

✦ WIE EIN SCHATTEN (Ausbaukraft / Coup / Beweglichkeit)

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

Verswinde 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 Sn.

Schlag aus der Finsternis (E): 1 Coup vor heimtückischer Attacke mit Faust: kein Schaden, Erfolge -Pw = Malusstufen.

ATTENTÄTER GEJ #012

● PISTOLERO (Ausbaukraft / Idee / Gestik, Sicht)

Stets vorbereitet (S): Beim ersten Pistolenschuss pro Kampf: Würfle Blutwürfel mit, pro Symbol +1 Schaden.

Doppelschuss (G): 1 Idee: Führe zwei Pistolenschüsse mit je +2 aus.

Salve (G): 1 Idee: Führe drei Pistolenschüsse für insgesamt 5 AP aus.

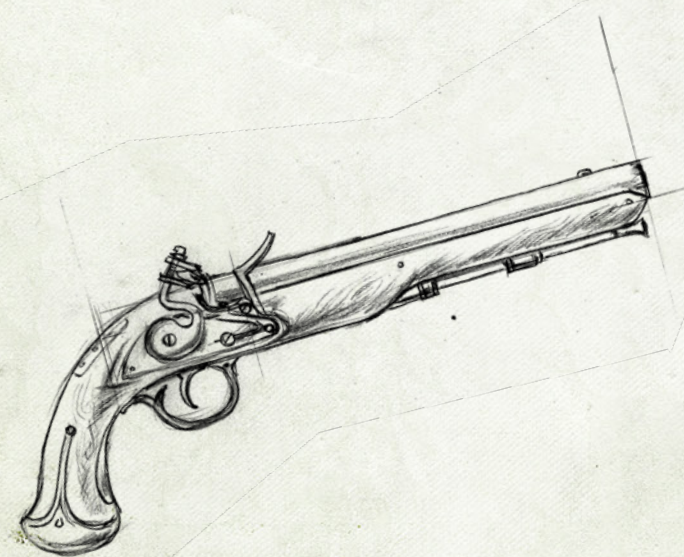
Knaufschlag (G): Wenn du einen Gegner von hinten im Nahkampf mit der Pistole angreifst, erhältst du eine zweite Nahkampfatacke (Fw Pistolen oder Faustschlag) ohne AP, Schaden 1, 1 Malusstufe bei Treffer.

FERNKÄMPFER GEJ #025

🦋 INSTINKT DES SCHATZJÄGERS (Allgemeine Jägerkraft)

Du hast einen sechsten Sinn für wertvolle Artefakte, kryptische Hinweise, Geheimtüren oder Fallen und spürst diese instinktiv auf. Sobald du dich in der Nähe eines passenden Objektes befindest (Richtlinie: innerhalb von 10 Metern), muss der HeXXenmeister dir dies mitteilen. Durch den Adrenalinschub, den eine solche Entdeckung ausmacht, erhältst du zudem 1 Coup und 1 Idee (dies ist pro ausgekundschaftetem Terrain zweimal möglich, sprich: innerhalb derselben Grabkammer führen die ersten beiden Entdeckungen noch zu Ressourcengewinn, alle weiteren nicht mehr). Darüber hinaus erhältst du einen Bonus von +2 auf alle Aufmerksamkeit-Proben.

SCHATZJÄGER MM



Ausrüstung

Pistolen sind Dinas Lieblingswaffen. Sie sind klein, so dass sie auch mal versteckt werden können, wenn nötig. Und sie können jederzeit gegen jeden Gegner abgefeuert werden, ganz egal, ob der Gegner gebunden ist (sprich: sich im Nahkampf befindet) oder freisteht, ob Dina gebunden ist oder freisteht.

Sophie trägt **Reisekleidung**. Diese gibt ihr zu Beginn jedes Kampfes 2 Puffer-LEP, das sind temporäre Lebenspunkte, die stets als erstes abgezogen werden, wenn Dina Schaden erleidet. Dina hat nur 11 LEP, d.h. sie kann jeden Schutz und jede Verbesserung ihrer LEP gebrauchen. Dabei ist sie auf die Hilfe ihrer Gefährten angewiesen.

Dina im Spiel

Dina ist keine Jägerin, die im Kampf in vorderster Reihe steht. Sie ist recht gut im Umgang mit der Pistole und kann mit den Effekten **Doppelschuss** und **Salve** viel Schaden anrichten. Jedoch benötigt sie für die Salve 5 **Aktionspunkte** (AP). Trägt sie den Lederkoller, hat sie nur 4 AP. Sie kann natürlich jederzeit den Lederkoller ausziehen, dann hat sie 5 AP und Panzerwert (PW) 1. Ihre Taktik hängt stark von den anderen Gruppenteilnehmern ab. Gibt es einen fähigen Beschützer in der Gruppe, kann sich Dina voll auf das Anrichten von Schaden konzentrieren. Falls nicht, sollte sie lieber den Lederkoller tragen, da sie mit nur 11 Lebenspunkten (LEP) nicht viel aushält. Das reflektieren auch ihre Effekte in der Jägerkraft **Wie ein Schatten**. Durch **Verswinde in den Schatten** sorgt sie dafür, dass gegnerische Schützen sie nicht aufs Korn nehmen und mittels **Abtauchen** trennt sie sich von Gegnern.

Dinas Hauptaufgabe als Schatzjägerin besteht darin, verborgene Dinge aufzustöbern. Mithilfe der Jägerkraft **Instinkt des Schatzjägers** braucht sie nicht mal zu würfeln: Sie findet alles und generiert dadurch sogar noch Coups und Ideen (auch über das Maximum hinaus).

WICHTIGE BEGRIFFE

Coups/Ideen: Dinas Jägerkräfte benötigen Coups und Ideen, um aktiviert werden zu können. Sie kann ihren Vorrat an Coups/Ideen durch Entdeckungen aufstocken. Ansonsten regenerieren sich alle Coups und Ideen zum Ende eines relevanten Kampfes.



Valentina „Dina“ Michelakis

Valentina war gerade mal zehn Jahre alt, als sie beim Herumtollen in den weitläufigen Olivenplantagen ihres Vaters im Hinterland von Attika auf seltsam behauene Steine stieß. Valentina, damals ein eher schüchternes, aber extrem neugieriges Mädchen, begann damit, die Steine freizulegen, was sie mithilfe zweier kräftiger Burschen aus den Familien der Arbeiter tat. Zum Vorschein kam eine uralte Villa, und ein darin verborgenes Monster.

Um dem Monster Herr zu werden, heuerte Valentinas Vater eine Gruppe geübter Jäger an. Als diese den Kampf gegen die Strigae aufnahmen, schaute Valentina bewundern zu. Noch begeisterter war sie jedoch, als die Jäger nach getaner Arbeit auch noch fachkundig die Ruinen untersuchten, zahlreiche weitere Schätze fanden und historisch einordneten.

In den kommenden Jahren verschlang Valentina jedes Buch, das sie über



Geschichte und Altertumskunde in die Hände bekommen konnte. Ihr Vater, der mit der Zeit den früheren Wohlstand der Familie wiederherstellen konnte, engagierte ihr zuliebe sogar einen Privatlehrer, der sie in Latein, Altgriechisch und Arabisch schulte, damit sie noch mehr Bücher aus fremden Ländern lesen konnte. Als ihr geliebter Vater starb, war Valentina 22 Jahre alt. Die Familie stand vor dem wirtschaftlichen Ruin, also packte Valentina ihre wichtigsten Bücher ein, verließ das heimliche Anwesen und schloss sich einer Gruppe von Schatzjägern an.

Heute, sechs Jahre später, hat sie viele Missionen hinter sich und konnte mithilfe der gefundenen Schätze den Wohlstand ihrer Familie sicherstellen. Sie ist aber im Kern immer noch das schüchterne Mädchen von damals. Sie liest immer noch jedes Buch, das sie bekommen kann, und meidet soziale Kontakte.

Archetypen ~ Jägerbogen

Charakter

Name Valentina Michelakis
 Jägerstufe 2
 Profession Schatzjägerin
 Motivation Neugierig
 Vorteil Ideen +1
 Verderbnis 0 Segnungen _____



Rollen

Rolle №1 Attentäter
 Rolle №2 Fernkämpfer
 Rolle №3 _____

Kleidungssets

Set №1 Reisekleidung
 Bonus +2 Puffer-LEP bei Kampfbeginn
 Set №2 _____
 Bonus _____

Jägerkräfte

Name Instinkt des Schatzjägers Effekt +2 Aufmerksamkeit, stöbere automatisch verborgene → Dinge auf, Entdeckung +1 Coup u. +1 Idee

Ausbaukräfte

Ausbaukraft Wie ein Schatten
 S Lautlos durch die Nacht Heimlichkeit in dunkler Umgebung: +2
 G Verswinde in den Schatten 1 Coup bei Distanzangriff: Neues Ziel, -2
 G Abtauchen 1 Coup: Löse dich von Gegnern (Aktion, 0 AP)
 G _____
 E _____
 E _____
 E _____
 M _____
 M _____
 M _____

Ausbaukraft Pistolero

S Stets vorbereitet Erster Schuss pro Kampf: +1 Blutw. Schaden
 G Doppelschuss 1 Idee: 2 Pistolenangriffe, beide +2
 G Salve 1 Idee: 3 Pistolenangriffe für 5 AP
 G _____
 E _____
 E _____
 E _____
 M _____
 M _____
 M _____

Geld

Unterhalt 60 Gulden Vermögen 105 Gulden

Bestliche Ausrüstung

Kompass, Öllampe, Landkarte (Attika), Schreibutensilien

Körperliche Attribute

Körperkraft *KKR* 2
 Athletik *ATH* 4
 Geschick *GES* 3
 Coups [=ATH] 4

Geistige Attribute

Sinnesschärfe *SIN* 5
 Wissen *WIS* 5
 Willenskraft *WIL* 2
 Ideen [=WIS] 6

Abgeleitete Ressourcen

Lebenspunkte [*KKR*+*WIL*+7] 11
 Initiative [*SIN*+*GES*] 8

Allgemeine Fertigkeiten

Name	FW	Attribut	Σ
Akrobatik	<u>2</u>	[+ATH]	<u>6</u>
Aufmerksamkeit	<u>1</u>	[+SIN]	<u>6</u>
Erkennen	<u>1</u>	[+SIN]	<u>6</u>
Erste Hilfe	<u>0</u>	[+WIS]	<u>5</u>
Fingerfertigkeit	<u>0</u>	[+GES]	<u>3</u>
Geistesstärke	<u>0</u>	[+WIL]	<u>2</u>
Handwerken	<u>0</u>	[+GES]	<u>3</u>
Heimlichkeit	<u>2</u>	[+ATH]	<u>6</u>
Land und Leute	<u>0</u>	[+WIS]	<u>5</u>
Redekunst	<u>0</u>	[+WIL]	<u>2</u>
Muskelspiel	<u>0</u>	[+KKR]	<u>2</u>
Reflexe	<u>0</u>	[+SIN]	<u>5</u>
Reiten	<u>0</u>	[+ATH]	<u>4</u>
Unempfindlichkeit	<u>0</u>	[+KKR]	<u>2</u>
Wissensgebiete	<u>2</u>	[+WIS]	<u>7</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] 11 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

Seilsfaktor

Erste Hilfe [EH]
 Mag. Heilung [MH]
 & Elixiere

Initiative
8

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

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

