

BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR DIE STRASSENKÄMPFERIN DER VIER WINDE

Pippa oder Pepino ist die Person in der Kompanie, die keine Waffe zieht, wenn es Ärger gibt, weil sie selbst schon ausreichend bewaffnet ist. Sie ist eine Straßenkämpferin mit harten Fäusten, schnellen Ellbogen, schmutzigen Tricks und genug Erfahrung aus Gassen, Hinterzimmern und Tavernen, um zu wissen, dass ein fairer Kampf meistens nur ein schlecht genutzter Vorteil ist.

Am Spieltisch ist Pippa/Pepino ideal für Spieler, die gern direkt handeln, Gegner bedrängen, Leute einschüchtern, Raufereien kontrollieren und aus jeder Umgebung eine Waffe machen. Sie löst Probleme nicht mit Rüstung, Zauberei oder höflichem Auftreten, sondern mit Nähe, Druck, Körpersprache und der Fähigkeit, jemanden mit einem Stuhl zu besiegen.



WAS DU BESSER TUST

Pippa/Pepino ist am stärksten, wenn du nah dran bist, Gegner störst und aus unübersichtlichen Situationen kontrolliertes Chaos machst.

Benutze die Umgebung: Ein Stuhl ist ein Schild, ein Krug ist eine Warnung, eine Tür ist ein Argument und eine Tischkante ist manchmal überzeugender als ein langes Gespräch. Wenn etwas herumsteht, kann es helfen. Wenn jemand herumsteht, übrigens auch.

Bleib an den Gegnern dran: Du willst nicht elegant aus der Ferne glänzen. Du willst in Reichweite sein, Hände binden, Waffenarme stören, Leute schubsen, packen, werfen oder so lange beschäftigen, bis der Rest der Kompanie seinen Teil erledigt.

Einschüchtern ist auch ein Werkzeug: Manchmal reicht es, wenn du langsam aufstehst, die Handschuhe zurechtrückst und fragst, ob das wirklich der Plan ist. Nicht jeder Streit muss ausgekämpft werden. Manche Leute brauchen nur eine klare Vorschau.

WAS DU BESSER NICHT TUST

Nicht jeden Streit anfangen: Nur weil du einen Kampf gewinnen kannst, heißt das nicht, dass der Kampf nützlich ist. Eine zerschlagene Taverne, drei beleidigte Stadtwachen und ein Auftraggeber mit gebrochener Nase sind selten ein sauberer Erfolg.

Nicht die Gruppe gefährden, nur weil du provoziert wurdest: Pippa/Pepino hat Stolz, aber Stolz ist kein Plan. Wenn jemand dich reizen will, frag dich zuerst, wer davon profitiert, wenn du den ersten Schlag wirfst.

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #1

NAME	KONZEPT	XP GESAMT	XP AKTUELL
Pippa / Pepino	Strassenkämpferin	50	

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	BUCHWISSEN	FERNKAMPF	GASSENWISSEN	GESCHICK
WERT	7	7	12	12
SPEZIALISIERUNG				
FERTIGKEIT	GLÜCK	HANDWERK	HEILKUNDE	INTERAKTION
WERT	10	7	7	10
SPEZIALISIERUNG				
FERTIGKEIT	KAMPFKUNST	MAGIEKUNDE	REISEKUNDE	SPÜRSINN
WERT	14	7	7	12
SPEZIALISIERUNG	+1 Waffenlos			
FERTIGKEIT	UNBEUGSAMKEIT	WILLENSKRAFT	NOTIZEN	
WERT	13	10		
SPEZIALISIERUNG				

NEBENWERTE

INITIATIVE	BEWEGUNG	REAKTIONEN	LP AKTUELL	WP AKTUELL	GP AKTUELL
12	6	3 +1 Parade			
RÜSTUNGSSCHUTZ	BEHINDERUNG	MAGIEABWEHR	LP MAX	WP MAX	GP MAX
4	0	7 (8)	26	20	5

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

WAFFEN

WAFFE	ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	SCHADEN / QS	EFFEKTE
Waffenlos S★	16	15 (+1*)	1W10+0	+1 ANG, +1 VER, Direkter Schaden

RÜSTUNG & SCHUTZ

TEIL	RS	PARADEN	BEH.	EFFEKTE
Tuchrüstung S	3	--	0	
Armbinden d. Kampfkünstlers B	--	+1	--	
Krabbe bei Ebbe C	+1	--	--	

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #2

HINTERGRUND

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

TALENTE

TALENT	EFFEKTE, KOSTEN
Eiserne Faust	Kampf, Passiv. Du erhöhst die Qualität deiner waffenlosen Angriffe auf Qualität A.
Schmerzen ignorieren	Körper, passiv. Durch «verwundet» erhältst du nur eine Erschwernis von −1 statt −2.
Amazonenstärke	Körper, passiv, 1 WP. Du kannst eine Unbeugsamkeitsprobe, die dazu dient, eine schwere Last zu heben, zu tragen oder zu stemmen, automatisch gelingen lassen.
Einer gegen Viele	Kampf, Passiv. Du erhältst pro Gegner +1 auf Verteidigung, wenn du gegen mehrere Gegner gleichzeitig kämpfst. Dies gilt nur für Gegner, die aktiv gegen dich handeln.

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #3

LIRA & BEUTE

LIRA	BEUTE
50	

AUSRÜSTUNG

ORT	GEGENSTAND	EFFEKT
Waffenhand		
Schildhand		
Waffengurt		
Gürteltasche 1	Bittere Tropfen B	Heilt 1W10 Lebenspunkte innerhalb von 10 Minuten.
Gürteltasche 2	Bronzehaut A	Für 10 Minuten +4 Rüstungsschutz
Gürteltasche 3	Flinksaft B	Für 10 Minuten +4 Bewegung und +1 Initiative, danach «erschöpft»
Köcher (max. 20)		
Kopf		
Ohren		
Hals		
Körper	Tuchrüstung S	RS 3, BE 0
Rücken		
Arm 1	Armbinden d. Kampfkünstlers B	Trägt eine Waffenrune und gibt +1 Parade.
Arm 2		
Finger 1		
Finger 2		
Finger 3		
Finger 4		
Hüfte		
Füsse		
Tattoo 1	Tigerfaust B	+2 Qualität der Waffe «waffenlos»
Tattoo 2	Krabbe bei Ebbe C	+1 Rüstungsschutz
Tattoo 3	Kriegslöwe (Waffenlos) C	+1 Kampfkunst (Waffenlos)

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