STURMFELS AKADEMIE

PASSENDE NAMEN

- *Baras*
- *Ezpaldo*
- *Levibent*

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

HINTERGRUND

Als Findelkind wurdest du in jungen Jahren von Hand zu Hand gereicht. Dein Wohl schien keinem deiner vielen Ziehväter und -mütter sonderlich am Herzen zu liegen, und so hast du bald gelernt, für dich selbst zu sorgen. Als Handlanger mit allerlei Gelegenheitsanstellungen hieltest du dich in den weniger gut betuchten Vierteln der Stadt Hellhall über Wasser. Bewunderung hattest du stets für die Eidbrecher der Wohlhabenden übrig: gedungene Waffenknechte, die das Gesetz des Gottes Malkar mit blankem Stahl durchzusetzen wissen. Die Bettlermünze, die du dir mit deiner Arbeit verdient hast, soll dein Schlüssel werden, dich dereinst selbst einen Eidbrecher zu nennen!

Deine Eigenart: Du hast dir angewöhnt, stets dick aufzutragen, was deine Fähigkeiten angeht. Manchmal ist der Schein wichtiger als die Realität.

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 Heilkunde: +1 .
Körperfarbe	6	Alle Proben auf Einschüchtern oder Charme: +1 Reroll.
Fackel	6	-Waffe (Schaden +1, Gegner erleiden 1 Deroll bei -Angriffen), Lichtquelle.
Glücksbringer	8	Alle Proben auf Intuition oder Willenskraft: +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 Wahrnehmung: +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 Muskelkraft oder Fingerfertigkeit: +2 Rerolls.
Wildlederstiefel	14	Alle Proben auf Ausdauer oder Beweglichkeit: +2 Rerolls.
Waffenpflegeset	16	All deine -Angriffe: +1 Schaden.
Taschenalmanach	20	Alle Proben auf Wissen oder Naturkunde: +2 .

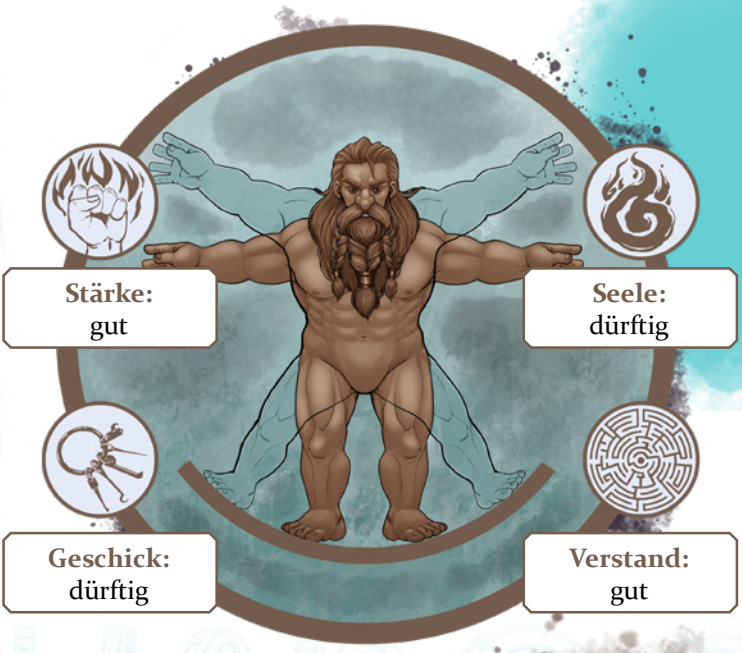
DAS FINDELKIND AUS DEN SPLITTERLANDEN

DEINE STÄRKEN

Du hast früh gelernt, dich auf dich selbst zu verlassen, und findest dich in jeder Lebenslage irgendwie zurecht. Du bist aufmerksam und weltgewandt – oder hältst dich zumindest dafür. Außerdem bist du dir nicht zu schade, kräftig anzupacken, wo es nötig ist.

WÄHLE DIESEN HELDEN, WENN ...

... du Schwierigkeiten hast, dich zu entscheiden. Lieber beherrschst du viele verschiedene Disziplinen ein kleines bisschen und verzichtest darauf, irgendwo der echte Spezialist zu sein. Egal, worum es geht, du kannst immer etwas Nützliches beisteuern.



AUSRÜSTUNG

- ◊ Klappspiegel
  (kein Effekt)
- ◊
- ◊
- ◊
- ◊
- ◊
- ◊
- ◊
- ◊
- ◊
- ◊
- ◊

ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE

: Nahkampf
: Fernkampf
: Anzahl der Probenerfolge
: Lebenspunkte
: Glückspunkte
: Initiative
KR: Kampfrunde
VW: Verteidigungswert

Name: _____ **Herkunft:** Splitterlande

14

Lebenspunkte

4

Glückspunkte

Initiative 4

Nahkampf-Verteidigung 1

Fernkampf-Verteidigung 2

ADVENTURE IN A BOX

Dritte Lektion

Spezialisierung	Auswirkung
Kind der Gassen	Probe auf Charme oder Fingerfertigkeit: Du erhältst +2 .

Bereits eingesetzt? Prolog ○ Akt 1 ○ Akt 2 ○ Akt 3 ○

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
Glückspilz	Jedes Mal, wenn du beim ersten Probenwurf genau 0 hast, würfele alle Würfel einmal kostenlos neu.

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 ( )