

BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR DIE HEILERIN DER VIER WINDE

Talia oder Tarek ist die Person in der Kompanie, die ruhig bleibt, wenn alle anderen gerade bluten, fluchen oder beides gleichzeitig tun. Sie ist keine sanfte Tempeldienerin mit gefalteten Händen und auch kein wandelndes Wunderheilmittel. Sie ist eine Feldheilerin mit festen Nerven, scharfen Augen, einer Tasche voller bitterer Tropfen und der unangenehmen Angewohnheit, Menschen am Leben zu halten, die eigentlich schon schlechte Entscheidungen getroffen hatten.

Am Spieltisch ist Talia/Tarek ideal für Spieler, die gern unterstützen, beobachten, versorgen, kluge Entscheidungen treffen und verhindern, dass aus einem gewonnenen Kampf eine langsame Beerdigung wird. Sie löst Probleme nicht mit roher Gewalt oder großen Reden, sondern mit Heilkunde, Ruhe, Vorbereitung und der Fähigkeit, im schlimmsten Moment genau das Richtige aus der Tasche zu ziehen.

WAS DU BESSER TUST

Talia/Tarek ist am stärksten, wenn du vorausdenkst, die Kompanie stabil hältst und dafür sorgst, dass kleine Verletzungen nicht zu großen Problemen werden.

Behalte den Zustand der Gruppe im Blick: Wer blutet? Wer steht noch, tut aber nur so? Wer hat Gift im Körper, einen Pfeil im Bein oder diesen sehr verdächtigen Blick, den Leute bekommen, bevor sie umkippen? Du bist nicht nur nach dem Kampf wichtig, sondern währenddessen.

Bleib dort, wo du helfen kannst: Du musst nicht vorne stehen, aber du darfst auch nicht so weit hinten sein, dass du erst nach dem letzten Atemzug ankommst. Gute Heiler sind in Reichweite. Schlechte Heiler schreiben später traurige Notizen.

Bereite dich vor: Verbandszeugs, Kräuter, Tropfen und ein Plan für den Rückzug sind keine Nebensachen. Sie sind der Unterschied zwischen „knapp geschafft“ und „wir tragen drei Leute nach Hause“.

Sprich klare Ansagen: Wenn jemand sich zurückziehen muss, sag es. Wenn jemand nicht mehr kämpfen sollte, sag es lauter. Wenn Boran/Rana behauptet, „das geht noch“, prüfe, ob damit das Schwert oder der Kreislauf gemeint ist.

WAS DU BESSER NICHT TUST

Nicht den Helden vorne spielen: Du bist wichtig, aber nicht unsterblich. Wenn du fällst, verliert die Kompanie nicht nur eine Person, sondern ihre beste Chance, den Rest des Tages zu überleben.

Nicht alles wegheilen wollen: Heilung ist mächtig, aber keine Entschuldigung für dummes Verhalten. Wer ständig ohne Plan in Fallen, Feuer oder Feinde läuft, braucht nicht nur Verbände, sondern ein ernstes Gespräch.

Nicht die eigene Erschöpfung vergessen: Wer andere heilt, verbraucht Kraft, Konzentration und manchmal mehr Mut als derjenige mit dem Schwert. Achte auf deine Willenskraft, deine Vorräte und deine Grenzen. Eine ausgebrannte Heilerin ist nur noch eine Person mit blutigen Händen und zu wenig Schlaf.



H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #1

NAME	KONZEPT	XP GESAMT	XP AKTUELL
Talia / Tarek	Heilerin	50	

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	BUCHWISSEN	FERNKAMPF	GASSENWISSEN	GESCHICK
WERT	10	7	7	7
SPEZIALISIERUNG				
FERTIGKEIT	GLÜCK	HANDWERK	HEILKUNDE	INTERAKTION
WERT	9	7	14	12
SPEZIALISIERUNG				
FERTIGKEIT	KAMPFKUNST	MAGIEKUNDE	REISEKUNDE	SPÜRSINN
WERT	7	12	10	12
SPEZIALISIERUNG				
FERTIGKEIT	UNBEUGSAMKEIT	WILLENSKRAFT	NOTIZEN	
WERT	10	12		
SPEZIALISIERUNG				

NEBENWERTE

INITIATIVE	BEWEGUNG	REAKTIONEN	LP AKTUELL	WP AKTUELL	GP AKTUELL
12	3	3			
RÜSTUNGSSCHUTZ	BEHINDERUNG	MAGIEABWEHR	LP MAX	WP MAX	GP MAX
2 (4)	0	12 (14)	20	24	4

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

WAFFEN

WAFFE	ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	SCHADEN / QS	EFFEKTE
Wanderstab A	8	9 (14*)		2hd, ANG +1, VER +2, Zauberfokus

*Kostet 1 WP

RÜSTUNG & SCHUTZ

TEIL	RS	PARADEN	BEH.	EFFEKTE
Wanderrobe A + Rune d. Pfeilschutzes B	2 (4)	--	0	RS 2, BE 0, Magiekunde als Verteidigung (1 WP); +2 RS gegen Fernangriffe

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #2

HINTERGRUND

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

TALENTE

TALENT	EFFEKTE, KOSTEN
Kampfruf	Kampf, Aktion, 1 WP. Interaktion: Verleihe Verbündeten in Hörweite für 1 Runde +QS auf Angriff oder Verteidigung. Der Bonus kann verteilt werden.
Intuitive Magie	Heilende Hand B
Intuitive Magie	Magischer Schild B
Intuitive Magie	Arkaner Pfeil A

H&H 2TE ABENTEURERBOGEN #3

LIRA & BEUTE

LIRA	BEUTE
50	

AUSRÜSTUNG

ORT	GEGENSTAND	EFFEKT
Waffenhand	Wanderstab A	2hd, ANG +1, VER +2, Zauberfokus
Schildhand	--	
Waffengurt	Reisegrimoire B	
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		
Köcher (max. 20)		
Kopf		
Ohren		
Hals		
Körper	Wanderrobe A + Rune d. Pfeilschutzes B	RS 2, BE 0, Magiekunde als Verteidigung (1 WP) +2 RS gegen Fernangriffe
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		
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 brechenden Schaden.	N
Astralprojektion C	2	1	Löse deinen Geist von deinem Körper und bewege dich mit bis zu 1 Meile pro Runde. Du kannst sehen und hören, aber nicht mit der physischen Welt interagieren. Magische Barrieren blockieren deinen Weg. Dauer 10 Minuten. Zu späte Rückkehr bedeutet den sofortigen Tod.	J
Behandeln C	2	1	Der Zauber entfernt blutend und heilt QS Lebenspunkte.	J
Blättersturm C	2	1	Alle Kreaturen in einem Bereich von QS × 2 Schritt Durchmesser erleiden «verwirrt».	J
Elementarschutz C	2	1	Für QS Runden erhält das Ziel +QS auf Verteidigung gegen das gewählte Element.	J
Heilende Hand B	2	1	Du heilst das Ziel um QS W10 Lebenspunkte.	N
Magischer Schild B	2	1	Der erste Angriff, der das Ziel trifft, wird vollständig negiert. Der Schild hält für 10 Minuten oder bis er ausgelöst wird.	N
Tiergestalt C	2	1	Verwandle in ein winziges Tier (Fisch, Krähe, Katze). Dauer QS Minuten. Du erhältst die passenden Bewegungsarten (Schwimmen, Klettern, Fliegen). Deine Werte bleiben unverändert. Du kannst keine Angriffe ausführen.	J
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
Magischer Lockruf	0	0	Du lockst harmlose Tiere in der Nähe an oder beruhigst sie leicht.	N
Magisches Gespür	0	0	Spüre die Richtung und Distanz zu einem bekannten Ort oder persönlichen Gegenstand.	N
Nützlicher Diener	0	0	Erschaffe einen einfachen magischen Helfer, der für die Wirkungsdauer genau eine einfache Tätigkeit ausführt.	N