

STURMFELS AKADEMIE



PASSENDE NAMEN

- ◇ *Thea*
- ◇ *Rubina*
- ◇ *Helvi*

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

HINTERGRUND

Deinen Eltern gehören einige lukrative Goldschmieden und eine Edelsteinmine in den Stahlgipfeln, und trotz mangelnden Talents oder fehlender Leidenschaft schien es dir vorherbestimmt, eines Tages in ihre Fußstapfen zu treten. Als jedoch eine Söldnertruppe im Auftrag eines konkurrierenden Clans über einen eurer Handelstransporte herfallen wollte und dir die Axt eines recht inkompetenten Söldlings in die Hände fiel, wusstest du, dass dein Schicksal anderswo liegt. Deine Familie respektiert deinen Wunsch, das Waffenhandwerk zu erlernen, und schickte dich inkognito mit einer Bettlermünze in der Tasche in die Splitterlande, um nicht von den Intrigen des rivalisierenden Clans in Mitleidenschaft gezogen zu werden.

Deine Eigenart: Du hasst es, wenn andere auf dich herabblicken, und bemühst dich stets um eine erhöhte Position, um ihnen auf Augenhöhe zu begegnen.

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 SCHMIEDIN VON DEN STAHLGIPFELN

DEINE STÄRKEN

Du hast geschickte Hände und starke Arme. Viele unterschätzen dich, aber du bist dir deiner Fähigkeiten bewusst und kennst keine Angst. In der Hitze des Gefechts blühst du auf. Aufgrund deiner Herkunft kannst du allerdings auch gut mit anderen umgehen. Du bist sympathisch!

WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... wenn du dir nichts gefallen lässt und immer vorne mit dabei bist. Sei es in der Schlacht oder beim geselligen Beisammensein, auf dich können deine Freunde stets zählen – und deine Feinde sollten dich besser gut im Auge behalten.



Stärke:
gut



Seele:
gut



Geschick:
miserabel



Verstand:
dürftig



AUSRÜSTUNG



◇ Tagebuch
(kein Effekt)

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE

: Nahkampf

: Fernkampf

: Anzahl der Probenerfolge

: Lebenspunkte

: Glückspunkte

: Initiative

KR: Kampfrunde

VW: Verteidigungswert

Name: _____

Herkunft: **Stahlgipfel**



18

Lebenspunkte



3

Glückspunkte

ADVENTURE IN A BOX

Dritte Lektion

Spezialisierung

Auswirkung

Größe ist
nicht alles

Probe auf Einschüchtern
oder Muskelkraft:
Du erhältst +2 🎲.

Bereits
eingesetzt?

Prolog

Akt 1

Akt 2

Akt 3



Initiative

2

Nahkampf-
Verteidigung

1



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 |
|--------------|---|
| Zwergensinne | Alle Proben auf <u>Intuition</u> und <u>Wahrnehmung</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 (🏹)