

STURMFELS AKADEMIE



PASSENDE NAMEN

- ◇ *Aras*
- ◇ *Hamil*
- ◇ *Tuleph*

... oder denke dir selbst einen Namen
für deinen Helden aus!

HINTERGRUND

Den Bewohnern der Splitterlande erscheint deine Heimat Aun-Mal, das Wüstenreich im fernen Süden des Kontinents, exotisch und geheimnisvoll. Wenn sich Angehörige deines Volkes in nördlichere Gefilde verirren, sind es meist Söhne und Töchter wohlhabender Kaufmannsdynastien oder alter Adelshäuser. Du hingegen kommst aus einer bescheidenen Familie, die mehr schlecht als recht in der Wüste lebt. Deine Begabung zur Magie fiel früh auf, doch gab es niemanden, der dich hätte lehren können, damit umzugehen. Daher haben deine Eltern alles daran gesetzt und viel auf sich genommen, um an die Bettlermünze zu kommen, damit du an der Sturmfels-Akademie lernen kannst.

Deine Eigenart: Du neigst dazu, am Ende deiner Sätze die Stimme zu haben, sodass andere oft fälschlicherweise denken, dass du unsicher bist oder eine Frage stellst.

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 (siehe Aufkleber), 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 .

DER MACHTBEUGER AUS AUN-MAL

DEINE STÄRKEN

Du besitzt ein angeborenes Talent dafür, eines der vier Elemente zu manipulieren: das Feuer. Deine selbständigen Übungen bringen dir Respekt und abergläubische Furcht gleichermaßen ein, aber ohne kundige Anleitung wird deine Gabe kaum je über reine Taschenspielererei hinauswachsen können.

WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du gern mit Fähigkeiten auftrumpfst, die anderen verschlossen sind. Magie ist ein mächtiger Verbündeter. Aber vergiss nie: Das Spiel mit dem Feuer ist nicht nur für deine Feinde gefährlich.



Stärke:
miserabel



Seele:
gut



Geschick:
gut



Verstand:
dürftig



AUSRÜSTUNG



◇ Haarspange aus Bronze
(kein Effekt)

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE



: Nahkampf



: Fernkampf



: Atempause



: Anzahl der Probenerfolge



: Feuerschuldpunkte



: Lebenspunkte



: Glückspunkte



: Initiative

KR: Kampfrunde

VW: Verteidigungswert

Name: _____

Herkunft: Aun-Mal



16

Lebenspunkte



3

Glückspunkte



3

Maximale
Feuerschuld

Dritte Lektion

Spezialisierung

Auswirkung

Geformt vom
Sand der Wüste

Probe auf Ausdauer
oder Intuition:
Du erhältst +2 🗡️.

Bereits
eingesetzt?

Prolog

Akt 1

Akt 2

Akt 3



Initiative

3

Nahkampf-
Verteidigung

2



Fernkampf-
Verteidigung

1



Stärke

Ausdauer

Einschüchtern

Muskelkraft

Nahkampf (🗡️)



Seele

Charme

Intuition

Machtbeugen

Willensstärke



Geschick

Beweglichkeit

Fernkampf (🏹)

Fingerfertigkeit

Heimlichkeit



Verstand

Heilkunde

Naturkunde

Wahrnehmung

Wissen

Waffe	Typ	Schaden	Eigenschaften
Feuerkugel	🏹	1	Reichweite 2, +1 Reroll, Feuerschaden, kostet 1 🔥.

Vorteil	Auswirkung
Machtbeugen: Feuer	Bei jeder 🔥: +3 🔥. Alternativer 🏹-Angriff: Feuerkugel (Probe: <u>Machtbeugen</u> statt <u>Fernkampf</u>).

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 (🏹)