

BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR DEN HÄNDLER DER VIER WINDE

Vico oder Vika ist die Person in der Kompanie, die eine verschlossene Tür nicht aufbricht, nicht umgeht und nicht verzaubert, sondern anklopft und nach drei Minuten vom Wachhauptmann persönlich hineingebeten wird.

Vico/Vika ist kein harmloser Spaßmacher und kein höfischer Schönredner mit sauberem Kragen. Vico/Vika ist ein Unterhändler und Menschenkenner mit schneller Zunge, wachem Blick und einem sehr gesunden Verhältnis zur Wahrheit.

Am Spieltisch ist Vico/Vika ideal für Spieler, die gern reden, verhandeln, lügen, provozieren, beschwichtigen, Kontakte nutzen und soziale Situationen drehen, bevor jemand den Tisch umwirft. Vico/Vika löst Probleme nicht mit Stahl, Zauberkraft oder leisen Schritten, sondern mit Auftreten, Halbwahrheiten und der Fähigkeit, genauso zu klingen, als gehöre man selbstverständlich hierher.



WAS DU BESSER TUST

Vico/Vika ist am stärksten, wenn du Gespräche führst, Stimmungen liest und der Kompanie Türen öffnest, die man nicht mit Dietrich, Axt oder Zauberstab öffnen sollte.

Rede, bevor es kracht: Viele Kämpfe beginnen nicht, weil sie nötig sind, sondern weil niemand rechtzeitig den richtigen Satz gesagt hat. Ein gutes Wort spart Blut, Lira und später peinliche Erklärungen gegenüber Stadtwachen.

Lies den Raum: Wer hat hier Angst? Wer will Geld? Wer will Respekt? Wer lügt schlecht? Wer glaubt, er hätte die Kontrolle? Menschen zeigen ihre Schwächen oft lange bevor sie ihre Waffen ziehen.

Nutze kleine Wahrheiten: Die beste Lüge steht auf einem wahren Fundament. Ein echter Name, ein richtiger Ort, ein halber Auftrag oder ein tatsächlich existierender Kontakt machen aus Unsinn eine überzeugende Geschichte.

WAS DU BESSER NICHT TUST

Nicht jede Lüge aufblasen: Eine kleine Lüge bringt euch durch eine Kontrolle. Eine große Lüge bringt euch in den Palast. Eine sehr große Lüge bringt euch an den Galgen, sobald jemand nachfragt.

Nicht die Gruppe gegen ihren Willen verkaufen: Du darfst verhandeln, bluffen und übertreiben. Aber wenn du die Kompanie ohne Absprache als Leibgarde, Schuldner oder Opfergabe anbietest, ist das kein Rollenspieltrick, sondern ein sehr kurzer Weg zu berechtigtem Ärger am Tisch.

Nicht allein glänzen wollen: Du bist die Silberzunge der Kompanie, nicht die ganze Kompanie. Lass Mara/Marek schleichen, Boran/Rana drohen, Elya/Elyas beobachten und Jarek/Jara erklären, wenn ihre Stärken gebraucht werden. Ein gutes Gespräch gibt allen eine Bühne.

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #1

NAME	KONZEPT	XP GESAMT	XP AKTUELL
Vico / Vika	Silberzunge	50	

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	BUCHWISSEN	FERNKAMPF	GASSENWISSEN	GESCHICK
WERT	7	11	11	10
SPEZIALISIERUNG				
FERTIGKEIT	GLÜCK	HANDWERK	HEILKUNDE	INTERAKTION
WERT	10	7	7	14
SPEZIALISIERUNG				
FERTIGKEIT	KAMPFKUNST	MAGIEKUNDE	REISEKUNDE	SPÜRSINN
WERT	10	11	7	12
SPEZIALISIERUNG				
FERTIGKEIT	UNBEUGSAMKEIT	WILLENSKRAFT	NOTIZEN	
WERT	10	10		
SPEZIALISIERUNG				

NEBENWERTE

INITIATIVE	BEWEGUNG	REAKTIONEN	LP AKTUELL	WP AKTUELL	GP AKTUELL
12	5	3			
RÜSTUNGS-SCHUTZ	BEHINDERUNG	MAGIEABWEHR	LP MAX	WP MAX	GP MAX
3	0	11	20	20	5

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

WAFFEN

WAFFE	ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	SCHADEN / QS	EFFEKTE
Ratsche B	12	10	1W10+2	+1 ANG, +2 SCH, brechend, RW 10/25, Magazin 4, Laden 8
Dolch A	10	10	1W10+2 (+6)	+2 SCH, +1 INI, +4 SCH aus Hinterhalt

RÜSTUNG & SCHUTZ

TEIL	RS	PARADEN	BEH.	EFFEKTE
Tuchrüstung S	3	--	0	

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #2

HINTERGRUND

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

TALENTE

TALENT	EFFEKTE, KOSTEN
Intuitive Magie	Trugbild B
Intuitive Magie	Verschleierte Gestalt B
Getarnte Matrix	Metamagie, Aktion, 1 WP. Du kannst für einen Zauber eine Matrix erstellen, welche weniger offensichtlich ist. Dies erlaubt dir eine Probe auf Geschick (Heimlichkeit), um deine Zauberaktivität zu verbergen.
Bleibender Eindruck	Sozial, Passiv, 1 WP. Du darfst beim ersten Treffen mit einer Person oder einer Gruppe einen bleibenden Eindruck hinterlassen, welche die Einstellung der Personen erhöht.

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #3

LIRA & BEUTE

LIRA	BEUTE
250	

AUSRÜSTUNG

ORT	GEGENSTAND	EFFEKT
Waffenhand	Ratsche B	+1 ANG, +2 SCH, brechend, RW 10/25, Magazin 4, Laden 8
Schildhand		
Waffengurt	Dolch A	+2 SCH, +1 INI, +4 SCH aus Hinterhalt
Gürteltasche 1	Bittere Tropfen B	Heilt 1W10 Lebenspunkte innerhalb von 10 Minuten.
Gürteltasche 2	Lähmender Rauch B	Alle Kreaturen im Umkreis von 2 Schritt erhalten den Zustand «betäubt».
Gürteltasche 3	Schwarzer Qualm A	Erzeugt starke Sichtbehinderung (−4) für 1W10 Runden in einem Umkreis von 10 Schritt.
Köcher (max. 20)	Einfache Munition B (x20)	
Kopf		
Ohren		
Hals		
Körper	Tuchrüstung S	RS 3, BE 0
Rücken		
Arm 1		
Arm 2		
Finger 1		
Finger 2		
Finger 3		
Finger 4		
Hüfte		
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	Einf. Munition (Pistole) B x 20	
3	Einf. Munition (Pistole) B x 20	
4	Feenlaterne B	Erhellte innerhalb von 5 Schritten, brennt für 1 Stunde (1 WP)
5	Wasserpfeife d. mag. Heilung C	+1 auf den W10-Wurf eines Trankeffekts
6	Schlaftau A x 1 Goldzunge B x 1	Das Ziel fällt nach 1W10 Minuten in einen tiefen Schlaf, der 1W10 Stunden und aus dem es nur mit Heilkunde (Krankheiten) −2 geweckt werden kann. Für 10 Minuten +2 auf Proben auf Interaktion
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

21		
----	--	--

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #5

MAGIE

[illegible]