



Boresch Vesely, der Lachende



Man sagt Boresch Vesely nach, dass er nur unter einer Bedingung lachen kann: Wenn er auf dem Leib einer toten Hexe tanzt. Das hat ihm den Beinamen „der Lachende“ eingebracht. Der böhmische Hexenrichter gilt als kühl und berechnend. Er wurde Boresch 1703 in der östlichen Provinz des Königreichs Böhmen geboren, doch als eine adlige Reisegesellschaft durch den Ort fuhr, schlich er sich als blinder Passagier in eine der Truhen und gelangte so nach Olmütz (tsch.: Olomouc). Anstatt den Jungen davonzujagen, wurde er als Dienstjunge am Hofe verpflichtet. In den kommenden Jahren lernte er die dunklere Seiten des Hofes kennen. Viele der Adligen und Bürgerlichen hatten sich einem Kult angeschlossen, der eine Göttin verehrte, die die Mutter der Vier Messer genannt wurde. Boresch wurde in den Kreis des Kults aufgenommen

und stieg binnen Jahren zum Anführer des Kults auf. Als der Kult von Gardisten des Fürsten gestürmt wurde, rief Boresch aus Verzweiflung die Mutter der Vier Klängen an, die er nur für einen Mythos hielt. Doch die Mutter der Vier Klängen war eine reale Hexe. Boresch stürzte sich auf die Hexe und stieß sie in ein Feuerbecken. Er konnte sie besiegen, doch erlitt Brandwunden im Gesicht. Boresch schloss sich einem wandernden Hexenrichter an. Er lernte, seine Brandnarben zu dramatischen Zwecken einzusetzen, etwa wenn er den Richtspruch über eine Hexe verkündete und dabei sein Gesicht der Menge zeigte. Als Kultanführer hatte er gelernt, Bühnentricks einzusetzen. Bald sprach sich sein Name herum. Die Menschen kamen zu seinen Hexenprozessen, um unterhalten zu werden. Nach wie vor bereist Boresch die Lande, um mit wechselnden Kampfgefährten Hexenprozesse zu leiten. Dabei weiß er genau, was von ihm erwartet wird: ein Bühnenspektakel.

Schnellstarter ~ Jägerbogen

Charakter

Name Boresch Vesely

Jägerstufe 2

Profession Hexenrichter

Motivation Glamourös

Vorteil Bei Vorführung: Bonus +2

Verderbnis 0 Segnungen

Kleidungssets

Set N°1 Reisekleidung

Bonus 2 Puffer-LEP

Set N°2 Bürgerliche Kleidung

Bonus Redekunst: Bonus +1

Jägerkräfte

Name	Effekt
Kreaturenwissen: Hexen	Erfolge auf Wissensgebiete: 2 Idee oder 2 Ambition
Brennen soll die Hex'	Redekunst: Pro Erfolg 1 Bandenfreund-Stufe

Ausbaukräfte

Ausbaukraft

Hammer-Handwerk

S	<u>Werkzeuge</u>	<u>Handwerken Bonus +1</u>
G	<u>Weiter Schwung</u>	<u>1 Coup vor Angriff: Schaden +2</u>
G	<u>Panzerschmetterer</u>	<u>1 Coup bei 5 Erfolgen: Pw dauerhaft -1 (1x pro Kampf)</u>
G	<u>Rundumschlag</u>	<u>1 Coup: 2x Schlagwaffe (3 AP) gegen 2 Gegner</u>
E		
E		
E		
M		
M		
M		

Ausbaukraft

S		
G		
G		
G		
E		
E		
E		
M		
M		
M		



Rollen

Rolle N°1 Hexenfeind

Rolle N°2 Nahkämpfer

Rolle N°3

Rage Ambition

Geld

Unterhalt 65 G. Vermögen 85 G.

Bestliche Ausrüstung

Schwert, Schlagwaffe, Pistole, Schutzamulett (Hexen),

Lederkoller (mittelschwere Panzerung)

Körperliche Attribute

Körperkraft	<i>KKR</i>	<u>5</u>
Athletik	<i>ATH</i>	<u>5</u>
Geschick	<i>GES</i>	<u>2</u>
Coups	[= <i>ATH</i>]	<u>5</u>

Geistige Attribute

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

Abgeleitete Ressourcen

Lebenspunkte	[<i>KKR+WIL+7</i>]	<u>16</u>
Initiative	[<i>SIN+GES</i>]	<u>4</u>

Allgemeine Fertigkeiten

Name	FW	Attribut	Summe
Akrobatik	<u>0</u>	[+ATH]	<u>5</u>
Aufmerksamkeit	<u>0</u>	[+SIN]	<u>2</u>
Erkennen	<u>1</u>	[+SIN]	<u>3</u>
Erste Hilfe	<u>0</u>	[+WIS]	<u>3</u>
Fingerfertigkeit	<u>0</u>	[+GES]	<u>2</u>
Geistesstärke	<u>0</u>	[+WIL]	<u>4</u>
Handwerken	<u>0</u>	[+GES]	<u>2</u>
Heimlichkeit	<u>0</u>	[+ATH]	<u>5</u>
Land und Leute	<u>2</u>	[+WIS]	<u>4</u>
Redekunst	<u>1</u>	[+WIL]	<u>5</u>
Muskelspiel	<u>2</u>	[+KKR]	<u>7</u>
Reflexe	<u>0</u>	[+SIN]	<u>2</u>
Reiten	<u>0</u>	[+ATH]	<u>5</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] 17 (inkl. Unempf.) Aktuell _____

Minus-[LEP] -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10

Handlungen

Aktionspunkte [AP] 4

Heilfaktor

Erste Hilfe [EH]

Mag. Heilung [MH]

& Elixiere

Bei Basis-[LEP] ≤ -1 der Verlust aller Coups / Ideen, deren Benutzung unmöglich. Puffer-[LEP] = 0

Initiative
4

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

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



✠ HAMMER-HANDWERK

(Ausbaukraft / Coup / Gestik)

Werkzeuge (S): Handwerken +1.

Weiter Schwung (G): 1 Coup vor Angriff mit Schlagwaffe: Schaden +2.

Schafparade (G): 1 Coup bei Parade mit Schlagwaffe: Ignoriere den Parade-Malus und erhalte +3 auf Parade.

Rundumschlag (G): 1 Coup: Führe zwei Angriffe für 3 AP mit Schlagwaffen gegen zwei verschiedene an dich gebundene Ziele durch.

Panzerschmetterer (E): 1 Coup sobald 5 Erfolge bei Schlagwaffen-Attacke: Pw -1 für den Rest des Kampfes (pro Gegner einmal pro Kampf).

Hammerkunde I (E): Coups +1

NAHKAMPFER

BdR #044

☾ BRENNEN SOLL DIE HEX'

(Allgemeine Jägerkraft/Sprache, Gestik)

Halte eine mitreißende Rede vor Publikum und führe eine Redekunst-Probe aus (modifiziert durch die Umstände). Die Erfolge x 5 entsprechen der Anzahl von wankelmütigen Bande-1-Freunden, die sich dir kostenfrei anschließen. Dauert die Reise zu lange, reduziert sich die Zahl deiner Gefolgschaft (Richtlinie: jeweils einmal pro Tag um 1 Elixierwürfel). Die Gruppe löst sich auf, sobald der erhoffte Sieg errungen wurde.

HEXENJÄGER/-RICHTER AfH #029

☾ KREATURENWISSEN: HEXEN

(Allgemeine Jägerkraft)

Mittels Kreaturenwissen kannst du eine Wissensgebiete-Probe durchführen, um dir ein bestimmtes Detail über Hexen ins Gedächtnis zu rufen. Alternativ kann dir der Spielleiter nach eigenem Ermessen auch einen Bonus auf eine Wissensgebiete-Probe verleihen, die etwas mit Hexen zu tun hat. Würfelst du bei einer solchen speziellen Wissensgebiete-Probe mindestens 3 Erfolge und erfährst ein relevantes Detail, erhältst du wahlweise 2 Ideen oder 2 Ambition.

HEXENFEIND

AfH #008



Ausrüstung

Neben seiner massiven **Schlagwaffe** (ein zweihändiger schwerer Säbel) hat Boresch ein **Schutzamulett gegen Hexen**. Wird er Ziel eines Hexenzaubers, darf er 2 Blutwürfel würfeln: Zeigen sie 5+ Erfolge, gilt der Zaubereffekt für ihn nicht; das Amulett ist dann aber kraftlos, wird aber bei der nächsten Freizeitaktion automatisch aufgeladen.

Lukas' **Reisekleidung** gibt ihm zu Beginn jedes Kampfes 2 Puffer-LEP. Bei offiziellen Auftritten trägt er jedoch seine Bürgerliche Kleidung, die ihm einen Bonus von +1 auf **Redekunst** gibt.



Boresch im Spiel

Boresch steht gerne mitten im Geschehen, sowohl auf der Bühne bei Hexenprozessen als auch im Kampf. Mit der Schlagwaffe verfügt er über eine effektive Nahkampfwaffe und mithilfe von **Weiter Schwung**, **Panzerschmetter** und **Rundumschlag** ist er gegen jede Art von Gegner gut aufgestellt. **Kreaturenwissen: Hexen** gibt ihm viele Informationen über Hexen und deren Diener, und mittels **Brennen soll die Hex'** kann er Massen einfacher Leute mobilisieren, die ihm im Kampf gegen einen Tyrannen (nicht zwangsweise nur Hexen) unterstützen.

WICHTIGE BEGRIFFE

Bandenfreunde: Boresch kann Bandenfreunde mobilisieren. Im Kampf kann er in INI 0 beliebige eigene Bandenfreunde einsetzen, die Bandengegner automatisch besiegen. Hierbei ist die Stufe der Bandenfreunde und -feinde wichtig: 10 Bandenfreunde der Stufe 1 können 10 Bandengegner der Stufe 1 besiegen (1:1) oder 5 Bandengegner der Stufe 2 (2:1) oder 3 Bandengegner der Stufe 3 (3:1). Für jeden eingesetzten Bandenfreund wird nach dem Kampf mit 1 HeX-Xenwürfel gewürfelt: Zeigt er das HeXXensymbol, wurde der Bandenfreund besiegt.