

El Qursan

Konzept: Meisterpirat **Spezies:** Mensch **Kultur:** Sanskitare (Südaventurier) **Profession:** Pirat

MU: 15 GE: 16 KK: 13 CH: 13 GS: 8
IN: 12 FF: 12 KO: 13 KL: 12



Abgeleitete Werte

LE: 34 SK: 2 ZK: 2 AW: 10
SchiPs: 4 RS/BE: 0/0 SO: frei INI: 16+1w6

Vor- und Nachteile*

Vorteile: Gutaussehend I, Glück I, Soziale Anpassungsfähigkeit, Hohe Lebenskraft III.
Nachteile: Arrogant, Neid, Streitsucht, Jähzorn, Goldgier.

Sonderfertigkeiten*

Muttersprache Sanskitarisch III, Verkehrssprache Gmer II, Anführer, Falschspielen, Hehlerei, Fertigkeitsspezialisierung Boote & Schiffe.

Kampfsonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit, Schnellziehen, Einhändiger Kampf, Finte II, Verbessertes Ausweichen II.

Kampftechniken:

Dolche (GE): 8 AT/PA: 10/6
Schwerter (GE): 16 AT/PA: 18/10
Raufen (GE): 10 AT/PA: 12/7

Waffen:

Bronzedolch TP: 1W6+2 (BdK, S. 28)
Pers. Sichelschwert TP: 1W6+5 (BdK, S.116)
Faust TP: 1W6

Talente**:

Körper (MU/GE/KK): Körperbeh. 5, Klettern 5, Schwimmen 7, Sinnesschärfe 3, Taschendiebstahl 6, Verbergen 6
Gesellschaft (IN/CH/CH): Überreden 6, Einschüchtern 8, Betören 6, Willenskraft 4
Natur (MU/GE/KO): Fesseln 7, Orientierung 5
Wissen (KL/KL/IN): Geographie 4, Brett- und Glücksspiel 7, Sagen & Legenden 5, Kriegskunst 5
Handwerk (FF/FF/KO): Boote & Schiffe 13, Schlösserknacken 6

Vertrauen: _____ **Misstrauen:** _____ **Weisheit:** _____

* Die grau unterlegten Werte werden bei den jeweiligen Situationen im Abenteuer berücksichtigt; sie wirken automatisch! Das heißt, dass beispielsweise El Qursans Vorteile *Gutaussehend I* und *Soziale Anpassungsfähigkeit* in die angesagte Probenerleichterung einer Betören-Probe bereits eingerechnet wurden. Hintergrund: König der Piraten wird mit einem vorgefertigten Charakter gespielt, das heißt, der Autor als Spielleiter „weiß“ welcher Hauptcharakter eine Probe ablegt, nämlich stets El Qursan.

** Aufgeführt sind nur Talente, auf die im Abenteuer geprobt wird. Natürlich kann El Qursan *Zechen* bis zum Morgengrauen und sein Gold zählen (*Rechnen*). Und er weiß auch, dass an manchen Orten auf Piraten der Galgen wartet (*Rechtskunde*).

Die Todesheuler

Typ: Küstensegler Länge/Breite/Tiefgang: 20/5/2,5 Schritt Frachtraum: 68 Quader

Beweglichkeit: Mittel Bewaffnung: 1 leichter Morfu voraus (TP 2W+1)

Sklaven im Frachtraum: ____/40 Tauscheinheiten (TE) im Frachtraum: _____



Mannschaftsstärke Spielbeginn/Aktuell

LE: 100/____ Moral: 8/____ RS: 1/____

AT: 13/____ PA: 8/____ FK: 12/____

TP im Nahkampf: Bronzewaffen 2W+7/____

TP im Fernkampf: Bögen 2W+8/____

Ausrüstung:

Seemanns Kleidung / _____

Bronzewaffen / _____

Bögen / _____

Wichtige Besatzungsmitglieder

Kalil, 42 Sommer, sanskitarischer Maat.

Frego, 37 Sommer, sanskitarischer Navigator.

Res, 24 Sommer, angurianischer Proviantmeister.

Ju-Rhanna Kipau-Zala, 23, xhulische Harpunistin.

Maruka, 27, Angurianerin. Ausguck.

Besondere Besatzungsmitglieder



Mannschaftsstärke:
+1 AT, +5 LE

Sonderregel (nur Mannschaft):
Unruhe: -1 Moral

Hor



Mannschaftsstärke:
+1 Moral, +10 LE

Sonderregel (nur Mannschaft):
Begleiterin Dyria: FK +1

Yasmina



Mannschaftsstärke:
+5 LE

Sonderregel (nur Mannschaft):
Taktiker: +1 Attacke pro Runde

Atheno

Besondere Begleiter El Qursans



Mannschaftsstärke:
+5 LE

Sonderregel (nur El Qursan):
Leibwächter: +1 PA

Alkar



Mannschaftsstärke:
+5 LE

Sonderregel (nur El Qursan):
Verzückend: +1 Attacke pro Runde

Moea



Mannschaftsstärke:
+5 LE, RS +1

Sonderregel:
Heiße Ware: Die Mannschaft und El Qursan werden mit Rüstungsteilen ausgestattet, die den RS um 1 erhöhen.

Aisha