzeit werden Schwerter gerne als Seitenwaffen getragen. Sie sind ideal dazu geeignet, gegnerische Angriffe zu parieren, richten aber im Vergleich mit moderneren Waffen relativ wenig Schaden an. Johann benutzt das Schwert in erster Linie zum Parieren.

Johanns **Gardeuniform** ist perfekt an die Bedürfnisse eines Gardisten angepasst. Johann erhält auf alle Parierenproben (Schwertwaffen) und Schildblock-Proben einen Bonus +1 (wirf einen Januswürfel mit).



Johann im Spiel

Johann hat in erster Linie beschützende Funktion. Im Kampf zieht er mittels **Leibgarde** die gegnerischen anstürmenden Nahkämpfer an sich heran. Danach pariert (1 AP, Probe auf Schwerter) oder blockt er deren Angriffe (1 AP, Schildblock max. 1 x pro Kampfrunde) und erhält für jeden Espritstern (Jägerkraft **Hart wie Stahl**) einen Puffer-LEP. Durch den Effekt **Unerschütterlich** in der Ausbau-Kraft **Standhaftigkeit** hat er pro Runde mindestens 1 AP zur Verfügung, selbst wenn er gelähmt ist. Und mittels **Stangen-Handwerk** (hier vor allem **Stangenwirbel**) kann er auch in der Offensive mitmischen.

WICHTIGE BEGRIFFE

Puffer-LEP: Das sind temporäre LEP (max. 10). Eingehender Schaden wird zuerst von Puffer-LEP abgezogen; Puffer-LEP können nicht „geheilt“ werden; sie verfallen nach dem Kampf.

Pw – Panzerwert: Von jedem eingehenden Schaden wird zuerst der Pw abgezogen; der Rest schlägt auf LEP oder Puffer-LEP über.