

BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR DIE DIEBIN DER VIER WINDE

Mara oder Marek ist die Person in der Kompanie, die dorthin geht, wo andere nicht hinkommen: über Mauern, durch Fenster, unter Tischen hindurch und gelegentlich direkt in Schwierigkeiten. Sie ist keine Meuchelmörderin und kein düsteres Schattenwesen. Sie ist eine schnelle, neugierige, schlaue Diebin mit guten Händen, guten Augen und einem schlechten Verhältnis zu verschlossenen Türen.

Am Spieltisch ist Mara/Marek ideal für Spieler, die gern **erkunden, tricksen, reden, schleichen und improvisieren**. Sie löst Probleme nicht mit roher Kraft, sondern mit Bewegung, Timing und Frechheit.

WAS DU BESSER TUST

Mara/Marek ist am stärksten, wenn du **vorbereitest, störst und Wege öffnest**.

Such immer den zweiten Zugang: Dach, Fenster, oder alter Stollen. Das Haupttor ist für Leute mit Einladung, Rüstung oder schlechtem Plan.

Beobachte zuerst, bevor du etwas anfasst: Wachen, Schlüssel, Spuren, Licht und Geräusche verraten oft mehr als ein offenes Gespräch.

Bereite immer den Rückweg vor: Eine offene Fensterluke, ein gesichertes Seil oder eine verkeilte Tür retten mehr Leben als ein guter Spruch.

Nimm kleine Dinge mit großer Wirkung: Ein Schlüssel, ein Brief, ein Siegelring oder ein Wachplan kann mehr wert sein als ein Sack Münzen.

Bleib im Kampf beweglich: Geh rein, stör den Gegner, nutze Deckung und verschwinde wieder, bevor jemand mit seiner Axt Zeit für dich hat.

WAS DU BESSER NICHT TUST

Nicht den Tank spielen: Du bist nicht Boran. Du kannst ausweichen, aber du bist nicht dafür gebaut, mehrere Gegner lange zu halten.

Nicht die Gruppe bestehlen: Mara/Marek ist Diebin, aber kein Klotz am Spieltisch. Beklaue keine anderen Spielerfiguren, außer alle am Tisch wollen genau diese Art Chaos.

Nicht jede Lüge größer machen: Eine kleine Lüge bringt dich durch eine Tür. Eine große Lüge bringt dich vor ein Gericht. Eine sehr große Lüge bringt dich in den Adel. Alles hat seinen Preis.



H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #1

NAME	KONZEPT	XP GESAMT	XP AKTUELL
Mara / Marek	Dieb		

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	BUCHWISSEN	FERNKAMPF	GASSENWISSEN	GESCHICK
WERT	7	10	12	12
SPEZIALISIERUNG				Heimlichkeit +1
FERTIGKEIT	GLÜCK	HANDWERK	HEILKUNDE	INTERAKTION
WERT	10	10	7	12
SPEZIALISIERUNG		Feinmechanik +2		
FERTIGKEIT	KAMPFKUNST	MAGIEKUNDE	REISEKUNDE	SPÜRSINN
WERT	12	7	10	12
SPEZIALISIERUNG				
FERTIGKEIT	UNBEUGSAMKEIT	WILLENSKRAFT	NOTIZEN	
WERT	10	7		
SPEZIALISIERUNG				

NEBENWERTE

INITIATIVE	BEWEGUNG	REAKTIONEN	LP AKTUELL	WP AKTUELL	GP AKTUELL
11 (12)	5	2 (3)			
RÜSTUNGSSCHUTZ	BEHINDERUNG	MAGIEABWEHR	LP MAX	WP MAX	GP MAX
4	1	7	20	14	5

☐ erschöpft

☐ verwundet

☐ manaverbrannt

☐ am Boden

☐ blutend

☐ brennend

☐ vergiftet

WÄFFEN

WAFFE	ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	SCHADEN / QS	EFFEKTE
Dolch A	12	12	1W10+2	+1 Initiative, +4 Schaden aus Hinterhalt
Wurfklinge A	10	12	1W10+2	RW 10/25, Rückkehr

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
Akrobatische Ablenkung	Kampf, Manöver, Passiv. Wenn du dich durch den Gefährdungsbereich eines Gegners hindurch bewegst, ohne von einem Blockadeangriffe getroffen zu werden, gilt der Gegner für den Rest der Runde als «überrascht».
Ausweichrolle	Kampf, Manöver, Reaktion, 1 WP. Wenn ein Gegner sich auf dich zu bewegt, darfst du dich bis zu (Bewegung ÷ 4) Schritt in eine beliebige Richtung bewegen.
Katzengleich	Körper, Passiv. Du halbiert Sturzschaden.
Lautloser Schritt	Körper, Passiv. Du darfst dich mit voller Bewegungsweite fortbewegen, ohne Mali auf Heimlichkeit zu erleiden.

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #3

LIRA & BEUTE

LIRA	BEUTE
50	

AUSRÜSTUNG

ORT	GEGENSTAND	EFFEKT
Waffenhand	Dolch A	ANG +0, VER +0, SCH +2. +1 Initiative, +4 Schaden aus Hinterhalt
Schildhand		
Waffengurt	Wurfklinge A	ANG +0, VER +0, SCH +2. RW 10/25. Rückkehr
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	Bittere Tropfen B	Heilt 1W10 Lebenspunkte innerhalb von 10 Minuten.
Köcher (max. 20)		
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	Stiefel des Waldläufers C	+1 auf Geschick (Heimlichkeit)

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	Seil B (20 Schritt)	+1 Geschick (Klettern)
3	- Seil -	- 2 Inventarplätze -
4	Seilballiste C	Reichweite 10 Schritt
5	Sonnenstein C	5 Schritt Licht für 10 Minuten, 1 Stunde aufladen im direkten Sonnenlicht
6	Werkzeug (Feinmechanik) A	+2 auf Handwerk (Feinmechanik)
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #5

MAGIE