



# Maria Hexenfluch



Als Maria zwölf Jahre alt war, musste sie hilflos mit ansehen, wie ihr geliebter Vater zu einem willenlosen Anhänger der ortsansässigen Kräuterfrau wurde (wie viele andere angesehene Männer im Dorf). Maria, die das Verhalten ihres Vaters und seine seltsame Zuneigung zu ihr nicht verstehen konnte, schlich ihm hinterher, als er sich nachts mit der Hexe traf, und musste mit ansehen, wie ihr Vater ihren neugeborenen Bruder dem Teufel opfern wollte.

Da überkam sie erstmals das Gefühl der Ohnmacht und der unbändigen Wut, die danach ein steter Begleiter ihrer Seele werden sollte. Obwohl in Körperkraft und Größe weit unterlegen, schlitze sie der Hexe die Kehle auf und rettete ihren klei-

nen Bruder. Aufgrund dieser Tat (und dem ihr zugeschriebenen Selbstmord ihres Vaters) war Maria gezwungen, ihre nunmehr zerrüttete Familie zu verlassen. Sie schlug sich bei einem Wanderzirkus als Artistin durch, bis sie auch hier eine Hexe enttarnte und dabei den ganzen Zirkus niederbrannte.

Dies brachte ihr den Beinamen „Hexenfluch“ ein. Erst nachdem sie Johann Guthmund, den abtrünnigen Gardisten, kennengelernt hatte, fand sie wieder etwas Halt in ihrem Leben. Sie leidet aber noch immer unter den früheren Erlebnissen, schlägt im Schlaf um sich, erleidet Wutanfälle und ist oft unbeherrscht oder ungeduldig.

Schnellstarter - Jägerbogen



## Charakter

Name Maria Hexenfluch  
 Jägerstufe 2  
 Profession Rächerin  
 Motivation Unbeugsam  
 Vorteil Coups +1  
 Verderbnis 0 Segnungen \_\_\_\_\_

## Kleidungssets

Set №1 Reisekleidung  
 Bonus +2 Puffer-LEP  
 Set №2 \_\_\_\_\_  
 Bonus \_\_\_\_\_

## Jägerkräfte

Name	Effekt
Meuchelmord	Angriff von hinten: Espritsterne = Erfolge
Schneller Tod	Tötet evtl. zusätzlichen Bandengegner
_____	_____
_____	_____

## Ausbaukräfte

### Ausbaukraft

Wie ein Schatten

S	Lautlos durch die Nacht	Im Dunkeln, Heimlichkeit +2
G	Heimtücke	1 Coup: Angriff zählt wie von hinten ausgeführt
G	Abtauchen	1 Coup: Lösen von einem Gegner (nachts)
G	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____

### Ausbaukraft

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

## Rollen

Rolle №1 Attentäter  
 Rolle №2 Fechter  
 Rolle №3 \_\_\_\_\_

## Geld

Unterhalt 50 G. Vermögen 10 G.

## Restliche Ausrüstung

Lederkoller (mittlere Panzerung), Pistole, Fechtwaffe,  
 Schlagwaffe, Dolch  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Körperliche Attribute

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

## Geistige Attribute

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

## Abgeleitete Ressourcen

Lebenspunkte	[KKR+WIL+7]	14
Initiative	[SIN+GES]	7

## Allgemeine Fertigkeiten

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

# 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	<input type="checkbox"/> Leicht (PW1) <input checked="" type="checkbox"/> Mittel (PW2) <input type="checkbox"/> Schwer (PW3)
Puffer-[LEP]	_____
Basis-[LEP]	<b>14</b> Aktuell _____
Minus-[LEP]	<input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> -3 <input type="checkbox"/> -4 <input type="checkbox"/> -5 <input type="checkbox"/> -6 <input type="checkbox"/> -7 <input type="checkbox"/> -8 <input type="checkbox"/> -9 <input type="checkbox"/> -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"/> 4	Parade -3, außer Fausthiebe
<input checked="" type="checkbox"/> Dolche & Messer	1	1	<input type="checkbox"/> 2	[+GES]	<input type="checkbox"/> 6	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 checked="" type="checkbox"/> Schwerter	3	2	<input type="checkbox"/> 1	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 5	Voll parierfähig
<input type="checkbox"/> Säbel	4	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 4	Parade -1
(...beritten)	5	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 4	Parade -1
<input checked="" type="checkbox"/> Schlagwaffen	5	2	<input type="checkbox"/> 3	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 7	Parade -2
<input type="checkbox"/> Stangenwaffen	6	3	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 4	Parade kostet 2AP
(...geg. Reiter)	8	3	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 4	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> Lanzen	6	3	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 4	Parade kostet 2AP
(...beritten)	7	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 4	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"/> 1	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 4	Immer freie Schussmöglichkeit
<input type="checkbox"/> Armbrust	5	3	<input type="checkbox"/> 0	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 3	Schütze muss freistehen
<input type="checkbox"/> Muskete	8	3	<input type="checkbox"/> 0	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 3	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"/> 4	Nur 1x pro Runde / Blockt Distanzangriffe

KKR  4      ATH  4      GES  4      SIN  3      WIS  3      WIL  3



### ✱ MEUCHELMORD

(Espritkraft / Gestik / Beweglichkeit)

Der feige, aber effektive Mord ist dein Markenzeichen! Jeder Espritstern, den du bei einem Angriff von hinten (hinterhältige Attacke) mit einer beliebigen Nahkampfwaffe würfelst, zählt als Erfolg.

ATTENTÄTER

BdR #009

### ✶ WIE EIN SCHATTEN

(Ausbaukraft / Coup / Beweglichkeit)

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

**Verswinde 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

BdR #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

BdR #013

## Maria im Spiel

Maria ist darin geübt, Gegner schnell und effektiv auszuschalten – solange es ihr gelingt, den Gegner heimtückisch (von hinten) zu attackieren. Dafür führt sie ein ganzes Waffenarsenal für alle Erfordernisse mit sich. Eine ihrer wichtigsten Kräfte ist **Meuchelmord**, was ihr erlaubt, bei heimtückischen Angriffen alle Espritsterne als Erfolg zu zählen. Damit sie von hinten attackieren kann, ist u.U. etwas Hilfe von ihren Gefährten notwendig; vor allem von Johann Guthmund, der mittels **Leibgarde** Gegner „abnehmen“ kann. Hilfreich ist auch der Effekt **Heimtücke** aus der Ausbaukraft **Wie ein Schatten** für den Fall, dass sie dennoch mal in den Nahkampf gezwungen wird. Oder sie wendet gleich **Abtauchen** an, um sich von einem Gegner zu lösen und anderenorts überraschend wieder aufzutauchen (nur im Dunkeln möglich). **Schneller Tod** kann zudem eine sehr effektive Kraft bei der Dezimierung von Bandengegnern sein; mit etwas Glück kann sie bei drei Attacken pro Runde bis zu sechs Gegner töten.

### WICHTIGE BEGRIFFE

**Heimtückischer Angriff:** Ein Angriff (nur Nahkampf) ist dann heimtückisch, wenn man einen Gegner attackiert, der bereits an einen anderen Jäger gebunden ist. Auf solche Angriffe bekommt man automatisch einen Bonus +2 (Januswürfel).

## Zusrüstung

**Schlagwaffen** sind Marias bevorzugte Waffe. Es handelt sich um schwere Hieb Waffen wie Kampfäxte oder Kriegshämmer, die recht hohen Schaden anrichten können. Da sie weniger gut zum Parieren geeignet sind, benutzt Maria meistens das Schwert zur Parade.

Marias **Reisekleidung** ist wind- und wetterfest und bietet ihr auch etwas Schutz gegen Schaden. Zu Beginn jedes Kampfes generiert die Reisekleidung 2 Puffer-LEP, die den ersten eintreffenden Schaden abfangen.

