

BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR DEN MAGIER DER VIER WINDE

Jarek oder Jara ist die Person in der Kompanie, die zuerst wissen will, was etwas ist, bevor jemand es anfasst, aufbricht oder anzündet. Er ist kein weltfremder Zauberwirker im Turm, sondern ein reisender Magier mit staubigen Stiefeln, scharfem Verstand und einer gesunden Abneigung gegen dumme Risiken.

Am Spieltisch ist Jarek/Jara ideal für Spieler, die gern analysieren, planen, zaubern, Rätsel lösen und Gefahren verstehen, bevor sie hässlich werden. Er löst Probleme nicht mit Muskelkraft oder Frechheit, sondern mit Wissen, Magie und einem Blick, der sagt: „Das war offensichtlich eine schlechte Idee.“

WAS DU BESSER TUST

Jarek/Jara ist am stärksten, wenn **du Gefahren erkennst, bevor sie zuschnappen, und deine Magie gezielt einsetzt.**



Prüfe zuerst die Magie: Runen, Siegel, alte Maschinen, Zauberreste und seltsame Lichter sind nicht Dekoration. Wenn etwas leuchtet, summt oder zu sauber aussieht, gehört es untersucht, nicht berührt.

Stelle die richtigen Fragen: Wer hat das gebaut, warum steht es noch, was hält es zusammen und was passiert, wenn Boran dagegen tritt? Gute Fragen verhindern schlechte Geräusche.

Setze Zauber gezielt ein: Ein kleiner Schutz, eine Ablenkung, Licht, Bewegung oder ein präziser Angriff zur richtigen Zeit ist oft besser als die größte Explosion im falschen Raum.

Bleib hinter der ersten Reihe: Du bist wichtig, aber nicht gepanzert genug, um vorne Beweise mit dem Gesicht zu sammeln. Lass Boran Raum halten, während du die Lage veränderst.

Erkläre der Gruppe, was du erkennst: Magisches Wissen ist nur nützlich, wenn die anderen verstehen, warum sie den schwarzen Kristall nicht in die Tasche stecken sollen.

WAS DU BESSER NICHT TUST

Nicht alles mit Magie lösen: Zauber sind Werkzeuge, keine Ausrede, nicht nachzudenken. Manchmal sind Seil, Laterne oder Mara/Marek die bessere Lösung.

Nicht vorne stehen: Du bist Magier, kein Rammbock. Wenn ein Gegner mit Axt in Reichweite ist, hast du entweder falsch gestanden oder jemand anderes hat geschlafen.

Nicht zu lange dozieren: Eine kurze Warnung rettet Leben. Ein Vortrag über arkane Resonanzmuster rettet vielleicht später Leben, aber nur, wenn ihr den Raum zuerst überlebt.

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #1

NAME	KONZEPT	XP GESAMT	XP AKTUELL
Jarek / Jara	Magier	50	

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	BUCHWISSEN	FERNKAMPF	GASSENWISSEN	GESCHICK
WERT	12	7	7	10
SPEZIALISIERUNG	+2 für Legenden			
FERTIGKEIT	GLÜCK	HANDWERK	HEILKUNDE	INTERAKTION
WERT	10	7	9	7
SPEZIALISIERUNG				
FERTIGKEIT	KAMPFKUNST	MAGIEKUNDE	REISEKUNDE	SPÜRSINN
WERT	7	14	10	12
SPEZIALISIERUNG	+1 Verteidigung			
FERTIGKEIT	UNBEUGSAMKEIT	WILLENSKRAFT	NOTIZEN	
WERT	10	14		
SPEZIALISIERUNG				

NEBENWERTE

INITIATIVE	BEWEGUNG	REAKTIONEN	LP AKTUELL	WP AKTUELL	GP AKTUELL
12	5	3			
RÜSTUNGSSCHUTZ	BEHINDERUNG	MAGIEABWEHR	LP MAX	WP MAX	GP MAX
2	0	14 (15)	20	28	5

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

WÄFFEN

WAFFE	ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	SCHADEN / QS	EFFEKTE
Zauberstab B	7	8 (15*)	1W10	+1 VER, Zauberfokus, -2 WP Zauberkosten (min. 1 WP)

*Kostet 1 WP

RÜSTUNG & SCHUTZ

TEIL	RS	PARADEN	BEH.	EFFEKTE
Wanderrobe A	2	--	0	Verteidigung mit Magiekunde (1 WP)

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #2

HINTERGRUND

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

TALENTE

TALENT	EFFEKTE, KOSTEN
Saubere Arbeit: Magiekunde	Fertigkeit, Spezialisierung, Passiv, 1 WP. Bezahle 1 WP für +1 QS bei erfolgreichen Proben. Muss vor dem Wurf eingesetzt werden.
Legendensammler	+2 auf Buchwissen-Proben, um dich an Informationen über legendäre Orte, Persönlichkeiten, Ereignisse oder Kreaturen zu erinnern
Intuitiv: Arkaner Pfeil	Zauber «Arkaner Pfeil» auf Qualität A kann ohne Buch gewirkt werden.
Intuitiv: Heilende Hand	Zauber «Heilende Hand» auf Qualität B kann ohne Buch gewirkt werden.

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #3

LIRA & BEUTE

LIRA	BEUTE
50	

AUSRÜSTUNG

ORT	GEGENSTAND	EFFEKT
Waffenhand	Zauberstab B	+1 VER, Zauberfokus, -2 WP Zauberkosten (min. 1 WP)
Schildhand	Zauberstab B	--
Waffengurt	Reisegrimoire B «Rotes Buch»	5/5 Zauber, Zauberfokus, +1 WP-Kosten
Gürteltasche 1	Bitterer Tropfen B	Heilt 1W10 Lebenspunkte innerhalb von 10 Minuten.
Gürteltasche 2	Goldener Tropfen C	Das Ziel ersetzt den Zustand «sterbend» durch «betäubt».
Gürteltasche 3		
Köcher (max. 20)		
Kopf		
Ohren		
Hals		
Körper	Wanderrobe A	RS 2; Magiekunde als Verteidigung (1 WP)
Rücken		
Arm 1		
Arm 2		
Finger 1	Regenbogenring B	Erhellte innerhalb von 5 Schritten, brennt für 1 Stunde (1 WP)
Finger 2		
Finger 3		
Finger 4		
Hüfte		
Füsse		

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

ZAUBER	WP	FOKUS	EFFEKTE	BUCH J/N
Arkaner Pfeil A	2	0	Bei einem Treffer erleidet das Ziel QS W10 brechender Schaden.	N
Heilende Hand B	2	1	Du heilst das Ziel um QS W10 Lebenspunkte.	N
Puls der Welt C	2	1	Erkenne Kreaturen grob im Umkreis von QS x 10 Schritt.	J
Elementarschutz C	2	1	Für QS Runden +QS Verteidigung gegen das gewählte Element	J
Hagelschlag C	2	1	Alle Kreaturen in einem Bereich von QS x 2 Schritt erleiden 1W10 Eisschaden	J
Magischer Schild C	2	1	Der erste Treffer wird vollständig negiert. Hält QS Runden.	J
Windgleiten B	2	0	Aktion: Du lässt dich von einer Windböe QS × 5 Schritt weit tragen (horizontal oder schräg nach oben). Alternativ kann sich das Ziel QS Runden in der Luft halten.	J
Windgleiten C	1	0	Reaktion: Ein Sturz wird abgefangen. Das Ziel sinkt aus bis zu QS x 5 Schritt Höhe sanft zu Boden.	J
Harmloses Trugbild	0	0	Du erzeugst eine einfache, eindeutig magische Täuschung aus Bild, Geruch und Klang	N
Kleine Elementarkraft	0	0	Du erzeugst eine sehr kleine, harmlose Wirkung eines Elements, etwa eine Kerze entzünden.	N
Magische Hand	0	0	Du bewegst eine einfache unbelebten Gegenstand in Reichweite.	N
Magische Wahrnehmung	0	0	Betrachte die Aura eines Lebewesen oder eines Gegenstands. Du erkennst, ob diese magisch aktiv oder beeinflusst ist. Bei Lebewesen erfährst du ausserdem ihren gesundheitlichen und emotionalen Zustand.	N
Magischer Lebensstil	0	0	Erleichtere dir den Alltag durch kleine Komfortmagie, etwa Kleidung reinigen, Regen von dir fernhalten oder harmlose Insekten vertreiben.	N
Nützlicher Diener	0	0	Erschaffe einen einfachen magischen Helfer, der für die Wirkungsdauer genau eine einfache Tätigkeit ausführt.	N
Zauberzeichen	0	0	Du erzeugst ein kleines magisches Zeichen, eine Markierung oder eine kurze Schrift.	N