

BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR DEN KRIEGER DER VIER WINDE

Boran oder Rana ist die Person in der Kompanie, die vorne steht, wenn vorne gerade ein schlechter Ort ist. Er ist kein glänzender Ritter und keine brüllende Kampfmaschine, sondern ein erfahrener Söldner mit schwerer Rüstung, ruhigen Händen und genug Narben, um auf Angeberei verzichten zu können.

Am Spieltisch ist Boran/Rana ideal für Spieler, die gern kämpfen, schützen, Raum halten und klare Entscheidungen treffen. Er löst Probleme nicht mit feinen Worten oder leisen Schritten, sondern mit Standfestigkeit, Druck und der Fähigkeit, einen wütenden Gegner dort aufzuhalten, wo er niemandem sonst wehtut.

WAS DU BESSER TUST

Boran/Rana ist am stärksten, wenn du vorne Ordnung schaffst und der Kompanie Raum zum Arbeiten gibst.

Stell dich dahin, wo es eng wird: Türen, Treppen, Brücken oder Gänge sind deine Orte. Wenn Gegner an dir vorbei müssen, machst du deinen Job.

Schütze die Dünnhäutigen: Jarek/Jara braucht Zeit zum Zaubern. Mara/Marek braucht Platz für Unfug. Elya/Elyas braucht Abstand für den Bogen. Du gibst ihnen das, indem du Gegner bindest, blockierst und beschäftigst.

Nutze deine Rüstung: Du bist nicht unverwundbar, aber du kannst mehr einstecken als die anderen. Manchmal ist es richtig, einen Schlag zu nehmen, damit jemand anderes nicht fällt.

Mach den Rückzug möglich: Ein guter Krieger gewinnt nicht jeden Kampf. Ein guter Krieger sorgt dafür, dass die Kompanie noch gehen kann, wenn der Auftraggeber wieder einmal wichtige Details vergessen hat.

WAS DU BESSER NICHT TUST

Nicht blind vorstürmen: Wenn du allein in sechs Gegner rennst, bist du nicht mutig, sondern schwer zu bergen. Warte, bis die anderen mitziehen oder bis du wirklich den Engpass kontrollierst.

Nicht alles selbst lösen wollen: Du bist stark, aber nicht für Fallen, Magie, Spuren oder verschlossene Türen gebaut. Lass die anderen ihre Arbeit machen, bevor du mit der Schulter abstimmt.

Nicht aus Stolz stehen bleiben: Standhalten ist gut. Sterben, weil du nicht zwei Schritte zurückgehen wolltest, ist nur teure Sturheit.

Nicht jeden Kampf suchen: Boran/Rana kann Gewalt. Das heißt nicht, dass Gewalt immer bezahlt wird. Manchmal ist der beste Söldner derjenige, der merkt, wann ein Kampf mehr kostet als der Auftrag wert ist.



H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #1

NAME	KONZEPT	XP GESAMT	XP AKTUELL
Boran / Rana	Kriegerin	50	

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	BUCHWISSEN	FERNKAMPF	GASSENWISSEN	GESCHICK
WERT	7	10	7	9
SPEZIALISIERUNG				
FERTIGKEIT	GLÜCK	HANDWERK	HEILKUNDE	INTERAKTION
WERT	10	7	10	7
SPEZIALISIERUNG				
FERTIGKEIT	KAMPFKUNST	MAGIEKUNDE	REISEKUNDE	SPÜRSINN
WERT	14	7	10	12
SPEZIALISIERUNG	+1 Vert. bei Stillstand			
FERTIGKEIT	UNBEUGSAMKEIT	WILLENSKRAFT	NOTIZEN	
WERT	14	10		
SPEZIALISIERUNG	+2 Kraftakt			

NEBENWERTE

INITIATIVE	BEWEGUNG	REAKTIONEN	LP AKTUELL	WP AKTUELL	GP AKTUELL
9	6	2 +4 Paraden			
RÜSTUNGSSCHUTZ	BEHINDERUNG	MAGIEABWEHR	LP MAX	WP MAX	GP MAX
8 (9)	3	7 (8)	28	20	5

☐ erschöpft
 ☐ verwundet
 ☐ manaverbrannt
 ☐ am Boden
 ☐ blutend
 ☐ brennend
 ☐ vergiftet

WAFFEN

WAFFE	ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	SCHADEN / QS	EFFEKTE
Langschwert B	15	15 (16)	1W+2	ANG +1, VER +1, SCH +2

RÜSTUNG & SCHUTZ

TEIL	RS	PARADEN	BEH.	EFFEKTE
Schuppenpanzer C	8	--	2	
Rundschild A	--	4	1	

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #2

HINTERGRUND

AUSSEHEN	EIGENHEITEN
	KONTAKTE, FEINDE, SCHULDEN
	ZIELE / PROBLEME
ALLGEMEINER HINTERGRUND	

TALENTE

TALENT	EFFEKTE, KOSTEN
Rüstungsgewöhnung (Schwer)	Schwere Rüstungen erhalten –2 Behinderung, wenn du sie trägst.
Im Weg stehen	Reaktion, 1 WP. Wenn ein Verbündeter in deiner Nähe (3 Schritt) Ziel eines Angriffs wird, darfst du den Angriff auf dich lenken.
Standhalten	Solange du dich nicht bewegst, erhältst du +1 auf Verteidigung und Rüstungsschutz.
Betäubender Treffer	Aktion, 1 WP. Bei Treffer: Ziel muss Probe auf Unbeugsamkeit bestehen oder erhält «betäubt»

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #3

LIRA & BEUTE

LIRA	BEUTE
50	

AUSRÜSTUNG

ORT	GEGENSTAND	EFFEKT
Waffenhand	Langschwert B	ANG +1, VER +1, SCH +2
Schildhand	Rundschild A	4 Paraden, 1 BE
Waffengurt		
Gürteltasche 1	Bittere Tropfen B	Heilt 1W10 Lebenspunkte innerhalb von 10 Minuten.
Gürteltasche 2	Bittere Tropfen B	Heilt 1W10 Lebenspunkte innerhalb von 10 Minuten.
Gürteltasche 3		
Köcher (max. 20)		
Kopf		
Ohren		
Hals		
Körper	Schuppenpanzer C	RS 8, BE 4
Rücken		
Arm 1		
Arm 2		
Finger 1		
Finger 2		
Finger 3		
Finger 4		
Hüfte	Gürtel der Stärke B	+2 auf Unbeugsamkeit (Kraftakt); +2 auf Schaden (1 WP)
Füsse		
Tattoo 1		
Tattoo 2		
Tattoo 3		

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #4

INVENTAR

Kapazität bis Reisekunde ohne Abzug. Bis Reisekunde+5 mit Erschwernis «verlangsamt».

#	GEGENSTAND	EFFEKTE
1	Reiseausrüstung C	−2 auf Reisekunde (Lagern)
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #5

MAGIE