

KAMPF ZUR SEE (Ausbaukraft/Coups/Gestik, Bewegung)

Seemannsbeine (S): Wenn du auf einem Schiff kämpfst, ignorierst du bei Angriffen und defensiven Reaktionen den Malus, der durch Umgebungseffekte zustande kommt.

Kampf im Wasser (G): Opfere als freie Reaktion 1 Coup und ignoriere für diese Runde alle negativen Modifikatoren durch Wellengang, Sturm, Tauchmanöver etc.

Seemannswaffen (G): Wenn du dich auf einem Schiff befindest, kannst du jederzeit eine der folgenden Waffen nutzen, als ob du diese bei dir tragen würdest: Entermesser (Säbel), Bordaxt (Schlagwaffe), Marlspieker (Dolche und Messer), Esponton (Stangenwaffe), Harpune (Stangenwaffe). Bei Angriffen und Paraden mit diesen Waffen erhältst du einen Bonus von +1.

KAMPF ZUR SEE MM

Kampf zur See (Forts. 2/4)

Kanonier (G): Im Kampf kannst du ein Bordgeschütz gegen einen Gegner außerhalb des Schiffes einsetzen. Der Angriff erfordert eine Handwerken-Probe, verbraucht 3 AP und verursacht einen Grundschaden von 10.

Harpunier (E): Immer wenn du einen riesigen Gegner im Kampf mit einer Stangenwaffe, Lanze oder Schlagwaffe attackierst, kannst du 1 Coup opfern: Der Angriff verursacht +5 Grundschaden. Bei kleineren Gegnern erhöht sich der Grundschaden um 2.

Seekampfkunde I (E): Coups +1.

KAMPF ZUR SEE MM

ENTERSPEZIALIST (Allgemeine Jägerkraft)

Du hast schon an vielen Entermanövern teilgenommen und kennst dich mit dem Kampf auf rutschigen Planken und in den beengten Verhältnissen unter Deck bestens aus. Immer wenn du auf einem Schiff kämpfst (ob gegen Meeresungeheuer oder während eines Bordgefechts), erhältst du einen Bonus von +2 auf alle Angriffe sowie defensiven Reaktionen (Ausweichen, Schildblock, Parade). Wenn du Beute auf fremden Schiffen machst, ist sie um 10 % höher (gilt für die gesamte Beute, die die Gruppe im Kampf macht).

SEERÄUBER MM

SCHWERTMEISTER (Ausbaukraft / Coup / Gestik, Beweglichkeit)

Sichere Klinge (S): Sobald du einmal mit Schwert od. Säbel attackiert oder pariert hast: +1 für den Rest des Kampfes bei allen Paraden mit dieser Waffe. Einmal aktivierbar.

Schnelle Parade (G): 1 Coup: Pariere als freie Reaktion mit Schwert oder Säbel, einmal pro Runde.

Defensive Haltung (G): 1 Coup, sobald du mit Säbel od. Schwert attackiert hast. Für den Rest der Runde PW +1.

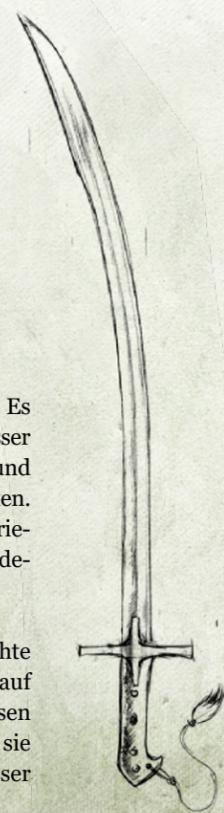
Sturmangriff (G): 1 od. 2 Coups, vor Bewegung in Nahkampf: +2/+4 Grundschaden für ersten Angriff mit Schwert oder Säbel.

FECHTER GFJ #022

Ausrüstung

Entermesser sind Djamals Lieblingswaffen. Es sind kürzere Versionen des Reitersäbels, besser geeignet für Kämpfe an Bord beengter Schiffe und zum Durchhauen von gegnerischen Enterseilen. Allerdings sind sie weniger gut geeignet zum Parieren, daher haben sie einen Malus von -1 auf Parade-Reaktionen.

Djama trägt **Seefahrerkleidung**. Diese leichte Leinenkleidung gibt ihm einen Bonus von +2 auf Akrobatik auf Schiffen. Häufig tragen Matrosen auf Schiffen keine Schuhe; dadurch rutschen sie auf den Planken seltener aus und können besser in die Takelage klettern.



Djama im Spiel

Djama ist der Mann fürs Grobe. Mit seiner Lieblingswaffe, dem Entermesser (entspricht regeltechnisch dem Säbel) stürmt er am Liebsten nach vorne, um den Gegner mittels **Sturmangriff** gleich von Anfang an zu zeigen, wo der Hammer hängt. Dabei erhält er aufgrund von **Seemannswaffen** immer einen Bonus von +1 auf Angriffe und Paraden mit dem Entermesser, zusätzlich noch einmal +2 bei Kämpfen an Bord von Schiffen aufgrund von Enterspezialist. Da Djama keine einengende Panzerung trägt, hat er 5 **Aktionspunkte (AP)** pro Runde zur Verfügung, wodurch er zweimal mit dem Säbel angreifen und einmal parieren kann. Weil er die Motivation **Verbissen** hat, hat er zudem einen Vorrat von 5 Segnungen. Einmal pro Kampfrunde könnte er 1 Segnung aufbrauchen und +1AP bekommen; das reicht für einen tödlichen dritten Säbelangriff. Leider hält er aufgrund seiner leichten Kleidung nicht viel Schaden aus. Er hat zwar mit 16 LEP relativ viele Lebenspunkte, aber ohne Schutz und strategische Hilfe seiner Freunde ist der rasch aufgebraucht.

WICHTIGE BEGRIFFE

Schaden: Djamals Entermesser (Säbel) verursacht einen Grundschaden von 4. Auf diesen Grundschaden werden alle Erfolge des Angriffswurfs addiert; je mehr Würfel Djama für seinen Angriffswurf hat, umso mehr Erfolge kann er potenziell erzielen und umso mehr Schaden anrichten. Bedenke, dass vom Schaden der PW des Gegners abgezogen wird.

Djama Ali



Djama stammt aus einfachen Verhältnissen. Geboren wurde er in einer Fischerfamilie in einem unbedeutenden Dorf an der syrischen Küste. Seit seiner Jugend nahm er immer wieder an gelegentlichen Raubzügen des Dorfs teil: Die Dorfbewohner entzündeten falsche Leuchtfeuer und lockten unwissende Handelsschiffe in ihre Bucht, um sie dort zu überfallen. So fand Djama Gefallen am Korsarendasein und heuerte später bei einer Mannschaft von Seefahrern an, die zwar in erster Linie die Küsten befuhren, um Handel zu treiben, aber vor gelegentlichen Angriffen auf andere Schiffe nicht zurückschreckten – wenn die Gelegenheit günstig war. Als er einmal von einem Seegang in sein Heimatdorf zurückkehrte, waren alle männlichen Mitglieder verschwunden. Der heimische Pascha hatte sie in den Kerker werfen lassen, angeblich wegen ihrer Beteiligung

an illegalen Aktivitäten. In Wirklichkeit war der Pascha nur unzufrieden über die niedrigen Abgaben, die das Dorf in letzter Zeit an ihn leistete und wollte ein Exempel statuieren. Djama trommelte einige Freunde zusammen und brach im Schutz der Nacht in das Gefängnis in Iskenderun ein, in dem seine Familienmitglieder verwahrt wurden. Dabei wurde er Zeuge schauriger Vorgänge. Der Gefängniswärter, der Pascha und weitere ranghohe Beamte waren Paktiker eines Dämons und führten in den Kellergewölben des Gefängnisses schreckliche Opferrituale durch. Als Djama erkannte, dass sein Bruder Ali kurz davor stand, dem Dämonenfürsten geopfert zu werden, überkam ihn die Wut. Er stürzte sich in den Kampf, köpfte den Pascha, tötete zwei weitere Kultisten und vertrieb den Rest. Er konnte seine Familie befreien, doch galt seitdem als Vogelfreier. Seit jenem Jahr zieht Djama, der sich nun nach seinem Bruder Djama Ali nannte, als Seeräuber durch das Mittelmeer und der Ägäis unterwegs.

Archetypen ~ Jägerbogen

Charakter

Name Djamal Ali
 Jägerstufe 2
 Profession Seeräuber
 Motivation Verbissen

Vorteil Stufenaufstieg, neues Abenteuer: 5 Segnungen
 Verderbnis 0 Segnungen _____

Kleidungssets

Set N°1 Seefahrerkleidung
 Bonus Akrobatik-Probe +2 auf Schiffen
 Set N°2 _____
 Bonus _____

Jägerkräfte

Name	Effekt
Enterspezialist	Auf Schiffen: +2 auf Angriffe und defensive Reaktionen
_____	_____
_____	_____

Ausbaukräfte

Ausbaukraft	Kampf zur See
S Seemannsbeine	Auf Schiff: Kein Malus durch schwankenden Boden
G Seemannswaffen	+1Angriffe/Parade von Säbel, Schlagwaffe, Messer, Stange
G Seekampfkunde I	Coups +1
G _____	_____
E _____	_____
E _____	_____
M _____	_____
M _____	_____
M _____	_____

Ausbaukraft Schwertmeister

S Sichere Klinge	Nach Angriff/Parade mit Säbel/Schwert: +1 Parade
G Sturmangriff	1 oder 2 Coups bei Bewegung: Schaden +2/+4
G Schnelle Parade	Parade kostet 1 Coup statt 1 AP
G _____	_____
E _____	_____
E _____	_____
M _____	_____
M _____	_____
M _____	_____



Rollen

Rolle N°1 Seefahrer
 Rolle N°2 Fechter
 Rolle N°3 _____

Geld

Unterhalt 50 Gulden Vermögen 95 Gulden

Bestliche Ausrüstung

Entermesser (Säbel), Pistole, Dolch, Fernrohr, Kompass, Seil (5 m)

Körperliche Attribute

Körperkraft	KKR	<u>5</u>
Athletik	ATH	<u>4</u>
Geschick	GES	<u>3</u>
Coups	[=ATH]	<u>5</u>

Geistige Attribute

Sinnesschärfe	SIN	<u>4</u>
Wissen	WIS	<u>2</u>
Willenskraft	WIL	<u>3</u>
Ideen	[=WIS]	<u>2</u>

Abgeleitete Ressourcen

Lebenspunkte [KKR+WIL+7] 16
 Initiative [SIN+GES] 7

Allgemeine Fertigkeiten

Name	FW	Attribut	Σ
Akrobatik	<u>2</u>	[+ATH]	<u>6</u>
Aufmerksamkeit	<u>0</u>	[+SIN]	<u>4</u>
Erkennen	<u>0</u>	[+SIN]	<u>4</u>
Erste Hilfe	<u>0</u>	[+WIS]	<u>2</u>
Fingerfertigkeit	<u>1</u>	[+GES]	<u>4</u>
Geistesstärke	<u>0</u>	[+WIL]	<u>3</u>
Handwerken	<u>0</u>	[+GES]	<u>3</u>
Heimlichkeit	<u>1</u>	[+ATH]	<u>5</u>
Land und Leute	<u>1</u>	[+WIS]	<u>3</u>
Redekunst	<u>0</u>	[+WIL]	<u>3</u>
Muskelspiel	<u>1</u>	[+KKR]	<u>6</u>
Reflexe	<u>0</u>	[+SIN]	<u>4</u>
Reiten	<u>0</u>	[+ATH]	<u>4</u>
Schiffsnavigation	<u>2</u>	[+WIS]	<u>4</u>
Unempfindlichkeit	<u>1</u>	[+KKR]	<u>6</u>
Wissensgebiete	<u>0</u>	[+WIS]	<u>2</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] 16 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

Sandlungen

Aktionspunkte [AP] 5

Seilfaktor

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	<u>0</u>	[+ATH]	<u>4</u>	Parade -3, außer Fausthiebe
<input checked="" type="checkbox"/> Dolche & Messer	1	1	<u>0</u>	[+GES]	<u>3</u>	Giftverwendung / Parade -2, außer Fausthiebe und Dolche & Messer
<input type="checkbox"/> Fechtwaffen	2	1	<u>0</u>	[+ATH]	<u>4</u>	Parade -1 pro gebundenem Gegner über dem Ersten
<input type="checkbox"/> Schwertwaffen	3	2	<u>0</u>	[+KKR]	<u>5</u>	Voll parierfähig
<input checked="" type="checkbox"/> Säbelwaffen	4	2	<u>2</u>	[+KKR]	<u>7</u>	Parade -1
(...beritten)	5	2	<u>2</u>	[+KKR]	<u>7</u>	Parade -1
<input type="checkbox"/> Schlagwaffen	5	2	<u>0</u>	[+KKR]	<u>5</u>	Parade -2
<input type="checkbox"/> Stangenwaffen	6	3	<u>0</u>	[+KKR]	<u>5</u>	Parade kostet 2AP
(...geg. Reiter)	8	3	<u>0</u>	[+KKR]	<u>5</u>	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> Lanzenwaffen	6	3	<u>0</u>	[+KKR]	<u>5</u>	Parade kostet 2AP
(...beritten)	7	2	<u>0</u>	[+KKR]	<u>5</u>	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> Schleuder	1	2	<u>0</u>	[+GES]	<u>3</u>	Geschossgeeignet, Werfer muss freistehen
<input checked="" type="checkbox"/> Pistole	3	2	<u>1</u>	[+SIN]	<u>5</u>	Immer freie Schussmöglichkeit
<input type="checkbox"/> Armbrust	5	3	<u>0</u>	[+SIN]	<u>4</u>	Schütze muss freistehen
<input type="checkbox"/> Muskete	8	3	<u>0</u>	[+SIN]	<u>4</u>	Schütze und Ziel müssen freistehen
<input checked="" type="checkbox"/> Ausweichen		1	<u>0</u>	[+ATH]	<u>4</u>	Pro geb. Gegner -1, Distanzangriffe -1
<input type="checkbox"/> Schildbenutzung		1	<u>0</u>	[+KKR]	<u>5</u>	Nur 1x pro Runde / Blockt Distanzangriffe

KKR 5 ATH 4 GES 3 SIN 4 WIS 2 WIL 3

