



Klaas van Breukelen



Klaas hat noch als Knabe miterleben müssen, wie die Flutwelle über seine niederländische Heimat hinwegbrauste und alles in den Tod riss. Er konnte mit seiner Familie nur überleben, weil sie sich auf den höchsten Turm des Anwesens gerettet hatte. Vermutlich war auch etwas Glück im Spiel – genauso wie bei der Tatsache, dass seine Familie einige Tage später von Matrosen aufgelesen wurde, nachdem feststand, dass das Wasser der Nordsee nicht mehr zurückweichen würde und die Niederlande im wahrsten Sinne des Wortes untergegangen waren. Das Glück verließ Klaas danach vollends: Seine Familie hatte kein Geld, um die Passage bei den Matrosen (oder waren es Piraten?) zu bezahlen. Schließlich nahm die Besatzung seine Mutter und seine jüngere Schwester Mieke „als Bezahlung“ mit, während sie seinen Vater und ihn an der Küste absetzte. In den kommenden Jahren schlugen sich die beiden irgendwie durchs

Leben, obwohl sie nirgends Unterschlupf fanden. Die Flut-Katastrope hatte eine Hungersnot ausgelöst, und jeder war sich selbst der Nächste. Nach Jahren der Wanderschaft musste Klaas mit ansehen, wie sein Vater innerlich zerbrach. Eines Morgens ging er in die See und kehrte nicht mehr zurück. Klaas musste fortan selbst sehen, wie er zurechtkam. Immerhin hatte er als Kind eine gute Erziehung genossen, war intelligent und redgewandt. Er schaffte es, durch einen starken Willen und gelegentliche, gefährvolle Missionen, sich ein kleines Vermögen aufzubauen, doch trieb ihn stets der Wille, das Schicksal seiner Mutter und Schwester zu ergründen. In Lüttich fand er schließlich eine heiße Spur, sodass er einige Jäger zusammentrommelte, denen er ein ordentliches Gehalt versprach, wenn sie ihn bei seiner Suche unterstützen würden. Seitdem ist er wieder auf der Straße unterwegs, nur dieses Mal nicht mehr alleine.

Schnellstarter - Jägerbogen



Charakter

Name Klaas van Breukelen
 Jägerstufe 2
 Profession Aristokrat
 Motivation Heimatvertrieben
 Vorteil Vor Kampf: bis zu 3 Coups/Ideen umtauschen
 Verderbnis 0 Segnungen _____

Kleidungssets

Set №1 Aristokratische Kleidung
 Bonus Manipulation +2, Unterhalt +20
 Set №2 _____
 Bonus _____

Jägerkräfte

Name	Effekt
Duellant	Bei 1 gebundenem Gegner: Espritsterne = Erfolge
Überlegene Fechtkunst	Schnelle Dezimierung von Bandengegnern
_____	_____
_____	_____

Ausbaukräfte

Ausbaukraft

Fechtmeister

S	G	G	G	E	E	E	M	M	M
Degenmeisterschaft	Arret-Stoß	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Nach Angriff mit Fechtwaffe: INI +1 (einmal)	Verlust von 5 LEP, 1 Coup: freie Attacke mit Fechtwaffe	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Ausbaukraft

Fortgeschrittene Kriegstaktik

S	G	G	G	E	E	E	M	M	M
Stets vorbereitet	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Jäger können selbst bei Überraschung handeln	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Rollen

Rolle №1 Fechter
 Rolle №2 Strategie
 Rolle №3 _____

Geld

Unterhalt 70 G. Vermögen 35 G.

Restliche Ausrüstung

Lederkoller (mittlere Panzerung), Fechtwaffe, Pistole, Schwert

Körperliche Attribute

Körperkraft	KKR	3
Athletik	ATH	5
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]	13
Initiative	[SIN+GES]	7

Allgemeine Fertigkeiten

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

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] **13** 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
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"/> 5	Parade -3, außer Fausthiebe
<input type="checkbox"/> Dolche & Messer	1	1	<input type="checkbox"/> 0	[+GES]	<input type="checkbox"/> 4	Giftverwendung / Parade -2, außer Fausthiebe und Dolche & Messer
<input checked="" type="checkbox"/> Fechtwaffen	2	1	<input type="checkbox"/> 3	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 8	Parade -1 pro gebundenem Gegner über dem Ersten
<input checked="" type="checkbox"/> Schwerter	3	2	<input type="checkbox"/> 1	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 4	Voll parierfähig
<input type="checkbox"/> Säbel	4	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Parade -1
<input type="checkbox"/> (...beritten)	5	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Parade -1
<input type="checkbox"/> Schlagwaffen	5	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Parade -2
<input type="checkbox"/> Stangenwaffen	6	3	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> (...geg. Reiter)	8	3	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> Lanzen	6	3	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> (...beritten)	7	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	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"/> 1	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 6	Pro geb. Gegner -1, Distanzangriffe -1
<input type="checkbox"/> Schildbenutzung		1	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	Nur 1x pro Runde / Blockt Distanzangriffe

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



✠ FECHTMEISTER

(Ausbaukraft / Coup / Beweglichk., Gestik)

Degenmeisterschaft (S): Sobald du mit einer Fechtwaffe attackiert hast, erhöht sich deine INI für den Rest des Kampfes um +1 (einmalig).

Arret-Stoß (G): 1 Coup, sobald du 5 LEP verlierst: Führe als Reaktion (1 AP) einen Angriff mit einer Fechtwaffe aus. Einmal pro Kampfrunde.

Parade (G): 1 Coup vor einer Parade mit einer Fechtwaffe: +3 auf Parade.

Sturzangriff (G): 1 Coup, nach einem Angriff mit Fechtwaffe: Wiederhole die Probe.

Gewandung des Duellanten (E): Solange du aristokratische Kleidung trägst, erhältst du 2 Coups pro Kampf, für Effekte des Fechtmeisters.

FECHTER BDR #021

* DUELLANT

(Espritkraft / Beweglichkeit)

Du bist es gewohnt, Fecht-Duelle nach den Regeln der gehobenen Gesellschaft auszutragen. Duellant ist nur dann wirksam, wenn exakt ein maximal menschengroßer Gegner an dich gebunden ist und sonst kein weiterer Verbündeter an den Gegner gebunden ist. Attackierst du diesen Gegner mit einem Dolch, einer Fechtwaffe, einer Pistole, einem Säbel oder einem Schwert, zählen alle beim Angriffswurf erzielten Espritsterne als Erfolge.

FECHTER BDR #019

● FORTGE. KRIEGSTAKTIK

(Ausbaukraft / Idee / Sprache, Sicht)

Stets vorbereitet (S): Alle Jäger können zu Kampfstart Effekte wirken (dann INI -3 in erster Runde), auch wenn sie überrascht wurden.

Eingebung ausnutzen (G): 1 Idee, nach Angriffswurf eines Mitstreiters: Alle Espritsterne zählen als Erfolg.

Verwirren (G): 1 Idee, nach gegnerischem Angriff: Wurf wiederholen.

Passgenauer Treffer (G): 1 Idee, nach Angriff eines Jägers, der mind. 1 Malusstufe erzeugt: +1 Malusstufe.

Exakte Anleitung (E): 1 Idee vor Angriffsprobe eines Mitstreiters: +3 auf Probe.

Kriegskunde I (E): Ideen +1

STRATEGE BDR #052

🦅 ÜBERLEGENE FECHTKUNST

(Allgemeine Jägerkraft / Bande / Gestik)

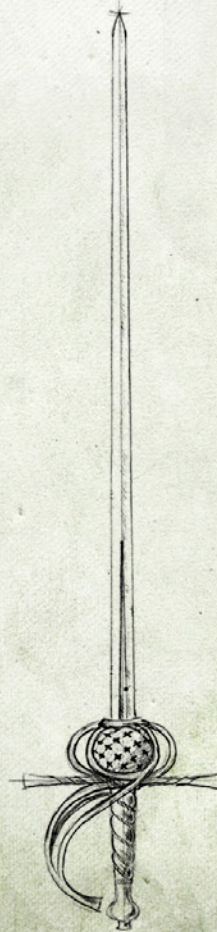
Sobald du bei einem Angriff mit einer Fechtwaffe gegen einen Bandengegner der Stufe 1 mindestens 1 Erfolge würfelst, gilt der Gegner automatisch als besiegt, egal, wie hoch der Schaden wäre. Um einen Gegner der Bandenstufe 2 auf diese Weise zu töten, benötigst du 3 Erfolge. Für einen Gegner der Bandenstufe 3 sogar 5 Erfolge. Auch wenn du nicht genug Erfolge würfelst, um den Bandengegner aus dem Spiel zu nehmen, zählt der Angriff wie ein normaler Fechtwaffen-Angriff und verursacht bei einem Treffer den üblichen Schaden.

FECHTER BDR #020

Zusrüstung

Die **Fechtwaaffe** ist eine typische Duell-Waffe des Barocks. Auf den Schlachtfeldern findet man sie jedoch selten. Dadurch, dass die langen Klinsen tief in die Gegner eindringen und danach erst mühsam wieder herausgezogen werden müssen, sind sie zum Parieren weniger gut geeignet.

Klaas' **Aristokratische Kleidung** spiegelt seine gehobene Herkunft wider. Sie gibt ihm auf alle Redekunst-Proben einen Bonus von +2 (Januswürfel), muss aber ständig gepflegt werden, wodurch der Unterhalt um +20 Gulden steigt.



Klaas im Spiel

Klaas ist ein schneller, effektiver Fechter, der vor allem gegen Massen kleinerer Bandengegner eine gute Figur macht; ebenso gegen Gegner mit wenig Panzerung (die Fechtwaffe macht wenig Schaden, was durch eine hohe Zahl an Angriffen wettgemacht werden kann). Im Kampf sollte Klaas darauf achten, dass er gegen einen einzigen Gegner kämpft (evtl. durch die Hilfe seiner Gefährten), denn dann kann er die Jägerkraft **Duellant** optimal nutzen. Nimmt er Schaden, kann er sich gleich mit Hilfe von **Arret-Stoß** aus der Ausbau-Kraft **Fechtmeister** revanchieren. Tauchen Bandengegner auf, kann Klaas sie mittels **Überlegene Fechtkunst** schnell dezimieren. Hilfreich für die ganze Gruppe ist auch **Fortgeschrittene Kriegstaktik**. Klaas glänzt aber nicht nur im Kampf. Er ist auch ein guter Redner (seine Aristokratische Kleidung gibt ihm zusätzlich +2 auf Redekunst) und hat ein breites Wissen.

WICHTIGE BEGRIFFE

Attacken pro Runde: Die Angriffe mit der Fechtwaffe kosten nur 1 AP, dennoch darf Klaas pro Runde maximal 3 Attacken ausführen (diese Grundregel gilt für alle Jäger). Über den **Arret-Stoß** kann er jedoch eine zusätzlich vierte Attacke anbringen.