



# Klara Zuenthal



Klaras Geschichte als Alchemistin begann als Dienstmagd für den Alchemisten Adam Ludwig Offenbach. Sie selbst stammt aus einfachen Verhältnissen und genoss zuvor lediglich eine Ausbildung in einer von einem Priester geleiteten strengen Volksschule. Unter der Ägide ihres neuen Herren eignete sie sich jedoch einige neue Kenntnisse an. Das hatte zwei Gründe: Zum einen ist Klara gelehrt und klug. Sie kann sich Details gut merken und vergisst niemals etwas Wichtiges. Zum anderen hatte ihr Meister stets Lehrlingen in seinen Diensten, die fast ausnahmslos aus der Oberschicht stammten. Der furchtbare Gestank in Offenbachs Haus und seine Intoleranz gegenüber jenen, die sich als inkompetent erwiesen, führten dazu, dass ihn alle Lehrlinge nach kurzer Zeit wieder verließen. So rückte die aufgeweckte Klara in den Blickpunkt von Offenbachs Ambitionen. Sie eignete sich immer mehr Wissen an, war darüber hinaus

tüchtig sowie geschickt im Umgang mit Chemikalien, und Offenbachs Experimente an toten Leibern machten ihr nichts aus. Sie konnte sich schließlich mit ihrem Meister messen, was sie ihm aber nie zu sagen gewagt hätte. Nach einigen Jahren jedoch kam es zu einer Katastrophe. Bei dem Versuch, einen toten Körper mit Hilfe von Chemikalien und Seelenlicht wiederauferstehen zu lassen, ereignete sich ein Unfall, bei dem Offenbach ums Leben kam. Klara konnte sich nur mit Mühe und Not gegen einen wiederauferstandenen Leichnam wehren, der sie geistlos und brutal angriff. Nach diesem Vorfall war Klara auf sich alleine gestellt. Zurück bei ihrer Familie, merkte sie rasch, dass das einfache Leben auf dem Lande sie nicht mehr ausfüllen konnte. Von Neugier und etwas Fernweh getrieben, verließ sie ihre Heimat und ist seitdem auf der Suche nach neuem geheimen Wissen.

**Schnellstarter - Jägerbogen**



### Charakter

Name Klara Auenthal  
 Jägerstufe 2  
 Profession Universalgelehrte  
 Motivation Neugierig  
 Vorteil Ideen +1  
 Verderbnis 0 Segnungen \_\_\_\_\_

### Rollen

Rolle №1 Alchemistin  
 Rolle №2 Konstrukteurin  
 Rolle №3 \_\_\_\_\_

### Kleidungssets

Set №1 Gelehrten-Kleidung  
 Bonus 1x pro Kampf: Lösen vom Gegner  
 Set №2 \_\_\_\_\_  
 Bonus \_\_\_\_\_

### Jägerkräfte

Name	Effekt
Unscheinbar	☀ (def. Reaktion): Lösen von Gegner od. 1 Erfolg
Astrologie	INI 0: 1 - 2 AP - Alle anderen Jäger +1/+2
_____	_____
_____	_____

### Ausbaukräfte

**Ausbaukraft**  
**Elixiere herstellen**

S	G	G	G	E	E	E	M	M	M
Grundwissen d. Alch.	Elixiere des Körpers	Elixiere der Heilung	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Wissensgebiete: Substanzen bestimmen	Coup-/Talent-Elixiere herstellen	Heil-/Gegengift-Elixiere herstellen	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

### Ausbaukraft

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

### Geld

Unterhalt 150 G. Vermögen 100

### Restliche Ausrüstung

Transportables Laboratorium, Pistole, Schwert  
 10 beliebige herstellbare Elixiere  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### Körperliche Attribute

Körperkraft	KKR	<b>3</b>
Athletik	ATH	<b>2</b>
Geschick	GES	<b>4</b>
Coups	[=ATH]	<b>2</b>

### Geistige Attribute

Sinnesschärfe	SIN	<b>4</b>
Wissen	WIS	<b>5</b>
Willenskraft	WIL	<b>3</b>
Ideen	[=WIS]	<b>6</b>

### Abgeleitete Ressourcen

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

### Allgemeine Fertigkeiten

Name	FW	Attribut	Σ
Akrobatik	<b>0</b>	[+ATH]	<b>2</b>
Aufmerksamkeit	<b>2</b>	[+SIN]	<b>6</b>
Erkennen	<b>0</b>	[+SIN]	<b>4</b>
Erste Hilfe	<b>2</b>	[+WIS]	<b>7</b>
Fingerfertigkeit	<b>0</b>	[+GES]	<b>4</b>
Geistesstärke	<b>0</b>	[+WIL]	<b>3</b>
Handwerken	<b>0</b>	[+GES]	<b>4</b>
Heimlichkeit	<b>0</b>	[+ATH]	<b>2</b>
Land und Leute	<b>0</b>	[+WIS]	<b>5</b>
Redekunst	<b>0</b>	[+WIL]	<b>3</b>
Muskelspiel	<b>0</b>	[+KKR]	<b>3</b>
Reflexe	<b>0</b>	[+SIN]	<b>4</b>
Reiten	<b>0</b>	[+ATH]	<b>2</b>
Unempfindlichkeit	<b>0</b>	[+KKR]	<b>3</b>
Wissensgebiete	<b>3</b>	[+WIS]	<b>8</b>

# 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] **13**

Basis-[LEP] \_\_\_\_\_ 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] **5**

# 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"/> 2	Parade -3, außer Fausthiebe
<input type="checkbox"/> Dolche & Messer	1	1	<input type="checkbox"/> 0	[+GES]	<input type="checkbox"/> 4	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"/> 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 checked="" type="checkbox"/> Pistole	3	2	<input type="checkbox"/> 2	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 6	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"/> 2	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  4      SIN  4      WIS  5      WIL  3



### ☼ UNSCHEINBAR (Espritkraft / Beweglichkeit)

Immer, wenn du eine defensive Reaktion ausführst (Ausweichen, Parieren, Schildblock), erhältst du für jeden gewürfelten Espritstern entweder einen zusätzlichen Erfolg oder darfst dich nach dem erfolgten Angriff von einem an dich gebundenen Gegner lösen. Du kannst die Effekte auch aufteilen: Für 2 Espritsterne könntest du a) 1 Erfolg generieren und dich b) nach dem Angriff von einem Gegner lösen.

ALCHEMIST BDR #004

### ☾ ASTROLOGIE

(Allgemeine Jägerkraft / Sprache)  
Du bist in der Lage, Horoskope zu erstellen, die Sterne zu deuten, Schicksalspfade zu erkennen oder die Zukunft vorauszusagen. Wenn du in INI 0 noch 1 oder 2 AP übrig hast, kannst du sie ausgeben, um die Zukunft für die Gruppe zu bestimmen. Opfere 1 bzw. 2 AP: In der nächsten Kampfunde erhalten alle Gruppenmitglieder (außer dir selbst) einen Bonus von +1 bzw. +2 auf alle Proben.

UNIVERSALGELEHRTER BDR #060

### ⚗ ELIXIERE HERSTELLEN (Ausbaukraft / Handwerk (Gestik) / Unterhalt +100)

**Grundwissen der Alchemie (S):** Analysiere Substanzen mit einer Probe auf Wissensgebiete.

**Elixiere des Körpers (G):** Produziere Coup-Elixiere und Talent-Elixiere.

**Elixiere des Geistes (G):** Produziere Mut-Elixiere und Ideen-Elixiere.

**Elixiere der Heilung (G):** Produziere Heil-Elixiere und Gegengifte.

**Elixiere des Schutzes (E):** Produziere Panzer-Elixiere und Ausdauer-Elixiere.

ALCHEMIST BDR #001

### ÜBERSICHT: ELIXIERE

Erfordert in den meisten Fällen das Würfeln eines Elixierwürfels.

**Ausdauer-Elixier:** Der Konsument erhält LEP-Puffer in Höhe der doppelten Menge an Elixiersymbolen.

**Coup-Elixier:** Der Konsument erhält Coups in Höhe der Elixiersymbole.

**Gegengift:** Der Konsument verliert Innere Malusstufen in Höhe der Elixiersymbole.

**Heil-Elixier:** Der Konsument regeneriert LEP in Höhe der Elixiersymbole (bis zum max. LEP-Wert).

ALCHEMIST BDR #002

### Übersicht: Elixiere (Forts.)

**Ideen-Elixier:** Der Konsument erhält Ideen in Höhe der Elixiersymbole.

**Mut-Elixier:** Der Konsument verliert Malusstufen in Höhe der Elixiersymbole.

**Panzer-Elixier:** Der PW des Konsumenten steigt bis zur nächsten INI-Phase um +2.

**Talent-Elixier:** Der Konsument erhält auf seine nächste Fertigkeitprobe einen Bonus von +5. Wird der Effekt nicht genutzt, so erlischt er nach einigen Minuten.

ALCHEMIST BDR #002

## Klara im Spiel

Klara hat vor allem unterstützende und heilende Funktion im Spiel. Mit Hilfe ihrer Jägerkraft **Elixiere herstellen** kann sie vier verschiedene Arten von Elixieren produzieren (Freizeitaktion, Probe auf Wis + Fw (Wissensgebiete), pro Erfolg 1 Elixier) und damit ihre Freunde heilen und unterstützen. Durch **Unscheinbar** stellt sie sicher, dass sie selbst weniger stark attackiert wird, denn Klara ist keine Kämpferin, die viel Schaden verkraftet. Und durch **Astrologie** ist sie extrem nützlich für die Gruppe, da der von ihr verliehene Bonus auf alle Proben angewendet wird (auch Kampfproben). Mit Hilfe ihrer **Pistole** kann sie auf jeden Gegner im Kampfgebiet zielen, und mit dem **Schwert** kann sie im Notfall parieren, wenn es nötig wird (auch wenn sie darin nicht besonders gut ist).

### WICHTIGE BEGRIFFE

**MH - Magische Heilung:** Immer, wenn ein Jäger ein Elixier nimmt, muss er eines der 4 Felder MH ausstreichen. Sind alle ausgestrichen, wirken Elixiere bei ihm nicht mehr. Regeneriert zu Tagesbeginn.

**FZA - Freizeitaktion:** Jeder Jäger kann für gewöhnlich 1x pro Tag eine Freizeitaktion ausführen. Klara tut dies, um Elixiere herzustellen (siehe oben).

## Ausrüstung

Klara ist nicht die talentierteste Kämpferin, aber mit ihrer **Pistole** kann sie dennoch vielseitig handeln. Die Pistole ist die einzige Waffe, die man jederzeit gegen jedes Ziel abfeuern kann, selbst wenn das Ziel oder der Schütze gebunden ist.

Ihre **Gelehrtenkleidung** lässt sie unscheinbar aussehen. Einmal pro Kampf kann sich Klara daher von einem beliebigen gebundenen Gegner lösen.

