

BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR DIE JÄGERIN DER VIER WINDE

Elya oder Elyas ist die Person in der Kompanie, die merkt, dass der Wald still geworden ist, bevor der Rest überhaupt begriffen hat, dass das ein Problem ist. Sie ist keine höfische Bogenschützin und kein Naturgeist mit hübschem Mantel. Sie ist eine Waldläuferin mit scharfen Augen, festen Stiefeln, einem guten Bogen und wenig Geduld für Leute, die Spuren zertrampeln.

Am Spieltisch ist Elya/Elyas ideal für Spieler, die gern erkunden, beobachten, Fährten lesen, aus dem Hinterhalt handeln und die Gruppe sicher durch gefährliches Gelände bringen. Sie löst Probleme nicht mit lauten Reden oder roher Gewalt, sondern mit Aufmerksamkeit, Bewegung und dem richtigen Schuss zur richtigen Zeit.

WAS DU BESSER TUST

Elya/Elyas ist am stärksten, wenn du vorausdenkst, Wege findest und Gefahren bemerkst, bevor sie direkt vor euch stehen.

Geh nicht einfach mit der Gruppe mit, sondern führe sie: Such Pfade, prüfe den Boden, beobachte Baumlinien, Felsen, Wasserläufe und Stellen, an denen jemand gewartet haben könnte. Der beste Kampf ist der, den ihr aus guter Position beginnt.

Halte Abstand: Dein Bogen ist nützlich, solange du Raum hast. Such Deckung, erhöhte Positionen und Fluchtwege. Wenn du im Gedränge stehst, ist etwas schiefgelaufen.

Bleib beweglich: Elya/Elyas ist kein Wachposten aus Holz. Wechsle Positionen, zieh dich zurück, flankiere, bring dich in bessere Linien. Ein guter Schuss beginnt oft mit drei guten Schritten.

Hilf beim Überleben: Lagerplatz, Wasser, Nahrung, Wundversorgung, Wetter, Orientierung — das klingt weniger aufregend als ein Hinterhalt, entscheidet aber, ob die Kompanie am nächsten Morgen noch laufen kann.

WAS DU BESSER NICHT TUST

Nicht jede Spur verfolgen: Manche Fährten führen zu Beute. Andere führen zu hungrigen Dingen, die genau wissen, dass jemand ihnen folgt. Entscheide, wann Neugier klug ist und wann sie nur sauber in den Magen eines Monsters marschiert.

Nicht allein verschwinden: Vorausgehen ist gut. Verschwinden ist schlecht. Wenn du so weit weg bist, dass niemand dich schreien hört, hast du aus Kundschaft eine Einzelbestattung gemacht.

Nicht vergessen, dass Städte auch Wildnis sind: Elya/Elyas ist in Wald und Gelände am stärksten, aber dieselben Augen helfen auch in Gassen, Ruinen und Lagern. Spuren sind Spuren. Menschen machen nur mehr Ausreden dazu.



H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #1

NAME	KONZEPT	XP GESAMT	XP AKTUELL
Elya /Elyas	Waldläuferin	50	

FERTIGKEITEN

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

NEBENWERTE

INITIATIVE	BEWEGUNG	REAKTIONEN	LP AKTUELL	WP AKTUELL	GP AKTUELL
12	5 (7)	3			
RÜSTUNGSSCHUTZ	BEHINDERUNG	MAGIEABWEHR	LP MAX	WP MAX	GP MAX
4	0	7	24	18	5

☐ erschöpft

☐ verwundet

☐ manaverbrannt

☐ am Boden

☐ blutend

☐ brennend

☐ vergiftet

WÄFFEN

WAFFE	ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	SCHADEN / QS	EFFEKTE
Reiterbogen A	17	10	1W+2	ANG +2, SCH +2, RW 25/50
Kurzschwert A	12	10	1W+2	ANG +2, SCH +2

RÜSTUNG & SCHUTZ

TEIL	RS	PARADEN	BEH.	EFFEKTE
Lederrüstung A	4	--	0	+2 Bewegung

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #2

HINTERGRUND

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

TALENTE

TALENT	EFFEKTE, KOSTEN
Gefahren ausspähen	Spähe aus sicherer Distanz Gegner und Ortschaften aus. Solange deine Probe auf Spürsinn gelingt, du auf Distanz bleibt und du nicht aktiv gegen einen Gegner agierst, giltst du als getarnt.
Sicheren Weg finden	Wende deine QS aus Geschick (Akrobatik), Reisekunde (Wandern) oder Unbeugsamkeit (Klettern) oder (Schwimmen) als Bonus auf den Wurf der ganzen Kompanie an.
Auf Abstand bleiben	+4 Bewegung, wenn du dich vom Gegner entfernst.
Falkenauge	Du ignorierst halbe Deckung und reduzierst dreiviertel Deckung zu halber Deckung.
Nachtsinne	Erschwernisse durch Dunkelheit oder schlechte Sicht sind für dich um 2 reduziert.

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #3

LIRA & BEUTE

LIRA	BEUTE
50	

AUSRÜSTUNG

ORT	GEGENSTAND	EFFEKT
Waffenhand	Reiterbogen A + Rune d. Präz. Treffers B	2hd, ANG +2, SCH +2, RW 25/50, -2 auf Wurf auf Volltreffertabelle für Angriff
Schildhand	Reiterbogen A	ANG +2, SCH +2
Waffengurt	Kurzschwert	
Gürteltasche 1	Bittere Tropfen B	Heilt 1W10 Lebenspunkte innerhalb von 10 Minuten.
Gürteltasche 2	Drachenaugen B	Werfen; 2W10 Feuerschaden in einem Umkreis von 5 Schritten.
Gürteltasche 3		
Köcher (max. 20)	Einfache Pfeile B (x 10) Panzerbrecher B (x 10)	-- Brechender Schaden
Kopf		
Ohren		
Hals		
Körper	Lederrüstung A + Rune d. Leichtigkeit B	RS 4, BE 0, BEW +2
Rücken	Mantel d. Einf. Unsichtbarkeit C	+1 Geschick (Heimlichkeit)
Arm 1		
Arm 2		
Finger 1		
Finger 2		
Finger 3		
Finger 4		
Hüfte		
Füsse	Stiefel des Waldläufers C	+1 auf Geschick (Heimlichkeit)
Tattoo 1	Libelle C	+1 auf Fernkampf (Bögen)
Tattoo 2	Nordstern C	+1 auf Reisekunde (Orientierung)
Tattoo 3		

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #4

INVENTAR

Kapazität bis Reisekunde ohne Abzug. Bis Reisekunde+5 mit Erschwernis «verlangsamt».

#	GEGENSTAND	EFFEKTE
1	Reiseausrüstung A	+1 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