

BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR DEN FECHTMEISTER DER VIER WINDE

Valentin/Valentina ist die Person in der Kompanie, die im Kampf nicht lauter, schwerer oder wilder wird, sondern genauer. Er ist kein schwer gepanzerter Ritter, keine dreckige Gassenschlägerin und kein eitler Duellant, der wegen jeder schiefen Bemerkung die Klinge zieht. Valentin/Valentina ist ein Fechtmeister mit ruhiger Hand, scharfem Auge und der unangenehmen Fähigkeit, einen Kampf dort zu beenden, wo andere ihn gerade erst beginnen.

Am Spieltisch ist Valentin/Valentina ideal für Spieler, die gern beweglich kämpfen, gezielt angreifen, Lücken nutzen und mit Technik statt Kraft arbeiten. Valentin/Valentina löst Probleme nicht mit roher Gewalt, schwerer Rüstung oder schmutzigen Tricks, sondern mit Fußarbeit Präzision und der Fähigkeit, im richtigen Moment genau den einen Schritt zu machen, der alles verändert.



WAS DU BESSER TUST

Valentin/Valentina ist am stärksten, wenn du ruhig bleibst, deine Position kontrollierst und einzelne Gegner mit sauberer Technik aus dem Kampf nimmst.

Bleib in Bewegung: Deine Stärke liegt nicht darin, Treffer einzustecken, sondern sie zu vermeiden. Wechsle die Linie, tritt aus Angriffswinkeln heraus, nutze kurze Schritte und zwingt Gegner dazu, ihre Haltung aufzugeben.

Halte wichtige Gegner beschäftigt: Boran/Rana hält die Front. Pippa/Pepino macht das Gedränge hässlich. Du bindest den gefährlichen Einzelgegner, störst seine Angriffe und gibst der Kompanie Zeit, den Rest zu erledigen.

Nutze Raum und Linie: Türen, schmale Gänge, Treppen, Säulen und Möbel sind nicht nur Hindernisse. Sie bestimmen, wer dich angreifen kann, wer im Weg steht und wo deine Klinge sicher arbeitet. Ein guter Fechtmeister kämpft nicht irgendwo, sondern dort, wo der Kampf ihm passt.

WAS DU BESSER NICHT TUST

Nicht zu stolz zum Rückzug sein: Ein kontrollierter Rückzug ist kein Versagen. Wenn der Boden schlecht ist, die Gegner zu viele sind oder deine Freunde dich brauchen, tritt zurück, ordne dich neu und greif aus besserer Position wieder ein.

Nicht allein glänzen wollen: Ein technisch perfekter Kampf nützt wenig, wenn währenddessen die Kompanie überrannt wird. Deine Aufgabe ist nicht, schön auszusehen. Deine Aufgabe ist, den richtigen Gegner zur richtigen Zeit zu binden, zu entwaffnen oder aus dem Spiel zu nehmen.

Nicht in Gedränge versinken: Wenn drei Gegner gleichzeitig an dir hängen, bist du nicht mehr in deinem besten Kampf. Such Abstand und Übersicht, statt im Chaos unterzugehen.

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #1

NAME	KONZEPT	XP GESAMT	XP AKTUELL
Valentin / Valentina	Fechter	50	

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	BUCHWISSEN	FERNKAMPF	GASSENWISSEN	GESCHICK
WERT	7	7	10	11
SPEZIALISIERUNG				
FERTIGKEIT	GLÜCK	HANDWERK	HEILKUNDE	INTERAKTION
WERT	10	7	7	10
SPEZIALISIERUNG				
FERTIGKEIT	KAMPFKUNST	MAGIEKUNDE	REISEKUNDE	SPÜRSINN
WERT	14	9	10	13
SPEZIALISIERUNG				
FERTIGKEIT	UNBEUGSAMKEIT	WILLENSKRAFT	NOTIZEN	
WERT	10	10		
SPEZIALISIERUNG				

NEBENWERTE

INITIATIVE	BEWEGUNG	REAKTIONEN	LP AKTUELL	WP AKTUELL	GP AKTUELL
13	5 (7)	3 +1 Parade			
RÜSTUNGSSCHUTZ	BEHINDERUNG	MAGIEABWEHR	LP MAX	WP MAX	GP MAX
4	1	9 (11)	20	20	5

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

WÄFFEN

WAFFE	ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	SCHADEN / QS	EFFEKTE
Degen A	15	16	1W10+2	ANG +1, VER +2, SCH +2, INI +1 -2 auf Würfe Volltreffer beim Angriff
Parierdolch A	14	16	1W10	VER +2, +1 Parade

RÜSTUNG & SCHUTZ

TEIL	RS	PARADEN	BEH.	EFFEKTE
Lederrüstung A	4	--	1	

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #2

HINTERGRUND

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

TALENTE

TALENT	EFFEKTE, KOSTEN
Riposte	Kampf, Reaktion, 1 WP. Wenn du eine Verteidigungsprobe gegen Nahkampf gewinnst, darfst du sofort einen Gegenangriff durchführen.
Fliegender Angriff	Kampf, Passiv. Wenn du dich in einem Initiativeschritt mindestens 4 Schritt bewegt hast, erhältst du im nächsten Initiativeschritt +2 Angriff.
Flinke Verteidigung	Kampf, Reaktion, 1 WP. Du darfst dich nach einer erfolgreichen Verteidigung sofort um 2 Schritt bewegen.
Mobile Verteidigung	Kampf, Passiv. Wenn du dich in einem Initiativeschritt mindestens 4 Schritt bewegt hast, erhältst du bis zum nächsten Initiativeschritt +2 auf Verteidigung.

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #3

LIRA & BEUTE

LIRA	BEUTE
100	

AUSRÜSTUNG

ORT	GEGENSTAND	EFFEKT
Waffenhand	Degen A +Rune des Präzisen Treffers B	ANG +1, VER +2, SCH +2, INI +1 −2 auf Würfe auf der Tabelle Volltreffer beim Angriff
Schildhand	Parierdolch A	VER +2, +1 Parade
Waffengurt		
Gürteltasche 1	Bittere Tropfen A	Heilt 1W10 Lebenspunkte nach einer Kampfunde.
Gürteltasche 2	Federtrunk B	Für 10 Minuten wird die Höhe für die Berechnung von Sturzscha-
Gürteltasche 3	Schwarzer Qualm B	Erzeugt starke Sichtbehinderung (−4) für 1W10 Runden in einem
Köcher (max. 20)		Umkreis von 3 Schritt.
Kopf		
Ohren		
Hals		
Körper	Lederrüstung A	RS 4, BE 1
Rücken		
Arm 1		
Arm 2		
Finger 1		
Finger 2		
Finger 3		
Finger 4		
Hüfte		
Füsse		
Tattoo 1	Perldrache C	+2 Bewegung
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	Sonnenstein B	Erhellte innerhalb von 5 Schritt, brennt für 1 Stunde, kann innert 1 Stunde im direkten Sonnenlicht wieder aufgeladen werden.
3	Bittere Tropfen B x 1	Heilt 1W10 Lebenspunkte innerhalb von 10 Minuten.
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #5

MAGIE

[illegible]