



Johanna Wilhelmine Aurich



Wenig ist über die junge Frau bekannt, die meist nur „die Füchsin“ genannt wird und trotz ihrer Jugend bereits Mitglied der Grenzjäger Markovias ist. Selbst ihren Geburtsnamen, Johanna Wilhelmine Aurich, kennen nur ihre engsten Freunde. Als Kind wurde sie von einer Söldnerbande in deren Dienste gepresst, da sie Johanna für einen Knaben hielten (sie war schon damals außergewöhnlich groß gewachsen). Allen Widrigkeiten zum Trotz behauptete sie sich unter den bärbeißigen Männern, ergriff das Schwert und schaute sich heimlich übend die grundsätzlichen Kampftechniken ab. Als man sie dabei entdeckte, auslachte und zu den anderen Frauen schicken wollte, forderte sie von Zorn ergriffen einen der wesentlich älteren Söldner zum Zweikampf heraus. Johanna, damals gerade 13 Jahre alt, lieferte dem Veteranen einen wilden Kampf, war aber dennoch hoffnungslos unterlegen und wäre vermutlich gestorben, hätte

der Kommandant das Duell nicht rechtzeitig abgebrochen. Fortan nahm der Hauptmann das Mädchen in seine persönlichen Dienste. Was Johanna allerdings noch nicht ahnte: Bei den Söldnern handelte es sich größtenteils um Werwölfe. Nach einem besonders erfolgreichen Raubzug lud die Gruppe ihr Beutegut auf mehrere Fuhrwerke und brach gen Grauarthe in der Höllenmark auf. Erst als sie dort ankamen, erkannte Johanna das wahre Wesen ihrer Gefährten. Eingeschüchtert von der Präsenz des Widernatürlichen floh sie und fand schließlich Unterschlupf bei einer unterdrückten Familie in Oberndorf. Verdeckt agierende Grenzjäger wurden auf die kämpferische junge Frau aufmerksam und schmuggelten sie außer Landes. Aufgrund ihrer anhaltenden Beharrlichkeit und ihrer Erfahrung mit Werwölfen nahmen die Grenzjäger die Füchsin schließlich in ihre Reihen auf.

Archetypen ~ Jägerbogen



Charakter

Name Johanna Wilhelmine
 Jägerstufe 2
 Profession Grenzübergerin Markovias
 Motivation Umherziehend
 Vorteil Unterhalt -10 pro Coup
 Verderbnis 0 Segnungen _____

Rollen

Rolle N°1 Attentäter
 Rolle N°2 Kundschafter^{Adw1}
 Rolle N°3 _____

Kleidungssets

Set N°1 Reisekleidung
 Bonus +2 Puffer-LEP
 Set N°2 _____
 Bonus _____

Jägerkräfte

Name	Effekt
Gefahreninstinkt	Aufmerksamkeit/Erkennen: Espritstern = Erfolg
In der Haut des Feindes	Erlaubt Täuscherkleidung herzustellen (siehe Rückseite)
Schneller Tod	Erlaubt weiteren Bandengegner zu töten
_____	_____

Ausbaukräfte

Ausbaukraft	Wie ein Schatten
S <u>Lautlos durch die Nacht</u>	Heimlichkeitsproben in dunkler Umgebung: +2
G _____	_____
G _____	_____
G _____	_____
E _____	_____
E _____	_____
E _____	_____
M _____	_____
M _____	_____
M _____	_____

Ausbaukraft

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

Geld

Unterhalt 0 Gulden Vermögen 73 Gulden

Bestliche Ausrüstung

Armbrust, Dolch, Fechtwaffe, Lederkoller (mittlere Panzerung)
Fernrohr, Kletterhaken, Schlafsack

Körperliche Attribute

Körperkraft	KKR	<u>3</u>
Athletik	ATH	<u>5</u>
Geschick	GES	<u>4</u>
Coups	[=ATH]	<u>5</u>

Geistige Attribute

Sinnesschärfe	SIN	<u>4</u>
Wissen	WIS	<u>2</u>
Willenskraft	WIL	<u>3</u>
Ideen	[=WIS]	<u>2</u>

Abgeleitete Ressourcen

Lebenspunkte	[KKR+WIL+7]	<u>13</u>
Initiative	[SIN+GES]	<u>8</u>

Allgemeine Fertigkeiten

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

Anhaltende Einflüsse

Art **Stufen** Anm. Zustände

Äußerer Schaden	<input type="checkbox"/>	_____				
Innerer Schaden	<input type="checkbox"/>	_____				
Malusschaden	<input type="checkbox"/>	_____				
Lähmungsschaden	<input type="checkbox"/>	≤[AP] _____				

Schutz und Gesundheit

Panzerung Leicht (PW1) Mittel (PW2) Schwer (PW3)

Puffer-[LEP] _____

Basis-[LEP] **13** 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

8

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 checked="" type="checkbox"/> Dolche & Messer	1	1	<input type="checkbox"/> 0	[+GES]	<input type="checkbox"/> 4	Giftverwendung / Parade -2, außer Fausthiebe und Dolche & Messer
<input checked="" type="checkbox"/> Fechtwaffen	2	1	<input type="checkbox"/> 2	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 7	Parade -1 pro gebundenem Gegner über dem Ersten
<input type="checkbox"/> Schwerter	3	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	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"/> 4	Geschossgeeignet, Werfer muss freistehen
<input type="checkbox"/> Pistole	3	2	<input type="checkbox"/> 0	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 4	Immer freie Schussmöglichkeit
<input checked="" type="checkbox"/> Armbrust	5	3	<input type="checkbox"/> 1	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 5	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"/> 2	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 7	Pro gebundener 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 4

SIN 4

Wis 2

WIL 3



☼ **GEFAHRENINSTINKT** (Espritkraft/Sicht)

Du bist es gewohnt, dich in fremdem, verlassenem oder unerforschem Territorium zu bewegen und dabei auf jedes kleinste Geräusch zu achten und jede Gefahr rechtzeitig zu erkennen. Bei allen Aufmerksamkeits- und Erkennen-Proben in natürlicher Umgebung (ober- und unterirdisch), die etwas damit zu tun haben, eine Gefahr zu erkennen oder ein verborgenes Detail zu entdecken, zählt jeder gewürfelte Espritstern als Erfolg.

KUNDSCHAFTER AfH #061

☞ **IN DER HAUT DES FEINDES** (Allgemeine Jägerkraft/Handwerk)

Grenzjäger sind in der Lage, aus den Häuten oder Fellen besieger Feinde eine Tarngewandung herzustellen, die Täuscherkleidung, mit deren Hilfe sie sich vor Gegnern desselben Typs besser verbergen können. Dazu benötigt der Grenzjäger einen erschlagenen Feind, der mindestens menschengroß sein muss. Die Herstellung erfordert eine erfolgreiche Handwerken-Probe im Rahmen einer FZA. Die Erfolge geben an, wie viele Tage eine einzelne Täuscherkleidung verwendet werden kann oder wie viele Exemplare eines Typs hergestellt wurden (die jeweils 1 Tag halten). Dadurch kann der Grenzjäger auch seine Gefährten mit Täuscherkleidung ausstatten, wofür er jedoch entsprechend viele Kadaver benötigt.

GRENZJÄGER DDL

In der Haut des Feindes (Forts.)

Getragene Täuscherkleidung gibt einen Bonus von +5 auf Heimlichkeit-Proben, um sich vor Gegnern desselben Typs zu verstecken (auf nahe Distanz ist die Identität des Jägers allerdings offensichtlich). Im Kampf reduziert sich die Zahl von Bandengegnern dieses Typs, die an den Jäger gebunden werden können, um 1. Außerdem erleiden alle Angriffe von entsprechenden Anführergegnern einen Malus von -3 gegen den Jäger, Bandengegner verlieren 1 Treffererfolg.

GRENZJÄGER DDL

✦ **WIE EIN SCHATTEN** (Ausbaukraft/Coup/Beweglichkeit)

Lautlos durch die Nacht (S): Heimlichkeitsproben nachts +2.

Verschwinde in den Schatten (G): 1 Coup, wenn du freistehst: Gegnerischer Schütze muss einen anderen Jäger als Ziel zufällig bestimmen, Angriff -2.

Heimtücke (G): 1 Coup: Nahkampfangriff zählt als heimtückisch.

Abtauchen (G): 1 Coup: Löse dich von allen Bandengegnern. Bei Anführern: Vergleichsprobe Heimlichkeit gegen höchste SIN.

Schlag aus der Finsternis (E): 1 Coup vor heimtückischer Attacke mit Faust: kein Schaden, Erfolge -Pw = Malusstufen.

ATTENTÄTER GfJ #012

☞ **SCHNELLER TOD** (Allgemeine Jägerkraft/Beweglichkeit/Bande)

Wenn du einen Bandengegner durch Waffenschaden tötest, darfst du sofort einen Blutwürfel würfeln. Entferne einen beliebigen Bandengegner auf dem Kampfschauplatz mit einer Bandenstufe in maximaler Höhe der gewürfelten Blutropfensymbole. Schneller Tod kann mehrfach pro Spielrunde aktiviert werden (immer dann, wenn du einen Gegner durch Schaden tötest) und zählt nicht gegen das Angriffs-Limit.

ATTENTÄTER GfJ #013

Johanna im Spiel

Johanna ist weniger Kämpferin denn Fährtsucherin. Sie kann mit ihrer **Fechtwafe** ganz gut Schaden erzeugen und mithilfe von **Schneller Tod** auch eine große Menge an Bandengegnern töten, was sie vor allem gegen diese Art von Gegnern effektiv macht. Gleichzeitig ist sie in der Lage, sich mittels ihres hohen Ausweichen-Wertes gegen Gegner zu erwehren, was sie aufgrund ihres relativ niedrigen LEP-Wertes auch nötig hat. Doch ihr Hauptaugenmerk liegt darauf, sich klammheimlich zu bewegen. Dabei hilft ihr insbesondere die **Täuscherkleidung**, die sie für sich und ihre Mitstreiter anfertigen kann.

WICHTIGE BEGRIFFE

Banden: Einige Gegner tauchen in großen Massen auf; diese Gegner werden als Bandengegner bezeichnet. Bandengegner richten in der Regel nur wenig Schaden an, aber wenn sie stark zunehmen, können sie der Jägergruppe gefährlich werden. Bandengegner kann man wie alle Gegner durch Schaden töten. Effektiver sind jedoch Bandenkräfte wie Schneller Tod, um Bandengegner mit wenigen Würfelwürfen zu dezimieren.

Blutwürfel: Der Blutwürfel ist ein spezieller Würfel für HeXXen, der 1, 2 ode 3 Blutropfensymbole aufweist. Eine Seite ist leer.

Ausrüstung

Johanna trägt üblicherweise **Reisekleidung**, die ihr vor jedem Kampf 2 Puffer-LEP gibt, was sie angesichts ihres niedrigen LEP-Wertes auch braucht. Dazu kann sie selbst **Täuscherkleidung** anfertigen, indem sie aus den Überresten widernatürlicher Wesen Umhänge herstellt, die zusätzlich zur normalen Kleidung getragen werden können.

Im Kampf bedient sich Johanna am liebsten der schnellen **Fechtwafe**, die nur 1 AP für einen Stich kostet. Johanna hat 4 AP, dennoch gilt, dass sie pro Kampfrunde max. 3 Angriffe ausführen kann. So sollte sich Johanna 1 AP aufsparen, um gegnerischen Angriffen auszuweichen.

