

**II GIFTE HERSTELLEN**  
(Ausbaukraft / Handwerk (Gestik) /  
Unterhalt +90)

**Gifte analysieren (S):** Analysiere Gifte mit einer Probe auf Aufmerksamkeit.

**Gifte des Schmerzens (G):** Produziere Einfache Waffengifte und Effektive Waffengifte.

**Gifte der Schwäche (G):** Produziere Schwächegifte und Schlafgifte.

**Gifte des Leidens (G):** Produziere Feuertgifte und Wundgifte.

**Labor des Giftmischers (E):** Wenn du nur eine Giftart herstellst: +3 auf Herstellungsprobe.

ATTENTÄTER BDR #010

**X WIE EIN SCHATTEN**  
(Ausbaukraft / Coup / Beweglichkeit)

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

**Verschwinde 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 GFJ #012

**TODESHIEB**  
(Allgemeine Jägerkraft)

Du beherrscht nicht nur die legendäre Kunst von Stock und Dolch, du kennst auch die tödlichen Vitalpunkte des Körpers und kannst sie gezielt angreifen. Immer, wenn du einen Gegner mittels Fausthieb attackierst, kannst du diesen in einen Todeshieb verwandeln. Führe wie üblich für 1 AP eine Probe auf Fausthieb durch. Erzielst du gegen einen Bandengegner Erfolge in Höhe dessen Bandenstufe oder mehr, so wird der Gegner vernichtet; andernfalls nimmt er den regulären Schaden durch den Fausthieb. Greifst du mittels Fausthieb einen Anführer an, darfst du für je 2 Erfolge, die du erwürfelst, 1 PW des Gegners ignorieren.

ASSASSINE MM

### ÜBERSICHT: GIFTE

Erfordert in den meisten Fällen das Würfeln eines Blutwürfels.

**Effektives Waffengift:** Schaden wird nach Abzug von PW verdoppelt.

**Einfaches Waffengift:** Würfle Blutwürfel mit. Bei LEP-Verlust: +2 Schaden pro Blutstropfensymbol.

**Feuertgift:** Würfle Blutwürfel mit. Bei LEP-Verlust: +1 äußere Schadensstufe pro Blutstropfensymbol.

**Gift des Erstarrens:** Würfle Blutwürfel mit. Bei LEP-Verlust: Gegner verliert Schadensreduzierungen in Höhe der Blutstropfensymbole.

ATTENTÄTER BDR #011

### ASSASSINENDROGE

(Allgemeine Jägerkraft/Handwerk/  
Unterhalt +20)

Du bist in der Lage, das legendäre Haschisch des Raschid ad-Din Sinan herzustellen und einzunehmen. Die Herstellung der Droge erfordert 1 FZA sowie ein Labor oder transportables Laboratorium. Würfle auf Wissensgebiete: Für jeden Erfolg stellst du eine Dosis der Assasinendroge her. Wird diese im Kampf eingenommen (Aktion, 0 AP, einmal pro Kampfrunde möglich), darfst du sofort einen Angriff kostenlos ausführen, der 1 AP kosten würde (Messer und Dolche, Fausthieb, Fechtwaffe). Dieser Angriff zählt nicht gegen das Maximum von 3 Angriffen pro Runde. Pro Einnahme erleidest du Geistschaden in Höhe eines Blutwürfels.

ASSASSINE MM

## Kamal im Spiel

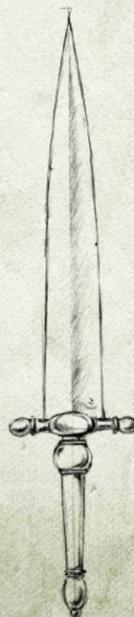
Kamals Angriffe können einen Gegner schwer verletzen, aber Kamal selbst muss darauf achten, nicht ins Fadenkreuz zu geraten. Sein **Lederkoller** hilft ihm etwas dabei, ebenso Ausweichkräfte wie **Verschwinde in den Schatten**. Gelangt er an einen Gegner, kann er entweder schnelle Angriffe mit einem Dolch ausführen, den er mit **Waffengift** bestrichen hat. Oder er setzt auf Fausthiebe. Letztere eignen sich besonders, um Bandengegner mithilfe von **Todeshieb** schnell zu töten. Seine Faustangriffe mögen nicht besonders viel Schaden anrichten, aber wenn er durch sie die Panzerung von Anführergegnern ignoriert, können sie effektiver sein als Dolchstöße. Mit seiner **Assasinendroge** kann er zudem 4 Angriffe pro Runde ausführen; erlaubt sind nach Grundregeln nur 3.

Kamal ist der Spion und Späher der Gruppe. Dank seines hohen Werts in Heimlichkeit und seinem Bonus durch Lautlos durch die Nacht kann er sich insbesondere nachts vor neugierigen Blicken verbergen.

### WICHTIGE BEGRIFFE

**Angriffe:** Jeder Angriff kostet eine bestimmte Menge Aktionspunkte (AP), dennoch darf ein Jäger unabhängig von der Menge seiner AP nur 3 Angriffe pro Runde ausführen. Kamal kann diese Regel mithilfe der Assasinendroge beugen, jedoch nimmt er dadurch selbst Schaden.

**Freizeitaktion (FZA):** Normalerweise erhält die Gruppe einmal pro Tag eine Freizeitaktion, die Kamal vordergründig verwendet, um Gifte oder Assasinendrogen herzustellen.



## Ausrüstung

**Dolch** sind Kamals Standardwaffe. Als einzige Waffen können diese mit Gift bestrichen werden; das kostet jedoch jeweils 1 AP. Seine beste Waffe sind jedoch seine Hände und sein Körper. Seine waffenlosen Angriffe (zusammengefasst unter dem Begriff Fausthieb) töten schnell und lautlos.

Kamal trägt **Reisekleidung**. Dadurch erhält er zu Beginn eines Kampfes 2 temporäre Lebenspunkte, genannt Puffer-LEP. Diese LEP müssen immer als erstes abgestrichen werden und verschwinden am Ende eines Kampfes. Wichtig für ihn ist das **transportable Laboratorium**. Nur mit dessen Hilfe kann er seine alchemistischen Tätigkeiten durchführen.



# Kamal mit den Zwei Gesichtern



**K**amal wurde in einem kleinen Dorf am Nil geboren und tat das, was seine Familie am besten konnte: Gräber plündern. Später schickte man ihn nach Kairo, wo er als Dienstjunge in den Dienst des osmanischen Paschas trat. Dank seiner angeborenen Unauffälligkeit und seinem Talent für Heimlichkeit konnte er zahlreiche Informationen zusammentragen. Schließlich trat ein finsterner Mann an Kamal heran, bei dem es sich um den D'ai Jaffar der Scherenschleifer handelte, einem Assasinen, der sich mit teuflischen Mächten verbündet hatte. Kamal sollte nicht mehr nur passiv Informationen zusammentragen, sondern auch Diebstähle begehen, Schriften fälschen, kleinere Sabotageakte ausüben. Als er 18 Jahre alt war, befahl man ihm, einen anderen Diener zu töten, der angeblich ein Verräter war. Kamal hatte bis dahin noch nie einen Mord begangen

und war auch zu diesem Angriff nicht in der Lage. Erst als Jaffar ihm als Geschenk ein Rauschmittel zukommen ließ, konnte Kamal den Mord ausführen. Natürlich ließ ihn die Erinnerung an den im Drogenrausch begangenen Mord nicht los, doch die von Jaffar geschickten Opiate und Mittel halfen, dies zu vergessen. Als er aufgefordert wurde, seine geliebten Brüder zu töten, floh Kamal als blinder Passagier an Bord eines Schiffes. In der Ägäis schloss er sich einer Gruppe Schatzjäger an, und konnte nun seine Talente einsetzen, ohne dass dabei Menschen zu Schaden kamen (mit Ausnahme jener, die es verdient hatten). Kamal konnte sich nie gänzlich der Drogensucht entziehen. Dementsprechend ist Kamal ein Mensch mit zwei Gesichtern. Ist er nüchtern, wirkt er oft fahrig und unkonzentriert. Steht er unter Drogeneinfluss, wenn auch nur leicht, wirkt er wie ausgewechselt: ruhig, zielstrebig, effektiv, aber auch emotionslos und unnahbar.

Archetypen ~ Jägerbogen

# Charakter

Name Kamal  
 Jägerstufe 2  
 Profession Assassine  
 Motivation Abtrünnig

Vorteil +1 Verderbnis, +2 LEP pro Verderbnis  
 Verderbnis 1 Segnungen \_\_\_\_\_

## Kleidungssets

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

## Jägerkräfte

Name	Effekt
Assassinendroge	Erlaubt Herstellung von Drogen als FZA
Todeshieb	Fausthieb; Schnelles Ausschalten von Bandengegnern

## Ausbaukräfte

Ausbaukraft	Gifte herstellen
S	Gifte analysieren Erlaubt Identifizieren von vergifteten Substanzen
G	Gifte des Schmerzens Herstellung von einfachen u. effektiven Waffengiften
G	
G	
E	
E	
E	
M	
M	
M	

## Ausbaukraft Wie ein Schatten

S	Lautlos durch die Nacht +1 auf Heimlichkeit in Dunkelheit
G	Verswinde in den Schatten 1 Coup: Schütze muss anderes Ziel bestimmen
G	
G	
E	
E	
E	
M	
M	
M	



# Rollen

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

## Geld

Unterhalt 160 Gulden Vermögen 180 Gulden

## Bestliche Ausrüstung

Transportables Laboratorium, Kletterhaken, Seil (5 m),  
 3 x Assassinendroge, 3 x Einfaches Waffengift, Lederkoller

## Körperliche Attribute

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

## Geistige Attribute

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

## Abgeleitete Ressourcen

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

## Allgemeine Fertigkeiten

Name	FW	Attribut	Σ
Akrobatik	<u>0</u>	[+ATH]	<u>5</u>
Aufmerksamkeit	<u>1</u>	[+SIN]	<u>4</u>
Erkennen	<u>0</u>	[+SIN]	<u>3</u>
Erste Hilfe	<u>0</u>	[+WIS]	<u>4</u>
Fingerfertigkeit	<u>0</u>	[+GES]	<u>4</u>
Geistesstärke	<u>0</u>	[+WIL]	<u>2</u>
Handwerken	<u>0</u>	[+GES]	<u>4</u>
Heimlichkeit	<u>2</u>	[+ATH]	<u>7</u>
Land und Leute	<u>1</u>	[+WIS]	<u>5</u>
Redekunst	<u>0</u>	[+WIL]	<u>2</u>
Muskelspiel	<u>0</u>	[+KKR]	<u>3</u>
Reflexe	<u>0</u>	[+SIN]	<u>3</u>
Reiten	<u>0</u>	[+ATH]	<u>5</u>
Unempfindlichkeit	<u>0</u>	[+KKR]	<u>3</u>
Wissensgebiete	<u>2</u>	[+WIS]	<u>6</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] 14 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] 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	<u>2</u>	[+ATH]	<u>7</u>	Parade -3, außer Fausthiebe
<input checked="" type="checkbox"/> Dolche & Messer	1	1	<u>2</u>	[+GES]	<u>6</u>	Giftverwendung / Parade -2, außer Fausthiebe und Dolche & Messer
<input type="checkbox"/> Fechtwaffen	2	1	<u>0</u>	[+ATH]	<u>5</u>	Parade -1 pro gebundenem Gegner über dem Ersten
<input type="checkbox"/> Schwertwaffen	3	2	<u>0</u>	[+KKR]	<u>3</u>	Voll parierfähig
<input checked="" type="checkbox"/> Säbelwaffen	4	2	<u>1</u>	[+KKR]	<u>4</u>	Parade -1
(...beritten)	5	2	<u>1</u>	[+KKR]	<u>4</u>	Parade -1
<input type="checkbox"/> Schlagwaffen	5	2	<u>0</u>	[+KKR]	<u>3</u>	Parade -2
<input type="checkbox"/> Stangenwaffen	6	3	<u>0</u>	[+KKR]	<u>3</u>	Parade kostet 2AP
(...geg. Reiter)	8	3	<u>0</u>	[+KKR]	<u>3</u>	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> Lanzenwaffen	6	3	<u>0</u>	[+KKR]	<u>3</u>	Parade kostet 2AP
(...beritten)	7	2	<u>0</u>	[+KKR]	<u>3</u>	Parade kostet 2AP
<input checked="" type="checkbox"/> Schleuder	1	2	<u>0</u>	[+GES]	<u>4</u>	Geschossgeeignet, Werfer muss freistehen
<input type="checkbox"/> Pistole	3	2	<u>0</u>	[+SIN]	<u>3</u>	Immer freie Schussmöglichkeit
<input type="checkbox"/> Armbrust	5	3	<u>0</u>	[+SIN]	<u>3</u>	Schütze muss freistehen
<input type="checkbox"/> Muskete	8	3	<u>0</u>	[+SIN]	<u>3</u>	Schütze und Ziel müssen freistehen
<input checked="" type="checkbox"/> Ausweichen		1	<u>0</u>	[+ATH]	<u>5</u>	Pro geb. Gegner -1, Distanzangriffe -1
<input type="checkbox"/> Schildbenutzung		1	<u>0</u>	[+KKR]	<u>3</u>	Nur 1x pro Runde / Blockt Distanzangriffe

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

