

DIE SPIELERCHARAKTERE

HENRI CASEAUX, AMÜSANTER HAUDEGEN

Henri ist gutaussehend, dynamisch und charismatisch – ein Held, wie er im Buche steht. Er ist nie um eine witzige Bemerkung verlegen und ist mit dem Degen ebenso schnell zur Hand. Henri liebt es, heldenhafte Taten zu begehen, und korrupten Autoritätsfiguren eins auszuwischen.

STÄ	11	Anstrengung	55%
KON	13	Ausdauer	65%
GRÖ	11	Schadensbonus	Keiner
INT	11	Idee	55%
MAN	16	Glück	80%
GES	15	Gewandtheit	75%
CHA	15	Charme	75%

- ◇ **Bewegung:** 10
- ◇ **Trefferpunkte:** 12
- ◇ **Rüstung:** 2 Punkte Leder
- ◇ **Angriffe:** Rapier 50%, 1W6+1
- ◇ **Fertigkeiten:** Ausweichen 50%, Entdecken 30%, Feilschen 55%, Horchen 35%, Reiten (Pferd) 65%, Überreden 45%, Verstecken 35%, Verkleiden 55%.

JOSÉ BALIZARDE, CLEVERER MUSKETIER

Als de facto zweitranghöchste in der Gruppe ist Balizarde immer ruhig und gefasst. Sie ist eine Pragmatikerin, die sehr reserviert ist, aber nicht weniger clever oder mutig als ihre Gefährten. Balizarde genießt gutes Essen und Getränke ganz besonders und liebt es, wenn sie die Gelegenheit bekommt, die schönen Dinge des Lebens zu genießen.

STÄ	13	Anstrengung	65%
KON	16	Ausdauer	80%
GRÖ	12	Schadensbonus	+1W4
INT	17	Idee	85%
MAN	12	Glück	60%
GES	12	Gewandtheit	60%
CHA	11	Charme	55%

- ◇ **Bewegung:** 10
- ◇ **Trefferpunkte:** 14
- ◇ **Rüstung:** 2 Punkte Leder
- ◇ **Angriffe:** Rapier 40%, 1W6+1+1W4
Muskete 55%, 3W6+2 (nur 1 Schuss)
Muskete (als Schlagwaffe) 55%, 1W3+2+1W4
- ◇ **Fertigkeiten:** Ausweichen 35%, Entdecken 35%, Horchen 45%, Reiten (Pferd) 40%, Sitten 50%, Überzeugen 55%, Verkleiden 50%, Verstecken 50%.

DIE SPIELERCHARAKTERE

FREDERIC MARBOT, GESCHICKTER DIEB

Frederic ist nervös, misstrauisch und gewieft. Er zieht es bei den meisten Gelegenheiten vor, unentdeckt zu bleiben, ob nun bei gesellschaftlichen Anlässen oder auch sonst. Frederic ist ein Verschwörungsfanatiker, der an alle möglichen verrückten Theorien über die Kirche, die Krone, internationale Geheimgesellschaften, übernatürliche Kreaturen und üble, weltumspannende Machenschaften des Einflusses und der Korruption glaubt.

STÄ	10	Anstrengung	50%
KON	12	Ausdauer	60%
GRÖ	09	Schadensbonus	Keiner
INT	10	Idee	50%
MAN	18	Glück	90%
GES	19	Gewandtheit	95%
CHA	09	Charme	45%

- ◇ **Bewegung:** 10
- ◇ **Trefferpunkte:** 11
- ◇ **Rüstung:** 1 Punkt Leder
- ◇ **Angriffe:** Totschläger 50%, 1W6 (bei einem Überraschungsangriff wird das Opfer mit einem *Schweren* Glückswurf bewusstlos)
Handgemenge 60%, 1W3
- ◇ **Fertigkeiten:** Ausweichen 50%, Entdecken 55%, Horchen 65%, Kaschieren 55%, Klettern 60%, Reiten (Pferd) 45%, Verkleiden 75%, Verstecken 60%.

ROSNY D'AGENEAU, IMPOSANTE GRENADIERIN

Als das älteste Mitglied der Gruppe glaubt Rosny, dass es ihre Aufgabe ist, ihre Gefährten aus Schwierigkeiten herauszuhalten. Rosny (für ihre Freunde „Roz“) ist eine gestandene Armeeveteranin, hart wie Stahl und belastbar wie ein Ochse. Sie ist die „Mutter“ der Gruppe, und obwohl sie nicht die Anführerin ist, würde es niemand wagen, wirklich mit ihr zu streiten, wenn sie ein Machtwort spricht. Sie ist eine gläubige Katholikin und trägt ein Kruzifix unter ihrem Lederwams.

STÄ	17	Anstrengung	85%
KON	14	Ausdauer	70%
GRÖ	15	Schadensbonus	+1W4
INT	12	Idee	60%
MAN	13	Glück	65%
GES	11	Gewandtheit	55%
CHA	16	Charme	80%

- ◇ **Bewegung:** 10
- ◇ **Trefferpunkte:** 16
- ◇ **Rüstung:** 2 Punkte Leder
- ◇ **Angriffe:** Muskete 35%, 3W6+2 (nur 1 Schuss)
Granate 55%, 4W6 an allen in Nähe (6 Stück)
Rapier 50%, 1W6+1+1W4
Kopfstoß 65%, 1W3+1
- ◇ **Fertigkeiten:** Ausweichen 30%, Entdecken 30%, Horchen 15%, Reiten 40%, Sprengen 50%, Überreden 65%, Verstecken 40%, Verkleiden 50%, Werfen 65%.