



Wilderich Grossbold



Bis vor wenigen Jahren noch diente Wilderich in einem Regiment der Rothenschaffer Brigade, einer straff organisierten und relativ disziplinierten Söldnerschar, die nach dem Vorbild der früheren Landsknechte aufgebaut war. Die Söldner schlugen viele Gefechte für wechselnde Herrscher und Landesherren, falls die Bezahlung stimmte. Mit den Jahren bemerkte Wilderich jedoch, dass kaum noch Schlachten zwischen verfeindeten Heeren ausgetragen wurden. Stattdessen mussten die Rothschaffer immer häufiger gegen unnatürliche Kreaturen, Horden von Untoten, Werwölfen oder Hexen antreten – Feinde, gegen die selbst die am besten ausgebildeten Söldner wenig Chancen hatten. Wilderich war klug genug, um zu erfassen, dass breite Schlachtfrenten und geordnete

Haufen gegen fliegende Hexen, Dämonen in Feuermänteln oder Untote, die einfach immer wieder aufstanden, wenig ausrichten konnten. Mit seinem Anliegen, kleine, gemischte und schlagkräftige Einheiten zu bilden, um dem Feind mit List und Tücke zu begegnen, stieß er bei den Kommandanten auf Ablehnung und sogar Feindschaft. Als ihm drohte, für einen sinnlosen Angriff geopfert zu werden, machte er sich aus dem Staub. Wilderich kann aufbrausend und wild sein, wenn er sich im Kampf befindet. Wenn es etwas zu feiern gibt, kann er aber auch gut trinken und tanzen. Wilderich ist kein Schwarzseher: Er liebt das Leben, den Wein und die Frauen, lässt sich aber nie völlig gehen und hat stets ein Auge auf das, was in seinem Rücken geschieht.

Schnellstarter – Jägerbogen



Charakter

Name Wilderich Großbold
 Jägerstufe 2
 Profession Söldner
 Motivation Gebeutelt
 Vorteil 2 Coups opfern für Bonus +5
 Verderbnis 0 Segnungen _____

Kleidungssets

Set №1 Söldnerkleidung
 Bonus 1x pro Kampf: Nahkampf/Schleuder -1 AP
 Set №2 _____
 Bonus _____

Jägerkräfte

Name	Effekt
Mächtiger Hieb	Espritstern (Schlag-/Stangenwaffe) = Erfolg
_____	_____
_____	_____

Ausbaukräfte

Ausbaukraft

Hammer-Handwerk

S	Werkzeuge	Handwerken +1 (Januswürfel)
G	Rundumschlag	1 Coup: 2 Angriffe (Schlagwaffen) mit 3 AP
G	Weiter Schwung	1 Coup: Grundschaaden Schlagwaffe +2
G	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____

Ausbaukraft

Musketen-Meisterschaft

S	Waffenlinie	1. Kampfunde; 1 Idee: INI +2 für diese Runde
G	Gezielter Schuss	1 Idee: Schieße mit Muskete auf gebundenen Gegner
G	_____	_____
G	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____

Rollen

Rolle №1 Nahkämpfer
 Rolle №2 Fernkämpfer
 Rolle №3 _____

Geld

Unterhalt 50 G. Vermögen 0 G.

Restliche Ausrüstung

Lederkoller (mittlere Panzerung), Schlagwaffe, Pistole, Muskete

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]	17
Initiative	[SIN+GES]	6

Allgemeine Fertigkeiten

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

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 Leicht (Pw1) Mittel (Pw2) Schwer (Pw3)

Puffer-[LEP] _____

Basis-[LEP] 17 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 type="checkbox"/> Fechtwaffen	2	1	<input type="checkbox"/> 0	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 4	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 type="checkbox"/> Säbel	4	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 5	Parade -1
<input type="checkbox"/> (...beritten)	5	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 5	Parade -1
<input checked="" type="checkbox"/> Schlagwaffen	5	2	<input type="checkbox"/> 3	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 8	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"/> Lanzen	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"/> 0	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 4	Immer freie Schussmöglichkeit
<input type="checkbox"/> Armbrust	5	3	<input type="checkbox"/> 0	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 4	Schütze muss freistehen
<input checked="" type="checkbox"/> Muskete	8	3	<input type="checkbox"/> 2	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 6	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



✠ HAMMER-HANDWERK

(Ausbaukraft / Coup / Gestik)

Werkzeuge (S): Handwerken +1.

Weiter Schwung (G): 1 Coup vor Angriff mit Schlagwaffe: Schaden +2.

Schaftparade (G): 1 Coup bei Parade mit Schlagwaffe: Ignoriere den Parade-Malus und erhalte +3 auf Parade.

Rundumschlag (G): 1 Coup: Führe zwei Angriffe für 3 AP mit Schlagwaffen gegen zwei verschiedene an dich gebundene Ziele durch.

Panzerschmetterer (E): 1 Coup sobald 5 Erfolge bei Schlagwaffen-Attacke: Pw -1 für den Rest des Kampfes (pro Gegner einmal pro Kampf).

Hammerkunde I (E): Coups +1

NAHKÄMPFER

BdR #044

✧ MÄCHTIGER HIEB

(Espritkraft / Gestik)

Viele Jäger sind der Meinung, dass ein einzelner, dafür wohl platzierter und mächtiger Hieb besser sei als eine Reihe schwächerer Angriffe. Sobald du mit einer Schlagwaffe oder einer Stangenwaffe attackierst, zählen alle gewürfelten Espritsterne als Erfolg.

NAHKÄMPFER

BdR #046

☛ MUSKETEN-MEISTERSCHAFT

(Ausbaukraft / Idee / Gestik, Sicht)

Waffenlinie (S): 1 Idee zu Beginn der ersten Kampfunde: 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 Kampfunde.

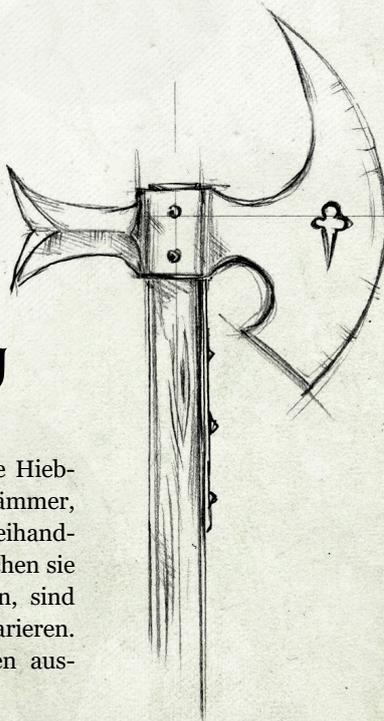
FERNKÄMPFER

BdR #024

Ausrüstung

Schlagwaffen sind schwere Hieb-
waffen wie Kriegsäxte, Hämmer,
Rabenschnäbel oder Zweihand-
schwerter. Für 2 AP verursachen sie
einen relativ hohen Schaden, sind
aber eher ungeeignet zum Parieren.
Wilderich, der gern Schaden aus-
teilt, liebt Schlagwaffen.

Wilderich trägt typische, praktische
und robuste **Söldnerkleidung**,
dazu als Panzerung den Lederkoller.
Die Söldnerkleidung erlaubt es ihm,
einmal pro Kampf einen Nahkampf-
angriff oder einen Schleuderangriff
um 1 AP zu verringern.



Wilderich im Spiel

Wilderich ist ein guter Kämpfer in
jeder Lage, wobei er den Nahkampf fa-
vorisiert. Mit Bandengegnern sollte er
sich nicht abgeben, da sein enormes
Schadenspotenzial möglicherweise bei
ihnen verschwendet ist. Er ist ideal ge-
eignet, Anführer anzugreifen.

Mit seiner Schlagwaffe in Kombina-
tion mit der Jägerkraft **Mächtiger
Hieb** kann er eine Menge Schaden
anrichten und diesen mit dem Effekt
Weiter Schwung aus der Jägerkraft
Hammer-Handwerk noch weiter er-
höhen. Wilderich kann auch etwas mehr
Schaden verkraften als andere Jäger und
wird sich eventuell in einer Situation
wiederfinden, in der er von mehreren
Gegnern im Nahkampf attackiert wird.
Hier leistet der **Rundumschlag** gute
Hilfe.

Gegen ungebundene Gegner (z.B. reiten-
de, riesige oder fliegende Gegner) setzt
er seine Muskete ein; aber selbst wenn
die Gegner gebunden sind, kann er diese
mit Hilfe des **Gezielten Schusses** aus
der Jägerkraft **Musketen-Meister-
schaft** noch angreifen (natürlich nur,
solange er Ideen besitzt).

WICHTIGE BEGRIFFE:

Gebunden/ungebunden: Sobald
ein Kampfteilnehmer einen anderen
im Nahkampf attackiert, sind beide
aneinander gebunden; das limitiert
u.a. den Einsatz von Schusswaffen wie
der Muskete.