

# STURMFELS AKADEMIE



## PASSENDE NAMEN

- ◇ *Zortea*
- ◇ *Besllak*
- ◇ *Graali*

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

# HINTERGRUND

Unzählige Reiche sind in deiner Heimat Tausendgrab, dem vielmaligen Schlachtfeld im ewigen Streit der Götter, bereits untergegangen. Die dabei entfesselte Magie hat dein Volk unwiderruflich verändert. Als „Wildlinge“ seid ihr verschrien. Andere betrachten euch als bloße Barbaren. Diese Brandmarkung trägst du mit Stolz, ebenso wie den Fluch in deinem Blut. Als neunfingrige *Pri-emdral* hältst du, seit du denken kannst, das Blutfieber in Schach, das dich mit wilder Wut erfüllen will, wann immer du Schmerzen hast. Den Platz an der Akademie hast du mit einer Bettlermünze erkauft, die deine *Fahamra* dir zum Geschenk machte, die Anführerin deines Stamms.

**Deine Eigenart:** Du vergisst gerne mal, zu blinzeln. Andere fühlen sich von dir angestarrt, auch wenn du das gar nicht so meinst.

# 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 JÄGERIN AUS TAUSENDGRAB

## DEINE STÄRKEN

Du bist stark und zäh, geschickt bei der Jagd und daran gewöhnt, dir dein Überleben hart zu erarbeiten. Auch wenn viele auf dein Volk herabsehen, kümmern ihre abfälligen Blicke dich nicht. Beleidigungen verletzen dich nicht, und sollte doch mal ein törichter Weichkopfling zu den Waffen greifen, wird er bald Bekanntschaft mit deinem hitzigen Blutfieber machen.

## WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du eine fähige Kämpferin sein möchtest, die sich bei Bedarf in ihre Rolle als Außenseiterin zurückziehen kann. Schöne Worte und wohlgefeilte Phrasen überlässt du lieber anderen, aber wenn es hart auf hart kommt, können deine Gefährten sich bedingungslos auf dich verlassen.



**Stärke:**  
gut



**Seele:**  
dürftig



**Geschick:**  
dürftig



**Verstand:**  
dürftig



# AUSRÜSTUNG



◇ Knochentalisman  
(kein Effekt)



## ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE

: Nahkampf

: Fernkampf

: Anzahl der Probenerfolge

: Blutfiebertpunkte

: Lebenspunkte

: Glückspunkte

: Initiative

**KR**: Kampfrunde

**VW**: Verteidigungswert

Name: \_\_\_\_\_

Herkunft: Tausendgrab



16

Lebenspunkte



2

Glückspunkte



3

Maximales Blutfieber

Dritte Lektion

Spezialisierung

Auswirkung

Überwinden der eigenen Natur

Probe auf Heimlichkeit oder Wahrnehmung: 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

Vorteil	Auswirkung
Segen des Uhlmar	Jedes Mal, wenn du LP verlierst: +1 🎲. Probe auf eine Stärke-Fertigkeit: -1 🎲, dann +1 🎲.

# 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 (🏹)