

STURMFELS AKADEMIE



PASSENDE NAMEN

- ◇ *Kala*
- ◇ *Nedja*
- ◇ *Aszter*

... oder denke dir selbst einen Namen
für deine Heldin aus!

HINTERGRUND

Du gehörst zum Volk der Wagensänger. Deine Leute ziehen seit jeher als fahrende Kaufleute durchs Land, halten sich abseits der großen Städte und folgen aufs Geratewohl dem Zufall – in ihren Augen ein göttlicher Wille, der sie mal hierhin, mal dorthin verschlägt. Lange Zeit warst du damit zufrieden, doch in den letzten Monaten ist der Unwille, weiterhin einfach in den Tag hinein zu leben, in dir immer stärker geworden. Zum Glück hat die Tonsucherin, die deine Sippe auf ihrem unvorhersehbaren Weg durch die Welt führt, deinen inneren Zwiespalt wahrgenommen und korrekt gedeutet. Eines Tages rief sie dich zu sich und überreichte dir ein Kleinod, das dein Leben für immer verändern sollte: eine Bettlermünze ...

Deine Eigenart: Du bist neugierig und eigensinnig. Du kannst es nicht leiden, wenn dir jemand sagt, was du zu tun und zu lassen hast.

WARENLISTE

Fumur bietet dir in seiner Höhle stets die folgenden Waren zum Kauf an. Sein Angebot wird im Laufe der Geschichte wachsen und du erhältst dann entsprechende Kärtchen.

Ware	Preis	Auswirkung
Verbandsmaterial	4	Alle Proben auf <u>Heilkunde</u> : +1 .
Körperfarbe	6	Alle Proben auf <u>Einschüchtern</u> oder <u>Charme</u> : +1 Reroll.
Fackel	6	-Waffe (Schaden +1, Gegner erleiden 1 Deroll bei -Angriffen), Lichtquelle.
Glücksbringer	8	Alle Proben auf <u>Intuition</u> oder <u>Willenskraft</u> : +1 .
Götterfigürchen	8	Wirf bei jeder einen Würfel. Bei 7–8: Erhalte 1 zurück.
Dicke Wolldecke	8	Die Winterkälte beeinträchtigt dich weniger.
Augentropfen	10	Alle Proben auf <u>Wahrnehmung</u> : +1 Reroll. All deine -Angriffe: Jede gewürfelte 7 ist 2 wert.
Stabiler Ledergürtel	10	Dein -Höchstwert (sowie der aktuelle Wert) steigt um +2.
Robuste Kleidung	12	Alle -Angriffe gegen dich: Jede gewürfelte 5 ist 0 wert.
Werkzeugset	12	Alle Proben auf <u>Muskelkraft</u> oder <u>Fingerfertigkeit</u> : +2 Rerolls.
Wildlederstiefel	14	Alle Proben auf <u>Ausdauer</u> oder <u>Beweglichkeit</u> : +2 Rerolls.
Waffenpflegeset	16	All deine -Angriffe: +1 Schaden.
Taschenalmanach	20	Alle Proben auf <u>Wissen</u> oder <u>Naturkunde</u> : +2 .

DIE BARDIN VON DEN WAGENSÄNGERN

DEINE STÄRKEN

Du hast einen wachen Verstand, einen starken Willen und eine bezaubernde Singstimme, und du weißt all deine Talente auch einzusetzen. Dein Volk gilt als weltoffen und freundlich, aber naiv und sorglos. Doch wer dich näher kennenlernt, wird bald feststellen, dass du dich niemals unterkriegen lässt! Dir einen Wunsch abzuschlagen, fällt selbst hartgesottenen Miesepetern schwer.

WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du Konflikte zunächst lieber mit einer Aussprache aus der Welt zu schaffen versuchst, statt direkt zur Waffe zu greifen. Du kannst dich deiner Haut erwehren, aber die Kunst der Diplomatie liegt dir trotzdem mehr als das Blutvergießen.



Stärke:
miserabel



Seele:
gut



Geschick:
dürftig



Verstand:
gut



AUSRÜSTUNG



◇ Laute
(kein Effekt)

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇


◇

◇

◇

ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE


: Nahkampf

: Fernkampf

: Anzahl der Probenerfolge

: Lebenspunkte

: Glückspunkte

: Initiative

KR: Kampfrunde

VW: Verteidigungswert

Name: _____

Herkunft: Wagensängerin



14

Lebenspunkte



2

Glückspunkte

ADVENTURE
IN A BOX

Dritte Lektion

Spezialisierung

Auswirkung

Herz voller
Lieder und
Geschichten

Probe auf Naturkunde
oder Wissen:
Du erhältst +2 🎲.

Bereits
eingesetzt?

Prolog

Akt 1

Akt 2

Akt 3



Initiative

4

Nahkampf-
Verteidigung

1



Fernkampf-
Verteidigung

2



Stärke

Ausdauer

Einschüchtern

Muskelkraft

Nahkampf (👊)



Seele

Charme

Intuition

Machtbeugen

Willensstärke



Geschick

Beweglichkeit

Fernkampf (🏹)

Fingerfertigkeit

Heimlichkeit



Verstand

Heilkunde

Naturkunde

Wahrnehmung

Wissen

Waffe	Typ	Schaden	Eigenschaften

Vorteil	Auswirkung
Künstlerseele	Alle Proben auf <u>Charme</u> und <u>Fingerfertigkeit</u> : Du erhältst +2 Rerolls.

SCHLÜSSELWÖRTER



KUPFERMÜNZEN (🪙)

10

PROBENABLAUF

- ◇ **Probenwurf:** Wirf so viele Würfel, wie du ❤️ hast.
- ◇ **Derolls:** Würfele die X besten Würfel neu.
- ◇ **Rerolls:** Würfele bis zu X Würfel nach Wahl neu (je höchstens einmal).
- ◇ **Glückspunkte:** Gib beliebig oft 1 🎯 aus, um beliebig viele Würfel neu zu würfeln.
- ◇ **Spezialisierung:** Nutze sie einmal pro Akt, um zusätzliche Erfolge zu generieren.

STANDARDAKTIONEN IM KAMPF

- ◇ Bewegung
- ◇ Nahkampfangriff (👊)
- ◇ Sturmangriff (Bewegung & 👊, 1 Würfel weniger)
- ◇ Fernkampfangriff (🏹)