



Konstantin Harnischfeger



Konstantin Harnischfeger wuchs behütet in einer katholischen bürgerlichen Familie auf, die schon seit Alters her den Herzögen von Jülich diente. Zu seinen engsten Freunden gehörte Ferdinand, ein Spross der Herzogsfamilie. Als Ferdinand mit 16 in die Komturei des Deutschen Ordens nach Köln ging, war es für Konstantin selbstverständlich, ihm zu folgen. Während der Adelspross jedoch mit den hohen Herren des Ordens verkehrte, teilte man seinen Diener den Laienbrüdern zu, bei denen es sich um äußerst raue Gesellen handelte. Zwar wurde Konstantin an Schwert und Muskete ausgebildet, fand aber wenig Gefallen an seinem neuen Leben. Trotz allem erwies er sich als talentiert und stieg in der Hierarchie der Graumäntler auf, kommandierte sogar bald einen kleinen Trupp. Erst als er 1727 vom Orden nach Süd-Ungarn entsandt wurde, um dort gegen die Osmanen zu kämpfen, kreuzten sich erneut

seine Wege mit denen seines früheren Freundes. Doch aus dem Spielkameraden von einst war ein hochnäsiger Befehlshaber geworden. Als Konstantin von einem Hinterhalt der Türken erfuhr, missachtete er seine Befehle, um Ferdinand zu helfen, doch er kam zu spät. Sein alter Freund war entweder tot oder in Gefangenschaft geraten. Wegen Befehlsverweigerung degradiert, kehrte Konstantin nach Köln zurück. Als ihm 1730 angeboten wurde, den Befehl über eines der sogenannten Jägerkommandos zu übernehmen, sagte er zu. Die Männer seiner Einheit waren wenig mehr als strafversetzte Graumäntler, entsprechend schroff waren Ton und Umgang in der Truppe. Bei allen jedoch handelte es sich um kampferprobte Veteranen und so wurde Konstantin immer wieder entsandt, um widernatürliche Bedrohungen unschädlich zu machen, wobei er oft auch mit freien Jägern zusammenarbeiten musste.

Archetypen ~ Jägerbogen



Charakter

Name Konstantin
 Jägerstufe 2
 Profession Laienbruder
 Motivation Gesandter

Rollen

Rolle N°1 Fernkämpfer
 Rolle N°2 Eiferer
 Rolle N°3 _____

Vorteil Bei Unterhalt: +10 Gulden pro Idee
 Verderbnis 0 Segnungen _____

Kleidungssets

Set N°1 Musketierkleidung
 Bonus Einmal pro Kampf: Schuss-AP -1
 Set N°2 _____
 Bonus _____

Jägerkräfte

| Name | Effekt |
|--------------------------|--|
| <u>Gesegneter Schuss</u> | <u>1 Esprit: Heiliger Schaden, ignoriert PW oder 1 äußerer Schaden</u> |
| <u>Feuerregen</u> | <u>Muskete, 3 AP: pro Esprit 1 freistehende Bandenstufe entfernen</u> |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |

Ausbaukräfte

| Ausbaukraft | Musketen-Meisterschaft |
|-------------------------------------|--|
| <u>S</u> <u>Waffenlinie</u> | <u>Erste Rund, 1 Idee: INI +2</u> |
| <u>G</u> <u>Gezielter Schuss</u> | <u>1 Idee wenn ungebunden: Muskete gegen geb. Gegner</u> |
| <u>G</u> <u>Schnelles Nachladen</u> | <u>1 Idee: Musketen-AP -1, 1x pro Kampfrunde</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> _____ |

Geld

Unterhalt 10 Gulden Vermögen 18 Gulden

Restliche Ausrüstung

Muskete, Pistole, Säbel, Schwert, Öllampe, Schlafsack
Lederkoller (mittlere Panzerung)

Körperliche Attribute

| | | |
|-------------|---------------|----------|
| Körperkraft | <i>KKR</i> | <u>3</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>5</u> |
| Wissen | <i>WIS</i> | <u>5</u> |
| Willenskraft | <i>WIL</i> | <u>3</u> |
| Ideen | <i>[=WIS]</i> | <u>5</u> |

Abgeleitete Ressourcen

| | | |
|--------------|--------------------|-----------|
| Lebenspunkte | <i>[KKR+WIL+7]</i> | <u>14</u> |
| Initiative | <i>[SIN+GES]</i> | <u>7</u> |

Allgemeine Fertigkeiten

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

7

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"/> 5 | Voll parierfähig |
| <input checked="" type="checkbox"/> Säbel | 4 | 2 | <input type="checkbox"/> 1 | [+KKR] | <input type="checkbox"/> 4 | Parade -1 |
| (...beritten) | 5 | 2 | <input type="checkbox"/> 1 | [+KKR] | <input type="checkbox"/> 4 | 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 |
| (...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 |
| (...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"/> 2 | [+SIN] | <input type="checkbox"/> 7 | Immer freie Schussmöglichkeit |
| <input type="checkbox"/> Armbrust | 5 | 3 | <input type="checkbox"/> 0 | [+SIN] | <input type="checkbox"/> 5 | Schütze muss freistehen |
| <input checked="" 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"/> 0 | [+ATH] | <input type="checkbox"/> 3 | 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 3 GES 2 SIN 5 Wis 5 WIL 3



GESEGNETER SCHUSS (Espritkraft/Sicht und Beweglichkeit)

Immer wenn du bei einem Fernkampfangriff (Pistole, Muskete, Armbrust) mindestens einen Espritstern würfelst, kannst du diese Jägerkraft aktivieren. Wähle pro ausgegebenem Espritstern einen der folgenden Effekte: 1) Der Angriff verursacht bei Gegnern, die gegen heiligen Schaden anfällig sind, den 1,5-fachen Schaden (der Pw zählt dennoch), 2) der Angriff ignoriert die Panzerung des Gegners, 3) der Gegner erleidet 1 Stufe äußeren Schaden (Verbrennung). Du kannst mehrere Effekte kombinieren. Für 3 Espritsterne kannst du beispielsweise 2 Stufen äußeren Schaden anrichten und die Panzerung ignorieren.

GRAUMÄNTLER

DDL

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 Snv + 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

GfJ #026

MUSKETEN-MEISTERSCHAFT (Ausbaukraft / Idee / Gestik, Sicht)

Waffenlinie (S): 1 Idee zu 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 Kampfrunde.

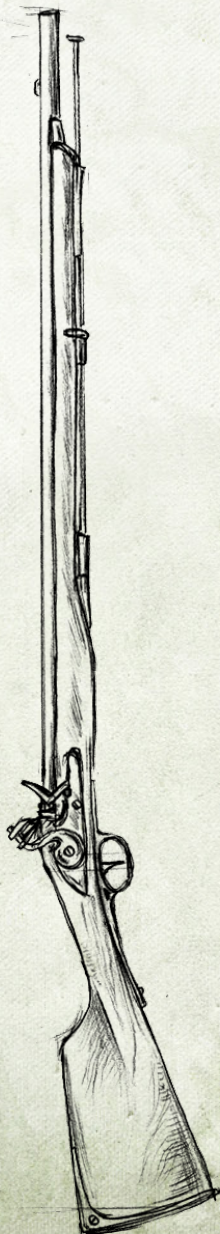
FERNKÄMPFER

GfJ #024

Ausrüstung

Die **Muskete** ist Konstantins wichtigste Waffe. Sie abzufeuern kostet 3 AP und richtet 8 Schaden an + jeder gewürfelte Erfolg (bei mind. 1 Erfolg). Jedoch kann die Muskete nicht verwendet werden, wenn du an einen Gegner gebunden bist oder das Ziel an einen Jäger gebunden ist. Nur mittels Musketen-Meisterschaft kannst du diese Einschränkungen überwinden.

Konstantin hat zudem **Musketier-Kleidung**, welche es ihm erlaubt, einmal pro Kampf einen Schussangriff um 1 AP zu reduzieren.



Konstantin im Spiel

Konstantin kann mithilfe seiner Muskete und seiner Jägerkräfte potenziell hohe Schadensmengen anrichten. Seine Ideen, die er für **Musketen-Meisterschaft** benötigt, werden irgendwann zur Neige gehen aber dank **Gesegneter Schuss** kann er jederzeit Espritsterne nutzen (falls er glücklich würfelt). **Feuerregen** ist zudem nützlich, um Bandengegner schnell zu dezimieren, doch dazu muss Konstantin vor den Gegnern an die Reihe kommen, was bei INI 7 nicht immer der Fall ist.

WICHTIGE BEGRIFFE

Ideen: Konstantins Ausbau-Kraft Musketen-Meisterschaft funktioniert nur, wenn Konstantin Ideen opfert. Entscheide weise, wann du die Ideen ausgibst, denn sie regenerieren erst nach dem Kampf.

Espritsterne: Auf einer Seite des HeXXenwürfels ist 1 Espritstern. Würfelst du einen oder mehrere Espritsterne bei einem Angriffswurf mit der Muskete, kannst du damit Espritkräfte aktivieren, bei Konstantin ist das Gesegneter Schuss.