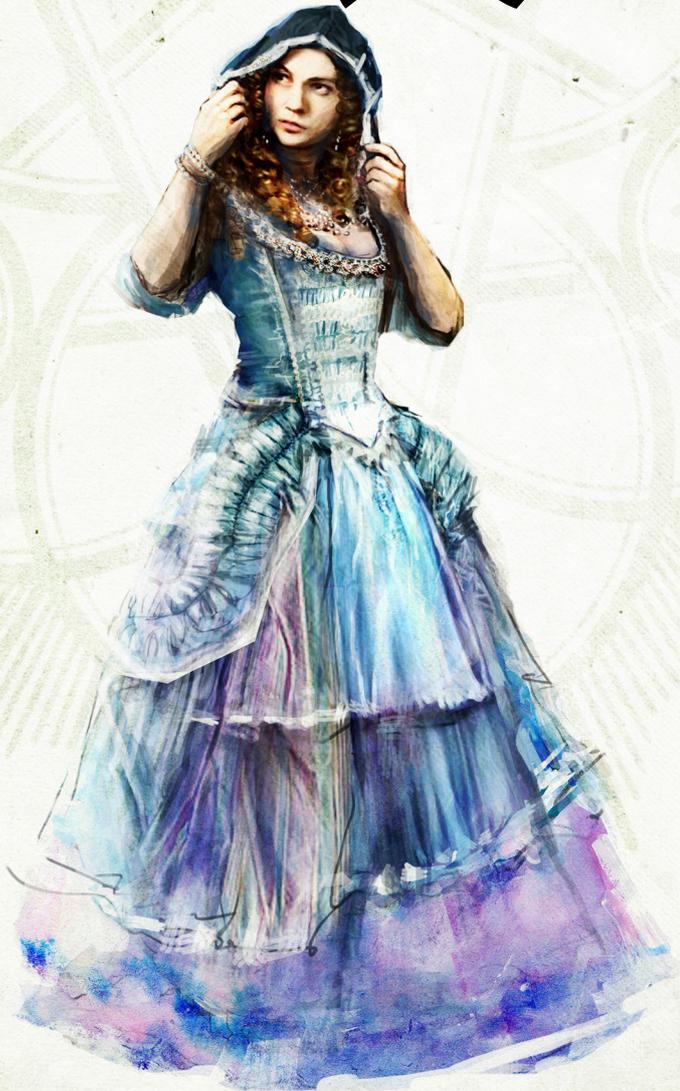




# Sophie de la Curesse



Madame Sophie de la Curesse, Sophia Meister, Solange-Antoinette de Bruin oder Sylvia van Fleet – die Liste ihrer Namen und Identitäten ist lang. Ihr wahres Ich liegt dabei tief unter einem Berg aus Lügen und Halbwahrheiten begraben. Tatsächlich stammt Sophie aus einer burgundischen Familie des niederen Adels, die in den Intrigen und Machtkämpfen im „Dreikönigreich“ völlig an Macht verloren hatte. Sophie erbt den Ehrgeiz und das Durchsetzungsvermögen ihres Vaters, der zeitweise Kanzler am Hof des burgundischen Königs gewesen war, im Dauermachtkampf jedoch nicht hatte mithalten können und schließlich, unter falscher Anklage, gehängt worden war. Sophie schlug sich in den höfischen Kreisen durch, fand die richtigen Kontakte, schmeichelte sich bei Männern von Rang und Namen ein und trennte sich rasch wieder von ihnen, wenn sie merkte, dass ihre Mäzene auf den absteigenden

Ast gerieten. Sie erweckte schließlich das Interesse eines Fürsten, der vom südlichen König von Burgund mit dem Aufbau eines Geheimdienstes beauftragt worden war. Für ihn erledigte Sophie eine Reihe erfolgreicher Missionen, bis sie einen Fehler machte, der ihr zum Verhängnis wurde: Sophie verliebte sich in den Fürsten. Die Informationen über die heimliche Romanze geriet in die Hände der falschen Personen, und die Vorwürfe, denen sich der Fürst ausgesetzt sah, zwangen ihn dazu, Sophie zu verstoßen. Sophie war zum ersten Mal in ihrem Leben bis ins Mark gekränkt und fühlte sich missbraucht. Nachdem der Fürst an einem heimtückischen Gift verstorben war, floh Sophie aus dem Vereinigten Königreich von Burgund. Seitdem zieht sie ruhelos durch die Lande und ist auf der Suche nach einem Sinn für ihre Existenz und einem Ziel, für das sich der Kampf gegen das Böse lohnt.

**Schnellstarter – Jägerbogen**



## Charakter

Name Sophie de la Curesse  
 Jägerstufe 2  
 Profession Spionin  
 Motivation Dominierend  
 Vorteil Wurf nach Idee-Opfer: Bei Erfolgssymbol verfällt Idee nicht  
 Verderbnis 0 Segnungen \_\_\_\_\_

## Rollen

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

## Kleidungssets

Set №1 Bürgerliche Kleidung  
 Bonus Redekunst +1  
 Set №2 \_\_\_\_\_  
 Bonus \_\_\_\_\_

## Jägerkräfte

Name	Effekt
Meister der Dolche	Esprit (Dolchgriff): Dolch für 0 AP mit Gift einstreichen
Gift versprühen	2 AP (Angriff): Gift opfern, Bandengegner entfernen
_____	_____
_____	_____

## Ausbaukräfte

### Ausbaukraft

#### Gifte herstellen

S	G	G	G	E	E	E	M	M	M
Gifte analysieren	Gifte des Schmerzens	Gifte der Schwäche	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Aufmerksamkeit: Vergiftete Substanzen erkennen	Einfache/Effektive Waffengifte herstellen	Schwäche-/Schlafgift herstellen	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

### Ausbaukraft

S	_____	_____
G	_____	_____
G	_____	_____
G	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
E	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____
M	_____	_____

## Geld

Unterhalt 160 G. Vermögen 25 G.

## Restliche Ausrüstung

Transportables Laboratorium, Dolch, Armbrust, Fechtwaffe  
 10 beliebige herstellbare Gifte  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Körperliche Attribute

Körperkraft	KKR	3
Athletik	ATH	4
Geschick	GES	5
Coups	[=ATH]	4

## Geistige Attribute

Sinnesschärfe	SIN	3
Wissen	WIS	3
Willenskraft	WIL	3
Ideen	[=WIS]	3

## Abgeleitete Ressourcen

Lebenspunkte	[KKR+WIL+7]	13
Initiative	[SIN+GES]	8

## Allgemeine Fertigkeiten

Name	FW	Attribut	Σ
Akrobatik	0	[+ATH]	4
Aufmerksamkeit	0	[+SIN]	3
Erkennen	0	[+SIN]	3
Erste Hilfe	0	[+WIS]	3
Fingerfertigkeit	3	[+GES]	8
Geistesstärke	0	[+WIL]	3
Handwerken	0	[+GES]	5
Heimlichkeit	2	[+ATH]	6
Land und Leute	0	[+WIS]	3
Redekunst	2	[+WIL]	5
Muskelspiel	0	[+KKR]	3
Reflexe	0	[+SIN]	3
Reiten	0	[+ATH]	4
Unempfindlichkeit	0	[+KKR]	3
Wissensgebiete	0	[+WIS]	3

# Anballende 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] **5**

## Heilfaktor

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	<input type="checkbox"/> 0	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 4	Parade -3, außer Fausthiebe
<input checked="" type="checkbox"/> Dolche & Messer	1	1	<input type="checkbox"/> 2	[+GES]	<input type="checkbox"/> 7	Giftverwendung / Parade -2, außer Fausthiebe und Dolche & Messer
<input checked="" type="checkbox"/> Fechtwaffen	2	1	<input type="checkbox"/> 0	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 4	Parade -1 pro gebundenem Gegner über dem Ersten
<input type="checkbox"/> Schwerter	3	2	<input type="checkbox"/> 0	[+KKR]	<input type="checkbox"/> 3	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"/> 5	Geschossgeeignet, Werfer muss freistehen
<input type="checkbox"/> Pistole	3	2	<input type="checkbox"/> 0	[+SIN]	<input type="checkbox"/> 3	Immer freie Schussmöglichkeit
<input checked="" 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"/> 0	[+ATH]	<input type="checkbox"/> 4	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  4      GES  5      SIN  3      WIS  3      WIL  3



### **☠ GIFT VERSPRÜHEN**

(Allgemeine Jägerkraft / Bande / Gestik, Sicht)

Opfere als Angriffsaktion für 2 AP eine beliebige Giftphiole und würfelle mit dem Blutwürfel. Die Zahl der Blutstropfensymbole gibt an, wie viele Bandenstufen du beliebig vom Kampfschauplatz entfernen darfst. Bei 3 Blutstropfensymbolen könntest du beispielsweise drei Bande-1-Gegner oder einen Bande-3-Gegner entfernen. Bist du im Nahkampf gebunden, musst du als erstes die Gegner wählen, an die du gebunden bist.

SPION

BDR #091

### **✳ MEISTER DER DOLCHE**

(Espritkraft / Gestik)

Würfelst du bei einem Angriff mit einem Dolch einen oder mehrere Espritsterne, kannst du für 1 Stern die Waffe für den laufenden Angriff kostenlos mit Gift bestreichen (das verbraucht aber dennoch eine Giftphiole) oder pro Stern 1 Treffererfolg addieren. Du kannst die Effekte auch aufteilen: Für 3 Espritsterne könntest du a) 1 Stern zum Bestreichen mit Gift aufwenden und b) 2 Erfolge addieren. Das gilt auch, wenn du den Dolch wirfst.

ATTENTÄTER

BDR #008

### **⚒ 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 Feuergifte und Wundgifte.

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

ATTENTÄTER

BDR #010

### **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.

**Feuergift:** 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

**Lotusgift:** Bei LEP-Verlust: +2 Schmerzschaden für jede äußere/innere Schadensstufe und Malusstufe.

**Schlafgift:** Kein Waffengift. Pro Schlafgift (max. 3) schlafen 4 Bandengegner ein oder 1 Anführergegner startet den Kampf mit 3 Malusstufen.

**Schwächegift:** Würfle Blutwürfel mit. Bei LEP-Verlust: +1 Malusstufe pro Blutstropfensymbol.

**Wundgift:** Würfle beim Angriff einen Blutwürfel mit. Bei LEP-Verlust: +1 innere Schadensstufe pro Blutstropfensymbol.

ATTENTÄTER

BDR #011

## Sophie im Spiel

Als Spionin ist Sophie nicht besonders gut darin, Schaden anzurichten; dazu ist ihre Hauptwaffe, der Dolch, nicht unbedingt geeignet. Allerdings kann man den Dolch mit Gift einstreichen – und hier kommt Sophie ins Spiel, denn sie versteht sich meisterhaft darin, **Gifte herzustellen** (Freizeitaktion, Probe auf GES + Fw (Fingerfertigkeit), pro Erfolg 1 Gift) und auf der kleinen Klinge des Dolches aufzutragen. Das kostet im Kampf normalerweise 1 AP (Reaktion), doch mit **Meister der Dolche** und gewürfelten Espritsternen kann Sophie dies auch ohne AP-Kosten tun, wodurch sie leicht dreimal pro Kampfrunde attackieren kann. Mit ihren Giften kann sie auch andere Effekte auslösen, z.B. Malusstufen beim Gegner erzeugen (**Schwächegift**) und ihn somit nachhaltig schwächen. Gegen Bandengegner ist sie mittels **Gift versprühen** – einen großen Vorrat Giften vorausgesetzt – besonders effektiv; wenn das Glück ihr hold ist. Allerdings hat Sophie auch erhebliche Schwächen; sie muss unbedingt von ihren Gefährten geschützt werden, da sie keine Panzerung trägt und keine Möglichkeiten hat, sich von Gegnern zu lösen (wie z.B. Maria).

### WICHTIGE BEGRIFFE

**Blutwürfel:** Sophies Gifte beruhen mitunter auf der Verwendung eines Blutwürfels. Wenn kein HeXXen-Blutwürfel zur Verfügung steht, benutze einen normalen W6 und verwende folgende Einteilung: **1:** leer, **2-3:** 1 Blutstropfensymbol, **4-5:** 2 Blutstropfensymbole, **6:** 3 Blutstropfensymbole.

## Ausrüstung

**Dolche** sind Sophies Waffen der Wahl. Sie mögen wenig hermachen, doch als einzige Waffen können sie effektiv mit Gift bestrichen werden. Das Bestreichen mit Gift verbraucht 1 AP (wodurch 1 Phiole verbraucht wird). Das Gift wird von der Klinge entfernt, sobald diese Schaden verursacht.

Sophie trägt **Bürgerliche Kleidung**, mit der sie innerhalb der gehobenen städtischen Gesellschaft nicht auffällt, durchaus auch bei Hofe willkommen ist und auf Reisen keine allzu große Aufmerksamkeit erregt. Die Kleidung verleiht ihr Redekunst +1 (Januswürfel).

