



Lukas Ritter



Lukas Ritter stammt aus Köslin in Preußen. Er war schon als Kind größer als seine Kameraden, und das blieb bis ins Erwachsenenalter so. Auf einer höheren Schule jedoch schlug er einen Kameraden grün und blau schlug. Dummerweise war der Mitschüler ein Mitglied des preußischen Königshauses. Lukas verließ die Schule und trat ins preußische Heer ein. Schon nach drei Jahren hatte er sich bis zum Hauptmann hochgearbeitet. Doch dann ließ sich mit den falschen Menschen ein. Schließlich geriet er an eine wahre Hexe namens Camilla Siebenstern, die ihn dazu brachte, eine gesamte Kompanie in die falsche Richtung zu schicken, während sie selbst mit ihren Hexendienern über ein entlegenes Dorf herfiel. Die Hexe hatte einen tiefen Hass entflammt. Lukas ließ sich an die neu gegründete Akademie für Widernatürliche Angelegenheiten in Berlin versetzen und zum staatlich-preußischen Hexenrichter ausbilden.

Er konnte zahlreiche Hexen enttarnen, oder als unschuldig entlassen. Mit der Zeit jedoch wurde er von dem Verdacht angetrieben, dass etwas nicht mit seinem Leben stimme. Alles lief zu perfekt. Am Ende entwickelte er den Verdacht, auf eine heimtückische Weise verflucht worden zu sein. Er begann, sein eigenes Leben zu recherchieren. Aber er fand keine Spur von seiner Familie oder Verwandten, auch alte Schulkameraden erinnerten sich zwar an ihn, wussten aber nicht, woher er stamme. Lukas wurde mehr und mehr von Verfolgungswahn ergriffen. Auf der Suche nach Antworten ist Lukas Ritter inzwischen in ganz Europa unterwegs. Nach wie vor hat er sein eigentliches Ziel, die Hexe Camilla Siebenstern zu finden, nicht aus den Augen gelassen. Doch bisher ist sie ihm stets einen Schritt voraus. Als ob sie seine Ankunft spüre, reist sie immer dann ab, wenn Lukas in der Nähe ist.

Schnellstarter ~ Jägerbogen



Charakter

Name Lukas Ritter

Jägerstufe 2

Profession Freischaffender Hexenjäger

Motivation Umherziehend

Vorteil Unterhalt: -10 Gulden pro Coup

Verderbnis 0 Segnungen _____

Kleidungssets

Set №1 Reisekleidung

Bonus 2 Puffer-LEP

Set №2 _____

Bonus _____

Jägerkräfte

Name	Effekt
Duellant	Bei Bindung an 1 Gegner: Espritsterne = Erfolge

Ausbaukräfte

Ausbaukraft

Ambition des Hexenjägers

S	Erzfeind	Hexen + 2, Kreaturenklasse: +3, Ambition bei Sichtung
G	Waffenambition	Gegen Erzfeind: Würfel 1-4 Würfel neu mit Ambition
G	Ambitionierter Schaden	Gegen Erzfeind: 1 Ambition: Schaden +2
G		
E		
E		
E		
M		
M		
M		

Ausbaukraft

Brich den Bann

S	Gefangen nehmen	Gegner LEP 0: Option, ihn gefangen zu nehmen
G	Geistesschutz Hexen	Effekt mit Malusschaden: 1 Ambition: 2 Erfolge
G		
G		
E		
E		
E		
M		
M		
M		

Rollen

Rolle №1 Hexenfeind

Rolle №2 Fechter

Rolle №3 _____

Rage _____ Ambition _____

Geld

Unterhalt 10 G. Vermögen 155 G.

Bestliche Ausrüstung

Fechtwaaffe, Säbel, Pistole, Lederkoller (mittelschwere Panzerung)

Körperliche Attribute

Körperkraft	KKR	5
Athletik	ATH	4
Geschick	GES	2
Coups	[=ATH]	4

Geistige Attribute

Sinnesschärfe	SIN	4
Wissen	WIS	3
Willenskraft	WIL	3
Ideen	[=WIS]	3

Abgeleitete Ressourcen

Lebenspunkte	[KKR+WIL+7]	15
Initiative	[SIN+GES]	6

Allgemeine Fertigkeiten

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

Inhaltende 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] **15** **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
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"/> 4	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 checked="" type="checkbox"/> Fechtwaffen	2	1	<input type="checkbox"/> 2	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 6	Parade -1 pro gebundenem Gegner über dem Ersten
<input type="checkbox"/> Schwerter	3	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 5	Voll parierfähig
<input checked="" type="checkbox"/> Säbel	4	2	<input type="checkbox"/> 2	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 7	Parade -1
<input type="checkbox"/> (...beritten)	5	2	<input type="checkbox"/> 2	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 7	Parade -1
<input type="checkbox"/> Schlagwaffen	5	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 5	Parade -2
<input type="checkbox"/> Stangenwaffen	6	3	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 5	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> (...geg. Reiter)	8	3	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 5	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> Lanzenwaffen	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"/> 1	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 5	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"/> 4	Pro geb. Gegner -1, Distanzangriffe -1
<input type="checkbox"/> Schildbenutzung		1	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 5	Nur 1x pro Runde / Blockt Distanzangriffe

KKR 5

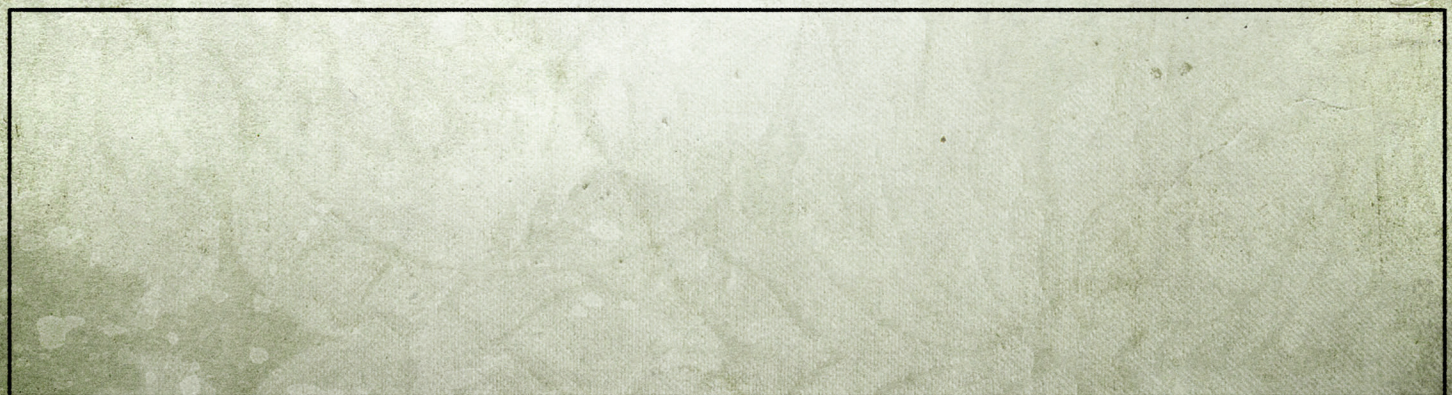
ATH 4

GES 2

SIN 4

WIS 3

WIL 3



● BRECHE DEN BANN

(Ausbaukraft/Ambition/Sozial)

Gefangen nehmen (S): Sobald eine Hexe oder ein menschenähnlicher Feind auf o LEP gebracht wurde, kannst du ihn gefangen nehmen.

Geistesschutz gegen Hexen (G): Immer wenn du Ziel eines Effekts wirst, der Malusstufen verursacht, darfst du vor der Probe 1 Ambition opfern und erhältst 2 zusätzliche Erfolge (gegen Hexen/Tanzplätze 3 Erfolge).

Eigener Wille (G): Du kannst einen verblendeten Anhänger eines Kults aus dessen Kontrolle lösen. Erfordert Überredenprobe gegen den WIL-Wert des Kultisten.

HEXENJÄGER AFH #031A

● DUELLANT

(Espritkraft / Beweglichkeit)

Du bist es gewohnt, Fecht-Duelle nach den Regeln der gehobenen Gesellschaft auszutragen. Duellant ist nur dann wirksam, wenn exakt ein maximal menschengroßer Gegner an dich gebunden ist und sonst kein weiterer Verbündeter an den Gegner gebunden ist. Attackierst du diesen Gegner mit einem Dolch, einer Fechtwaffe, einer Pistole, einem Säbel oder einem Schwert, zählen alle beim Angriffswurf erzielten Espritsterne als Erfolge.

FECHTER BDR #019

● AMBITION DES HEXENJÄGERS

(Ausbaukraft/Ambition)

Erzfeind (S): Definiere Hexen sowie eine 2. Kreaturenkategorie als Erzfeind. Wenn Erzfeind am Kampf beteiligt ist: +3 Ambition.

Waffenambition (G): Angriff gegen einen Erzfeind oder dessen Verbündete: Opfere 1 Ambition, würfelle 4 HeXXenwürfel nach.

Ambitionierter Schaden (G): Wenn du direkten Schaden gegen Erzfeinde oder deren Verbündete anrichtest: Opfere 1 Ambition, Schaden +2.

Vielseitige Ambition (G): Im Kampf Aktion mit 1 AP. Tausche 1 Coup + 1 Idee in 1 Ambition um.

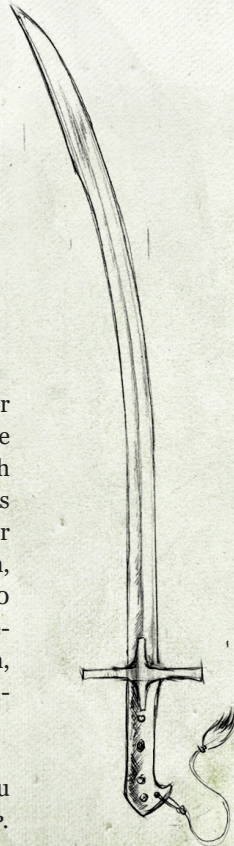
HEXENFEIND AFH #009A



Ausrüstung

Lukas' wichtigste Waffe ist der **Säbel**, der einen vergleichsweise hohen Schaden anrichtet, der sich sogar noch erhöht, wenn Lukas reitet (er könnte sich optional für 90 Gulden ein Reitpferd kaufen, wodurch sich der Unterhalt um 20 Gulden erhöht). Der Säbel hat jedoch einen Malus -1 beim Parieren, aber Lukas' ist ohnehin eher der direkte, draufgängerische Typ.

Lukas' **Reisekleidung** gibt ihm zu Beginn jedes Kampfes 2 Puffer-LEP.



Lukas im Spiel

Lukas ist ein Hexenjäger, und daher besonders effektiv gegen Hexen. Allerdings darf er sich durch den Effekt **Erzfeind** noch eine zweite Kreaturenkategorie aussuchen, gegen den er seine Kräfte aus **Ambition des Hexenjähgers** anwenden kann, was ihn etwas flexibler macht. Durch **Duellant** ist er gegen einzelne Gegner besonders effektiv, weswegen ihm meistens die Aufgabe zukommt, den Hauptgegner zu attackieren, während sich seine Kameraden um Bandengegner kümmern. Seine Lieblingswaffe ist der Säbel, dessen Schaden er mittels **Ambitionierter Schaden** erhöhen kann.

WICHTIGE BEGRIFFE

Ambition: Ein Jäger kann nach einer Probe 1 Ambition opfern um zwei beliebige bereits gewürfelte HeXXenwürfel neu zu würfeln, um dadurch ggf. mehr Erfolge zu erzielen oder Espritsterne zu bekommen. Ein Jäger kann maximal 5 Ambition besitzen.