

DIE KOMPANIE DER VIER WINDE

Die Vier Winde sind eine vielseitige Abenteurerkompanie aus acht sehr unterschiedlichen Persönlichkeiten. Jede Figur hat eine klare Aufgabe am Spieltisch und einen eigenen Stil. Zusammen decken sie Kampf, Heimlichkeit, Wildnis, Magie, Heilung und Verhandlung ab. Um das Einstiegsabenteuer zu spielen, werden aber nicht alle Abenteurer der Kompanie benötigt. Stattdessen sollte sich jeder Spieler einen Abenteurer, der sich passend für ihn anfühlt auswählen.



Boran / Rana
Krieger

Boran/Rana schützt die Kompanie, hält Engpässe, bindet Gegner und sorgt dafür, dass empfindlichere Gefährten Zeit zum Arbeiten bekommen.

Elya / Elyas
Jägerin

Elya/Elyas führt die Gruppe durch gefährliches Gelände, liest Spuren und sorgt dafür, dass Kämpfe möglichst aus guter Position beginnen.



Jarek / Jara
Magier

Jarek/Jara will zuerst wissen, was etwas ist, bevor jemand es anfässt, aufbricht oder anzündet. Er erkennt Magie, versteht alte Gefahren und verändert den Verlauf eines Kampfes mit gezielten Zaubern.

Mara / Marek
Diebin

Mara/Marek kommt dorthin, wo andere nicht hinkommen. Sie öffnet Wege, entschärft Probleme und findet Lösungen, bevor jemand mit dem Kopf durch die Tür gehen will.



Pippa / Pepino
Strassenkämpferin

Pippa/Pepino zieht keine Waffe, wenn es Ärger gibt, weil sie selbst schon ausreichend bewaffnet ist. Sie kämpft mit Fäusten, Ellbogen, Knien, Griffen, Stühlen und Türrahmen.

Talia / Tarek
Heilerin

Talia/Tarek hält die Kompanie am Leben, behandelt Wunden, erkennt Gifte und sorgt dafür, dass aus einem gewonnenen Kampf keine langsame Beerdigung wird.



Vico / Vika
Silberzunge

Vico/Vika verhandelt, blufft, beschwichtigt, provoziert und sorgt dafür, dass die Kompanie auch dann weiterkommt, wenn Gewalt gerade teuer wäre.

Valentin / Valentina
Fechtmeister

Valentin/Valentina bindet gefährliche Einzelgegner und beendet Kämpfe mit sauberer Technik statt roher Gewalt.



H&H 2TE KOMPANIEBOGEN

ZEICHEN	NAME DER KOMPANIE	RANG
	Die Vier Winde	Kupfer
	ART DER KOMPANIE	RUF
	Abenteurer	0
	MITGLIEDER DER KOMPANIE	ERFAHRUNG (KXP)
	Boran, Elya, Jarek, Mara, Pippa, Talia, Vico, Valentin	50

KOMPANIEBESITZ

[illegible]

KOMPANIEMODIFIKATOREN

ANFÜHREN, VERHANDELN	EINSCHÜCHTERN, VERHÖREN, VERFÜHREN	AUFTRETEN, BESCHAFFUNG, BEZAHLUNG	BEUTE FINDEN	VORSCHUSS
+0	−2	+0	10	Nein

FRAKTIONEN

[illegible]