

# STURMFELS AKADEMIE



## PASSENDE NAMEN

◇ *Cailu*

◇ *Gwyano*

◇ *Odhrain*

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

# HINTERGRUND

Du stammst aus einem Fischerdorf im nördlichen Klippbruch, und das Leben seiner überwiegend elfischen Bewohner dreht sich ausschließlich um das Meer. Das Meer ist langweilig! Endloses Wasser, vereinzelt mal ein Schiff, und das war's. Du hattest schon immer deinen eigenen Kopf und wolltest mehr von der Welt sehen, also bist du von zu Hause weggelaufen. Ehrliche Arbeit zahlt sich einfach nicht aus, also schlägst du dich eben so durch und packst Gelegenheiten im Zweifel auch mal kurzerhand beim Schopf. Bei deinen Taschendiebereien ist dir eine Bettlermünze in die Hände gefallen, und seit du weißt, was sie bedeutet, malst du dir deine Zukunft an der Akademie in schillernden Farben aus ...

**Deine Eigenart:** Du beendest ungewöhnlich viele deiner Sätze mit der Phrase: „... das kannst du dir nicht ausdenken“.

# 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.<br>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 DIEB AUS DEM KLIPPBRUCH

## DEINE STÄRKEN

Flinke Finger, flinke Füße und einen wachen Verstand – mehr brauchst du nicht, um deinen Platz in der Welt zu behaupten. Langfristiges Planen ist etwas für Feiglinge, du lebst eher im Moment und reagierst auf den Augenblick. Wenn du dich dabei auch mal selbst in die Bredouille bringst, kannst du dir trotzdem sicher sein, dass dir immer gerade noch rechtzeitig ein Ausweg einfällt!

## WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du ein Schlitzohr sein möchtest, das keine Chance jemals ungenutzt verstreichen lässt. Die Welt ist ein grausamer Ort und nichts führt so schnell ins Verderben wie Unschuld und Arglosigkeit. Um nicht übervorteilt zu werden, bist du lieber selbst derjenige, der andere übervorteilt.



**Stärke:**  
dürftig



**Seele:**  
dürftig



**Geschick:**  
gut



**Verstand:**  
gut





# AUSRÜSTUNG



◇ Schnitzmesser  
(kein Effekt)

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

◇

## ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE



: Nahkampf



: Fernkampf



: Anzahl der Probenerfolge



: Lebenspunkte



: Glückspunkte



: Initiative

**KR:** Kampfrunde

**VW:** Verteidigungswert

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

Herkunft: Klippbruch



12

Lebenspunkte



3

Glückspunkte

ADVENTURE  
IN A BOX

Dritte Lektion

Spezialisierung

Auswirkung

Waghalsiger  
Draufgänger

Probe auf Beweglichkeit  
oder Willensstärke:  
Du erhältst +2 🎲.

Bereits  
eingesetzt?

Prolog

Akt 1

Akt 2

Akt 3



Initiative

5

Nahkampf-  
Verteidigung

2



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                                                                                                                |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Überlebens-<br>künstler | Alle Proben auf <u>Heimlichkeit</u> :<br>+2 Rerolls. Alle Proben auf <u>Naturkunde</u><br>oder <u>Wissen</u> : +1 Reroll. |
|                         |                                                                                                                           |
|                         |                                                                                                                           |
|                         |                                                                                                                           |
|                         |                                                                                                                           |

# 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 (🏹)