



COSMERE[®]

ROLLENSPIEL

SPIELERNAME

CHARAKTERNAME

Abena

STUFE

1

PFADE

Jäger (Bogenschütze)

ABSTAMMUNG

Mensch

KÖRPERLICH

STÄRKE 2	WIDERSTAND 15	GESCHWINDIGKEIT 3
GESUNDHEIT MAXIMUM 12	AKTUELL	ABWEHR 0

ERKENNEND

INTELLEKT 2	WIDERSTAND 13	WILLENSKRAFT 1
FOKUS MAXIMUM 3	AKTUELL	

GEISTIG

AUFMERKSAMKEIT 3	WIDERSTAND 14	AUSSTRAHLUNG 1
INVESTITUR MAXIMUM 0	AKTUELL 0	

2	ATHLETIK (STÄ)	○○○○○
3	DIEBESKUNST (GSW)	○○○○○
3	GEWANDHEIT (GSW)	○○○○○
3	HEIMLICHKEIT (GSW)	○○○○○
5	LEICHTE WAFFEN (GSW)	●●○○○
2	SCHWERE WAFFEN (STÄ)	○○○○○
	_____ (___)	○○○○○

1	DISZIPLIN (WIL)	○○○○○
1	EINSCHÜCHTERN (WIL)	○○○○○
2	HANDWERK (INT)	○○○○○
2	HEILEN (INT)	○○○○○
2	HERLEITEN (INT)	○○○○○
2	WISSEN (INT)	○○○○○
	_____ (___)	○○○○○

1	ANFÜHREN (AUS)	○○○○○
3	EINSICHT (AUF)	○○○○○
1	TÄUSCHEN (AUS)	○○○○○
4	ÜBERLEBEN (AUF)	●○○○○
1	ÜBERREDEN (AUS)	○○○○○
5	WAHRNEHMUNG (AUF)	●●○○○
	_____ (___)	○○○○○

HEBEKAPAZITÄT

200 Pfund

BEWEGUNG

30 Fuß

ERHOLUNGSWÜRFEL

1W6

SINNESREICHWEITE

20 Fuß, wenn beeinträchtigt

ZUSTÄNDE & VERLETZUNGEN

KOMPETENZEN

Alethi und Azisch: Du sprichst diese Sprachen und kennst automatisch grundlegende Fakten über ihre Kulturen. Du kannst Wissens-Proben ablegen, um dazu passende, eher ungewöhnliche Informationen abzurufen.

Kurzbögen: Erhalten Schnellzug.
Botanik: Du kannst viele Pflanzenarten automatisch erkennen und Wissens-Proben ablegen, um dazu passende, eher ungewöhnliche Informationen abzurufen.

WAFFEN

Kurzbogen

+5 gegen Körperlich (1W6 + 5 Schnittschaden)
• Zweihändig, Reichweite [80/320]
• **Schnellzug:** Du kannst diese Waffe als ▶ ziehen.

Unbewaffnet

+2 gegen Körperlich (3 Wuchtschaden)

Du beginnst das Spiel nicht mit einem Kurzspeer, aber hier sind dessen Werte, wenn du einen während des Abenteuers finden solltest:

Kurzspeer

+5 gegen Körperlich (1W8 + 5 Schnittschaden)
• Zweihändig, Nahkampf

TALENTE

Beute bestimmen

Wähle nach 1 Minute Vorbereitung einen Charakter den du wahrnehmen kannst oder dem du bereits einmal begegnet bist. Dieser Charakter wird deine Beute bis du diesen Effekt mit ▶ aufhebst oder eine neue Beute wählst.

Du erhältst Vorteil auf Proben, um deine Beute aufzuspüren, anzugreifen oder zu studieren (etwa durch die Aktion Vorteil erhalten).

Markierender Schuss

Aktivierung: ▶▶▶

Bewege dich um bis zu 5 Fuß und führe einen Fernkampfwaffenangriff gegen den Körperlichen Widerstand des Ziels aus. **Treffen** oder **Streifen:** Das Ziel wird deine Beute für dein Talent Beute bestimmen.



STURMLICHT™ KAMPAGNENSETTING

SPIELERNAME

CHARAKTERNAME

Abena

STUFE

1

PFADE

Jäger (Bogenschütze)

ABSTAMMUNG

Mensch

KÖRPERLICH

STÄRKE

2

WIDERSTAND

15

GESCHWINDIGKEIT

3

ERKENNEND

INTELLEKT

2

WIDERSTAND

13

WILLENSKRAFT

1

GEISTIG

AUFMERKSAMKEIT

3

WIDERSTAND

14

AUSSTRAHLUNG

1



ABENA (JÄGERIN)

ABENA SPIELEN

Abena ist eine sehr aufmerksame Person, die gut darin ist Gefahren zu erkennen, auf der Zerbrochenen Ebene zu überleben und sowohl im Nah-, als auch im Fernkampf glänzt.

In Szenen ohne Kampf oder während des Rasens solltest du eine verdächtige Person oder einen bekannten Feind auswählen und mit Beute bestimmen als deine Beute markieren. Du erhältst dann Vorteil auf alle Proben, die du ablegst, um deine Beute zu verfolgen oder anzugreifen!

Wenn du gegen einen neuen oder unerwarteten Feind kämpfst, versuche einen langsamen Zug zu nutzen und deine drei Aktionen für einen Markierenden Schuss zu investieren. Das ist ein Spezialangriff, der den Feind bei einem Treffer oder beim Streifen zu deiner Beute macht.

Sadeas Armeeuniform (Abwehr 0)
Kurbogen
Rucksack mit:
♦ Decke
♦ Feuerstein und Stahl
♦ Kleiner Kupfertopf
♦ Rationen (3 Mahlzeiten)
♦ Schleifstein
♦ Wasserflasche

DM 35

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Du hast deine Kindheit im Azisch-Reich verbracht und in dessen Hauptstadt Azimir gelebt. Du wurdest dazu erzogen, die komplizierte Bürokratie und das komplexe Rechtssystem deines Landes zu verehren, aber deine Arbeit als Gerichtsvollzieherin hat dich desillusioniert. Zu oft hast du gesehen, wie sich die Mächtigen hinter dem Gesetz versteckten, während unschuldige Menschen litten.

Auf der Suche nach einem neuen Leben reist du nach Osten in die Zerbrochene Ebene. Du hast einen Job als Kundschafterin angenommen und genießt es, die Hochebenen zu erkunden. Aber das Leben in den Kriegslagern kann brutal sein, und du hast beobachtet, dass die einfachen Bürger von Alethkar noch stärker unterdrückt werden als die in deiner Heimat.

AUFGABE

Hilf Menschen, die leiden.

HINDERNIS

Du stürzt dich in Situationen und vergisst deine eigene Sicherheit, wenn du anderen helfen kannst.

ZIELE

Verdiene dir Respekt als hochqualifizierte Kundschafterin. ○○○
○○○
○○○
○○○
○○○
○○○
○○○
○○○
○○○
○○○

BEZIEHUNGEN



COSMERE[®]

ROLLENSPIEL

SPIELERNAME

CHARAKTERNAME

Jomari

STUFE

1

PFADE

Agent (Dieb)

ABSTAMMUNG

Mensch

KÖRPERLICH

STÄRKE 1	WIDERSTAND 14	GESCHWINDIGKEIT 3
GESUNDHEIT MAXIMUM 11	AKTUELL	1 ABWEHR

ERKENNEND

INTELLEKT 1	WIDERSTAND 13	WILLENSKRAFT 2
FOKUS MAXIMUM 4	AKTUELL	

GEISTIG

AUFMERKSAMKEIT 2	WIDERSTAND 15	AUSSTRAHLUNG 3
INVESTITUR MAXIMUM 0	AKTUELL 0	

1	ATHLETIK (STÄ)	○○○○○
4	DIEBESKUNST (GSW)	●○○○○
4	GEWANDHEIT (GSW)	●○○○○
3	HEIMLICHKEIT (GSW)	○○○○○
4	LEICHTE WAFFEN (GSW)	●○○○○
1	SCHWERE WAFFEN (STÄ)	○○○○○
	_____ (___)	○○○○○

2	DISZIPLIN (WIL)	○○○○○
2	EINSCHÜCHTERN (WIL)	○○○○○
1	HANDWERK (INT)	○○○○○
1	HEILEN (INT)	○○○○○
1	HERLEITEN (INT)	○○○○○
1	WISSEN (INT)	○○○○○
	_____ (___)	○○○○○

3	ANFÜHREN (AUS)	○○○○○
3	EINSICHT (AUF)	●○○○○
4	TÄUSCHEN (AUS)	●○○○○
2	ÜBERLEBEN (AUF)	○○○○○
3	ÜBERREDEN (AUS)	○○○○○
2	WAHRNEHMUNG (AUF)	○○○○○
	_____ (___)	○○○○○

HEBEKAPAZITÄT

200 Pfund

BEWEGUNG

30 Fuß

ERHOLUNGSWÜRFEL

1W6

SINNESREICHWEITE

10 Fuß, wenn beeinträchtigt

ZUSTÄNDE & VERLETZUNGEN

KOMPETENZEN

Alethi und Reschi: Du sprichst diese Sprachen und kennst automatisch grundlegende Fakten über ihre Kulturen. Du kannst Wissens-Proben ablegen, um dazu passende, eher ungewöhnliche Informationen abzurufen.

Messer: Erhalte Nebenhand + Wurfwaffe [20/60].

WAFFEN

Messer

- +4 vs. Körperlich (1W4 + 4 Schnittschaden)
- Diskret, Nahkampf
- **Wurfwaffe [20/60]:** Kann auf ein Ziel geworfen werden. Innerhalb von 20 Fuß, oder innerhalb von 60 Fuß mit Nachteil.
- **Nebenhand:** Führe einen Nebenhandangriff für 1 Fokus und ► aus.

Unbewaffnet


+1 gegen Körperlich (2 Wuchtschaden)

TALENTE

Opportunist

Einmal pro Runde kannst du einen Plotwürfel erneut würfeln. Der ursprüngliche Wurf hat keine Wirkung und du musst das neue Ergebnis verwenden.

Unter der Gürtellinie

Aktivierung: ►
Wenn du eine Hand frei hast, kannst du 1 Fokus ausgeben, um einen unbewaffneten Angriff mit Diebeskunst gegen den Erkennenden Widerstand eines Gegners deiner Größe oder kleiner auszuführen, wodurch auch der Einsatz erhöht wird.
Treffer: Das Ziel wird bis zum Ende seines nächsten Zuges Betäubt. **Treffer oder Streiftreffer:** Gib  aus, um dem Ziel einen Gegenstand zu stehlen, den es nicht in der Hand hält oder benutzt (nach Ermessen der SL).



STURMLICHT™ KAMPAGNENSETTING

SPIELERNAME

CHARAKTERNAME

Jomari

STUFE

1

PFADE

Agent (Dieb)

ABSTAMMUNG

Mensch

KÖRPERLICH

STÄRKE

1

WIDERSTAND

14

GESCHWINDIGKEIT

3

ERKENNEND

INTELLEKT

1

WIDERSTAND

13

WILLENSKRAFT

2

GEISTIG

AUFMERKSAMKEIT

2

WIDERSTAND

15

AUSSTRAHLUNG

3



JOMARI (AGENT)

JOMARI SPIELEN

Jomari ist ein flinker, reddegewandter Dieb, der ein Händchen dafür hat, sich aus Schwierigkeiten herauszuwinden. Er ist bei den Brückenmannschaften gelandet und sucht nach einem Weg, um zu fliehen.

Mit deinem Talent Opportunist hast du mehr Glück als andere Charaktere. Wenn du mutige oder riskante Aktionen unternimmst, frag die SL, ob du „den Einsatz erhöhen“ kannst. Wenn das Ergebnis eine Komplikation mit sich bringt, kannst du jederzeit erneut würfeln.

Unter der Gürtellinie ist eine großartige Aktion mit der du deine Gegner Betäubt halten kannst. Dieser Angriff erhöht automatisch den Einsatz; bei einer Gelegenheit kannst du ihnen die Tasche leeren oder etwas von ihrem Gürtel nehmen. (Ein Betäubter erhält zwei ► weniger und keine ◀ in seinem Zug.)

Da du die Kompetenz Messer hast, kannst du 1 Fokus (statt 2) ausgeben, um einen Nebehandangriff auszuführen. Du musst weiterhin ► aufwenden und einen weiteren Angriffswurf ablegen zu können. Zweimal 1W4 + 4 Schnittschaden in einem Zug verursachen zu können, kann sehr effektiv sein.

RÜSTUNG & AUSTRÜSTUNG

Lederweste der Brückenmannschaft (Abwehr 1)
Zwei verborgene Messer
Dietrich (Vorteil bei Diebeskunst-Proben zum Knacken von Schlössern, bricht bei ✨)
Halskette aus Panzerperlen (persönlicher Gegenstand)

DM 3

AUFGABE

Beweise, dass du trotz deiner bescheidenen Vergangenheit ein großes Schicksal zu erfüllen hast.

HINDERNIS

Du bist impulsiv und kannst Autoritäten nicht ausstehen.

ZIELE

Erlange deine Freiheit oder entfliehe der Brückenmannschaft. ○○○

_____ ○○○

_____ ○○○

_____ ○○○

_____ ○○○

_____ ○○○

_____ ○○○

_____ ○○○

_____ ○○○

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Du bist auf den Reschi-Inseln aufgewachsen und hast von Abenteuern geträumt, also hast du dich als blinder Passagier auf ein Händlerschiff geschlichen. Nur das stehlend, was du brauchtest, hast du dich zur Zerbrochenen Ebene begeben, um nach Gelegenheiten zu suchen. Aber als du die falsche Hellheit bestohlen hast, wurdest du zu den Brückenmannschaften überstellt.

Du sehnst dich verzweifelt nach Freiheit, aber dich aus deiner Situation freizukaufen würde 200 DM kosten. Nun suchst du nach Fluchtmöglichkeiten, damit du wieder zum Helden deiner eigenen Geschichte werden kannst.

Du fühlst dich den anderen Mitgliedern von Brücke Neun verbunden, darunter Doral (ein älterer Mann), Aran (ein Jugendlicher wie du), Khes (ein ehemaliger Speerkämpfer) und Vedd (ein Veteran mittleren Alters).

BEZIEHUNGEN



COSMERE[®]

ROLLENSPIEL

SPIELERNAME

CHARAKTERNAME

Palinor

STUFE

1

PFADE

Anführer (Recke)

ABSTAMMUNG

Mensch

KÖRPERLICH

STÄRKE 3	WIDERSTAND 15	GESCHWINDIGKEIT 2
GESUNDHEIT MAXIMUM 13	AKTUELL	ABWEHR 2

ERKENNEND

INTELLEKT 1	WIDERSTAND 13	WILLENSKRAFT 2
FOKUS MAXIMUM 4	AKTUELL	

GEISTIG

AUFMERKSAMKEIT 1	WIDERSTAND 14	AUSSTRAHLUNG 3
INVESTITUR MAXIMUM 0	AKTUELL 0	

4	ATHLETIK (STÄ)	●○○○○
2	DIEBESKUNST (GSW)	○○○○○
2	GEWANDHEIT (GSW)	○○○○○
2	HEIMLICHKEIT (GSW)	○○○○○
2	LEICHTE WAFFEN (GSW)	○○○○○
5	SCHWERE WAFFEN (STÄ)	●●○○○
	_____ (___)	○○○○○

2	DISZIPLIN (WIL)	○○○○○
2	EINSCHÜCHTERN (WIL)	○○○○○
1	HANDWERK (INT)	○○○○○
1	HEILEN (INT)	○○○○○
1	HERLEITEN (INT)	○○○○○
1	WISSEN (INT)	○○○○○
	_____ (___)	○○○○○

5	ANFÜHREN (AUS)	●●○○○
1	EINSICHT (AUF)	○○○○○
3	TÄUSCHEN (AUS)	○○○○○
1	ÜBERLEBEN (AUF)	○○○○○
3	ÜBERREDEN (AUS)	○○○○○
1	WAHRNEHMUNG (AUF)	○○○○○
	_____ (___)	○○○○○

HEBEKAPAZITÄT

500 Pfund

BEWEGUNG

25 Fuß

ERHOLUNGSWÜRFEL

1W6

SINNESREICHWEITE

10 Fuß, wenn beeinträchtigt

ZUSTÄNDE & VERLETZUNGEN

KOMPETENZEN

Alethi und Lauscher: Du sprichst diese Sprachen und kennst automatisch grundlegende Fakten über ihre Kulturen. Du kannst Wissens-Proben ablegen, um dazu passende, eher ungewöhnliche Informationen abzurufen.

Langspeere: Erhalte Defensiv.

WAFFEN

Langspeer

- +5 vs. Körperlich (1W8 + 5 Schnittschaden)
- Zweihändig, Nahkampf; Nahkampfreichweite 10 Fuß
- *Defensiv:* Du kannst die Aktion Wappnen ohne Deckung nutzen.

Unbewaffnet

- +4 gegen Körperlich (1W4 + 4 Wuchtschaden)

TALENTE

Entschlossener Befehl

Aktivierung: ▶

Gib 1 Fokus aus, um einen Verbündeten innerhalb von 20 Fuß auszuwählen, den du beeinflussen kannst. Wenn dieser das nächste Mal vor dem Ende seines nächsten Zugs eine Probe ablegt, kann er deinen Kommando-Würfel (1W4) zusammen mit den anderen Würfeln für diese Probe werfen. Nach dem Würfeln kann er einen Würfelwurf aus dieser Probe auswählen und den Kommando-Würfel zu diesem Wurf addieren.

Kampfkoordination

Aktivierung: ▶

Nachdem du die Aktion Angreifen benutzt hast, benutze Entschlossener Befehl mit ▶. Wenn dein Angriff nicht getroffen hat, musst du nicht den üblichen Fokus für Entschlossener Befehl ausgeben.



STURMLICHT™ KAMPAGNENSETTING

SPIELERNAME

CHARAKTERNAME

Palinor

STUFE

1

PFADE

Anführer (Recke)

ABSTAMMUNG

Mensch

KÖRPERLICH

STÄRKE

3

WIDERSTAND

15

GESCHWINDIGKEIT

2

ERKENNEND

INTELLEKT

1

WIDERSTAND

13

WILLENSKRAFT

2

GEISTIG

AUFMERKSAMKEIT

1

WIDERSTAND

14

AUSSTRAHLUNG

3



PALINOR (ANFÜHRER)

PALINOR SPIELEN

Palinor ist ein geradliniger (wenn auch manchmal übereifriger) Held. Er ist kein Gelehrter, aber er behauptet sich gut im Kampf und in Gesprächen.

Nutze innerhalb und außerhalb des Kampfes häufig deine Fähigkeit Entschlossener Befehl und spiele ein paar Worte des Rates oder der Ermutigung aus. Das Ziel erhält einen zusätzlichen W4, den es mit dem Rest der Fertigungsprobe würfeln kann. Sollte es sich um einen Angriff handeln, kann das Ziel den W4 zu seinem W20 oder seinem Schaden addieren, nachdem die Würfelergebnisse feststehen.

Mit Kampfkoordination kannst du Entschlossener Befehl kostenlos einsetzen, wenn du mit einem Angriff nicht triffst oder nur streifst.

Deine Langspeer hat eine zusätzliche Nahkampfreichweite von 5 Fuß, sodass du nicht nur angrenzende Gegner angreifen kannst. Nutze die Eigenschaft Defensiv optimal, indem du die Aktion Wappnen einsetzt, um Gegnern Nachteil bei Angriffen auf dich zu verschaffen.

Außerhalb des Kampfes verfügst du über ausgeprägte soziale Fertigkeiten, darunter Anführen. Nutze diese anstelle von Überreden, um NSC zu inspirieren, Untergebene zu befehligen oder Aufmerksamkeit auf dich zu lenken.

RÜSTUNG & AUSTRÜSTUNG

Brustplatte (Abwehr 2)

Langspeer

Rucksack mit verschiedenen Vorräten:

- ♦ Fläschchen mit Öl und Tuch (zum Reinigen von Waffen)
- ♦ Paradeuniform
- ♦ Rationen (3 Mahlzeiten)
- ♦ Schlafsack
- ♦ Schleifstein
- ♦ Wasserflasche
- ♦ Zeichnung deiner Eltern und Geschwister

DM 35

AUFGABE

Bekämpfe Ungerechtigkeit, indem du andere dazu inspirierst, ihr Bestes zu geben.

HINDERNIS

Deine hohen moralischen Standards können als Arroganz oder Inflexibilität missverstanden werden.

ZIELE

Zum Sergeanten befördert werden. ○○○

_____ ○○○

_____ ○○○

_____ ○○○

_____ ○○○

_____ ○○○

_____ ○○○

_____ ○○○

_____ ○○○

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Als vorbildlicher Bürger von Alethkar bist du aus der fernen Stadt Tomat, wo deine Eltern als Händler tätig waren, in die Zerbrochene Ebene gereist. Seit einem Jahr dienst du in der Armee von Großprinz Sadeas. Du bist ein passabler Kämpfer und hast eine Menge Erfahrung mit den Parschendi gesammelt und sogar ein paar Brocken ihrer Sprache gelernt.

Kürzlich wurdest du zum Truppführer ernannt. Du bist deinen Kameraden sehr verbunden, dienst aber derzeit unter einem besonders grausamen Hellaugen-Hauptmann namens Selinar. Vorerst erträgst du seine kleinliche Tyrannei, während du auf eine Versetzung in einen anderen Zug hinarbeitest. Du hast mehr Sympathie für Eliah Matal, eine Gelehrte und Archäologin, die darum gebeten hat, dass du dieser Mission zugeteilt wirst.

BEZIEHUNGEN



COSMERE[®]

ROLLENSPIEL

SPIELERNAME

CHARAKTERNAME

Talani

STUFE

1

PFADE

Gesandter (Diplomat)

ABSTAMMUNG

Mensch

KÖRPERLICH

STÄRKE 3	WIDERSTAND 14	GESCHWINDIGKEIT 1
GESUNDHEIT MAXIMUM 13	AKTUELL	ABWEHR 0

ERKENNEND

INTELLEKT 2	WIDERSTAND 14	WILLENSKRAFT 2
FOKUS MAXIMUM 4	AKTUELL	

GEISTIG

AUFMERKSAMKEIT 2	WIDERSTAND 14	AUSSTRAHLUNG 2
INVESTITUR MAXIMUM 0	AKTUELL 0	

- 3** ATHLETIK (STÄ) ○○○○○
- 1** DIEBESKUNST (GSW) ○○○○○
- 1** GEWANDHEIT (GSW) ○○○○○
- 1** HEIMLICHKEIT (GSW) ○○○○○
- 1** LEICHTE WAFFEN (GSW) ○○○○○
- 3** SCHWERE WAFFEN (STÄ) ○○○○○
- _____ (___) ○○○○○

- 4** DISZIPLIN (WIL) ●○○○○
- 2** EINSCHÜCHTERN (WIL) ○○○○○
- 2** HANDWERK (INT) ○○○○○
- 2** HEILEN (INT) ○○○○○
- 2** HERLEITEN (INT) ○○○○○
- 3** WISSEN (INT) ●○○○○
- _____ (___) ○○○○○

- 3** ANFÜHREN (AUS) ●○○○○
- 2** EINSICHT (AUF) ○○○○○
- 2** TÄUSCHEN (AUS) ○○○○○
- 2** ÜBERLEBEN (AUF) ○○○○○
- 3** ÜBERREDEN (AUS) ●○○○○
- 2** WAHRNEHMUNG (AUF) ○○○○○
- _____ (___) ○○○○○

HEBEKAPAZITÄT

500 Pfund

BEWEGUNG

25 Fuß

ERHOLUNGSWÜRFEL

1W6

SINNESREICHWEITE

10 Fuß, wenn beeinträchtigt

ZUSTÄNDE & VERLETZUNGEN

KOMPETENZEN

Alethi und Lauscher: Du sprichst diese Sprachen und kennst automatisch grundlegende Fakten über ihre Kulturen. Du kannst Wissens-Proben ablegen, um dazu passende, eher ungewöhnliche Informationen abzurufen.

Religion: Du kennst grundlegende Fakten und kannst Wissens-Proben ablegen, um dazu passende, eher ungewöhnliche Informationen abzurufen.

Unbewaffnet: Erhält Schwung und Nebenhand.

WAFFEN

Unbewaffnet

+3 vs. Körperlich (1W4 + 3 Wuchtschaden)

- **Schwung:** Erhalte Vorteil auf Angriffe, wenn du dich in diesem Zug mindestens 10 Fuß in gerader Linie auf dein Ziel zubewegt hast.
- **Nebenhand:** Führe einen Nebenhand-Angriff für 1 Fokus und ► aus.

TALENTE

Mitreißende Ausstrahlung

Aktivierung: ►

Wähle einen Verbündeten, den du beeinflussen kannst. Er wird Entschlossen, bis er von diesem Zustand profitiert oder bis die Szene endet.

Standhafte Herausforderung

Aktivierung: ►

Gib 1 Fokus aus, um eine Disziplin-Probe gegen den Geistigen Widerstand eines Gegners abzulegen, den du beeinflussen kannst. **Erfolg:** Das Ziel wird Desorientiert und erhält bis zum Ende seines nächsten Zugs Nachteil auf Proben gegen dich.



STURMLICHT™ KAMPAGNENSETTING

SPIELERNAME

CHARAKTERNAME

Talani

STUFE

1

PFADE

Gesandter (Diplomat)

ABSTAMMUNG

Mensch

KÖRPERLICH

STÄRKE

3

WIDERSTAND

14

GESCHWINDIGKEIT

1

ERKENNEND

INTELLEKT

2

WIDERSTAND

14

WILLENSKRAFT

2

GEISTIG

AUFMERKSAMKEIT

2

WIDERSTAND

14

AUSSTRAHLUNG

2



TALANI (GESANDTE)

TALANI SPIELEN

Talani ist ein vielseitiger Charakter, der in verschiedenen Situationen hilfreich sein kann. Als Feuerin (ein mönchsähnliches Mitglied des Klerus) wird sie von den meisten Menschen geschätzt.

Setze im und außerhalb des Kampfes häufig deine Standhafte Herausforderung ein. Wenn ein Entschlossener Charakter an einer Probe scheitert, kann er eine Gelegenheit zum Ergebnis hinzufügen (und muss dann den Zustand Entschlossen beenden).

Deine Standhafte Herausforderung kann Feinde Desorientieren, was bedeutet, dass sie keine Reaktionen einsetzen können, ihre Sinne als beeinträchtigt gelten und sie Nachteil auf Wahrnehmungs-Proben erhalten.

Dank deiner Kompetenz in Unbewaffnet haben deine Schläge und Tritte die Eigenschaften Schwung und Nebenhand. Bewege dich mindestens 10 Fuß auf dein Ziel zu, bevor du angreifst, um Vorteil zu erhalten. Danach kannst du einen weiteren Angriff ausführen, indem du 1 Fokus und ► ausgibst.

Schließlich bedeutet deine Kompetenz in Religion, dass du automatisch viel über Religion weißt und obskure Fakten abrufen kannst.

RÜSTUNG & AUSTRÜSTUNG

Feuerer-Kleidung (Abwehr 0): *Vorzeigbar*
 Antiseptikum (schwach, 5 Dosen): Nach einer kurzen Rast kannst du 1 Dosis auf einen Charakter (auch dich selbst) auftragen, um 1W6 Gesundheit wiederherzustellen.
 Tasche mit verschiedenen Utensilien:

- ♦ Feder und Tinte
- ♦ Flöte
- ♦ Handspiegel
- ♦ Leere Flasche
- ♦ Papier (5 Blatt)

DM

AUFGABE

Finde einen Weg um Frieden zwischen Menschen und Lauschern zu stiften.

HINDERNIS

Du hast Angst, als Abwechlerin gebrandmarkt zu werden, wenn du deine wahren Gefühle über den Krieg offen zeigst.

ZIELE

Erfahre mehr über das Volk der Lauscher. ○○○
 _____ ○○○
 _____ ○○○
 _____ ○○○
 _____ ○○○
 _____ ○○○
 _____ ○○○
 _____ ○○○
 _____ ○○○

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Als Feuerin hast du dein Leben der Vorin-Kirche gewidmet und ein Gelübde der Armut und Hingabe abgelegt. Du wurdest der Familie von Hellheit Eliah Matal zugewiesen und bist mit ihr zur Zerbrochenen Ebene gereist, wo die Armeen der Alethi ihren Rachepakt gegen die Parschendi erfüllen. Deine Ausbildung ermöglicht es dir sowohl Soldaten im Kampf, als auch Gelehrte in ihren Forschungen anzuleiten.

Du schätzt die Gelegenheit, der Kirche zu dienen und gleichzeitig beide Seiten deiner eigenen Identität zu erkunden, aber du hast die Kultur der Lauscher studiert und fragst dich, warum sie besiegt werden müssen. Während deine Religion militärische Triumphe verherrlicht, betest du insgeheim dafür, dass der Krieg im Frieden endet.

BEZIEHUNGEN



COSMERE[®]

ROLLENSPIEL

SPIELERNAME

CHARAKTERNAME

Vedd

STUFE

1

PFADE

Krieger (Soldat)

ABSTAMMUNG

Mensch

KÖRPERLICH

STÄRKE 3	WIDERSTAND 15	GESCHWINDIGKEIT 2
GESUNDHEIT MAXIMUM 13	AKTUELL	1 ABWEHR

ERKENNEND

INTELLEKT 1	WIDERSTAND 14	WILLENSKRAFT 3
FOKUS MAXIMUM 5	AKTUELL	

GEISTIG

AUFMERKSAMKEIT 2	WIDERSTAND 13	AUSSTRAHLUNG 1
INVESTITUR MAXIMUM 0	AKTUELL 0	

4	ATHLETIK (STÄ)	●○○○○
2	DIEBESKUNST (GSW)	○○○○○
2	GEWANDHEIT (GSW)	○○○○○
2	HEIMLICHKEIT (GSW)	○○○○○
2	LEICHTE WAFFEN (GSW)	○○○○○
5	SCHWERE WAFFEN (STÄ)	●●○○○
	_____ (___)	○○○○○

3	DISZIPLIN (WIL)	○○○○○
4	EINSCHÜCHTERN (WIL)	●○○○○
1	HANDWERK (INT)	○○○○○
1	HEILEN (INT)	○○○○○
1	HERLEITEN (INT)	○○○○○
1	WISSEN (INT)	○○○○○
	_____ (___)	○○○○○

1	ANFÜHREN (AUS)	○○○○○
2	EINSICHT (AUF)	○○○○○
1	TÄUSCHEN (AUS)	○○○○○
2	ÜBERLEBEN (AUF)	○○○○○
1	ÜBERREDEN (AUS)	○○○○○
3	WAHRNEHMUNG (AUF)	●○○○○
	_____ (___)	○○○○○

HEBEKAPAZITÄT

500 Pfund

BEWEGUNG

25 Fuß

ERHOLUNGSWÜRFEL

1W8

SINNESREICHWEITE

10 Fuß, wenn beeinträchtigt

ZUSTÄNDE & VERLETZUNGEN

KOMPETENZEN

Alethi und Herdazianisch: Du sprichst diese Sprachen und kennst automatisch grundlegende Fakten über ihre Kulturen. Du kannst Wissens-Proben ablegen, um dazu passende, eher ungewöhnliche Informationen abzurufen.

Hämmer: Erhalte Schwung.

Langspeere: Erhalte Defensiv.

Militärisches Leben: Du kannst grundlegende Fakten abrufen und Wissens-Proben ablegen, um dich an obskure Informationen zu erinnern.

WAFFEN

Unbewaffnet

+4 vs. Körperlich (1W4 + 4 Wuchtschaden)

Du beginnst das Spiel nicht mit einem Kurzspeer oder Hammer, aber hier sind dessen Werte, wenn du einen während des Abenteuers finden solltest:

Hammer

+5 gegen Körperlich (1W10 + 5 Wuchtschaden)

- Zweihändig, Nahkampf
- *Schwung:* Erhalte Vorteil auf Angriffe, wenn du dich in diesem Zug mindestens 10 Fuß in gerader Linie auf dein Ziel zubewegt hast.

Langspeer

+5 gegen Körperlich (1W8 + 5 Schnittschaden)

- Zweihändig, Nahkampf; Nahkampfreichweite 10 Fuß
- *Defensiv:* Du kannst die Aktion Wappnen ohne Deckung nutzen.

TALENTE

Wächter-Haltung

Aktivierung: ►

In dieser Haltung reduzierst du die Fokuskosten deiner Reaktionen Ausweichen und Gelegenheitsangriff um -1. Zusätzlich kannst du eine andere dir bekannte Haltung als ► einnehmen.

Kampftraining

Einmal pro Runde kannst du, wenn du mit einem Waffenangriff verfehlt, ein Ziel streifen, ohne Fokus zu verbrauchen.

Wenn du dieses Talent erwirbst, erhältst du zusätzlich eine Waffenkompetenz und eine Rüstungskompetenz deiner Wahl (Hammer und Brustplatte) sowie die Kulturkompetenz Militärisches Leben.



STURMLICHT™ KAMPAGNENSETTING

SPIELERNAME

CHARAKTERNAME

Vedd

STUFE

1

PFADE

Krieger (Soldat)

ABSTAMMUNG

Mensch

KÖRPERLICH

STÄRKE

3

WIDERSTAND

15

GESCHWINDIGKEIT

2

ERKENNEND

INTELLEKT

1

WIDERSTAND

14

WILLENSKRAFT

3

GEISTIG

AUFMERKSAMKEIT

2

WIDERSTAND

13

AUSSTRAHLUNG

1



VEDD (KRIEGER)

VEDD SPIELEN

Vedd ist ein Veteran, der nichts mehr zu verlieren hat. In sozialen und Erkundungsszenen übernimmt Vedd normalerweise nicht die Führung, aber seine Fertigkeiten in Einschüchtern und Wahrnehmung sind überdurchschnittlich. Vedd glänzt vor allem im Nahkampf.

Vedd hat viel Kraft, beginnt das Abenteuer aber ohne Waffen. Such vorrangig nach einer schweren Waffe, wie einem Langspeer oder einem Langschwert. Ein schweres Holzstück kann als improvisierter Hammer dienen, bricht aber bei einer Komplikation.

Verwende zu Beginn eines Kampfes ▶, um in die Wächter-Haltung zu wechseln. Für den Rest des Kampfes kannst du die Reaktionen ausweichen und Gelegenheitsangriff nutzen, ohne dafür Fokus aufwenden zu müssen.

Wenn du einen Angriff verfehlst, kannst du dank deines Kampfttrainings kostenlos streifen und die Schadenswürfel deiner Waffe (aber nicht deinen Modifikator) als Schaden verursachen.

Denk daran, dass du die Aktion Erholen (▶▶) einsetzen kannst. Es dauert etwas, aber erlaubt dir, 1W8 Gesundheit und/oder Fokus zurückzugewinnen.

RÜSTUNG & AUSTRÜSTUNG

Lederweste der Brückenmannschaft (Abwehr 1)
Flasche Alkohol (Hornesserweißer)
Handgezeichnete Karte von Sadeas Kriegslager.

Dieser Charakter beginnt ohne Waffe.

DM 3

AUFGABE

Finde Bedeutung in Schicksalsschlägen, indem du anderen hilfst, die noch weniger Glück haben als du.

HINDERNIS

Du wirst nur langsam wütend, kannst aber die Kontrolle verlieren, wenn du deiner Wut nachgibst.

ZIELE

Hilf deiner Brückenmannschaft. ○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Du bist ein in Ungnade gefallener Alethi-Soldat, der nun in einer Brückenmannschaft Dienst tun muss. Nur ein Mitglied der Mannschaft hat länger gedient als du, und du hast dich mit deinem Schicksal abgefunden, die Brücken nie verlassen zu können.

Du bist kurz davor, die Hoffnung aufzugeben, dass sich die Dinge jemals verbessern könnten. Aber du hast kürzlich einem jüngeren Brückenmann dabei geholfen aus dem Kriegslager zu fliehen, was dich daran erinnert hat, wer du einst warst. Seitdem siehst du ab und zu ein seltsames Licht an dir vorbeiflitzen. In diesen Momenten fühlst du dich stärker und selbstbewusster.

Du fühlst dich für andere Mitglieder deiner Mannschaft verantwortlich, darunter einen älteren Mann namens Doral und einen jungen Reschi namens Jomari.

BEZIEHUNGEN

Du hast die Aufmerksamkeit eines seltsamen Sprengsels auf dich gezogen. Du hast es noch nie richtig gesehen, aber du hast das Gefühl, dass es (als Lichtstreifen) in Momenten erscheint, in denen deine Gedanken oder Aktionen heldenhaft und selbstaufopfernd sind.



COSMERE[®]

ROLLENSPIEL

SPIELERNAME

CHARAKTERNAME

Zynda

STUFE

1

PFADE

Gelehrter (Strategie)

ABSTAMMUNG

Mensch

KÖRPERLICH

STÄRKE 1	WIDERSTAND 13	GESCHWINDIGKEIT 2
GESUNDHEIT MAXIMUM 11	AKTUELL	ABWEHR

ERKENNEND

INTELLEKT 3	WIDERSTAND 16	WILLENSKRAFT 3
FOKUS MAXIMUM 5	AKTUELL	

GEISTIG

AUFMERKSAMKEIT 2	WIDERSTAND 13	AUSSTRAHLUNG 1
INVESTITUR MAXIMUM 0	AKTUELL 0	

- 1 ATHLETIK (STÄ) ○○○○○
- 2 DIEBESKUNST (GSW) ○○○○○
- 2 GEWANDHEIT (GSW) ○○○○○
- 2 HEIMLICHKEIT (GSW) ○○○○○
- 3 LEICHTE WAFFEN (GSW) ●○○○○
- 1 SCHWERE WAFFEN (STÄ) ○○○○○
- _____ (___) ○○○○○

- 3 DISZIPLIN (WIL) ○○○○○
- 3 EINSCHÜCHTERN (WIL) ○○○○○
- 4 HANDWERK (INT) ●○○○○
- 4 HEILEN (INT) ●○○○○
- 4 HERLEITEN (INT) ●○○○○
- 6 WISSEN (INT) ●●●○○
- _____ (___) ○○○○○

- 1 ANFÜHREN (AUS) ○○○○○
- 2 EINSICHT (AUF) ○○○○○
- 1 TÄUSCHEN (AUS) ○○○○○
- 2 ÜBERLEBEN (AUF) ○○○○○
- 1 ÜBERREDEN (AUS) ○○○○○
- 2 WAHRNEHMUNG (AUF) ○○○○○
- _____ (___) ○○○○○

HEBEKAPAZITÄT

200 Pfund

BEWEGUNG

25 Fuß

ERHOLUNGSWÜRFEL

1W8

SINNESREICHWEITE

10 Fuß, wenn beeinträchtigt

ZUSTÄNDE & VERLETZUNGEN

KOMPETENZEN

Thaylenisch, Azisch und Alethi: Du sprichst diese Sprachen und kennst automatisch grundlegende Fakten über ihre Kulturen. Du kannst Wissens-Proben ablegen, um dazu passende, eher ungewöhnliche Informationen abzurufen.

Archäologie, Geschichte, Handwerk: Du kannst grundlegende Fakten abrufen und Wissens-Proben ablegen, um dich an obskure Informationen zu erinnern.

WAFFEN

Schmerzfabrial (Verstärker)

- +3 gegen Körperlich (1W6 + 3 Lebensschaden)
- Fabrial (3 Ladungen)
- Bei einem Treffer kannst du 1 Ladung ausgeben, um deinen Fertigungsmodifikator erneut zum Schaden hinzuzufügen.

Unbewaffnet

- +1 gegen Körperlich (2 Wuchtschaden)

Messer

- +3 gegen Körperlich (1W4 + 3 Schnittschaden)

TALENTE

Gelehrsamkeit

Wähle eine Kultur- oder Werkzeugkompetenz, über die du noch nicht verfügst (Archäologie), und wähle zwei verschiedene erkennende Fertigkeiten (Wissen und Heilen). Wenn du auf sie eine Probe ablegst, zählt dies, als hättest du diese Kompetenz und einen zusätzlichen Rang in jeder gewählten Fertigkeit.

Strategie entwerfen

Nachdem du die Probe bestanden hast, um dir einen Vorteil mit einer Fertigkeit zu verschaffen, die du durch Gelehrsamkeit erhalten hast (Wissen oder Heilen), kannst du einen Verbündeten wählen, den du beeinflussen kannst. Dieser Verbündete erhält die Vorteile der Aktion Vorteil erhalten statt dir.

Wenn du dieses Talent einsetzt, kannst du außerdem 2 Fokus ausgeben, um zu verhindern, dass das Ziel deiner Aktion zum Erlangen eines Vorteils bis zum Ende deines nächsten Zugs Reaktionen gegen den von dir ausgewählten Verbündeten einsetzt.



STURMLICHT™ KAMPAGNENSETTING

SPIELERNAME

CHARAKTERNAME

Zvynda

STUFE

1

PFADE

Gelehrter (Strategie)

ABSTAMMUNG

Mensch

KÖRPERLICH

STÄRKE

1

WIDERSTAND

13

GESCHWINDIGKEIT

2

ERKENNEND

INTELLEKT

3

WIDERSTAND

16

WILLENSKRAFT

3

GEISTIG

AUFMERKSAMKEIT

2

WIDERSTAND

13

AUSSTRAHLUNG

1

RÜSTUNG & AUSTRÜSTUNG

Schmerzfabrial*

Klappmesser (Messer)

Werkzeuge

- ◆ Kleiner Hammer
- ◆ Meißel verschiedener Größen
- ◆ Zangen

Tasche mit wissenschaftlichen Utensilien:

- ◆ 1 Fläschchen Säure (kann in 1W4 Zügen 1 Quadratzoll Stein oder Metall durchätzen)
- ◆ Ein Fabrial-Nachschlagewerk
- ◆ Papier (10 Blatt)
- ◆ Schreibschiß
- ◆ Stimmgabel
- ◆ Tintenfläschchen

*Hinweis: Dein Schmerzfabrial ist eine Leihgabe einer jungen Feuerin namens Ruschu, einer der Fabrialkünstlerinnen von Königin Navani Kholin. Wenn es zerstört wird, schuldest du ihr 750 DM für den Ersatz.

DM 6

AUFGABE

Drück deine Kreativität durch Erfindungen aus.

HINDERNIS

Deine intensive Neugier kann dich von wirklich wichtigen Dingen ablenken.

ZIELE

Erforsche alte Fabrial-Technologie. ○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Du bist eine Wissenschaftlerin aus dem Handelsreich Thaylenah. Nach Jahren der Arbeit als niedrigrangige Auszubildende der Vritzl-Gilde bist du zur Zerbrochenen Ebene gereist um als Mündel der Alethi-Gelehrten Eliah Matal zu dienen, die unter Großprinz Sadeas arbeitet.

Hellheit Matal ermutigt dich Geschichte und Archäologie zu studieren, aber dein wahres Ziel ist es, mehr über die sturmlichtbetriebenen Geräte namens Fabriale zu erfahren. Du hoffst, eine Fabrialkünstlerin zu werden, die die Lehren der Vergangenheit nutzt, um in der Zukunft innovative Geräte entwickeln zu können.

BEZIEHUNGEN

ZVYNDÄ (GELEHRTE)

ZVYNDÄ SPIELEN

Zvynda ist eine brillante Gelehrte mit einer Gabe für das Lösen von Problemen, die immer passendes Wissen präsentieren kann, sei es nun wissenschaftlicher oder historischer Natur.

Für dein Talent Strategie entwerfen musst du die Aktion Vorteil erhalten mit einer deiner erkennenden Fertigkeiten einsetzen (Heilen oder Wissen). Spiele ein paar Worte aus, die zum Thema passen könnten, um Schwächen deines Ziels hervorzuheben.

Du bist im Kampf recht zerbrechlich, also nutze Ausweichen (indem du 1 Fokus als Reaktion aus gibst), um einem angreifenden Feind Nachteil zu verschaffen. Einmal pro Szene kannst du ► einsetzen, um die Aktion Erholen zu nutzen und 1W8 Gesundheit und/oder Fokus wiederherzustellen.

Dein ausgeliehenes Schmerzfabrial kann verheerende Treffer landen; regulär verursacht es 1W6 + 3 Schaden, aber du kannst 1 Ladung ausgeben, um zusätzlich 3 Schaden zu verursachen.

Zwischen Begegnungen kannst du während einer kurzen Rast Kugeln verwenden, um das Schmerzfabrial wieder aufzuladen (wobei du 1 Ladung pro aufgeladener DM wiederherstellst).