

ARVENDOR

ANKUNFT IN DER EWIGEN STADT

Ein Abenteuer für die ersten Schritte in Aman-Thul

Willkommen in Arvendor!

Dieses One-Shot-Abenteuer führt die Spieler*innen zum ersten Mal in die prachtvolle Enklave Aman-Thul, eine Stadt, in der alte Reliktech, mystische Kräfte und ehrgeizige Fraktionen aufeinandertreffen. Es wurde als Beitrag für die Gratisrollenspieltage 2025 geschrieben.

Worum geht es?

Die Charaktere kommen unabhängig voneinander in Aman-Thul an – sei es mit dem Luftschiff, einer Handelskarawane oder auf mysteriösen Wegen. Doch kaum betreten sie die Stadt, erschüttert eine unheimliche Reliktech-Störung die äußeren Ringe. Rauch steigt über einer Ruine im äußersten Ring auf, und seltsame Phänomene breiten sich aus.

Was hat die alten Mechanismen geweckt?

Die Spur führt tief in das Herz einer vergessenen Struktur zu einer Kammer, die lange versiegelt war. Auch eine rivalisierende Gruppierung scheint an der Kammer Interesse zu haben, als sich dann auch noch ein uralter Mechanismus in Gang setzt. Die Gruppe muss herausfinden, was hier vor sich geht.

Verwendung & Spielbarkeit

Dieses Abenteuer ist ideal, um das Pen&Paper Rollenspiel Arvendor in einem kompakten One-Shot kennenzulernen. Es eignet sich besonders als Vorgeschichte zu „Der erste Pfad“ oder als eigenständiges Abenteuer für Convention-Runden oder spontane Spielsitzungen.

Spielerfahrung: Einsteigerfreundlich, aber auch für erfahrene Gruppen spannend.

Charaktere: Kann mit den Archetypen aus „Der erste Pfad“ (beiliegend) oder angepasst mit eigenen Charakteren gespielt werden.

Dauer: Ca. 3-5 Stunden, je nach Spielstil und Entscheidungsfindung.

Spieleranzahl: 4-7 Spieler*innen

Voraussetzung: Es sollte aus Akt 1 mindestens ein Charakter pro Einstiegsszene vertreten sein:

Zanio

Gregor oder Ragnar

Kalista oder Seraphine

Tavius oder Vanja

Nicht gespielte Charaktere werden für dieses Abenteuer als NSC's vom Spielleiter übernommen. Sie schließen sich aber nicht der Gruppe an, wenn sie in die Kammer geht.

Was wird benötigt?

Regeln zum Nachlesen: Arvendor Open Beta Regelwerk

1W20 & 1W6 pro SpielerIn

Charakterbögen (Archetypen oder selbst erstellte SCs)

Eine Spielleitung mit Grundkenntnissen über die Regeln

Optional: Battlemap & Marker für taktische Kämpfe

Für die Spielleitung

Dieses Abenteuer enthält alles, was du brauchst, um die Gruppe durch die Ereignisse in Aman-Thul zu führen. Jede Szene ist so gestaltet, dass die Vorlesetexte nutzen kannst, oder dir das wichtigste makierst und mit eigenen Worten die Szene beschreibst.

EINLEITUNG

Alles Wichtige auf einen Blick!

In dieser Spalte findest du zusätzliche Hinweise, Regelmechaniken und hilfreiche Tipps, die den Spielfluss erleichtern – ohne den Lesefluss zu unterbrechen. Ob Würfelproben, besondere Regeln oder optionale Details – hier steht, was du in entscheidenden Momenten brauchst.

Würfelsystem:

W20 Unterwürfeln

Ein Wurf ist erfolgreich, wenn er gleich oder niedriger als der Zielwert ist.

Zielwert = Attributswert oder Fähigkeitswert + Stufenbonus.

Hintergrund

Ein uralter Notfall – Die vergessene Fluchtkapsel

Vor langer Zeit, im Zeitalter der Altvorderen, als Aman-Thul noch unter dem Schutz einer mystischen Kuppel stand, wurde die Stadt von einer unbekanntem Bedrohung heimgesucht. Inmitten des Chaos wurde eine autonome Fluchtkapsel gestartet – ein letzter Notfallmechanismus, um Überlebende in Sicherheit zu bringen. Doch die Stadt überstand die Krise, und die Kapsel wurde vergessen. Jahrtausende vergingen, während sie in den Dschungeln von Xerxiano verborgen blieb.

Nun, Jahrtausende später und 30 Jahre nach dem Urzeit-Sturm, der die Magie nach Arvendor zurückbrachte, entdeckt Zanio Buschbajo, ein Alesii mit mystischen Fähigkeiten, die alte Kapsel. Ohne es zu wissen, aktiviert er ein uraltes Protokoll. Die Kapsel erwacht, erfasst ihr Ursprungsziel – Aman-Thul – und beginnt ihren autonomen Rückflug.

Eine Rückkehr mit Folgen – Der Absturz in Aman-Thul

Auf dem Weg kollidiert sie beinahe mit der Letzten Hoffnung, einem Luftschiff, was an Bord zu Chaos und einer dramatischen Notlandung führt. Schließlich stürzt die Kapsel in den Ruinen der äußeren Ringe ab.

Die SCs – sei es durch Zufall oder Pflicht – versammeln sich an der Absturzstelle. Während Kraftwirker Verletzte versorgen und Wachen das Gebiet sichern, lauert eine unsichtbare Gefahr: Wissenssammler. Diese skrupellosen Reliktech-

Plünderer sehen in dem Chaos ihre Chance und sind bereits dabei, in die Ruine einzudringen.

Gefahr im Schatten – Die Wissenssammler handeln zuerst

Während die SCs sich mit der Kapsel und ihrem Ursprung befassen, haben die Wissenssammler bereits den Zugang zur Anlage darunter entdeckt. Sie wollen die Altvorderen-Reliktech ausschachten und verkaufen, ohne zu verstehen, welche Konsequenzen das haben könnte.

Die SCs erkennen, dass die Kapsel nicht zufällig hier niedergegangen ist. Schwach pulsierende Reliktech-Muster erwachen an den Wänden, als würde die Ruine auf ihre Rückkehr reagieren. Tief unter ihnen setzt sich ein uraltes System in Bewegung – ein Mechanismus der Altvorderen, der mit der Kapsel verbunden scheint. Während sie die Spuren entschlüsseln, bleibt unklar, was die Wissenssammler bereits entdeckt haben und welche Folgen ihr Tun haben könnte.

Das Herz der Ruine – Ein Mechanismus erwacht

Als die SCs tiefer vordringen, treffen sie auf die Plünderer, die sich bereits in der Anlage befinden. Sie haben einen alten Mechanismus entdeckt, doch ein Hindernis hält sie auf: Ein mystisches Becken spiritueller Energie, das sich vor ihnen aufbaut. Es scheint der Schlüssel zu sein, doch das System erwacht nur durch gezieltes Handeln. Was die SCs jetzt tun, könnte das Schicksal Aman-Thuls für immer verändern.

Atmosphäre von Aman-Thul

Vor Jahrtausenden war Aman-Thul das pulsierende Herz der Altvorderen, ein Zentrum von Wissen, Magie und technologischem Fortschritt. Noch immer ragen die gewaltigen Ruinen der alten Meister über der Stadt auf, als Mahnmale einer vergangenen Ära. Trotz ihres Zerfalls sind sie von Ehrfurcht und Tradition durchdrungen – ein Ort, an dem sich Macht, Wissen und Spiritualität vereinen.

Dreißig Jahre nach dem Urzeit-Sturm, der die Mystische Kraft nach Arvendor zurückbrachte, durchdringt ein Geist des Aufbruchs Aman-Thul. Das Reliktech-Schiff „Erste Hoffnung“ erhebt sich in den Himmel, Portale erwachen zu neuem Leben, und Expeditionen brechen auf, um die Geheimnisse der Altvorderen zu erforschen.

Die inneren Ringe – Erbe der Altvorderen

Im Zentrum der Enklave, umgeben von massiven Stadtmauern, thront die Elite von Aman-Thul. Hier prägen prunkvolle Paläste, marmorne Arkaden und mit Reliktech verzierte Hallen das Stadtbild. Die Akademie der Schimmernden Sterne, mit ihrem gläsernen Observatorium, ragt über den Straßen auf und symbolisiert das Streben nach Wissen und Kontrolle.

Die Luft ist erfüllt von edlen Düften aus Räucherwerk, das in den Tempeln verbrannt wird, und einem schwachen metallischen Geruch von aktiver Reliktech. Der Klang von mechanischen Konstruktionen, feinen Glasklangglocken und leisen Gesprächen in den Salons der Gelehrten liegt in der Luft.

Die äußeren Ringe – Chaos und Möglichkeiten

Jenseits der inneren Ringe beginnt das wahre Leben Aman-Thuls. Hier, wo sich Handwerk, Handel und das ungezähmte Streben nach Reichtum vermischen, herrscht geschäftiges Treiben. Schmuggler, Pilger und Glücksritter ziehen durch die engen, gewundenen Gassen. Die Märkte sind überfüllt mit leuchtenden Reliktech-Fragmenten, exotischen Gewürzen und Schätzen aus dem Auserhalb.

Die Luft ist schwer von Schmiedefeuern, kochenden Straßenküchen und dem stechenden Geruch alter Öle und Dämpfen aus Reliktech-Werkstätten. Die Geräusche sind laut und ungestüm – das Rufen der Händler, das Klirren von Werkzeugen, das Flüstern in dunklen Gassen.

Das Erbe der Altvorderen – Vergangenheit und Zukunft

Von den drei legendären Luftschiffen, die tief in den Katakomben der Stadt entdeckt wurden, existiert nur noch eines: Die „Erste Hoffnung“, ein Reliktech-Luftschiff, das als einziges noch den Himmel von Aman-Thul durchquert. Das zweite Schiff ist verschollen, sein Schicksal unbekannt, und das dritte wurde vor Jahren zerstört – sein Wrack dient heute als Mahnmal für den Preis von Wissensgier und unkontrollierbarer Macht.

Die Kirche der Strahlenden Erkenntnis betrachtet die Rückkehr der Mystischen Kraft als göttliches Zeichen. Ihre Priester lehren, dass das Erbe der Erbauer (Aman ist der erste unter ihnen) geschult werden muss und gelenkt, mit Ehrfurcht und Bedacht. Sie drängen darauf, die Mystik mit Weisheit zu lenken und zu bewahren, statt sie einfach zu entfachen. Doch in einer Stadt, die zwischen Tradition und Fortschritt schwankt, bleibt die Frage offen: Ist Aman-Thul bereit für eine neue Ära der Reliktech?

Attribute

Charaktere haben neun Attribute, unterteilt in Körper, Geist und Seele:

Körper: Stärke (ST), Geschicklichkeit (GE), Konstitution (KO)

Geist: Klugheit (KL), Wahrnehmung (WA), Kreativität (KR)

Seele: Mut (MU), Intuition (IN), Charisma (CH)



AKT 1 ANKUNFT MIT HINDERNISSEN

Hinweis: Mechanik/Reliktech-Probe

Hier handelt es sich um eine *Fähigkeits-Probe*. Bei *Mechanik/Reliktech* wird der *Wurfwert* auf dem *Charakterbogen* (unter *handwerkliche Fähigkeiten*) unterwürfelt.

Dieser setzt sich aus *Fähigkeitswert* und *Stufenbonus* zusammen.

Probe gilt als *geschafft*, ab 1 Erfolg, wenn der *Wurf gelingt* (\leq Zielwert).
Zusätzliche *Erfolge*: Für jeweils 3 Punkte unter dem *Zielwert* gibt es +1 weiteren Erfolg.

Beispiel: Zielwert 12

Wurf 11 - 1 Erfolg
Wurf 9 - 2 Erfolge
Wurf 6 - 3 Erfolge

Szene 1: Zanio Buschbajo – Gefangen in der Kugel

Ort: Inneres der Kugel, über einer unbekanntenen Enklave

Handlung: Zanio erwacht in der mysteriösen Kugel, als sie sich bereits in Bewegung befindet. Er erkennt durch eine transparente Fläche, dass er in rasender Geschwindigkeit auf eine Enklave zu-steuert – und direkt auf ein Luftschiff. Er hat eine einzige Chance, auszuweichen. Nach dem Aufprall auf eine Ruine versucht die Kugel, ihm eine Bot-schaft zu übermitteln. Doch versteht er sie?

Vorlesetext

Du erwachst in vollkommener Dunkelheit. Kein Boden, kein Geräusch – nur das vage Gefühl, zu fallen.

Ein tiefes Summen durchdringt die metallene Kammer um dich herum. Dann flackern Linien aus blassem Licht auf, formen ein wirbelndes Muster, das sich auf den Wänden der Kugel spiegelt. Symbole erscheinen, verändern sich, als würden sie dich wahrnehmen.

„Systemaktivierung... Zielflug... Barriere erkannt... Kollisionskurs...“

Ein leises Rauschen in deinem Kopf, eine fremde Stimme – nicht gesprochen, sondern gedacht. Dann wird eine transparente Fläche in der Wand sichtbar – und du erkennst, dass du hoch über einer Enklave schwebst.

Hochaufragende Ruinen wie übriggebliebene Festungsmauern längst vergangener Zeiten inmitten eines dichten Dschungels gelegen, mit goldenem Sonnenlicht, das durch die Bäume dringt und lange Schatten auf die komplizierte Architektur wirft. Breite Straßen winden sich um

die geborstenen Bauwerke, die in den Schatten tiefer Schluchten versinken.

Dort, in den Randzonen, erkennt man Bewegung. Über den zerfallenen Gebäuden ziehen sich wirre Konstruktionen aus Holz, Schrott und Stoffbahnen, lose miteinander verbunden, während dichte Gassen von hektischem Treiben durchzogen werden.

Dann fällt dein Blick auf etwas anderes.

Ein Luftschiff – und du stehst direkt auf Kollisionskurs!

Die riesige Fregatte gleitet durch die Luft, ihre horizontalen Segel schwach im Sonnenlicht leuchtend. Sie bewegt sich ruhig – aber nicht mehr lange.

Ka-Chunk!

Die Kugel beginnt zu vibrieren, Energie flackert über ihre Oberfläche – du bist nur noch Sekunden von einer Katastrophe entfernt!

Du hast nur einen Versuch, die Kugel irgendwie zu steuern!

Du kannst versuchen, mit der Energie der Kugel zu interagieren. Vielleicht reagieren die Symbole auf Berührung, Konzentration oder deine Gedanken?

Hinweis für die Spielleitung

Zanio kann eine *Mechanik/Reliktech-Probe* ablegen, um zu versuchen, das System irgendwie zu beeinflussen und der Kollision zu entgehen.

Misslingt die Probe:

- › Die Kugel schlägt hart gegen das Luftschiff auf und beschädigt das Landungssegel.
- › Dies erschwert Gregor & Ragnar später die Probe, das Schiff sicher zu landen (ihre Proben erhalten eine Erschwernis um +3).
- › Zanio wird durch den Aufprall hart gegen die Wand geschleudert (1W6+2 Schaden).

Gelingt die Probe:

- › Er schafft es, die Kugel leicht zu korrigieren, sie streift das Schiff nur knapp.
- › Dies erleichtert Gregor & Ragnar ihre Probe um -3.

Egal, was passiert – die Kugel stürzt weiter ab!

Vorlesetext

Das Luftschiff verschwindet aus deinem Blickfeld – und du stürzt weiter. Durch die transparente Fläche siehst du, wie sich die äußeren Bezirke der Stadt unter dir ausbreiten: geborstene Ruinen, behelfsmäßige Gebäude, Märkte, enge Gassen.

Die Kugel verändert ihren Winkel leicht, ein letztes Zucken durchfährt das System – Dann der Aufprall.

Ein Beben erschüttert dich. Staub wirbelt auf, das metallische Kreischen eines brechenden Fundaments fährt durch die Luft.

Dann wird es still.

Ein letztes Mal erwachen die Symbole in der Kammer zu pulsierendem Licht. Etwas will dir eine Botschaft übermitteln.

Draußen hörst du Geräusche – aufgeregte Stimmen, hektische Schritte. Jemand ist in der Nähe. Doch du sitzt fest.

Vorlesetext (wenn die Probe gelingt)

Die Symbole an den Wänden beginnen sich langsamer zu bewegen, ihre Muster werden klarer. Es ist, als würden sie sich auf deine Wahrnehmung einstellen.

„Systemrückkehr... Alesii erkennt... Barriereprotokoll unvollständig... Schutzmechanismus nicht aktiviert...“

Für einen Moment hast du das Gefühl, dass die Kugel etwas von dir erwartet – dass sie dich als Teil von etwas erkennt.

Doch dann... verstummt alles.

Das Licht in der Kammer erlischt.

Und du sitzt im Dunkeln.

Hinweis: IN-Probe

Hier handelt es sich um eine Attributs-Probe.

Bei einer Intuition-Probe wird der Wurfwert auf dem Charakterbogen (Attribut: Intuition) unterwürfelt.

1 Erfolg, wenn der Wurf gelingt (≤ Zielwert).

Zusätzliche Erfolge: Für jeweils 3 Punkte unter dem Zielwert gibt es +1 weiteren Erfolg.

Hinweis für die Spielleitung

Zanio kann versuchen, mit einer Intuition-Probe (IN) die Botschaft zu entschlüsseln.

Misslingt die Probe:

- › Die Symbole verschwimmen vor seinen Augen.
- › Er spürt nur eine diffuse Bedeutung – etwas ist „zurückgekehrt.“
- › Er weiß nicht, warum er hier ist oder was die Kugel will.

Gelingt die Probe:

- 1 Erfolg › Er erkennt, dass dies eine Fluchtkapsel der Altvorderen ist.
- 2 Erfolge › Sie wurde durch seine Anwesenheit aktiviert – er ist nicht der Grund, aber der Auslöser für ihre Rückkehr.
- 3+ Erfolge › Sie wurde von einem alten Schutzmechanismus angezogen.

Vorlesetext (wenn die Probe misslingt)

Die Symbole an den Wänden flackern, verändern sich in einem wirbelnden Muster, das du nicht entziffern kannst. Sie tanzen vor deinen Augen, formieren sich neu, lösen sich auf, nur um sich wieder zu sammeln.

„Systemrückkehr... Barriereprotokoll...“

Die Worte hallen in deinem Kopf, doch sie sind unzusammenhängend, unverständlich, wie eine Sprache, die du beinahe kennst – aber nicht begreifen kannst.

Dann verblasst das Licht.

Ein letztes Zucken durchfährt die Kugel, bevor sie sich in absolute Stille hüllt.

Du hast das Gefühl, dass die Kugel etwas von dir wollte – doch was?

Jetzt sitzt du hier. Eingeschlossen.

Kein Griff, kein Schalter. Wie kommst du hier raus?





AKT 1 - ANKUNFT MIT HINDERNISSEN

Mechanikern im inneren Ring und aus Händlern, Handwerkern, Tagelöhnern und Bauern in den äußeren Ringen bewegt. Von hier oben nur ein diffuses Treiben, definitiv aber ein starker Kontrast zu Dämmerfeste – hier funkelt das Sonnenlicht auf poliertem Stein, es riecht nach Gewürzen und laute Stadtgeräusche sind zu vernehmen.

Plötzlich zerreißt ein tiefes, elektrisches Knistern die Luft. Ka-Chunk! Eine Kugel, groß genug, um einen Oger einzuschließen, donnert mit unvorstellbarer Geschwindigkeit am Schiff vorbei. Ihre Oberfläche ist mit einer fremdartigen, schimmernden Legierung überzogen, umgeben von zuckenden blauen Entladungen. Der Einschlag trennt mit brutaler Präzision einen der zentralen Energiekanäle vom Landungssegel.

Ein grelles Licht flackert auf, dann – Chaos. Das Luftschiff kippt abrupt zur Seite, während sich der abgetrennte Energiestrang wie eine schlagende Peitsche über das Deck windet. Kisten und Ausrüstung rollen unkontrolliert über die Planken, Matrosen schreien auf und klammern sich an Seile und Reling. Ein falscher Schritt – und ihr findet euch im freien Fall wieder.

Hinweis für die Spielleitung

Alle Charaktere müssen eine **Geschicklichkeitsprobe (GE)** ablegen, um den Trümmern und dem wild zuckenden Energiestrang zu entgehen.

Misslungene Probe: Der Charakter wird von einer Kiste oder einem losgerissenen Seil getroffen (1W6+2 Schaden).

Bei einer misslungenen GE-Probe: Der Charakter muss eine **Stärke-Rettungsprobe (ST)** ablegen, um sich an der Reling oder einem Seil festzuhalten. Misslingt auch diese, wird er vom Luftschiff geschleudert und kann nur durch ein letztes Manöver oder Hilfe von außen gerettet werden.

Vorlesetext

Kaum habt ihr euch stabilisiert, erfasst euch die nächste Welle der Panik – das Luftschiff verliert rapide an Höhe. Die abgerissene Energieverbindung hat das Hauptsegel destabilisiert, und das gesamte Schiff taumelt unkontrolliert in Richtung der Landungsplattform. Das Deck bebt unter euren Füßen, als die Reliktech-Steuerung mit unregelmäßigen Lichtblitzen flackert.

Gregor erkennt die einzige Möglichkeit: Er muss den Wind umlenken, um das Schiff mit der letzten Restenergie der Reliktech sanft auf die Plattform zu manövrieren. Doch um seine Mystische Kraft zu fokussieren, muss er die Reling loslassen – und mit jeder Sekunde, die vergeht, wird der Aufprall unvermeidlicher.

Ragnar reagiert instinktiv und packt Gregors Schulter. Sein Griff ist so fest wie ein Schraubstock, aber reicht das, um den Ordenskrieger am Schiff zu halten, während er seine Kraft entfesselt?

Hinweis: GE-Probe

Bei einer Geschicklichkeits-Probe wird der Würfwert auf dem Charakterbogen (Attribut: Geschicklichkeit) unterwürfelt.

1 Erfolg, wenn der Wurf gelingt (≤ Zielwert).
Zusätzliche Erfolge: Für jeweils 3 Punkte unter dem Zielwert gibt es +1 weiteren Erfolg.

Szene 2: Gregor & Ragnar - Unsanfte Landung

Ort: Reliktech-Luftschiffhafen von Aman-Thul, hoch über den inneren Ringen

Handlung: Gregor und Ragnar kommen aus Dämmerfeste mit dem Luftschiff in Aman-Thul an.

Vorlesetext

Ihr steht an der Reling der „Erste Hoffnung“, dem beeindruckenden Reliktech-Luftschiff Aman-Thuls, das euch aus Dämmerfeste abgeholt hat. Die Luftfregatte gleitet durch die Lüfte wie ein majestätischer Vogel. Die horizontal ausgerichteten Segel, von der mystischen Technologie der Altvorderen getragen, leuchten schwach im diffusen Sonnenlicht und fangen die unsichtbaren Ströme auf, die das Schiff sanft über die gewaltigen Mauern von Aman-Thul tragen. Die Stadt ist geprägt von den prachtvollen Ruinen der Altvorderen, zwischen denen sich eine Gesellschaft aus Adligen, Priestern, Wissenschaftlern, und

Hinweis für die Spielleitung

Gregor kann versuchen, mit seiner Mystischen Fähigkeit **Elemente zähmen** das Luftschiff zu stabilisieren.

Ragnar kann ihn mit einer **Stärke-Probe (ST)** unterstützen. Jeder Erfolg erleichtert Gregors Probe um 2.

Gelingt Gregors Probe, landet das Schiff sicher, wenn auch unsanft.

Misslingt die Probe, schlägt das Schiff hart auf der Plattform auf – alle müssen eine **Konstituiens- oder Geschicklichkeits-Rettungsprobe (KO/GE)** ablegen, um sich nicht zu verletzen (**Misslungene Probe: 1W6+2 Schaden**).

Vorlesetext (Probe gelungen)

Mit einem letzten ruckartigen Zerrn der Segel und einer unerwarteten Windböe, die Gregors magische Kraft verstärkt, setzt die Letzte Hoffnung auf der Plattform auf. Das Holz knarzt, Seile reißen, und ein dumpfes Vibrieren fährt durch den Schiffsrumpf. Einen Wimpernschlag später kommt das Luftschiff schwer atmend zum Stillstand.

Der Kapitän flucht lautstark, doch eure Aufmerksamkeit wird von etwas anderem in den Bann gezogen: Von hier oben habt ihr freien Blick auf die äußeren Ringe der Stadt. Und dort, mitten in den Überresten einer alten Ruine, liegt die Kugel, die das Chaos verursacht hat.

„Das müssen wir uns ansehen!“, ruft eine Wachoffizierin, die euch am Dock erwartet hat. Ihr Gesicht ist angespannt, die Stirn in Falten gelegt.

„Vergesst die Begrüßung, wir haben keine Zeit. Kommt mit!“

Ohne weitere Erklärungen setzt sich die Delegation in Bewegung – eure eigentliche Mission rückt in den Hintergrund. Die Geschehnisse hier fordern euer sofortiges Handeln.

Vorlesetext (Probe misslungen)

Der Wind heult auf – doch es reicht nicht.

Gregor fokussiert seine Mystische Kraft, doch die unkontrollierte Drehung des Schiffes, die aufgerissene Energieverbindung, das Chaos auf dem Deck – alles ist zu viel. Für einen Moment scheint es, als würde sich das Segel stabilisieren, als könne er die Strömung wieder einfangen – doch dann kippt die „Erste Hoffnung“ abrupt nach vorne. Der Aufprall ist brutal.

Mit einem donnernden Schlag rammt das Luftschiff in die Plattform, das Deck erbebt, und ihr werdet nach vorne geschleudert. Planken bersten, Seile reißen, Kisten krachen unkontrolliert umher.

Ein schrilles Kreischen durchfährt die Luft, als eines der seitlichen Segel abbricht und in die darunterliegende Ebene kracht. Für einen Moment habt ihr das Gefühl, als würde sich das gesamte Schiff überschlagen – dann kommt es ruckartig zum Stillstand.

- Stille. - Der Geschmack von Staub liegt in der Luft, das Schiff knarzt unter der ungleichmäßigen Belastung. Erschöpfte Stimmen. Flüche. Dann ein tiefes Ächzen aus dem Rumpf – aber es hält.

Hektisches Treiben setzt ein, Matrosen versuchen, das Chaos unter Kontrolle zu bringen. Doch eure Aufmerksamkeit wird von etwas anderem gefesselt. Von hier oben habt ihr freien Blick auf die äußeren Ringe der Stadt.

Dort, mitten in den Überresten einer alten Ruine, liegt die Kugel, die dieses Chaos verursacht hat. Staub hängt noch immer in der Luft, Menschen rufen durcheinander.

„Das müssen wir uns ansehen!“

Eine Wachoffizierin, die euch am Dock erwartet hat, kommt schnellen Schrittes auf euch zu. Ihr Gesicht ist angespannt, die Stirn in Falten gelegt.

„Vergesst die Begrüßung, wir haben keine Zeit. Kommt mit!“

Ohne weitere Erklärungen setzt sich die Delegation in Bewegung – eure eigentliche Mission rückt in den Hintergrund. Die Geschehnisse hier fordern euer sofortiges Handeln.

Hinweis: Elemente zähmen

Elemente zähmen ist eine mystische Fähigkeit im Fähigkeiten-Skilltree von Elementare Beherrschung.

Bei einer mystischen Fähigkeit wird ebenfalls auf den Wurfwert auf dem Charakterbogen geworfen, der unter der entsprechenden mystischen Fähigkeit angegeben ist.

1 Erfolg, wenn der Wurf gelingt (≤ Zielwert). Zusätzliche Erfolge: Für jeweils 3 Punkte unter dem Zielwert gibt es +1 weiteren Erfolg.

Misslingt die Probe, kostet der Versuch die Fähigkeit anzuwenden die Hälfte an „Spiritueller Energie“.





Hinweis: Schattengeflüster

Schattengeflüster ist eine mystische Fähigkeit im Fähigkeiten-Skilltree von Schattenmacht.

Bei einer mystischen Fähigkeit wird ebenfalls auf den Würfwert auf dem Charakterbogen geworfen, der unter der entsprechenden mystischen Fähigkeit angegeben ist.

*1 Erfolg, wenn der Wurf gelingt (≤ Zielwert).
Zusätzliche Erfolge: Für jeweils 3 Punkte unter dem Zielwert gibt es +1 weiteren Erfolg.*

Misslingt die Probe, kostet der Versuch die Fähigkeit anzuwenden die Hälfte an „Spiritueller Energie“.

Szene 3: Seraphine & Kalista – Die ersten Zeichen

Ort: Studienraum der Akademie der Schimmernden Sterne, Aman-Thul

Handlung: Während Seraphine Kalista eine Sammlung von Reliktech-Kristallen zeigt, wird sie von einer Vision über die alten Schutzsysteme der Stadt überwältigt. Gleichzeitig spürt Kalista eine Veränderung in den Schatten – etwas ist in Bewegung geraten. Dann schlägt die Kugel ein, und die Reliktech in der Akademie reagiert instabil.

Vorlesetext

Das Licht in der Kuppelhalle der Akademie der Schimmernden Sterne ist weich und gedämpft, an den hohen Wänden reihen sich geordnete Schriftrollen und Tafeln mit aufgezeichneten Glyphen. Mehrere Reliktech-Artefakte schweben über metallenen Tischplatten, eingebettet in feine Halterungen, während von der Decke kleine Energiekristalle sanft pulsieren.

Seraphine fährt mit den Fingerspitzen über die eingravierten Muster eines alten Reliktech-Kerns, dessen Oberfläche mit feinen, verschlungenen Runen durchzogen ist und erklärt ihrer Patenschülerin aus Khralkrum:

Hinweis für die Spielleitung

Lass die Spielerin von Seraphine der Patenschülerin aus Khralkrum etwas über den Energiekristall erzählen.

Vorlesetext

Kalista beobachtet das Objekt mit kühler Aufmerksamkeit. Eine leichte Unruhe zieht durch den Raum, ein Schimmer in den Schatten, den nur sie

bemerkt. Wollen die Schatten ihr etwas mitteilen? Dann geschieht es.

Seraphine spürt, wie ihr Bewusstsein für einen Moment reißt. Ein fremdes Echo, wie ein flackerndes Hologramm, das für einen Sekundenbruchteil ihre Realität schneidet.

Der Himmel über Aman-Thul ist dunkel, nicht von Nacht, sondern von einer ätherischen Kuppel aus Energie bedeckt. Gebäude stehen in Flammen. Panische Stimmen hallen aus der Tiefe. In einem unterirdischen Raum – Reliktech-Paneele, ein Netzwerk aus Linien, ein pulsierendes Muster, das einen plötzlichen Fehler anzeigt.

Eine Kapsel steigt auf und entschwindet durch das Schutzfeld –

Dann – ein Zugriff, eine Hand, die über ein Steuerpult fährt, und eine mechanische Stimme, die hallt: „Systemrückkehr erkannt. Initiierung der Schildprotokolle.“

Licht. Und dann – absolute Stille.

Seraphine reißt die Augen auf.

Gleichzeitig erstarrt Kalista.

Die Schatten am Rand des Raumes ziehen sich zusammen. Sie flüstern – nicht mit Worten, sondern mit Bedeutungen, dunklen Gedankenketten.

Hinweis für die Spielleitung

Seraphine erlebt eine Vision. Die Charakterin darf eine **Intuition-Probe (IN)** ablegen, um Details aus der Vision zu entschlüsseln. Bei dieser Art Probe gibt es eine Erfolgsmechanik über die Qualität der Probe. Entsprechend ist in der Tabelle angegeben, wie klar Seraphine ihre Vision deuten kann.

Misslingt die Probe: Die Vision bleibt verschwommen und hinterlässt nur das beunruhigende Gefühl, dass sich ein altes Protokoll aktiviert hat.

Gelingt die Probe:

- | Erfolge | Erkenntnis |
|-------------------|--|
| 1 <i>Erfolg</i> | › Sie erkennt, dass die Vision eine alte Schutztechnologie von Aman-Thul zeigte. |
| 2 <i>Erfolge</i> | › Sie erkennt, dass die mystische Kuppel, die sie gesehen hat, eine Schutzbarriere war, die früher über Aman-Thul lag. |
| 3 <i>Erfolge</i> | › Sie begreift, dass die Kapsel in ihrer Vision eine Fluchtkapsel der Altvorderen war |
| 4 <i>Erfolge</i> | › Sie versteht, dass die Kapsel sich aktiviert haben muss und grad hierher zurückkehrt. |
| 5+ <i>Erfolge</i> | › Sie versteht, dass die Kapsel die Schildprotokolle reaktivieren will – aber das System ist über 1000 Jahre alt und könnte instabil sein. |

Gleichzeitig spürt Kalista, wie sich die Schatten am Rand des Raumes zusammenziehen. Sie kann eine Probe auf **Schattengeflüster** ablegen, um die Bedeutung der Flüsterstimmen zu entschlüsseln. Es bleibt dem/r SpielerIn von Kalista überlassen, ob sie die Kraft nutzen möchte.

Falls die Probe misslingt: Kalista nimmt nur eine diffuse Warnung wahr – etwas ist erwacht.

- | Erfolge | Erkenntnis |
|-------------------|--|
| 1 <i>Erfolg</i> | › Die Schatten warnen sie – „Etwas ist erwacht“ |
| 2 <i>Erfolge</i> | › Die Schatten raunen von einem Ort tief unter der Stadt, der nun offengelegt wird. |
| 3 <i>Erfolge</i> | › Sie erfährt, dass in der Nähe der Ruine Fremde bereits unterwegs sind – Plünderer. |
| 4 <i>Erfolge</i> | › Die Schatten zeigen ihr ein Bild der Wissenssammler, wie sie sich aufmachen, die Kammer zu betreten. |
| 5+ <i>Erfolge</i> | › Sie versteht, dass die Schatten wissen, was in der Kammer lauert: Ein uraltes DING, das die Stadt beschützen sollte – aber in der falschen Zeit erweckt wurde. |

Falls Kalista ihre mystische Fähigkeit einsetzt, könnte Seraphine dies bemerken. Ihre SpielerInnen müssen entscheiden:

Setzen sie einander vom Erlebten in Kenntnis? Als Spielleitung solltest du kurz warten, ob sich ein Gespräch ergibt, dieses sollte jedoch recht früh unterbrochen werden, denn:

Vorlesetext

Bevor ihr richtig realisiert, was gerade passiert ist, vibrieren die Mauern der Akademie.

Ein elektrisches Knistern fährt durch die Luft. Durch die hohen Fenster deren Gläser gefährlich erzittern seht ihr, wie eine vibrierende Kugel aus dem Himmel fällt – direkt in die äußeren Ringe.

Die Reliktech-Kristalle um euch herum pulsieren unkontrolliert. Die Artefakte auf den Tischen reagieren auf einen Befehl, den niemand gegeben hat.

Ihr tauscht einen Blick aus.

Da öffnet sich die Tür, Seraphines Dozentin Ordinaria Thalia Morgentau wirkt aufgebracht:

„Das kommt aus den äußeren Ringen...“
„Ihr müsst dorthin. Jetzt.“

**Hinweis:
IN-Probe**

Bei einer Intuitions-Probe wird der Wurfwert auf dem Charakterbogen (Attribut: Intuition) unterwürfelt.

1 *Erfolg*, wenn der Wurf gelingt (\leq Zielwert).
Zusätzliche Erfolge: Für jeweils 3 Punkte unter dem Zielwert gibt es +1 weiteren Erfolg.

Ergänzender Hinweis für die Spielleitung

Seraphines Vision ist nicht das erste Mal, dass sie ein Echo der Zeit erlebt. Ihre Gabe der Zeitmanipulation hat ihr in der Vergangenheit bereits Momente gezeigt, die noch nicht geschehen waren. Meist waren es flüchtige Bilder, nicht immer von Bedeutung – doch sie hatte gelernt, dass sie nicht ignoriert werden dürfen.

Auch Kalista, die als Besucherin von Khralkrum als „Patenschülerin“ Seraphine zugeteilt wurde, ist ihr Gefühl nicht fremd. Die Schatten haben ihr schon oft geflüstert, ihr Dinge gezeigt, die anderen verborgen bleiben.





Szene 4: Vanja & Tavius – Chaos am Rand der Stadt

Ort: Äußere Bezirke von Aman-Thul, auf einer Karawanenroute

Handlung: Vanja und Tavius kommen mit einer Karawane auf Rul-Vespiden in Aman-Thul an. Sie werden Zeugen, wie eine mysteriöse Kugel mit einem Luftschiff kollidiert und schließlich auf eine nahegelegene Ruine herabsinkt. Beim Aufprall beschädigt sie eine illegale Energieleitung, verletzt einen Mann und stört die Reliktech in der Umgebung.

Hinweis:
Heilen-Probe

Bei einer Heilen-
Probe wird der
Wurfwert auf dem
Charakterbogen
(Überlebensfähig-
keiten: Heilen)
unterwürfelt.

Vorlesetext

Die Karawane bewegt sich langsam durch die äußeren Ringe von Aman-Thul, wo sich das Leben zwischen Ruinen, behilfsmäßigen Bauten und versteckten Handelsplätzen abspielt. Ihr reitet auf euren Rul-Vespiden, deren breite ledrigen Beine das unebene Pflaster beben lassen. Hier, am Rand der Stadt, wird improvisiert: Schmale

Pfade schlängeln sich durch überwucherte Ruinen, während Händler ihre Waren unter tropfnassen Tuchdächern ausbreiten. Die Luft ist schwer von feuchter Erde, exotischen Gewürzen und dem modrigen Duft nasser Steine, durchzogen vom Rauch dampfender Kochstellen.

Hinter hohen Bauten lässt sich der innere Ring Aman-Thuls erkennen, in seiner ganzen rätselhaften Pracht. Funkelnd gläserne Türme, die anmutigen Paläste der Adligen, wo die Kunstfertigkeit der Altvorderen noch immer erhalten geblieben ist. Dazwischen dicht gedrängte Gassen voller Werkstätten und Märkte, wo Händler rufen, dampfende Karren mit exotischen Speisen vorbeischieben und Schrottsammler mit Reliktech-Fragmenten feilschen.

Dann... ein Schatten über euch.

Ihr blickt auf – und seht, wie ein Luftschiff durch die Luft gleitet, seine horizontalen Segel, getrieben von der Reliktech der Altvorderen, schwach im Sonnenlicht schimmernd. Ein majestätischer Anblick – bis ein elektrisches Knistern die Luft zerreißt. Ka-Chunk!

Eine gigantische Kugel, groß genug, um einen Oger zu verschlucken, schießt mit unmöglicher Geschwindigkeit aus den Wolken und rast direkt auf das Luftschiff zu. Ein Aufprall – Funken, Energieblitze und das Schiff kippt bedrohlich zur Seite. Doch die Kugel hält nicht an. Sie setzt ihren Flug fort, in eure Richtung!

Für einen Moment ist es, als würde sie über euch hinwegfliegen – doch dann ändert sie leicht ihre Richtung, eine Druckwelle aus heißer Luft und feinem Staub nach sich ziehend. Ihr duckt euch reflexartig, während die Kugel über euch hinweg-schießt und in einer alten Ruine landet.

Ein ohrenbetäubendes Krachen.

Mauern stürzen ein, Reliktech-Laternen flackern, und eine versteckt verlaufende Energieleitung wird zerrissen.

Ein grelles Zischen – dann ein Schrei! Ein Mann wird von der Entladung erfasst. Sein Körper krümmt sich im Reflex, während sich Blitze um ihn winden. Dann sackt er reglos zusammen.

Gleichzeitig beginnt die Reliktech in der Umgebung zu spinnen – auf einem Ladentisch schnellen mehrere kleine Artefakte in die Höhe, Tavius, deine Reliktech-Armbrust surrt auffällig und um euch herum bricht Chaos aus. Ihr entscheidet euch zu helfen.

Hinweis für die Spielleitung

Vanja und Tavius müssen schnell reagieren: Vanja kann versuchen, den verletzten Mann (einen Mondsichtigen) zu stabilisieren (**Heilen-Probe**).

Misslingt die Probe: Der Mann stirbt in ihren Armen.

Gelingt die Probe: Er atmet wieder regelmäßig, wenn auch mit Mühe. Er sagt nur ein schwaches

„Danke...“, bevor er wieder erschöpft die Augen schließt.

Tavius kann sich um die instabile Reliktech kümmern (**Mechanik/Reliktech-Probe**). Dazu muss er an einem Spannungswerk in der Nähe den Energiestrang kappen, der getroffen wurde.

Misslingt die Probe: Die Reliktech-Entladung eskaliert und wird zur Gefahr (GE-Probe notwendig, um nicht getroffen zu werden, 1W6+2 Schaden).

Gelingt die Probe: Er kann die Energie stabilisieren und weitere Schäden verhindern.

Vorlesetext (wenn Vanja erfolgreich den Verletzten stabilisiert)

Vanja, du kniest dich neben den verletzten Mondsichtigen, sein Körper zuckt noch leicht von der Entladung. Sein Atem ist flach, sein Puls schwach, doch noch vorhanden. Mit ruhigen Händen überprüfst du seine Atmung, prüfst nach inneren Verletzungen, während das Chaos um dich herum tobt.

Sekunden vergehen, dann ein Ruck in seiner Brust. Sein Atem stabilisiert sich langsam, sein Kopf kippt leicht zur Seite. Seine Augenlider flattern – für einen Moment scheinen seine blassen, von Müdigkeit gezeichneten Augen dich zu fixieren.

Dann flüstert er kaum hörbar: „Danke...“

Bevor du antworten kannst, schließt er erschöpft die Augen. Er lebt.

Hinter dir wirbelt noch immer der Staub durch die Luft, aufgeregte Stimmen rufen durcheinander.

Ihr tauscht einen Blick. Was auch immer das ist – ihr solltet es euch ansehen.

Vorlesetext (wenn Vanja beim Stabilisieren des Verletzten scheitert)

Vanja, du kniest dich neben den verletzten Mondsichtigen, sein Körper ist kalt, seine Haut unnatürlich blass. Du legst eine Hand auf seine Brust, fühlst den unregelmäßigen, zitternden Atemzug, der immer schwächer wird.

Du tust alles, was du kannst – prüfst seinen Puls, versuchst ihn zu stabilisieren, doch du spürst,

dass er dir entgleitet. Seine Brust hebt sich noch ein letztes Mal... dann bleibt sie still.

Die Geräusche der Stadt verblassen. Für einen Moment gibt es nur dich und ihn. Sein Kopf sinkt zur Seite, seine Augen schließen sich für immer.

Hinter dir ruft jemand aufgeregter, Stimmen überschlagen sich, ein grelles Licht flackert durch den Staub.

Vorlesetext (wenn Tavius die Reliktech erfolgreich stabilisiert)

Tavius, du stehst neben dem Spannungswerk, wo sich der beschädigte Energiestrang noch immer in der Luft windet. Ein falscher Handgriff, und das gesamte Viertel könnte im Funkenregen versinken.

Mit ruhiger Hand ziehst du dein Werkzeug, findest die richtige Leitung und drehst den provisorischen Schaltkreis um. Für einen Moment zittert die Luft um dich herum, als würde das Reliktech selbst gegen deine Berührung ankämpfen – doch dann erlischt das Licht langsam.

Stille.

Der Puls der Stadt kehrt zurück, das chaotische Flackern der Reliktech normalisiert sich. Du atmest tief durch und richtest dich auf.

Vorlesetext (wenn Tavius bei der Reliktech-Probe scheitert und Schaden nimmt)

Tavius, du stehst neben dem Spannungswerk, wo der beschädigte Energiestrang unruhig flackert und zuckende Funken in die Luft jagt. Du versuchst, den Stromkreis zu unterbrechen, bevor sich die Überladung ausweitet – doch in dem Moment, in dem du den Schaltkreis berührst, merkst du es.

Zu spät.

Mit einem plötzlichen Knall entlädt sich die Energie!

Eine grelle Welle aus Reliktech-Blitzen schlägt gegen die Mauern, ein Druckstoß reißt dich von den Beinen. Hitze schießt durch deinen Körper, als dich die Schockwelle trifft.

Hinweis:
Mechanik/Reliktech

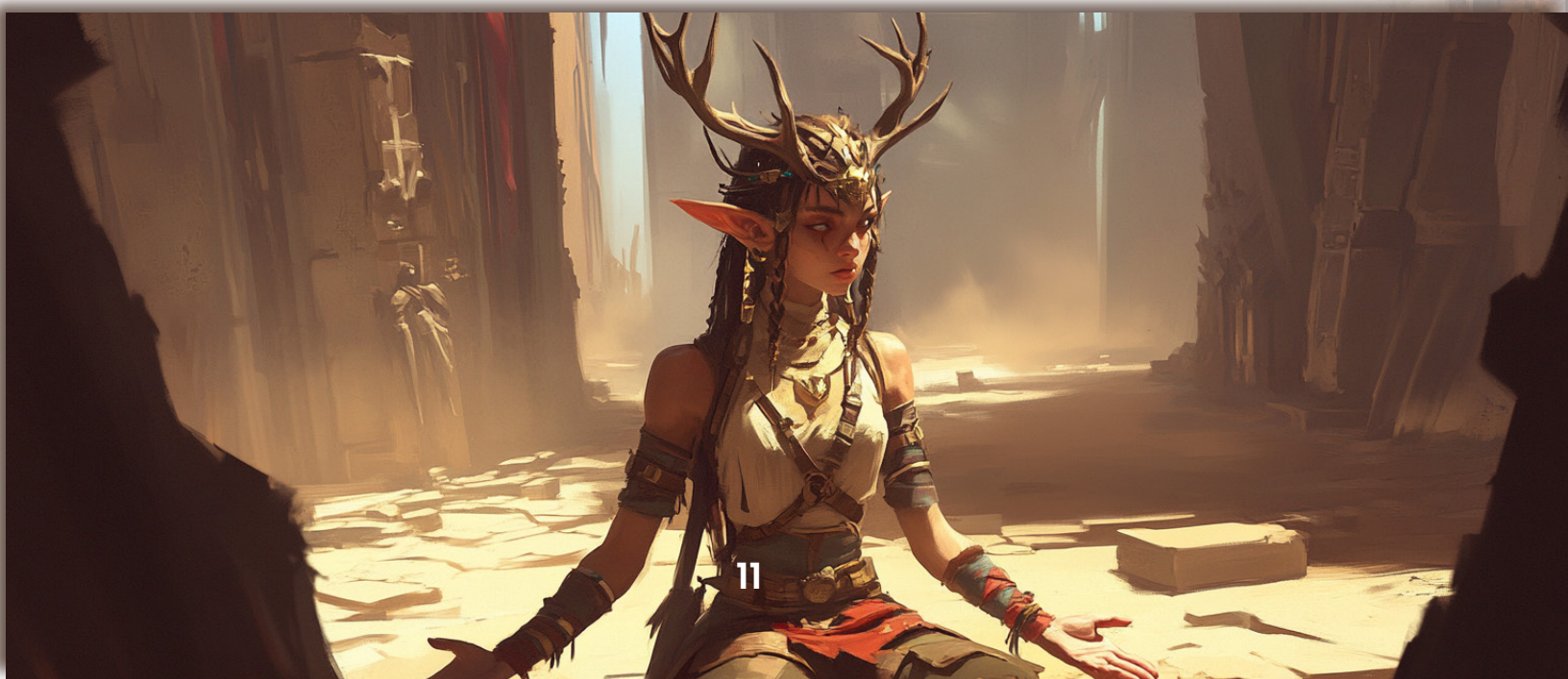
Bei einer Mechanik/Reliktech-Probe wird der Wurfwert auf dem Charakterbogen (Handwerkliche Fähigkeiten: Mechanik/Reliktech) unterwürfelt.

Hinweis:
Erfolgsmechanik

In diesem Fall ist keine Steigerung bei mehr erzielten Erfolgen angegeben. Es steht dir als Spielleitung immer frei, bei mehr Erfolgen, mehr Effekt zu beschreiben.

Die Heilen-Probe könnte den Mann noch besser stabilisieren.

Die Mechanik/Reliktech Probe könnte von der Bannung der Gefahr, bis hin zur Reaktivierung der Reliktech in der Umgebung verschiedene Erfolge erzielen.



AKT 2 RUF IN DIE TIEFE

Szene 1: Ankunft der Inspektoren

Hinweis:
Probe gegen
GVTD
(Geistiger
Verteidigungswert)

Erhöhte oder erleichterte Schwierigkeit durch den GVTD:

Vergleiche den Fähigkeitswert des Charakters mit dem GVTD des Ziels:

Ist der GVTD des Ziels höher, wird die Differenz als Erschwernis auf den Wurf addiert.

Ist der GVTD niedriger, wird die Differenz als Erleichterung abgezogen.

Ort: Absturzstelle der Kugel, äußere Ringe von Aman-Thul

Handlung: Seraphine und Kalista treffen als Inspektoren der Akademie an der Absturzstelle ein. Vor Ort kümmern sich Kraftwirker um die Verletzten, während Soldaten das Gelände sichern. Eine Biomantin versorgt Verwundete, und ein Gnom untersucht neugierig die Reliktech.

Vorlesetext

Seraphine, Kalista: Der Weg im äußersten Ring führt euch durch dicht bewachsene Gassen, in denen sich feuchte Wärme und der Duft nach Moos, modrigem Holz und blühenden Schlingpflanzen mischt. Überall hat der Dschungel die alten Ruinen zurückerobert – Ranken hängen von den halb eingestürzten Fassaden herab, und Wasser sickert aus Rissen im massiven Stein.

Der Einschlag hat das Viertel aufgeschreckt. Seraphine erinnert sich noch genau an die Worte ihrer Dozentin Ordinaria Morgentau, als sie sie im inneren der Akademie aufsuchte.

„Das ist eine einmalige Gelegenheit, Seraphine. Die Akademie braucht eine klare Einschätzung der Lage. Ihr werdet die Geschehnisse untersuchen und Bericht erstatten. Seid gründlich – und verschwendet keine Zeit.“

Jetzt, da ihr an der teilweise eingestürzten Ruine steht, aus deren Innerem noch immer feiner Schutt herabrieselt, wird klar, was sie meinte.

Eure Aufmerksamkeit fällt auf eine Biomantin, die mit ruhigen Bewegungen einen Verband anlegt. Ein Schimmer heilender Kraft liegt über ihren Fingerspitzen, während sie sich voll und ganz auf ihren Patienten konzentriert.

Ein paar Schritte weiter hockt ein Gnom über einem Reliktech-Fragment, sein Werkzeug auf der Erde verstreut. Sein Blick ist fixiert auf das Artefakt, seine Finger streichen aufgeregt über die Oberfläche, während er eifrig Notizen auf eine kleine Tafel kritzelt.

Sofort eilen die Kraftwirker eurer Eskorte zu den Verletzten, während die Soldaten beginnen, die Absperrung zu verstärken.

Alles wirkt chaotisch – doch ihr seid hier, um Antworten zu finden.

Hinweis für die Spielleitung

Lass die SCs einander begrüßen. Die vier Charaktere (Seraphine, Kalista, Vanja und Tavius) haben jetzt die Gelegenheit, sich kennenzulernen und erste Eindrücke auszutauschen.

Sobald das Gespräch abflacht oder die SCs sich der Kugel zuwenden wollen, kommen Gregor und Ragnar an der Absturzstelle an.

Vorlesetext

Das Geräusch schwerer Stiefel auf Stein kündigt neue Ankömmlinge an – doch diesmal sind es keine Akademiker oder Wachen. Begleitet von einer Wachoffizierin, die zielstrebig durch die Absperrung schreitet, nähern sich zwei staubbedeckte Fremde. Ihre Kleidung ist vom Reisen gezeichnet, ihre Bewegungen kontrolliert, doch ihre Blicke mustern die Szene aufmerksam.

Die Offizierin hält direkt auf Seraphine zu und hebt grüßend die Hand.

„Ah, Inspektorin. Ihr wurdet angekündigt.“

Dann wendet sie sich an die Neuankömmlinge und deutet auf die Gruppe.

„Das hier ist die Delegation aus Dämmerfeste. Sie wurden eigentlich für eine andere Angelegenheit in die Stadt entsandt, aber die Akademie hat um ihre

Unterstützung gebeten – dies hier hat Vorrang.“

Ein kurzes Zögern, ein Seitenblick zur Ruine, dann fügt sie hinzu:

„Vermutlich werdet ihr alle gemeinsam daran arbeiten?“

Der Staub hängt noch immer in der Luft, Stimmen murmeln, die seltsame Struktur der Kugel wirft kühle Reflexionen in das dämmernde Licht.

Hinweis für die Spielleitung

Diese Szene bietet nicht nur die Möglichkeit für eine erste Begrüßung und Interaktion, sondern auch für erste Nachforschungen über den Absturz. Die SCs sind als Inspektoren der Akademie entsandt worden, um die Lage zu beurteilen und Informationen zu sammeln.

Ermögliche den SCs, früh aktiv zu werden:

›Schaulustige und Augenzeugen könnten berichten, dass die Kugel zielstrebig auf die Ruine zuflieg, als hätte sie sich selbst gesteuert. Hindernisse auf dem Weg wurden ignoriert, sie wich nichts aus und schlug ohne Zögern auf.

›Die Wachen haben das Gebiet gesichert – keine Unbefugten haben Zutritt zur Ruine, nur die SCs erhalten Erlaubnis zur Untersuchung.

›Kraftwirker kümmern sich um rund 10 bis 15 Verletzte, die vor allem durch umherfliegende Trümmer und den Druck der Landung getroffen wurden. Schwerwiegende Verluste gab es keine, doch einige liegen bewusstlos oder in kritischem Zustand.

›Die Biomantin (Vanja), die Verwundete versorgt, könnte ungewöhnliche Verletzungen durch mystische Energie feststellen.

›Der Gnom (Tavius), der ein Artefakt untersucht, könnte herausfinden, dass die Energie der Reliktech „verrückt spielt“.

›Die Wachen beobachten die Situation wachsam – sie haben keine Bedrohung festgestellt, doch es herrscht eine spürbare Spannung, da niemand weiß, was genau geschehen ist.

Mögliche Proben für erste Erkenntnisse:

Rhetorik-Probe:

›Überzeugen: Informationen von Schaulustigen oder Wachen erhalten.

›Beeindrucken: Einen ersten positiven Eindruck bei der Gruppe hinterlassen.

›Einschüchtern: Jemanden unter Druck setzen oder seine Haltung beeinflussen.

Probe gegen den GVTD des Ziels. Gelingt die Probe, kann das Ziel einen Rettungswurf ablegen: KL bei Überzeugen/Beeindrucken, MU bei Einschüchtern.

Sobald sie sich aktiv der Kugel zuwenden, folgt die nächste Szene:

Hier draußen gibt es nichts mehr zu sehen. Die Wachen treten ehrfurchtsvoll zur Seite, als ihr die Absperrung durchquert. Nur das leise Murmeln der Schaulustigen bleibt hinter euch zurück, während ihr auf die Ruine zusteuert.

Der Einschlag hat einen Spalt in der alten Mauer aufgebrochen, ein unregelmäßiger Riss, aus dem noch immer feiner Staub rieselt. Der Boden ist übersät mit zerborstenen Steinen, zersplitterten Mosaikresten und Metallfragmenten, deren Ursprung nicht mehr zu erkennen ist. Die Luft ist dicht, trocken und trägt den schwachen Geruch von erhitztem Gestein.

Vor euch ragt das beschädigte Bauwerk auf, alt und widerstandsfähig, als hätte es mehr überstanden, als es je preisgeben würde. Ein schwaches Echo hallt aus dem Inneren – herabrieselnder Schutt oder vielleicht etwas anderes?





AKT 2 - RUF IN DIE TIEFE

Vorlesetext

Ein kurzer Blickaustausch zwischen den Anwesenden.

Die Kugel ist versiegelt – von außen gibt es keinen erkennbaren Mechanismus.

Doch eines ist klar: Wenn hier jemand rauskommen soll, braucht es einen Plan.

Hinweis für die Spielleitung – Die Kugel öffnen

Die Kugel kann nur von innen geöffnet werden, doch Zanio hat kaum Kenntnisse in Mechanik/Reliktech.

Unterstützende Proben können abgelegt werden, um seine Chancen zu verbessern. Die SCs dürfen würfeln auf:

Archäologie/Arkanes: Um die alten Runen auf der Kugel zu lesen und ihre Funktion zu verstehen.

Mechanik/Reliktech: Um eine Idee zu entwickeln, wie das Öffnungssystem funktioniert.

Rhetorik: Um Zanio klare Anweisungen zu geben, wie er die Kugel von innen manipulieren kann.

Alle Erfolge, die die SCs hier sammeln, erleichtern Zanios entscheidende Probe auf **Mechanik/Reliktech!**

Falls die Gruppe scheitert:

Die Kugel bleibt zunächst geschlossen.

Ein anderes Vorgehen ist nötig (z. B. Mystische Kräfte testen, mehr Zeit für Analysen nehmen).

Zanio bleibt in der Kugel gefangen, während um ihn herum neue Entwicklungen stattfinden.

Falls die Gruppe erfolgreich ist:

Die Kugel gibt ein Zischen von sich, Runen erlöschen, und dann –

Vorlesetext

Mit einem leisen Zischen beginnt sich die Oberfläche der Kugel zu verändern.

Die leuchtenden Linien erlöschen langsam, ein feines Klacken hallt in der Luft wider – dann schiebt sich ein nahtlos verborgenes Modul zur Seite.

Für einen Moment hält die Welt den Atem an.

Dann, aus dem Dunst des Inneren, tritt eine Gestalt.

Hinweis für die Spielleitung:

Lass den Spieler von Zanio selbst beschreiben, wie er sich präsentiert, wie er aussieht und was er als Erstes sagt.

Die Anwesenden sehen sich an – ein Moment der Stille, der erste Eindruck, die ersten Fragen.

Hinweis:

Mechanik Akt II

Im Gegensatz zu Akt I, der stärker geskriptete Szenen enthält, bietet Akt II den SCs mehr Freiheit. Vorlesetexte dienen als Orientierung, doch der Fokus liegt auf Erkundung, Interaktion und eigenen Entscheidungen. Lass die SCs die Ruine auf ihre Weise untersuchen – ob vorsichtig, analytisch oder impulsiv. Nutze Hinweise flexibel und passe Herausforderungen an ihr Vorgehen an.

Szene 2: Die versiegelte Kugel

Ort: Absturzstelle der Kugel, äußere Ringe von Aman-Thul

Handlung: Die SCs stehen vor der Reliktech-Kugel in der Ruine, als plötzlich eine gedämpfte Stimme aus dem Inneren ertönt.

Vorlesetext

Noch immer liegt die Kugel mitten in den Trümmern der eingestürzten Ruine, ihre metallene Oberfläche von einer dünnen Staubschicht überzogen. Feine, leuchtende Linien ziehen sich über die Außenhülle, pulsieren schwach in einem Rhythmus, der nicht zufällig wirkt. Dann – ein Geräusch von innen. Ein dumpfes Pochen, war das eine Stimme?

Hinweis für die Spielleitung:

Lass Zanio die Situation ausspielen: Er kann rufen, klopfen oder versuchen, von innen auf sich aufmerksam zu machen.



Szene 3: Erkundung der Ruine

Ort: Alte Ruine im äußersten Ring von Aman-Thul

Handlung: Die SCs beginnen, die Ruine genauer zu erkunden. Auf den ersten Blick sieht es aus wie eine alte Krypta, doch je länger sie sich umsehen, desto klarer wird: Dieser Ort war mehr als das. Dies war eine Zentrale für Fluchtkapseln, ein Schutzraum der Erbauer. Tief unter ihnen beginnt sich durch den Einschlag der Kapsel nun etwas zu bewegen.

Vorlesetext

Die Luft ist kühl, fast abgestanden, als wäre sie seit Jahrhunderten unberührt geblieben. Der Staub, der in schwachen Wirbeln über den Boden zieht, legt sich auf massive Säulen aus dunklem Stein, deren glatte Oberfläche einst kunstvoll verziert gewesen sein muss.

Die gewölbten Decken spannen sich über euch wie der Innenraum eines uralten Tempels, getragen von sturmgeißelten Statuen – Gestalten mit fremdartigen Gesichtszügen, langen Gewändern, reglos in ewiger Wache.

War dies einst eine Krypta?

Die Atmosphäre ist drückend, mystisch, als wäre dieser Ort nicht für die Lebenden gebaut worden. Doch dann fällt euer Blick auf die Wände. Keine Grabnischen. Keine Altäre.

Stattdessen reihen sich Nischen mit kreisförmigen Konstruktionen aneinander, als hätten hier einst weitere dieser eigentümlichen Kapseln gelegen.

Eure Augen wandern weiter zu den Trümmern ringsum, zu den reliefverzierten Mauern, welchen Nutzen hatte dieser Ort einstmals? Und hatte die Ankunft der Kapsel noch eine tiefere Bedeutung?

Hinweis für die Spielleitung

Die SCs stehen hier vor mehreren faszinierenden Entdeckungsmöglichkeiten. Je nachdem, welchen Bereich sie erforschen, können sie gezielte Proben ablegen, um verborgene Hinweise aufzudecken und wertvolle Erkenntnisse zu gewinnen:

Die Kapsel (Archäologie/Arkanes)

Ein SC kann die Kapsel von innen untersuchen. Je nach Erfolgsgrad erkennt er/sie:

- 1 Erfolg › Die Kapsel war eine Fluchtkapsel der Erbauer, mit rudimentärer Steuerung.
- 2 Erfolge › Ihre Rückkehr nach Aman-Thul war kein Zufall – sie folgte einem alten Protokoll.
- 3 Erfolge › Die Energiequelle der Kapsel scheint mit einem tieferen Mechanismus der Ruine verbunden zu sein.
- 4+ Erfolge › Ein kaum sichtbares Symbol in der Innenwand lässt vermuten, dass die Kapsel Teil eines komplexen Verteidigungssystems war.

Die Anordnung der Trümmer und Struktur der Ruine (Mechanik/Reliktech)

Ein SC kann untersuchen, ob die Zerstörung der Ruine zufällig war. Je nach Erfolgsgrad erkennt er/sie:

- 1 Erfolg › Die Ruine ist alt, aber der Einsturz ist ungewöhnlich symmetrisch.
- 2 Erfolge › Die Kugel hat sich nicht zufällig hier in den Trümmern verkeilt – sie liegt exakt in einer für sie vorgesehenen Mulde.
- 3 Erfolge › Einige der Steine haben feine Einkerbungen, die sich jetzt mit Lichtlinien füllen.
- 4+ Erfolge › Der Boden beginnt sich zu erwärmen – unter ihnen muss ein verborgener Mechanismus aktiviert worden sein.

Die verblassten Reliefs an den Wänden (Geschichte & Mythen)

Ein SC kann sich die Wandreliefs ansehen. Je nach Erfolgsgrad erkennt er/ sie:

- 1 Erfolg › Die Muster sind alt, aber folgen einem bekannten Stil – sie stammen von den Erbauern.
- 2 Erfolge › Die Symbole sind nicht bloße Dekoration, sondern Markierungen für Energieflüsse.
- 3 Erfolge › Ein verborgenes Relief zeigt eine goldene Kuppel über einer Stadt – Aman-Thuls uralter Schutzschild.
- 4+ Erfolge › Tiefere Schichten der Gravuren erzählen von einem Mechanismus, der diese Kuppel aktivieren oder deaktivieren kann.

Spuren im Staub, verstreute Trümmer (Spurensuche)

Ein SC kann nach Spuren suchen, um herauszufinden, ob jemand hier war. Je nach Erfolgsgrad erkennt er:

Hinweis: Bodenplatte

Lass die SCs die Bodenplatte entdecken, sobald sie ausreichend Informationen in der Ruine gesammelt haben.

- 1 Erfolg › Fußspuren führen in die Ruine, doch sie enden abrupt mitten im Schutt.
- 2 Erfolge › Ein herumliegendes Werkzeug wirkt wie frisch liegengelassen.
- 3 Erfolge › Ein leichter Windhauch weht am Boden an dieser Stelle verbirgt sich etwas.
- 4+ Erfolge › Eine versteckte Bodenplatte wurde mit Sand überhäuft, sie hat feine Kratzspuren, als hätte jemand sie vor Kurzem geöffnet und wieder verschlossen.

Vorlesetext (sobald der Zugang gefunden wird)

Ihr habt euch die Ruine näher angesehen – und sonderbare Entdeckungen gemacht.

Nicht zuletzt eine Bodenplatte.

Sie wirkt auf den ersten Blick unscheinbar, doch wer genau hinsieht, erkennt feine Gravuren, die sich in die glatte Oberfläche ziehen, jetzt von schwachem Licht durchzogen.

Ein leises Vibrieren geht von ihr aus, als würde tief unter euch etwas arbeiten.

Hier führt ein Weg weiter – doch er ist verschlossen.

Hinweis für die Spielleitung – Der Zugang zur Anlage

Dieser versteckte Zugang hat sich mit der Ankunft der Kapsel automatisch geöffnet, doch die Wissenssammler waren schneller. Sie haben den Durchgang genutzt, sind bereits weiter in die Anlage vorgedrungen und haben die Bodenplatte von innen wieder verschlossen.

Die SCs können den Weg nur mit **Handwerksarbeiten** oder roher Gewalt (**ST-Probe um 3 erschwert**) öffnen.

Vorlesetext (wenn die Bodenplatte geöffnet wird)

Mit geschickten Fingern, schweißtreibender Arbeit und vereinten Kräften gelingt es euch, die Öffnung freizulegen.

Jeder Hebel, jedes Rütteln an der Platte gibt nur langsam nach – als würde sich der Stein gegen euch wehren, als wäre er nie dafür gedacht gewesen, von hier aus geöffnet zu werden. Doch schließlich ertönt ein dumpfes, schabendes Geräusch, als sich die fein eingekerbte Bodenplatte Millimeter für Millimeter anhebt.

Ein Zischen entweicht aus der Tiefe – alte Luft, abgestanden und schwer, mischt sich mit dem Staub, der in feinen Spiralen durch das fahle Licht tanzt. Dann, rutscht die Platte zur Seite und gibt den Blick frei.

Ein dunkler Abstieg liegt vor euch.



AKT 2 - RUF IN DIE TIEFE

Szene 4: Der Abstieg in die Tiefe

Ort: Steintreppe in eine kuppelartige Höhle

Handlung: Die SCs treffen auf die Wissenssammler, Plünderer die versuchen Reliktech-Teile zu bergen.

Hinweis für die Spielleitung – Die Situation am unteren Ende der Treppe

Die Situation hängt davon ab, wie sich die Gruppe verhält, während sie die Treppe hinabsteigt. Falls die SCs nicht alle erfolgreich schleichen oder ein Charakter laut ist:

Die Wissenssammler werden gewarnt.

- › Sie bereiten einen Hinterhalt vor, verstecken sich oder positionieren sich taktisch vorteilhaft.
- › Die SCs geraten in eine ungünstige Lage, so bald sie den unteren Bereich betreten.

Falls die SCs wirklich leise sind oder geschickt vorschleichen:

- › Sie haben die Möglichkeit, die Wissenssammler zu überraschen.
- › Sie können lauschen, Pläne mit anhören oder aus einer besseren Position angreifen.
- › Sie haben die Initiative, um zu entscheiden, wie sie vorgehen.

Die Spieler entscheiden mit ihrem Vorgehen also selbst, wer zuerst zuschlägt.

Vorlesetext – Der Abstieg in die Tiefe

Ein kalter Luftzug strömt euch entgegen, feucht und alt, als hätte er Jahrhunderte lang in der Finsternis unter euch geschlummert. Unten offenbart sich der Beginn einer monumentalen Steintreppe, die sich in einer weiten Spirale abwärts windet, tief in das Herz der Dunkelheit. Der Staub, der aus der Öffnung aufsteigt, tanzt in den Lichtstrahlen die die Sonne in die Ruine wirft.

Mit vorsichtigen Schritten setzt ihr euch in Bewegung. Die Stufen sind breit und unregelmäßig, abgenutzt von Zeit und womöglich zahllosen Füßen, die diesen Weg vor euch gegangen sind. Jeder eurer Schritte hallt in der gewaltigen Höhle wider, als würde der Fels selbst eure Ankunft flüsternd weitertragen. Die Luft wird kühler, schwerer, durchzogen von dem fernen Hauch von Feuchtigkeit und Gestein.

Eure Blicke schweifen nach oben – durch eine große, runde Öffnung in der Decke fällt fahles, blaues Licht hinab, das die gewaltigen Mauern nur schemenhaft erkennen lässt. Doch dieses Licht reicht nicht weit. Nach wenigen Windungen verliert sich die Sicht im Dunst, und die Schatten scheinen lebendig zu werden, sich mit jedem Schritt enger um euch zu ziehen.



Tiefer unten flackern vereinzelte Lichtquellen an den Wänden – uralte Fackelhalter oder magische Lampen, die noch immer schwach glimmen. Ihre matte Glut wirft zitternde Reflexe auf die Wände, als ob sie warnen wollten, euch daran zu erinnern, dass ihr einen Ort betretet, den vielleicht niemand je wieder verlassen wird.

Hinweis für die Spielleitung

Um die Steintreppe erfolgreich unbemerkt hinab zu schleichen, ist eine Scheichen/sich Verstecken-Probier erleichtert um 2 nötig.

Sie ist um weitere 2 Punkte erleichtert, falls nur ein oder zwei SCs vorspähen um die Lage auszukundschaften.

Hinweis: Spuren der Wissenssammler

Mit einer WA-Probier (Wahrnehmung) lässt sich erkennen, dass frische Fußspuren die Treppe hinabführen.

Szene 5: Begegnung mit den Plünderern

Option 1: Die SCs werden überrascht

- › Die Wissenssammler sind gewarnt und bereiten einen Hinterhalt vor.
- › Sie haben sich versteckt oder in vorteilhafte Positionen begeben.
- › Die SCs geraten direkt in ihre Falle, sobald sie den unteren Bereich betreten.

Vorlesetext

Kaum habt ihr die letzten Stufen der Treppe hinter euch gelassen, bricht das Chaos los. Ein scharfer Pfiff durchschneidet die Stille – ein Signal: „*Da sind sie!*“

Ein Ruf, hastige Bewegung. Noch bevor ihr reagieren könnt, explodiert eine kleine Ladung Staub und Funken in eurer Nähe. Die Sicht verschwimmt für einen Moment, während sich der feine Dunst wie ein Vorhang zwischen euch und die Höhle legt.

Dann – das Klacken von Waffen, Schritte, die sich verteilen.

Ihr seid nicht allein – und sie wissen, dass ihr hier seid.

Als sich euer Blick klärt, seht ihr die Szene vor euch:

Die gigantische Höhle mit ihrer kuppelartigen Decke, das fahle Licht, das durch die kreisrunde Öffnung strömt. In der Mitte die gewaltige Konstruktion der Altvorderen, blassblaue Energieadern, die sich an ihren Wänden entlangziehen und in der Dunkelheit über euch verschwinden.

Doch eure Aufmerksamkeit gehört jetzt den Gestalten, die zwischen den Stufen und Felsen in Deckung gegangen sind.

Mindestens vier Bewaffnete, zwei vorn beim Portal, zwei weitere an den Flanken. Sie haben Positionen mit gutem Sichtfeld eingenommen – bereit, euch in die Zange zu nehmen.

Zwei muskulöse Kämpfer kommen auf euch zu – gerannt:

„Ihr habt euch verirrt, Freunde!“

Ihr seid mitten in der Falle.

Hinweis für die Spielleitung

Für die Leitung der Kampfsituation gibt es in der Anlage dieses One-Shot Abenteuers eine Kampfübersicht. Es empfiehlt sich eine Battlemap und Marker oder Figuren einzusetzen um bei so vielen Kampfbeteiligten nicht den Überblick zu verlieren.

Option 2: Die SCs überraschen die Wissenssammler

- › Die SCs waren leise genug, um unbemerkt zu bleiben.
- › Sie sehen oder hören die Wissenssammler zuerst und können sich vorbereiten.
- › Sie haben die Möglichkeit, die Lage zu ihrem Vorteil zu nutzen – einen Angriff einzuleiten oder zu verhandeln.

Vorlesetext

Ihr tretet aus der Dunkelheit der Treppe heraus, und vor euch öffnet sich eine gigantische Höhle – ein gewaltiger, ovaler Kessel mit einer kuppelartigen Decke, aus der fahles Licht durch eine kreisrunde Öffnung strömt. Der Boden ist von feinem Staub bedeckt, der sich in wirbelnden Schlieren erhebt, während ein unmerklicher Luftzug durch den Raum zieht. Die Atmosphäre ist uralte, fast ehrfürchtig, als hätte dieser Ort Jahrtausende lang unberührt in der Tiefe geschlummert.

Doch im Zentrum dieser Kathedrale aus Stein erhebt sich etwas, das nicht natürlich ist. Eine gewaltige, kreisförmige Struktur aus glattem, verwittertem Stein ragt aus dem Boden empor – das Werk der Altvorderen. Ihre Wände sind eingeritzt mit unbekanntem Symbolen, von Zeit und Staub gezeichnet, doch noch immer voller Rätsel. Breite Stufen führen zu einem engen Durchgang in eine Art Kammer, die bis vor Kurzem noch verschlossen war. Doch jetzt ist sie geöffnet.

Aus der Kammer steigen schwach leuchtende, blaue Partikel empor und verschwinden durch die Öffnung in der Decke, – als ob hier eine uralte Maschine langsam erwacht. Ein summendes Vibrieren liegt in der Luft, leise, aber spürbar – wie der Atem eines Wesens, das nach einem endlosen Schlaf zum ersten Mal wieder Leben in sich fühlt.

Zwei Gestalten stehen vor dem Durchgang, klein gegen die gewaltige Konstruktion, doch gut bewaffnet. Sie wirken unaufmerksam, ihre Blicke auf die riesige Struktur gerichtet. Von hier aus könnt ihr sie beobachten, belauschen, oder euch auf eine Aktion vorbereiten.

Hinweis für die Spielleitung

Für die Leitung der Kampfsituation gibt es in der Anlage dieses One-Shot Abenteuers eine Kampfübersicht. Es empfiehlt sich eine Battlemap und Marker oder Figuren einzusetzen um bei so vielen Kampfbeteiligten nicht den Überblick zu verlieren.

Hinweis: Kampf Regeln

Im Anhang auf den letzten Seiten dieses One-Shot Abenteuers ist eine Kurzübersicht der wichtigsten Kampfregeln zu finden.





Ergänzung: Was können die SCs aus einer friedlichen Lösung erfahren?

Falls die SCs eine friedliche Lösung finden, können sie die Wissenssammler zu folgenden Dingen befragen:

1. Was die Wissenssammler hier suchen?

- › Sie haben gehört, dass sich hier Reliktech von hohem Wert befindet – ein Gerücht, das sich seit Jahren in den Schwarzmarktkreisen hält.
- › Sie wussten nicht, dass die Ruine sich aktivieren würde – das geschah erst, als die Kapsel einschlug.
- › Der ursprüngliche Plan war, alte Kammern zu öffnen und alles Wertvolle zu stehlen, bevor andere Organisationen Wind davon bekommen.

2. Was befindet sich in der nächsten Kammer?

› Die Wissenssammler haben Gerüchte gehört, dass in der vor ihnen liegenden Kammer eine enorme Menge an Reliktech-Kristallen zu finden sein soll. Diese Energiespeicher der Altvorderen dienten dazu, die uralten Reliktech-Systeme mit Energie zu versorgen – und sind heute auf dem Schwarzmarkt ein Vermögen wert.

„Da drin liegt mehr Kristall, als ihr in eurem Leben seht – wenn wir nur drankämen.“

› Ihr Techniker, ein kleiner, zäher Mensch namens Tarak Spltzling, hat das bestätigt. Nachdem er die Muster auf den Wänden untersucht hatte, war er sich sicher, dass hier eine Energiequelle verborgen liegt.

„Tarak sagte, das Ding hier ist ,ne verdammte Batterie für ,was viel Größeres. Keine Ahnung, was das heißen soll, aber klingt nach ,ner Menge Glimmer für uns.“

› Doch es gibt ein Problem: Die Maschine ist erwacht.

Seit die Kugel hier eingeschlagen ist, haben sich die Reliktech-Kristalle hinter Modulen verborgen, als würde das System sie automatisch sichern.

„Erst war alles ruhig, wir wollten schon reingehen – und dann? Klack! Das Ding hat uns einfach die Tür vor der Nase zugemacht!“

› Das Paneel in der Kammer lässt sich nicht mehr öffnen. Ihre Versuche, die Oberfläche mit Werkzeug zu bearbeiten, waren erfolglos.

„Wir haben mit ,nem Brecheisen draufgehauen – hat sich nicht mal ,n Kratzer geholt.“

Weitere Zitate der Wissenssammler

„Wenn ihr hier seid, um uns zu stoppen, dann habt ihr verschissen. Wir sind keine verdammten Akademiker, die fragen, ob sie ,nen Stein umdrehen dürfen.“

„Das ist ,ne alte Ruine. Alte Ruinen gehören denen, die sich trauen, sie auszuräumen. Und jetzt ratet mal, wer das ist?“

„Tarak hat gesagt, das Ding läuft auf ,ner Art Zaubersaft. Und wisst ihr, was ich mit Zaubersaft nicht mach? Es anfassen. Wieso? Weil der letzte Typ, der das probiert hat, jetzt nur noch als verdammter Fleck an der Wand existiert.“

„Hört mal, ich bin hier nur für die Beute. Wollt ihr mit uns streiten? Oder wollt ihr rausfinden, wie wir an das Zeug rankommen?“



AKT 3 ENTSCHEIDUNG AM ARTEFAKT

Tief unter der Erde, in einer vergessenen Kammer der Altvorderen, steht die Gruppe nun vor ihrer letzten Herausforderung. Das Reliktech-Artefakt, das im Zentrum der Ruine verborgen liegt, ist mehr als nur ein einfacher Fund – es ist eine Maschine, ein Mechanismus, ein Rätsel.

Wie lange es hier bereits existiert, ist ungewiss. Doch eines ist klar: Es wurde nicht für Unwissende erschaffen. Die Symbole auf den Wänden, das pulsierende Leuchten der Energieströme, das Summen der alten Mechanismen – all das deutet darauf hin, dass dieses Artefakt darauf wartet, dass jemand seine Bedeutung entschlüsselt.

Der letzte Akt dieses Abenteuers ist nicht in Szenen unterteilt. Gib den SCs die Freiheit, selbst zu entscheiden, wie sie mit dem Artefakt interagieren. Nutzen sie ihr Wissen über Mystik und Reliktech, um es zu aktivieren oder zu versiegeln? Versuchen sie, es zu zerstören oder in eine neue Richtung zu lenken?

Falls die Wissenssammler friedlich überwunden wurden, könnte nun doch noch ein Kampf bevorstehen.

Ein altes Konstrukt, das in der Kammer schlummert, könnte auf ihre Eingriffe reagieren. Vielleicht war es als Wächter des Artefakts gedacht?

Die Spielleitung findet auf den folgenden Seiten alle wichtigen Informationen zu den Mechanismen der Kammer, möglichen Interaktionen mit dem Artefakt.

Vorlesetext:

Ihr schiebt euch langsam durch den niedrigen Durchgang, und gleich dahinter weitet sich der Eingang zu einer gewaltigen Kammer, deren Anblick euch den Atem raubt. Das erste, was euch auffällt, ist das orangefarbene Halblight, das von den zerklüfteten Wänden zurückgeworfen wird. Feine Staubpartikel tanzen in den wenigen Lichtstrahlen, die durch eine große Öffnung in der Decke fallen. Doch dann schweifen eure Blicke zum Zentrum des Raumes – dorthin, wo eine massive, kreisförmige Konstruktion aus Stein und Metall thront.

Mit jedem Schritt nähert ihr euch diesem Podest, das wie ein **uraltetes Becken** wirkt. Zu eurer Überraschung scheint eine seltsame, **bläulich leuchtende Energie** aus seinem Inneren aufzusteigen, als würde sie von den Tiefen des Gesteins heraufgerufen. In sanften Wellen schlängeln sich die Lichtadern an den Seiten empor und sammeln sich in der Mitte, ehe sie langsam in Richtung Decke streben. Das Knistern dieser Kraft ist beinahe spürbar – ein feines Prickeln auf eurer Haut.

Der Boden um das Becken herum scheint aus einzelnen Modulen zu bestehen. Ihr spürt einen leisen, vibrierenden Puls unter euren Füßen, als würdet ihr euch auf dem Herzschlag einer uralten Wesens bewegen. Über euch, in der Kuppel des Raumes, verliert sich die Energie in zitternden Funken, die wie Dunst verglimmen.

Während ihr näher tretet, bemerkt ihr mehrere mächtige Pfeiler, die den Rand des Beckens in regelmäßigen Abständen säumen. Ihre Oberflächen sind mit Symbolen und Gravuren übersät, fremdartige Schriften und geometrische Muster, die



das Werk einer längst vergangenen Zivilisation verraten. Überall scheint eine stille Erwartung zu herrschen – als ob der gesamte Raum nur darauf gewartet hat, dass jemand den Mechanismus wieder zum Leben erweckt. Wie als Antwort auf diese, eure Vermutung, hallt eine fragmentierte Stimme durch eure Köpfe, thelepatische Fragmente, die mit dem System verbunden zu sein scheinen: „Aktivierung fortgesetzt“

Gleichzeitig setzen sich nun Dinge in Gang, als ob dieses uralte System nur auf eure Ankunft gewartet hätte. Die massiven Säulen um das Becken herum beginnen, in Sektionen aufzubrechen, und aus den Spalten treten milchig weiße Energiekristalle hervor. Ein leises Summen erfüllt die Luft, in regelmäßigen, pulsierenden Wellen, und scheint sich in euren eigenen Herzschlag zu mischen.

Die Energie, die aus dem Inneren des Beckens aufsteigt, wird stärker – wie ein Strom, der immer weiter anschwillt. Ihr erkennt, dass am Fundament des Podests feine, leuchtende Linien entlanglau-

fen, die sich in symmetrischen Mustern über den Boden ausbreiten und in Richtung der Wände der Höhle verlaufen. Auch die fremdartigen Gravuren auf den Pfeilern scheinen in diesem bläulich schimmernden Schein neu zu erwachen, als ob sie nach langer Stille wieder atmen könnten.

Hinweis für die Spielleitung

Die Aktivierung scheint nicht endgültig fortgesetzt, es wirkt als warte hier etwas auf eine Aktivierung durch die Anwesenden.

Die Spieler*innen haben nun Gelegenheit, die Kammer zu erkunden. Die folgenden Aspekte bieten sich für nähere Untersuchungen an:

Das Becken in der Mitte (Archäologie/ Arkanes):

Ein SC kann das uralte Becken eingehend untersuchen.

- 1 Erfolg › Es zeigt sich, dass das Becken eine Art Energiequelle ist. Die Flüssigkeit in ihm scheint Energie zu transportieren.
- 2 Erfolge › Es hat den Anschein, als ob dieses Becken nur eines von vielen seiner Art ist.
- 3 Erfolge › Das Becken reagiert sensibel auf externe Einflüsse – bereits ein leichter Energiestoß führt zu sichtbaren Veränderungen in den Lichtadern.
- 4 Erfolge › Einer der Energiekristalle leuchtet schwach stärker als die anderen.
- 5+ Erfolge › Die flüssige Energie könnte abgefüllt werden und als dienliche Substanz für allerlei Reliktech nutzen.

Die pulsierenden Energielinien: (Mechanik/Reliktech):

Ein SC kann die feinen Energielinien am Fundament des Beckens verfolgen.

- 1 Erfolg › Es wird deutlich, dass diese Linien der Energieflussleitung dienen, die das Becken speist.
- 2 Erfolge › Die Linien folgen einem präzisen, geometrischen Muster, das auf eine synchronisierte Steuerung hindeutet, sie sind aber unterbrochen.
- 3 Erfolge › Bei genauerer Betrachtung enthüllen die Muster Hinweise auf verborgene Schaltkreise, die den Energiestrom regulieren hier scheint etwas defekt.
- 4+ Erfolge › Du kannst den Linien bis zum Hauptschaltkreis folgen, dieser ist allerdings verschlossen.

Die aufsteigende Energie (Archäologie Arkanes):

Sie nimmt weiter zu und könnte sowohl Gefahr als auch Nutzen bringen.

- 1 Erfolg › Es wird spürbar, dass die Energie im Moment instabil wirkt und in sanften Wellen pulsiert.
- 2 Erfolge › Die Intensität der Energie nimmt zu, was auf einen aktiven Mechanismus hinweist, der in Kürze vollständig aus-



gelöst werden könnte.

- 3 Erfolge** › Durch genaue Beobachtung erkennt der/die SC, dass die aufsteigende Energie mit einem zentralen Steuerimpuls verbunden ist, der den gesamten Raum beeinflusst.
- 4+ Erfolge** › Die SCs entdecken, dass sie die aufsteigende Energie gezielt kanalisieren können – entweder, um die Aktivierung zu kontrollieren oder sie zu unterbinden.

Die Runen auf den Säulen (Geschichte und Mythen):

In ihnen könnte der Hinweis auf das verborgene Wissen der Anlage liegen.

- 1 Erfolg** › Es wird offensichtlich, dass die Runen von den Erbauern stammen und grundlegende Energieprinzipien darstellen.
- 2 Erfolge** › Die Anordnung der Runen legt nahe, dass sie als Schaltmechanismus für das Reliktech-System dienen.
- 3 Erfolge** › Ein tieferer Blick enthüllt, dass manche Symbole in einem bestimmten Rhythmus aufleuchten und mit den pulsierenden Energielinien korrespondieren.
- 4+ Erfolge** › Die SCs entdecken, dass die Runen nicht nur dekorativ sind, sondern als eine Art Code fungieren – durch gezielte Eingaben kann der gesamte Mechanismus stabilisiert oder manipuliert werden.

Da keiner der Archetypen besonders gut in „Geschichte & Mythen“ ist, wird es für die Gruppe schwierig, die Bedeutung der Runen auf Anhieb vollständig zu entschlüsseln. Doch da sie aus unterschiedlichen Enklaven stammen, könnte jeder Charakter Bruchstücke erkennen – ein Symbol, das an eine Inschrift aus der Heimat erinnert, eine Struktur, die in alten Reliktech-Fragmenten auf-

tauchte oder eine Legende, die vage bekannt ist.

Lösung des Rätsels

1. Einstellen der Runenmuster

Zunächst müssen die SCs die richtigen Runenmuster an den Säulen einstellen. Hat jemand in deiner Gruppe diese Idee, solltest du es ohne Probe erlauben, die Muster gleichmäßig einzustellen. Einer der Kristalle leuchtet schwach stärker. Dieser gibt die richtige Rune vor. (Eine **WA-Probe** lässt dies erkennen).

-> Effekt: Alle Kristalle beginnen sanft zu leuchten.

2. Hauptschaltkreis reparieren

Die Energieflussleitung zum Becken ist unterbrochen, nicht alle Verbindungen sind aktiv. Die Gruppe muss den Linien bis zum Hauptschaltkreis folgen. Hier ist eine **Schlösser und Fallen-Probe** erschwert um 2 nötig um eine Klappe zu öffnen. Anschließend ist eine Probe auf **Handwerksarbeiten** nötig. Mit dem richtigen Werkzeug kann diese erleichtert sein.

-> Effekt, die blauen Energiebahnen verbinden sich und die Kristalle leuchten stärker.

-> Der Effekt der aufsteigenden Energie nimmt zu.

3. Energiefluss harmonisieren

Die SCs spüren, dass der Mechanismus noch etwas von ihnen erwartet – einen finalen „Befehl“, der nur durch ihre vereinte mystische Kraft vollendet werden kann. Sobald sich die Gruppe gleichmäßig um das Becken verteilt hat, tritt ein besonderer Moment der Spannung ein: Jeder SC wird aufgefordert, in sich hineinzuhorchen und die eigene, innerliche Energie wahrzunehmen.

AKT 3 - ENTSCHEIDUNG AM ARTEFAKT



Jede/r beschreibt, wie diese mystische Kraft in ihm/ihr erwacht:

Vielleicht seht ihr ein flackerndes Leuchten, das mit eurem Herzschlag pulsiert, oder hört ein leises, uraltes Flüstern, das euch ruft. Vielleicht spürt ihr ein tiefes Beben in euren Adern oder einfach ein unbestimmtes Wissen, das euch leitet – so individuell wie die Schatten an den Wänden der Kammer.

Hinweis für die Spielleitung

Anschließend soll jede/r SC erläutern, wie er/sie sich mit dieser Kraft verbindet: Ob durch das sanfte Berühren eines schimmernden Symbols an der Wand, das leise Rezitieren eines alten Zaubers oder das bloße Fokussieren der eigenen Energie – sie münden ihre persönlichen Kräfte in das Zentrum des Beckens.

Wenn alle ihre Verbindung hergestellt haben, harmonisiert sich der gesamte Energiekreislauf der Anlage. Die blauen Energiebahnen, die das Becken umgeben, verschmelzen zu einem stetigen, kraftvollen Fluss. Der Mechanismus wird endgültig aktiviert.

Vorlesetext:

Die Kammer bebt, als die uralten Kräfte in einem atemberaubenden Schauspiel erwachen. Die kristallinen Säulen beginnen, das Becken zu dirigieren – ihre blauen Kristalle leuchten nun in einem intensiven, beinahe übernatürlichen Glanz, der das Antlitz der Höhle in ein schimmerndes Blau taucht. Aus dem Zentrum des Beckens formt sich ein mächtiger Strudel, der in sanften, aber stetig an Intensität gewinnenden Wellen aufsteigt. Jede Lichtwelle pulsiert mit dem Herzschlag der Anla-

ge, als ob die Reliktech selbst zum Leben erwacht wäre.

In diesem Moment erfüllt ein tiefes, fast ehrfurchtgebietendes Dröhnen die Luft, das an das ferne Echo längst vergangener Zeiten erinnert. Die Energie, die sich unaufhaltsam in den weiten Schacht emporwühlt, lässt euch innehalten – eure Sinne schärfen sich. Es ist, als würden die Schatten und Lichter der Kammer in einem geheimnisvollen Tanz miteinander sprechen.

Ein flüchtiges Gefühl von Triumph mischt sich mit der leisen Ahnung einer drohenden Ungewissheit. In den flackernden Strahlen seht ihr nicht nur die Verkörperung uralter Macht, sondern auch das flüchtige Versprechen von Veränderung – und zugleich die stille Warnung, dass jede Macht ihren eigenen Preis fordert.

Hinweis für die Spielleitung

Es ist ein geeigneter Moment für eine letzte Szene, lass der Gruppe etwas Zeit, den besonderen Moment auszukosten. Das Abenteuer endet an der Oberfläche mit einem letzten Kontakt mit Thalia Morgentau, der Ordinaria der Akademie, die den Lehrstuhl für Reliktech-Portale und Metaphysische Dimensionen innehat.

Vorlesetext:

Das drängende Gefühl macht sich in euch breit, zurück an die Oberfläche zu gelangen um Zeuge zu werden, was dieses Schauspiel in den Gassen und Palästen Aman-Thuls verändert hat.

Ihr tretet langsam aus der Ruine und werdet augenblicklich Zeugen eines unerwarteten Schau-

spiels. Am Horizont, über den Mauern der Enklave, schießen einzelne, leuchtende Energiekanäle empor – zarte Strahlen, die sich zu einer schimmernden, mystischen Kuppel vereinen und die gesamte Enklave in ein sanftes, blaues Licht tauchen. Um euch versammeln sich die Schaulustigen: Eine riesige Menschenmenge, im Zaum gehalten von den Soldaten des Königshauses, die Delegationen der Akademie der Schimmernden Sterne Händler und Halunken, alle blicken gebannt nach oben.

„Seht nur, was da geschieht!“

„Ein Wunder aus Licht!“

„Aman sendet uns ein Zeichen!“

Kurz darauf nähert sich Thalia Morgentau der Gruppe. Ihre Augen funkeln wissend, während sie mit ruhiger, bestimmter Stimme fragt:
„Habt ihr das getan?“

Hinweise für den Spielleiter:

Wichtiger NSC: Ordinaria Thalia Morgentau tritt als zentraler NSC in Erscheinung, der in zukünftigen Abenteuern eine bedeutende Rolle spielt. Ihre Beobachtungen und Angebote werden den weiteren Verlauf der Kampagne entscheidend beeinflussen.

Spielerreflexion: Die letzte Szene ermöglicht es den Spielercharakteren, das Erlebte aus der Ruine noch einmal zu schildern und ihre Eindrücke zu verarbeiten.

Atmosphäre: Die mystische Kuppel und die strahlenden Energiekanäle sollen eine subtile, aber eindrucksvolle Transformation der Enklave andeuten, ohne die gesamte Stadt in einem allzu dramatischen Erwachen erscheinen zu lassen.

Vorlesetext (Abschluss und Angebot):

Eure Stimmen vermischen sich mit dem Stauen der umstehenden Menge, während ihr eure Erlebnisse noch einmal in leisen, ehrfürchtigen Tönen nacherzählt. Die Erinnerung an die tiefen Geheimnisse der Reliktech-Anlage liegt schwer in der Luft, während der sanfte, blaue Schein der Kuppel über Aman-Thul einen Hauch von Mysterium und Möglichkeit verspricht.

Thalia Morgentau bleibt einen Moment lang still, ihre Augen scheinen in die Ferne zu blicken, als ob sie bereits die nächsten Herausforderungen erahnt. Dann spricht sie, ihre Stimme ruhig und zugleich fordernd:

„Ihr habt mehr bewirkt, als ich mir vorstellen konnte – ich könnte eure Unterstützung gebrauchen. Morgen, in meinem Arbeitszimmer, erwarte ich eure Berichte. Es gibt einen Auftrag, der so pikant wie geheimnisvoll ist, und ich bin überzeugt, dass nur ihr ihn meistern könnt.“

Mit diesen Worten schließt sie das heutige Kapitel – doch in euren Herzen wisst ihr, dass dies erst der Anfang eines viel größeren Abenteuers ist.



ENDE



Die Wissenssammler – Schmuggler, Plünderer und Schwarzmarkt-Bastler

Hintergrund: Wer sind die Wissenssammler?

Die Wissenssammler sind eine lose organisierte Bande von Schmugglern, Plünderern und Reliktech-Bastlern, die in den äußeren Ringen von Aman-Thul operieren. Sie sind pragmatische Opportunisten, die wertvolle Relikte aus alten Ruinen bergen, um sie auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen.

Sie sind nicht einfach nur Räuber, sondern verfügen über Handwerker und Techniker, die in verborgenen Werkstätten Reliktech umbauen und weiterverkaufen. Einige von ihnen sind sogar ehemalige Akademie-Techniker, die sich mit illegalen Experimenten den Zorn der Obrigkeit zugezogen haben.

Warum sind sie in der Ruine?

- › Sie haben Gerüchte gehört, dass eine mächtige Reliktech-Energiequelle tief in der Ruine verborgen liegt.
- › Sie wollen alles Wertvolle entwenden, bevor die Akademie sich die Kontrolle über die Anlage sichert.
- › Sie wissen nicht genau, was in der Kammer verborgen liegt, aber sie sind bereit, alles zu riskieren, um es zu bekommen.

Motivation im Kampf?

- › Sie kämpfen nicht aus Prinzip, sondern um Profit oder Überleben.
- › Wenn die Situation gegen sie läuft, sind sie bereit, sich zurückzuziehen – oder einen Deal anzubieten.

- › Einige von ihnen könnten sich von den SCs überzeugen lassen, dass sie sich auf die falsche Seite geschlagen haben.

Gegneranzahl & Balance

Spieleranzahl	Anzahl der Gegner
3 Spieler	1 Anführer, 2 Schläger, 1 Techniker, 1 Meuchelmörderin
4 Spieler	1 Anführer, 2 Schläger, 1 Techniker, 2 Meuchelmörderinnen
5 Spieler	1 Anführer, 2 Schläger, 2 Techniker, 2 Meuchelmörderin
6 +Spieler	1 Anführer, 3 Schläger, 2 Techniker, 2 Meuchelmörderin

Dies ist eine Empfehlung für das Balancing für Anfängergruppen. Du kannst die Bedrohung und die Schwierigkeit des Kampfes individuell anpassen, in dem du die Gegneranzahl erhöhst.

Da die Wissenssammler keine Alesii sind, haben sie keine Mystischen Kräfte – nur ihre Kampffähigkeiten.

Mirek Stretzlaff – Der Taktiker & Anführer

Größenklasse (GK): 4 (mittel)	Attribute:								
Lebenspunkte (LeP): 35	ST	GE	KO	KL	WA	KR	MU	IN	CH
Spirituelle Energie (SpE): 10	10	12	10	14	13	10	9	12	11
Verteidigungswert (VTD): 12 (+2)	Seelische Verteidigung (SVTD):				14	Geistige Verteidigung (GVTD):			16
Geschwindigkeit (GS): 6	Initiative (INI):				10				

1. Taktischer Verstand (Passiv)

Mechanik: Mirek analysiert den Kampfverlauf und gibt Befehle an seine Verbündeten.

Effekt: Jeder Verbündete in 10m Umkreis erhält +1 auf Angriffe und VTD.

Einmal pro Kampf kann er einem Verbündeten eine freie Bewegung oder eine zusätzliche Handlung für 3 AkP ermöglichen.

2. Blendstaub (Aktiv, 5 AkP)

Mechanik: Mirek wirft eine Hand voll feinen Sand oder Pulver in die Augen eines Gegners.

Effekt: Ziel muss einen GE-Rettungswurf erschwert um (Erfolge) bestehen oder erhält -3 auf Angriffe und Wahrnehmung für 2 Runden.

Probe: Basiswert: 13 Fähigkeitswert: 11, Stufenbonus: +3, **Probe: 27 - VTD des Gegners**

3. Gezielter Angriff (Aktiv, 6 AkP)

Beschreibung: Mirek nutzt seine Präzision, um eine verwundbare Stelle des Gegners zu treffen und maximalen Schaden anzurichten.

Mechanischer Effekt: **Gegnerische VTD -3, kritischer Treffer bereits bei einer natürlichen 2 oder 3.**

Probe: Basiswert: 13 Fähigkeitswert: 12, Stufenbonus: +2, **Probe: 27 - VTD des Gegners**

4. Präziser Schnitt (Aktiv, 9 AkP)

Beschreibung: Ein chirurgisch präziser Hieb, der gezielt eine Schwachstelle des Gegners trifft.

Mechanischer Effekt: **Gegnerische VTD -6, kritischer Treffer bereits bei einer natürlichen 2 oder 3, +1W6 Schaden.**

Probe: Basiswert: 13 Fähigkeitswert: 11, Stufenbonus: +1, **Probe: 25 - VTD des Gegners**

5. Schneller Angriff (Aktiv, 3 AkP)

Beschreibung: Ein rascher, prüfender Schlag, der die Deckung deines Gegners testet und eine Schwachstelle sucht.

Mechanischer Effekt: **Angriff gegen den Verteidigungswert (VTD) des Gegners +3.**

Probe: Basiswert: 13 Fähigkeitswert: 13, Stufenbonus: +1, **Probe: 27 - VTD des Gegners**

Waffe: Langschwert 1W6 +2 Standard-Klinge, gut ausbalanciert für schnelle Hiebe.

Die Schläger – Grobe Gewalt

Größenklasse (GK): 4 (mittel)	Attribute:								
Lebenspunkte (LeP): 28	ST	GE	KO	KL	WA	KR	MU	IN	CH
Spirituelle Energie (SpE): 0	12	10	11	6	8	7	10	7	5
Verteidigungswert (VTD): 10 (+2)	Seelische Verteidigung (SVTD):				9	Geistige Verteidigung (GVTD):			8
Geschwindigkeit (GS): 6	Initiative (INI):				8				

1. Wuchtiger Angriff (Aktiv, 5 AkP)

Beschreibung: Ein schwerer Angriff mit einer Keule oder einem Knüppel, der den Gegner aus dem Gleichgewicht bringt.

Mechanischer Effekt: +1W6 Schaden, Ziel erhält -3 GS für 2 Runden.

Probe: Basiswert: 12, Fähigkeitswert: 10, Stufenbonus: +2, **Probe: 24 - VTD des Gegners**

2. Ansturm (Aktiv, 7 AkP)

Beschreibung: Der Schläger nutzt seine Körperkraft, um mit voller Wucht auf den Gegner zuzurennen.

Mechanischer Effekt: 1W6+3 Schaden, Gegner wird um 3m zurückgestoßen, falls ein ST-Rettungswurf fehlschlägt

Probe: Basiswert: 12, Fähigkeitswert: 11, Stufenbonus: +2, **Probe: 25 - VTD des Gegners**

3. Verheerender Hieb (Aktiv, 9 AkP)

Beschreibung: Ein brutaler, zerstörerischer Hieb mit voller Kraft.

Mechanischer Effekt: +2W6 Schaden, Ziel erleidet zusätzlich -4 VTD für 2 Runden.

Probe: Basiswert: 12, Fähigkeitswert: 11, Stufenbonus: +3, **Probe: 26 - VTD des Gegners**

Waffe: Kriegshammer 2W6 +1 kann Gegner umwerfen bei krit. Treffer

ANHANG - DIE WISSENSAMMLER

Der Techniker – Experte für improvisierte Sprengsätze

Größenklasse (GK): 3 (klein)	Attribute:									
Lebenspunkte (LeP): 20	ST	GE	KO	KL	WA	KR	MU	IN	CH	
Spirituelle Energie: (SpE): 5	7	14	9	12	11	9	8	13	7	
Verteidigungswert (VTD): 11 (+2)	Seelische Verteidigung (SVTD):				12	Geistige Verteidigung (GVTD):				14
Geschwindigkeit (GS): 7	Initiative (INI):				12					

1. Waffe werfen (Aktiv, 4 AkP)

Beschreibung: Der Techniker schleudert eine improvisierte Waffe auf sein Ziel. (Wurfstern)

Mechanischer Effekt: 1W6+2 Schaden,

Probe: Basiswert: 11, Fähigkeitswert: 12, Stufenbonus: +2, **Probe: 25 - VTD des Gegners**

2. Sprengladung (Aktiv, 7 AkP)

Beschreibung: Eine selbstgebaute, unzuverlässige Bombe.

Mechanischer Effekt: 1W6+3 Schaden in 3m Radius, getroffene Gegner müssen einen GE-Rettungswurf schaffen oder erhalten zusätzlich den Zustand brennend.

Probe: Basiswert: 11, Fähigkeitswert: 12, Stufenbonus: +3, **Probe: 26 - VTD des Gegners**

3. Waffe als Geschoss (Aktiv, 9 AkP)

Beschreibung: Der Techniker schleudert seine verstärkte Waffe mit besonderer Kraft und Präzision.

Mechanischer Effekt: VTD des Gegners um (Erfolge) verringert, 2W6 Schaden,

Probe: Basiswert: 11, Fähigkeitswert: 12, Stufenbonus: +3, **Probe: 26 - VTD des Gegners**

Waffe: Dolche 1W6 +1 Kann geworfen werden (Reichweite 10/30/60, +1 TP/ -/-1 TP)

+ Wurfmesser 1W6 10 Wurfmesser

Die Meuchelmörderin – Schattenhafte Assassine

Größenklasse (GK): 3 (klein)	Attribute:									
Lebenspunkte (LeP): 22	ST	GE	KO	KL	WA	KR	MU	IN	CH	
Spirituelle Energie: (SpE): 5	8	16	10	7	14	12	9	10	6	
Verteidigungswert (VTD): 13 (+3)	Seelische Verteidigung (SVTD):				11	Geistige Verteidigung (GVTD):				10
Geschwindigkeit (GS): 8	Initiative (INI):				14					

1. Schneller Angriff (Aktiv, 3 AkP)

Beschreibung: Ein rascher, prüfender Angriff, der die Deckung des Gegners testet.

Mechanischer Effekt: Angriff gegen den Verteidigungswert (VTD) des Gegners +3.

Probe: Basiswert: 13, Fähigkeitswert: 13, Stufenbonus: +1, **Probe: 27 - VTD (+3) des Gegners**

2. Präziser Schnitt (Aktiv, 6 AkP)

Beschreibung: Ein präziser Schnitt an einer empfindlichen Stelle.

Mechanischer Effekt: +1W6 Schaden, Ziel erhält -2 VTD für die nächste Runde.

Probe: Basiswert: 14, Fähigkeitswert: 12, Stufenbonus: +2, **Probe: 28 - VTD des Gegners**

3. Klingentanz (Aktiv, 9 AkP)

Beschreibung: Die Meuchelmörderin setzt eine Reihe schneller Angriffe an, um ihr Ziel zu überwältigen.

Mechanischer Effekt: Drei Angriffe mit je 1W6+1 Schaden. Wenn alle Angriffe treffen, erhält das Ziel -3 VTD für 2 Runden.

Probe: Basiswert: 14, Fähigkeitswert: 13, Stufenbonus: +3, **Probe: 30 - VTD des Gegners**

4. Beidhändiger Kampf (passiv)

Beschreibung: Du wirst zur Meisterin im beidhändigen Kampf und kannst mit zwei Dolchen gleichzeitig angreifen.

Mechanischer Effekt: › Erlaubt einen zweiten Angriff pro Runde, sofern die AkP dies zulassen.

Waffe: Kurzsäbel 1W6 +1 Kritische Treffer ab 2

Taktischer Kampfablauf:

Situation:

Die Wissensjäger befinden sich in dem Höhlengewölbe. Die zwei Schläger bewachen den schmalen Eingang zur Kammer. Wenn die SCs leise sind und geschickt vorgehen, können sie diese ausschalten, bevor die anderen in der Kammer es mitbekommen.

Wenn die SCs ungestüm vorgehen und es nicht schaffen zu schleichen, stellen die Wissenssammler ihrerseits am Fuße der Treppe einen Hinterhalt.

Was bedeutet das für den Kampf?

Enge Passagen & Deckung: Die große Höhle bietet begrenzte Deckung für Fernkämpfer (Steinstrukturen).

Freie Flächen: Die Mitte des Raumes ist offen – gut für Nahkämpfer wie die Schläger & Meuchelmörderin.

Es empfiehlt sich eine Battlemap oder Skizze vorbereitet zu haben.

Phase 1 – Überraschung oder Gegenwehr?

Taktik:

Wenn die SCs laut sind, hören die Wissensjäger sie und können sich vorbereiten, positioniere sie entsprechend.

Wenn die SCs leise sind, können die Feinde in eine perfekte Falle geraten.

Ziel:

Gegner aufhalten, so dass sie die Reliktech entwenden können.

SCs ablenken, um das Entwenden von Reliktech zu ermöglichen.

Aktionen in dieser Phase:

Mirek nutzt Taktischer Verstand (Passiv), um allen +1 VTD zu geben.

Techniker wirft sofort eine Sprengladung (7 AkP) in Richtung der SCs, um Chaos zu erzeugen.

Meuchelmörderin bleibt verborgen & sucht ein ungeschütztes Ziel für einen tödlichen Angriff.

Die Schläger bewegen sich in die Mitte der Höhle/Kammer, um SCs zu blockieren.

Phase 2 – Kontrolle übernehmen & Gegner ablenken

Taktik:

Schläger attackieren frontal, um den Raum zu dominieren.

Mirek nutzt Blendstaub (5 AkP) auf den stärksten Kämpfer der SCs.

Techniker nutzt Waffe werfen (4 AkP) für Ablenkungsangriffe.

Meuchelmörderin attackiert mit Präzisem Schnitt (6 AkP), wenn ein Ziel verwundbar ist.

Ziel:

SCs aufteilen und verwirren, damit Mirek die Lage überblicken kann.

Aktionen in dieser Phase:

Schläger setzen Wuchtigen Angriff (5 AkP) ein, um Gegner zu verlangsamen.

Techniker nutzt Waffe als Geschoss (9 AkP), wenn SCs zu aggressiv werden.

Meuchelmörderin versucht, den schwächsten SC auszuschalten.

Phase 3 – Flucht oder letzte Offensive

Taktik:

Mirek entscheidet, ob sie sich zurückziehen oder alles auf eine Karte setzen.

Techniker wirft letzte Sprengladung, um Fluchtweg freizumachen.

Schläger halten die Stellung, um Gegner aufzuhalten.

Meuchelmörderin verschwindet aus dem Kampf, falls Flucht nötig wird.

Ziel:

Die Relikte sichern oder die Flucht einleiten.

Einen letzten schweren Treffer landen, um die SCs zu behindern.

Aktionen in dieser Phase:

Mirek nutzt Präzisen Schnitt (9 AkP) für einen finalen Schlag.

Techniker wirft eine Waffe als Geschoss (9 AkP), um einen Fluchtweg zu schaffen.

Schläger setzen Verheerenden Hieb (9 AkP) ein, falls sie noch stehen.



Das Sicherheitskonstrukt – Die letzte Prüfung der Altvorderen

Hinweis: Diese Herausforderung ist optional

Falls die SCs die Wissenssammler durch Diplomatie oder geschickte Verhandlungen überwunden haben, kann das Sicherheitskonstrukt als alternative Kampfbegegnung genutzt werden.

Diese Option stellt sicher, dass die SCs die zentrale Mechanik von Arvendor – den taktischen Kampf – erleben, selbst wenn sie Konflikte durch Worte statt durch Waffen lösen. Das Konstrukt ist keine gewöhnliche Bedrohung, sondern eine Prüfung, die von den Altvorderen hinterlassen wurde, um sicherzustellen, dass nur die Würdigen Zugang zur Reliktech-Kammer erhalten.

Hintergrund: Der letzte Wächter

Tief in der Kammer erwacht ein uraltes Konstrukt, verborgen seit Jahrtausenden – ein Wächter vergangener Zivilisationen. Sein Körper besteht aus einer seltenen Legierung, die das Licht auf eine unnatürliche Weise reflektiert – nicht stumpf wie Metall, sondern mit einem mystischen Schimmer. In seine Oberfläche sind komplexe Runenmuster eingraviert, die bei Aktivierung mit einem sanften, pulsierenden Leuchten erfüllt werden.

Die Altvorderen erschufen diese Konstrukte als unermüdete Wächter, programmiert, um ihre Geheimnisse zu schützen. Keine Emotion, kein Zweifel – nur der Befehl, jeden Eindringling zu prüfen.

Werte des Sicherheitskonstrukts:

Größenklasse (GK): 5 (groß)	Attribute:									
Lebenspunkte (LeP): 80	ST	GE	KO	KL	WA	KR	MU	IN	CH	
Spirituelle Energie (SpE): 20	14	10	16	6	12	8	10	9	4	
Verteidigungswert (VTD): 14 (+3)	Seelische Verteidigung (SVTD): 12									
Geschwindigkeit (GS): 5	Initiative (INI): 9									

1. Wächter der Altvorderen (Passiv)

Beschreibung: Das Konstrukt ist von einer unverständlichen Macht erfüllt.

Effekt: Erhält +2 auf alle Abwehrwerte gegen nicht-mystische Waffen.

Kann nicht durch Gifte, Krankheiten oder geistige Beeinflussung betroffen werden.

Besonderer Schwachpunkt: Seine Energieadern können durch präzise Angriffe (gezielte Angriffe erschwert um 3) beschädigt werden, wodurch es 2 Runden lang -2 auf VTD und GS erhält. (Erkennbar über WA-Probe)

2. Energieschlag (Aktiv, 3 AkP)

Beschreibung: Das Konstrukt schlägt mit einer von mystischer Kraft durchzogenen Faust zu.

Effekt: Erfolg: 1W6+4 Schaden und das Ziel muss einen KO-Rettungswurf bestehen oder wird (Erfolge) Runden benommen.

Probe: Basiswert: 14 Fähigkeitswert: 12, Stufenbonus: +3, **Probe: 29 - VTD des Gegners**

3. Arkane Ketten (Aktiv, 7 AkP)

Beschreibung: Aus den Armen des Konstrukts schnellen leuchtende Energie-Fesseln hervor und binden einen Gegner.

Beschreibung:

Effekt: Ziel muss einen ST- oder GE-Rettungswurf bestehen oder wird für (Erfolge +2) Runden bewegungsunfähig.
Gegenmaßnahmen: Das Ziel kann jede Runde einen ST-Rettungswurf versuchen, um sich zu befreien.

Probe: Basiswert: 14 Fähigkeitenswert: 12, Stufenbonus: +3, **Probe: 29 - VTD des Gegners**

4. Entladung der Vergangenen (Aktiv, 8 AkP)

Beschreibung: Das Konstrukt gibt einen Teil seiner gespeicherten Energie ab, um alle Eindringlinge im Umkreis zu bestrafen.

Effekt: Alle Feinde in 5m Radius erleiden 2W6+3 mystischen Schaden (LeP) und müssen einen IN-Rettungswurf bestehen oder getroffene Gegner erhalten zudem -2 AkP auf ihre nächste Aktion.

Probe: Basiswert: 14 Fähigkeitenswert: 13, Stufenbonus: +3, **Probe einzeln: 30 - SVTD jedes einzelnen Gegners**

5. Selbstreparatur-Protokoll (Passiv, 1x pro Kampf)

Beschreibung: Falls das Konstrukt schwer beschädigt wird, aktiviert sich eine alte Schutzfunktion.

Effekt: Falls die LeP unter 20 fallen, regeneriert das Konstrukt jede Runde 10 LeP für 3 Runden.

Gegenmaßnahmen: Wird die Schwachstelle getroffen (gezielter Angriff, erschwert um 3), wird der Effekt deaktiviert.

Das Konstrukt kann beliebig viele dieser Aktionen pro Runde durchführen bis die 10 AkP aufgebraucht sind.

Taktischer Kampfablauf:

Phase 1: Kontrolle durch Ketten & Druck aufbauen

Beginnt mit Arkane Ketten, um ein Ziel kampfunfähig zu machen.

Setzt anschließend Energieschlag gegen eine Bedrohung ein.

Phase 2: Zerstörung & Vernichtung

Nutzt Entladung der Vergangenen, sobald sich mehrere Gegner in Reichweite befinden.

Attackiert primär Ziele die viel Schaden anrichten mit Energieschlag

Falls es auf unter 20 LeP fällt, aktiviert es Selbstreparatur-Protokoll.

Phase 4: Finale oder Flucht

Falls es noch intakt ist, kämpft es bis zur vollständigen Zerstörung.

Falls die Gruppe entkommt, bleibt es in Bereitschaft, um den nächsten Eindringling zu prüfen.



Die Archetypen – Hintergrundgeschichten & Charakterbögen

Die Archetypen und ihre Hintergründe

Wichtige Hinweise für die Spielleitung und die Spieler:

- › Jeder Charakter hat eine individuelle Hintergrundgeschichte, die seine Motivation und Perspektive auf die Welt von Arvendor prägt.
- › Außer Gregor und Ragnar stammen alle Charaktere aus unterschiedlichen Enklaven, was für spannende Rollenspiel-Momente sorgt, wenn unterschiedliche Weltansichten aufeinanderprallen.
- › Die Spieler sollten sich die Geschichte ihrer Figur in Ruhe durchlesen, denn in Arvendor geht es nicht nur um erwachende Magie oder Reliktech – sondern auch darum, wie verschiedene Kulturen diese interpretieren und verstehen.
- › Die Zusammenhänge zwischen Mystik, Technologie und Kultur sind nicht für alle gleich – was der eine als göttliche Gabe sieht, hält der andere für einen gefährlichen Irrtum.

Wie es zu den Einstiegsszenen kommt

Gregor & Ragnar – Die Gesandten aus Dämmerfeste

- › Gregor ist ein Alesii, ein Erwachter der Dämmerwacht, und Mitglied des Ordens der Dämmerfeste.
- › Ragnar ist sein langjähriger Freund und Schützling, ebenfalls ein erfahrener Krieger der Dämmerwacht.
- › Sie wurden vom Orden beauftragt, eine Anfrage der Akademie von Aman-Thul zu beantworten.
- › Gregor reiste nicht ohne Ragnar – sie bestiegen gemeinsam ein Reliktech-Luftschiff nach Aman-Thul.

Kalista – Die Spionin aus Khralkrum

- › Kalista wurde nach Aman-Thul entsandt, um Informationen für ihren Clan in Khralkrum zu be-

schaffen.

- › Da nicht einfach jeder durch das Reliktech-Portal reisen darf, musste sie sich offiziell als Alesii registrieren.
- › Aman-Thul versucht, möglichst viele Mystik-Begabte in ihre Akademie und damit in ihren Einflussbereich zu bringen – also wurde Kalista einem Patensystem unterstellt.
- › Ihr wurde die Inspektorin Seraphine zugeteilt, die sie durch Aman-Thul führen und in die Akademie einführen soll.
- › Kalista lässt sich das alles über sich ergehen – ihre wahren Ziele sind andere.

Tavius & Vanja – Zwei Reisende, ein Schicksal

- › Tavius verließ Kamtakar als Teil einer Expedition. Doch die Expedition geriet in einen Sandsturm – er verlor seine gesamte Truppe.
- › Er irrte fast verdurstet durch die Wüste, als er auf Vanja traf, eine Nomadin der Rovandi.
- › Die Rovandi-Clans reisen auf den gigantischen Gmuus durch das Außerhalb.
- › Ihr Clan hatte von Aman-Thul und dessen Fortschrittlichkeit gehört und wollte mehr erfahren.
- › Vanja nahm Tavius mit und gemeinsam zogen sie in Richtung Aman-Thul.

Zanio – Der Auserwählte, der entkam

- › Zanio sollte geopfert werden. Seine Gemeinschaft glaubte, dass nur durch die Opferung eines Erwählten die Harmonie zwischen den Mächten aufrechterhalten werden könne.
- › Doch am Tag seiner geplanten Opferung entdeckte er eine wundersame Kapsel im Dschungel.

ARVENDOR

Gregor Schattenwacht

Ordenskrieger der Dämmerwacht

NAME

KONZEPT

Mensch

Dämmerfeste

VOLK

ENKLAVE

Elementare Beherrschung

MYSTISCHE KRAFT

Unerschütterlicher Glaube

MERKMALE



KÖRPER

GEIST

SEELE

Stärke **ST** **16**

Klugheit **KL** **10**

Mut **MU** **14**

Geschicklichkeit **GE** **14**

Wahrnehmung **WA** **9**

Intuition **IN** **12**

Konstitution **KO** **14**

Kreativität **KR** **11**

Charisma **CH** **8**

KRAFTRESSOURCEN

BEWEGUNG

VERTEIDIGUNG

Lebenspunkte	LeP	38				
Spirituelle Energie	SpE	34				
Schwäche			1	2	3	4

Initiative	INI	8
Geschwindigkeit	GS	7

		Mod.	Wert
Körperliche Verteidigung	VTD	6	17
Geistige Verteidigung	GVTD		8
Seelische Verteidigung	SVTD		9

FÄHIGKEITEN

Körperliche Fähigkeiten				Überlebensfähigkeiten			
	Attribute	Stufe	Wurf		Attribute	Stufe	Wurf
Klettern	(ST/GE/WA)	1	13	Heilen	(GE/KR/CH)	2	13
Reiten	(ST/KO/MU)	0	11	Kochen	(GE/KR/IN)	0	8
Schwimmen	(GE/KO/MU)	1	14	Orientierung	(KL/WA/IN)	3	13
Schleichen\ sich verstecken	(GE/WA/IN)	1	12	Spurensuche	(KL/WA/WA)	2	11
Zehen	(KO/KO/IN)	2	15	Wildnisleben	(GE/WA/IN)	2	14

Gesellschaftliche Fähigkeiten				Handwerkliche Fähigkeiten			
	Attribute	Stufe	Wurf		Attribute	Stufe	Wurf
Rhetorik	(KL/KR/CH)	2	12	Akrobatik\ Tanz	(GE/KR/CH)	0	7
Verkleiden	(KL/KR/IN)	0	7	Handwerksarbeiten	(GE/WA/KR)	0	8
Taschendiebstahl	(GE/WA/IN)	0	8	Mechanik\ Reliktech	(ST/KL/KR)	1	9
Einschätzen	(WA/IN/CH)	2	12	Schlösser und Fallen	(GE/KL/KR)	0	12
Sitten und Bräuche	(KL/WA/CH)	0	5	Singen \ Musizieren	(WA/KR/IN)	1	11

Intellektuelle Fähigkeiten			
	Attribute	Stufe	Wurf
Alchemie	(KL/KR/MU)	2	14
Archäologie\ Arkanes	(GE/WA/IN)	0	8
Geographie	(KL/KL/IN)	0	7
Geschichte und Mythen	(KL/KR/IN)	0	7
Tierkunde	(KL/CH/MU)	1	11

Erläuterung zum Wurf:

Um den Fähigkeitswert festzustellen, wird der Mittelwert aus den dazugehörigen Attributen gebildet und dann die Fähigkeitstufe addiert oder subtrahiert. Bei der Angabe „Wurf“ hinter jeder Fähigkeit ist bereits alles eingerechnet. Diese Zahl muss getroffen oder unterwürfelt werden.

0	„nicht aktiviert“	= Probe ist um 4 erschwert
1	„aktiviert“	= Probe ist erlaubt, ohne Bonus.
2	„ungeübt“	= Probe ist um 2 erleichtert
3	„geübt“	= Probe ist um 3 erleichtert
4	„spezialisiert“	= Probe ist um 4 erleichtert
5	„meisterlich“	= Probe ist um 5 erleichtert

INVENTAR

ZAHLUNGSMITTEL

Gold	Silber	Kupfer	Alu



KOPFBEDECKUNG



Gew: 3,5 kg

Helm
aus gehärtetem Stahl

Behinderung: INI - 1
Verteidigung Wert

VTD +1	10 S
--------	------

RÜSTUNG



Gew: 12 kg

Rüstung „Schattenschutz“
mit dunkler Legierung

Behinderung: INI - 2 GE-1
Verteidigung Wert

VTD +3	5 G
--------	-----

HANDSCHUHE



Lederhandschuhe

Behinderung:
Verteidigung Wert

/	4 K
---	-----

Gew: 0,5 kg



SCHUHE

Lederstiefel
robust, wetterfest

Behinderung: /
Verteidigung Wert

/	1 S 2 K
---	---------

Gew: 1 kg

ALCHEMIE UND TRÄNKE



Gegenstand	Wert	Gew.
Heilerbeutel (5x Kräuter u. Verband)	10 S	1 kg
Alchemie Set (Bedingung für Alchemie)	2 G	6 kg

RELIKTECH

Gegenstand Wert Gew.

Gegenstand	Wert	Gew.

GÜRTELTASCHE

Gegenstand Wert Gew.

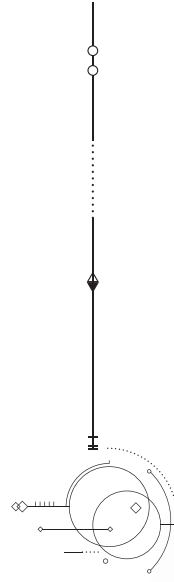
Gegenstand	Wert	Gew.
Atemmaske (Schutz vor giftigen Dämpfen)	1 G 5 S	0,8 kg

RÜCKSACK

Gegenstand	Wert	Gew.
großer Lederrucksack	5 S	2 kg
Seil (20 m)	8 K	2 kg
Proviant: Trockene Kekse, Pökelfleisch und Wasser. (2 Tagesrationen)	2 S 4 K	1,5 kg
Fackeln (5 Stück)	5 K	2,5 kg

Gegenstand	Wert	Gew.





Kompakte Kampfübersicht für Gregor Schattenwacht

Fähigkeit	Stufe	Wurf	Wurf	Wurf	Probenart	SpE-Kosten	AKP-Kosten	Effekt
		ohne BW	mit BW					
Mystische Fähigkeiten (KR + WA + KO) / 3 Basiswert: 11								
Element spüren	2	13	/		Ohne Basiswert	5 SpE	3 AKP	Spüre Element in 5m Radius, erhalte Infos über Element in (Erfolge x 5) m
Element erscheint	1	12	/		Ohne Basiswert	(Erfolge x 3) SpE	2 KR	Erschaffe eine Elementarmenge bis (Erfolge) qm
Reinigung	1	12	/		Ohne Basiswert	6 SpE	4 AKP	Entfernt natürliche o. magische Verunreinigungen aus (Erfolge) qm
Elementarhülle Freiwilliger Wurf:	1	12	/		Ohne Basiswert	(Erfolge x 5) SpE	6 AKP	VTD +2 für 2 Runden, Schutz gegen Elementarschaden (-50%) Erfolg: VTD + (Erfolge +2) für (Erfolge +2) Runden. Fehlschlag: Hält nur 1 Runde.
Elemente zähmen	2	13	/		Ohne Basiswert	(Erfolge x 3) SpE	4 AKP	Erleichtert eine Probe um (Erfolge x 2) durch Elementnutzung

Waffenfähigkeiten

(ST + KO + KO) / 3 Basiswert: 15

Schildwall Freiwilliger Wurf:	2	15	/		Ohne Basiswert	-	9 AKP	VTD +4 für 2 Runden Erfolg: VTD + (Erfolge +4) für (Erfolge +2) Runden. Fehlschlag: Hält nur 1 Runde.
Defensive Wache Freiwilliger Wurf:	1	11	/		Ohne Basiswert	-	9 AKP	Schaden halbiert für 2 Runde Erfolg: Schaden halbiert für (Erfolge x 2) Runden. Fehlschlag: eingehender Schaden wird für 1 Runde halbiert.
Absorbierender Schild	-	-	-		-	-	-	Schaden -2 dauerhaft, nur bei physischen Angriffen
Schneller Angriff	2	12	29		Mit Basiswert, gegen VTD	-	3 AKP	Schneller Angriff, aber Ziel erhält VTD +3
Wuchtiger Angriff	2	15	32		Mit Basiswert, gegen VTD	-	6 AKP	Schaden +1W6/2
Überkopfschlag	1	15	30		Mit Basiswert, gegen VTD	-	9 AKP	Eigene VTD -3 diese Runde, Schaden +2W6

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
Ordensschwert „Lichtbringer“	1 W6 +2	Stärke-Modifikator: +1 je über 15 Stärke +1W6 Schaden bei Schattenkreaturen (magisch)	1,5 kg	5 G

Beschreibung: Ein kunstvoll geschmiedetes Schwert mit einer Klinge, die schwach schimmert. Der Griff ist mit silbernen Symbolen des Ordens verziert, die im Dunkeln leicht leuchten.

Schild	VTD	Besonderheit	Gewicht	Wert
Rundschild aus Holz	+2	INI -1	2,5 kg	3 S

Beschreibung: Ein runder Schild aus gehärtetem Holz und Metall, verziert mit den Symbolen des Ordens der Dämmerwacht.

Gregor Schattenwacht

Hintergrund:

Gregor Schattenwacht wurde in der Enklave Dämmerfeste in den nebelverhangenen Sümpfen von Wunsch geboren, einer Enklave, die zwischen den düsteren Schatten des Moores und dem hoffnungspendenden Licht des Obelisken, dem Lichtbringer, existiert. Schon früh zeigte sich Gregors Talent, sich in der unwirtlichen Umgebung zurechtzufinden und die Gefahren des Sumpfes zu meistern. Seine Eltern waren einfache Moorgänger, die heilende Pflanzen und wertvolle Ressourcen aus dem Sumpf bargen.

Doch Gregor war kein gewöhnliches Kind. Er gehörte zu den Alesii, den Auserwählten, die mit magischen Kräften geboren wurden, seit der Urzeitsturm vor 30 Jahren die Magie nach Arvendor zurückbrachte. Als Kind rettete er einmal eine Gruppe anderer Kinder vor einer Moorschrecke, indem er die Erde um die Kreatur verfestigte. Dieses erstaunliche Manöver zog die Aufmerksamkeit des Ordens der Dämmerwacht auf sich. Die Ordenshüter sahen in ihm großes Potenzial und nahmen ihn als Novizen auf.

Unter der strengen, aber fürsorglichen Aufsicht seines Mentors Thalor Lichtblick III. durchlief Gregor eine rigorose Ausbildung. Er lernte die Künste des Kampfes, der Heilung und die tief verwurzelten Traditionen des Ordens kennen. Thalor erkannte Gregors unbändige Neugier für die Relikte der Altvorderen und förderte dieses Interesse. Hier lernte er seinen treuen Freund Ragnar Dusterblatt kennen, einem mächtigen Oger mit der Fähigkeit zur Metamorphose.

Als zuletzt eine dringende Nachricht aus Aman-Thul den Orden erreichte, entschied man, Gregor zusammen mit Ragnar als Teil einer Expedition zu entsenden. Mit einem Luftschiff, einer der technologischen Wunder der befreundeten Enklave Aman-Thul, trat Gregor die Reise an, bereit, das Gleichgewicht zwischen Licht und Schatten zu bewahren.

Der Charakter im Spiel:

Wenn du Gregor Schattenwacht spielst, verkörpere seine mutige und schützende Natur. Gregor ist ein Ordenskrieger, der fest an die Werte des Lichts und den Schutz der Schwachen glaubt. Zeige seine Entschlossenheit und Tapferkeit im Angesicht der Gefahren, die in den Sümpfen lauern und auf den gefährlichen Reisen durch das „Außerhalb“ drohen.

Gregor ist nicht nur ein Krieger, sondern auch ein heilender Beschützer. Nutze seine Fähigkeiten im Kampf ebenso wie seine Heilkentnisse, um seine Verbündeten zu unterstützen und zu beschützen. Denke daran, dass er eine große Neugier für die Relikte der Altvorderen hat, auch wenn Gregor nie gelernt hat diese Neugier richtig einzusetzen.

Als Schildkämpfer steht Gregor meist in der vordersten Linie und zieht die Angriffe der Gegner auf sich. Mit seinem imposanten Ordensschild und seiner meisterhaft geschmiedeten Rüstung stellt er eine unüberwindbare Barriere dar, die seine Gefährten schützt. Seine Kampftechniken erlauben es ihm, die Feinde in Schach zu halten und ihre Angriffe auf sich zu lenken, während seine Kameraden aus sicherer Position agieren können.

Seine Loyalität gegenüber seinen Gefährten ist unerschütterlich. Er steht stets an der Seite seiner Freunde und setzt alles daran, sie zu verteidigen. Gleichzeitig kann seine Sturheit zu Konflikten mit weniger kampforientierten Charakteren führen. Versuche, diese Dynamik im Spiel zu nutzen, um spannende und tiefgehende Rollenspielmomente zu schaffen. Auch die Beziehung zu dem etwas skurrilen Charakter Ragnar Dusterblatt bietet spannende Inspirationen.



ARVENDOR

Ragnar Dusterblatt

Harter Oger weicher Kern

NAME

KONZEPT

Oger

Dämmerfeste

VOLK

ENKLAVE

Metamorphose

MYSTISCHE KRAFT



Widersprüchliches Wesen, Naive Loyalität

MERKMALE

KÖRPER

GEIST

SEELE

Stärke **ST** **16**

Klugheit **KL** **9**

Mut **MU** **10**

Geschicklichkeit **GE** **8**

Wahrnehmung **WA** **11**

Intuition **IN** **12**

Konstitution **KO** **15**

Kreativität **KR** **13**

Charisma **CH** **13**

KRAFTRESSOURCEN

Lebenspunkte	LeP	40				
Spirituelle Energie	SpE	34				
Schwäche		1	2	3	4	5

BEWEGUNG

Initiative	INI	9
Geschwindigkeit	GS	5

VERTEIDIGUNG

	Mod.	Wert
Körperliche Verteidigung	VTD	3 13
Geistige Verteidigung	GVTD	8
Seelische Verteidigung	SVTD	9

FÄHIGKEITEN

Körperliche Fähigkeiten

Attribute

Stufe

Wurf

Überlebensfähigkeiten

Attribute

Stufe

Wurf

Klettern	(ST/GE/WA)	1	12	Heilen	(GE/KR/CH)	0	6
Reiten	(ST/GE/MU)	0	7	Kochen	(GE/KR/IN)	0	6
Schwimmen	(GE/KO/MU)	1	11	Orientierung	(KL/WA/IN)	0	6
Schleichen \ sich verstecken	(GE/WA/IN)	2	12	Spurensuche	(KL/WA/WA)	0	6
Zehen	(KO/KO/IN)	1	14	Wildnisleben	(GE/WA/IN)	1	10

Gesellschaftliche Fähigkeiten

Attribute

Stufe

Wurf

Handwerkliche Fähigkeiten

Attribute

Stufe

Wurf

Rhetorik	(KL/KR/CH)	1	12	Akrobatik \ Tanz	(GE/KR/CH)	0	17
Verkleiden	(KL/KR/IN)	0	7	Handwerksarbeiten	(GE/WA/KR)	1	11
Taschendiebstahl	(GE/WA/IN)	0	6	Mechanik \ Reliktech	(ST/KL/KR)	0	9
Einschätzen	(WA/IN/CH)	1	12	Schlösser und Fallen	(GE/KL/KR)	0	6
Sitten und Bräuche	(KL/WA/CH)	1	11	Singen \ Musizieren	(WA/KR/IN)	0	8

Intellektuelle Fähigkeiten

Attribute

Stufe

Wurf

Alchemie	(KL/KR/MU)	0	7
Archäologie \ Arkanes	(GE/WA/IN)	0	6
Geographie	(KL/KL/IN)	0	6
Geschichte und Mythen	(KL/KR/IN)	0	6
Tierkunde	(KL/CH/MU)	0	7

Erläuterung zum Wurf:

Um den Fähigkeitswert festzustellen, wird der Mittelwert aus den dazugehörigen Attributen gebildet und dann die Fähigkeitstufe addiert oder subtrahiert. Bei der Angabe „Wurf“ hinter jeder Fähigkeit ist bereits alles eingerechnet. Diese Zahl muss getroffen oder unterwürfelt werden.

0	„nicht aktiviert“	= Probe ist um 4 erschwert
1	„aktiviert“	= Probe ist erlaubt, ohne Bonus.
2	„ungeübt“	= Probe ist um 2 erleichtert
3	„geübt“	= Probe ist um 3 erleichtert
4	„spezialisiert“	= Probe ist um 4 erleichtert
5	„meisterlich“	= Probe ist um 5 erleichtert

INVENTAR

ZAHLUNGSMITTEL

Gold	Silber	Kupfer	Alu
3	0	0	0

KOPFBEDECKUNG



Helm
aus gehärtetem Leder
Gew: 3,5 kg
Behinderung: INI - 1
Verteidigung Wert
VTD +1 10 S

RÜSTUNG



Lederpanzerung
mit Metallplatten verstärkt
Gew: 12 kg
Behinderung: INI - 2
Verteidigung Wert
VTD +2 5 G

HANDSCHUHE



Lederhandschuhe
Gew: 0,5 kg
Behinderung: /
Verteidigung Wert
/ 4 K

LEDERSTIEFEL



robust, wetterfest
Behinderung: /
Verteidigung Wert
/ 1 S 2 K
Gew: 1 kg

SCHUHE

ALCHEMIE UND TRÄNKE



Gegenstand	Wert	Gew.
2 x kL. Heiltrank (2W4)	2 S	0,6 kg

RELIKTECH



Gegenstand Wert Gew.

GÜRTELTASCHE

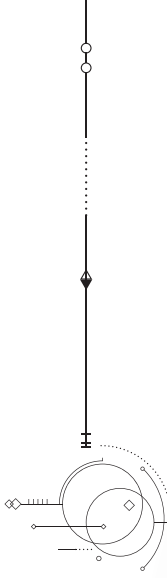
Gegenstand Wert Gew.

RÜCKSACK

Gegenstand	Wert	Gew.
großer Lederrucksack	5 S	2 kg
Schlafsack	8 K	3 kg
Proviant: Trockene Kekse, Pökelfleisch und Wasser. (2 Tagesrationen)	2 S 4 K	1,5 kg
Schleierwind-Kristall (sanft leuchtend)	5 K	0,2 kg
Tarp (Häute/Pflanzenfasern)	1 S	3,5 kg

Gegenstand	Wert	Gew.





Kompakte Kampfübersicht für Ragnar Dusterblatt

Fähigkeit	Stufe	Wurf ohne BW	Wurf mit BW	Probenart	SpE-Kosten	AkP-Kosten	Effekt
Mystische Fähigkeiten (KL + IN + KR) / 3 Basiswert: 13							
Aussehen verändern	1	12		Ohne Basiswert	(Erfolge x 3) SpE	5 AkP	Täuschung/Verkleidung ist um (Erfolge) erleichtert, was zu zusätzlichen Effekten führt
Kleinwuchs	1	10		Ohne Basiswert	(Erfolge x 5) SpE	5 AkP	Dauer: (Erfolge x 3) Kampfrunden macht die kleiner (um 1 GK) was weitere Effekte mit sich bringt
Fellwuchs/Schuppen	1	11		Ohne Basiswert	(Erfolge x 5) SpE	5 AkP	Du entwickelst eine schützende Schicht aus Fell/Schuppen, was jeweils unterschiedliche Effekte hervorruft.
Zellregeneration	1	11		Ohne Basiswert	(Erfolge x 5) SpE	4 AkP	Heilt (Erfolge x 3) LeP sofort, nur außerhalb des Kampfes, während Ruhephase verstärkte Wirkung
Kleine Metamorphose	3	13		Ohne Basiswert	(Erfolge x 6) SpE	5 AkP	Verwandlung in ein Wesen deiner Wahl, in GK um 2 oder 3
Tarnung	2	12		Ohne Basiswert	(Erfolge x 6) SpE	5 AkP	Schleichen/Sich verstecken ist um (Erfolge x 2) erleichtert.

Waffenfähigkeiten

(GE + WA + IN) / 3 Basiswert: 13

Wuchtiger Angriff	3	14	30	Mit Basiswert, gegen VTD	-	9 AkP	Schaden +1W6
Ansturm	1	11	24	Mit Basiswert, gegen VTD	-	9 AkP	Nutzt halbe GSW bis zum Ziel, Schaden + 1/2 GSW
Verheerender Hieb	2	14	29	Mit Basiswert, gegen VTD	-	9 AkP	doppelter Schaden
Zerstörender Hieb	2	14	29	Mit Basiswert, gegen VTD	-	9 AkP	Dreifacher Schaden, Gegnerische VTD +3

WAFFEN

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
Zweihandschwert	2 W6 +3	besonders großes Zweihandschwert eines Ogers.	4 kg	5 G

Beschreibung: Ein großes, zweihändig geführtes Schwert mit enormer Reichweite und Durchschlagskraft.

ARVENDOR

Ragnar Dusterblatt

Hintergrund:

Ragnar Dusterblatt, ein gewaltiger Oger mit einem noch größeren Herzen, wurde in den imposanten Felsenhöhlen der Enklave Dämmerfeste geboren. Die steinernen Hallen dieser Stadt sind ebenso hart und unerschütterlich wie ihre Bewohner – raue Krieger und unermüdliche Handwerker, die das Überleben in den Bergen zur Kunst erhoben haben. Ragnar hingegen war von klein auf... anders.

Während andere Oger ihren Tag damit verbrachten, Felsen zu zerschmettern und ihr Essen mit bloßen Händen zu jagen, bevorzugte Ragnar eine subtilere Herangehensweise: Er wurde klein. Winzig. So klein, dass er zwischen die Spalten der mächtigen Mauern passte und die Welt aus einer ganz anderen Perspektive beobachten konnte. Seine Gabe zur Verwandlung in eine handliche, mausgroße Gestalt machte ihn einzigartig – und, wie seine Familie es ausdrückte, „verwirrend“. Während seine Altersgenossen Felsen stapelten, saß Ragnar oft in einem dunklen Winkel und beobachtete in Miniaturgröße das Treiben der Siedlung. Die Erkenntnis, dass er viel lieber versteckte Geheimnisse lüftete als Muskelkraft einsetzte, brachte ihm früh den Spitznamen „Dusterblatt“ ein – nach dem unscheinbaren, aber erstaunlich widerstandsfähigen Moos, das in den tiefsten Höhlen gedeiht.

Sein Leben nahm eine Wendung, als Gregor Schattenwacht, ein angesehener Ordenskrieger, ihn zufällig in seiner winzigen Gestalt entdeckte – wie Ragnar es damals so treffend ausdrückte: „Ich war gerade dabei, etwas Käse zu stibitzen.“ Gregor erkannte das Potenzial hinter dem unbeholfenen Oger mit der faszinierenden Fähigkeit und nahm ihn unter seine Fittiche. Ihre Freundschaft wurde schnell zur Lebensader für Ragnar, der endlich jemanden hatte, der ihn nicht für einen merkwürdigen Kauz hielt, sondern für eine echte Bereicherung.

Gregor, einer der fähigsten Schildträger der Dämmerwacht wurde für eine wichtige Expedition mit dem Luftschiff nach Aman-Thul bestellt. Natürlich darf da Ragnar nicht fehlen. Auch wenn ihm fliegen nicht so geheuer ist.

Ragnar im Spiel: Der Riese mit dem Herz einer Maus

Wenn du Ragnar spielst, verkörperst du die perfekte Mischung aus schierem Muskelberg und feinfühligem Faulbär. Ragnar ist ein loyaler Gefährte mit einem ausgeprägten Beschützerinstinkt, aber er hat auch eine überraschend sanfte und nachdenkliche Seite. Seine Lieblingsstrategie? Erst mal schauen, was passiert – und wenn nötig, auf Ogergröße wachsen und mit seinem imposanten Zweihandschwert „Lichtsplitter“ den Hammer fallen lassen.

Trotz seiner Größe fühlt sich Ragnar oft in Situationen unwohl, die schnelles Denken und soziale Finesse erfordern. Er ist der Typ, der auf eine raffinierte Intrige antwortet mit: „Können wir sie nicht einfach umwerfen?“ Seine wahre Stärke liegt jedoch in seiner Verwandlungsfähigkeit, mit der er unbemerkt Informationen beschafft oder heikle Situationen entschärft.

Ragnars auffälligstes Merkmal ist sein Kontrast zwischen gewaltiger Statur und seiner fast vorsichtigen, freundlichen Art. Seine Kameraden kennen ihn als jemanden, der die kleinen Dinge im Leben genießt – ob das nun die Details eines Moosbewuchses oder das einfache Vergnügen eines guten Essens ist.

Tipps für das Spiel mit Ragnar:

Nutze seine Fähigkeit zur Miniaturverwandlung clever – perfekt, um in winzige Spalten zu kriechen oder unbemerkt Gespräche zu belauschen. Ragnar mag zwar keine Leuchte sein, aber sein Herz ist am rechten Fleck. Spiele seine unbeirrbare Loyalität und seinen manchmal kindlichen Optimismus aus.

Sein Glaube an das Licht des Obelisken ist ihm heilig, auch wenn er es manchmal mit pragmatischer Oger-Logik interpretiert („Wenn's leuchtet, ist's gut, oder?“).



ARVENDOR

Kalista Schattenschleicher Schurkin aus den Tiefen

NAME

KONZEPT

Schattenvolk Khralkrum

VOLK

ENKLAVE

Schattenmacht

MYSTISCHE KRAFT



Unerschütterliche Entschlossenheit, Gerissene Taktikerin

MERKMALE

KÖRPER

GEIST

SEELE

<p>Stärke ST 11</p>	<p>Klugheit KL 10</p>	<p>Mut MU 13</p>
<p>Geschicklichkeit GE 14</p>	<p>Wahrnehmung WA 14</p>	<p>Intuition IN 12</p>
<p>Konstitution KO 11</p>	<p>Kreativität KR 11</p>	<p>Charisma CH 12</p>

KRAFTRESSOURCEN

Lebenspunkte	LeP	32				
Spirituelle Energie	SpE	34				
Schwäche		1	2	3	4	5

BEWEGUNG

Initiative	INI	13
Geschwindigkeit	GS	8

VERTEIDIGUNG

	Mod.	Wert
Körperliche Verteidigung	VTD	+3 12
Geistige Verteidigung	GVTD	9
Seelische Verteidigung	SVTD	9

FÄHIGKEITEN

Körperliche Fähigkeiten				Überlebensfähigkeiten																					
	Attribute	Stufe	Wurf		Attribute	Stufe	Wurf																		
Klettern	(ST/GE/WA)	3	15	Heilen	(GE/KR/CH)	0	8																		
Reiten	(ST/KO/MU)	0	8	Kochen	(GE/KR/IN)	0	8																		
Schwimmen	(GE/KO/MU)	1	13	Orientierung	(KL/WA/IN)	1	12																		
Schleichen\ sich verstecken	(GE/WA/IN)	2	15	Spurensuche	(KL/WA/WA)	2	14																		
Zehen	(KO/KO/IN)	0	7	Wildnisleben	(GE/WA/IN)	0	9																		
Gesellschaftliche Fähigkeiten				Handwerkliche Fähigkeiten																					
	Attribute	Stufe	Wurf		Attribute	Stufe	Wurf																		
Rhetorik	(KL/KR/CH)	0	7	Akrobatik\ Tanz	(GE/KR/CH)	0	8																		
Verkleiden	(KL/KR/IN)	0	7	Handwerksarbeiten	(GE/WA/KR)	1	13																		
Taschendiebstahl	(GE/WA/IN)	1	13	Mechanik\ Reliktech	(ST/KL/KR)	1	11																		
Einschätzen	(WA/IN/CH)	1	13	Schlösser und Fallen	(GE/KL/KR)	2	14																		
Sitten und Bräuche	(KL/WA/CH)	0	8	Singen \ Musizieren	(WA/KR/IN)	0	8																		
Intellektuelle Fähigkeiten				<p>Erläuterung zum Wurf: Um den Fähigkeitswert festzustellen, wird der Mittelwert aus den dazugehörigen Attributen gebildet und dann die Fähigkeitstufe addiert oder subtrahiert. Bei der Angabe „Wurf“ hinter jeder Fähigkeit ist bereits alles eingerechnet. Diese Zahl muss getroffen oder unterwürfelt werden.</p> <table border="0"> <tr> <td>0</td> <td>„nicht aktiviert“</td> <td>= Probe ist um 4 erschwert</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>„aktiviert“</td> <td>= Probe ist erlaubt, ohne Bonus.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>„ungeübt“</td> <td>= Probe ist um 2 erleichtert</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>„geübt“</td> <td>= Probe ist um 3 erleichtert</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>„spezialisiert“</td> <td>= Probe ist um 4 erleichtert</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>„meisterlich“</td> <td>= Probe ist um 5 erleichtert</td> </tr> </table>				0	„nicht aktiviert“	= Probe ist um 4 erschwert	1	„aktiviert“	= Probe ist erlaubt, ohne Bonus.	2	„ungeübt“	= Probe ist um 2 erleichtert	3	„geübt“	= Probe ist um 3 erleichtert	4	„spezialisiert“	= Probe ist um 4 erleichtert	5	„meisterlich“	= Probe ist um 5 erleichtert
0	„nicht aktiviert“	= Probe ist um 4 erschwert																							
1	„aktiviert“	= Probe ist erlaubt, ohne Bonus.																							
2	„ungeübt“	= Probe ist um 2 erleichtert																							
3	„geübt“	= Probe ist um 3 erleichtert																							
4	„spezialisiert“	= Probe ist um 4 erleichtert																							
5	„meisterlich“	= Probe ist um 5 erleichtert																							
Alchemie	(KL/KR/MU)	0	7																						
Archäologie\ Arkanes	(GE/WA/IN)	1	13																						
Geographie	(KL/KL/IN)	0	7																						
Geschichte und Mythen	(KL/KR/IN)	0	8																						
Tierkunde	(KL/CH/MU)	0	8																						

INVENTAR

ZAHLUNGSMITTEL

Gold	Silber	Kupfer	Alu



KOPFBEDECKUNG

Gew: 3,5 kg

Behinderung:	/
Verteidigung	Wert
/	/

RÜSTUNG

Gew: 6 kg

Verstärkte Lederrüstung
dunkles Leder

Behinderung: -1 INI

Verteidigung	Wert
VTD +3	6 S

HANDSCHUHE

Lederhandschuhe

Gew: 0,5 kg

Behinderung:

Verteidigung	Wert
/	4 K



SCHUHE

Ledersandalen

leicht, aus weichem Leder

Behinderung: /

Verteidigung	Wert
/	8 K

Gew: 0,5 kg

ALCHEMIE UND TRÄNKE

Gegenstand	Wert	Gew.

RELIKTECH

Gegenstand	Wert	Gew.

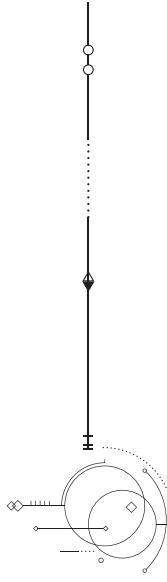
GÜRTELTASCHE

Gegenstand	Wert	Gew.
Dietrichset (5 Dietriche)	1 G	0,4 kg
Rauchbeutel(1)	6 K	0,5 kg

RÜCKSACK

Gegenstand	Wert	Gew.	Gegenstand	Wert	Gew.
großer Lederrucksack	5 S	2 kg			
Reisekleidung	1 S	3 kg			
Proviant: Brot, Trockenfleisch, Beeren (2 Tagesrationen)	2 S 4 K	1,5 kg			
Tarp	1 S	3,5 kg			
Kreide	2 K	0,2 kg			
Schlafsack	8 K	3 kg			
Schattenschleiermantel	5 G	2,5 kg			





Kompakte Kampfübersicht für Kalista Schattenschleicher

Fähigkeit	Stufe		Wurf	Wurf	Probenart	SpE-Kosten	AkP-Kosten	Effekt
	ohne BW	mit BW						
Mystische Fähigkeiten (WA + IN + GE) / 3 Basiswert: 13								
Schattenschleier	2	15			Ohne Basiswert	(Erfolge) x 2 SpE	4 AkP	Schleichen/Sich verstecken um (Erfolge) erleichtert, WA-Proben der Gegner um (Erfolge) erschwert, hält (Erfolge +1) Kampfrunden
Schattengeflüster	1	12			Ohne Basiswert	(Erfolge x 4) SpE	5 AkP	Erhalte geheime Informationen über die Umgebung mit Qualitätsstufe (Erfolge)
Schattenruhe	1	12			Ohne Basiswert	(Erfolge) x 3 SpE	5 AkP	Nach 5 - (Erfolge) KR verborgen wirst du von negativen Zuständen befreit.
Schattenfäden	2	14			Ohne Basiswert	(Erfolge x 3) SpE	6 AkP	Erschafft (Erfolge) Schattenfäden in (Erfolge x 5) m, nutzbar für Fesseln, Objektbewegung, Klettern, Schwingen, hält (Erfolge +1) Kampfrunden

Waffenfähigkeiten

(GE + WA + IN) / 3 Basiswert: 13

Beidhändiger Kampf	-	-	-	-	-	-	-	Erlaubt zweiten Angriff pro Kampfrunde, wenn AkP ausreichen
Parierdolch	1	13			Ohne Basiswert	-	6 AkP	Erhöht VTD um +3 für (Erfolge) Kampfrunden gegen Nahkampf
Gezielter Angriff	1	13	26		Mit Basiswert, gegen VTD	-	6 AkP	VTD des Gegners -3 bei der Probe, kritischer Treffer bereits bei natürlicher 2 oder niedriger
Hinterhältiger Angriff	3	15	28		Mit Basiswert, gegen VTD	-	5 AkP	VTD des Gegners -2, natürliche 2 oder 3 sind kritische Treffer, Schaden (Waffe +1W6), Gegner darf WA-Rettungswurf machen, erschwert um (Erfolge), bei Erfolg wird der Angriff als „Gezielter Angriff“ gewertet
Waffe werfen	1	13	26		Mit Basiswert, gegen VTD	-	6 AkP	Fernkampfangriff mit Dolch, zusätzlicher Schaden +1W6/2
Schneller Angriff	1	13	26		Mit Basiswert, gegen VTD	-	3 AkP	Gegner erhält VTD +3, leichter zu verteidigen.

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
Doppeldolche	1 W6 +2		0,8 kg je	4 G

Beschreibung: Speziell ausbalancierte Dolche für beidhändige Kämpfer, ideal für schnelle und präzise Angriffe.

ARVENDOR

Khalista Schattenschleicher

Hintergrund:

Kalista vom Stamm der Schattenschleier wurde in den düsteren Tiefen von Khralkrum geboren, wo Licht ein seltener Gast ist und das Leben sich in einer gefährlichen Symbiose mit der Dunkelheit abspielt. Ihre Heimat, die uralte Enklave, ist ein beeindruckendes Labyrinth aus Brücken, Schächten und riesigen Höhlen, wo jeder Schritt über dem Abgrund ein Balanceakt ist. Der Stamm der Schattenschleier ist dafür bekannt, sich lautlos durch diese Gefahren zu bewegen und in den Schatten zu verschwinden, wenn die Situation es erfordert.

Von Geburt an zeigte Kalista die besonderen Gaben der Alesii, einer neuen Generation von Kindern, die seit dem Urzeitsturm vor 30 Jahren mit magischen Fähigkeiten zur Welt kommen. Schon als Kind spürte sie eine tiefe Verbindung zu den Schatten. Sie konnte sie nicht nur nutzen, sondern aktiv manipulieren – eine Fähigkeit, die sie von den anderen unterschied. Ihre Eltern, erfahrene Kundschafter und Späher, erkannten ihr Potenzial und förderten es, indem sie sie in den Künsten des Überlebens und der Tarnung ausbildeten.

Mit der Zeit wurde Kalista zu einer unverzichtbaren Spionin und Diebin ihres Stammes. Sie konnte sich nahezu unsichtbar bewegen, Informationen sammeln und selbst in den gefährlichsten Situationen unbemerkt entkommen. Als große Herausforderung wurde sie vom obersten Stammesführer als Alesii (Ausgewählte, die mit mystischen Fähigkeiten geboren sind) ausgewählt, durch das aktive Reliktech-Portal nach Aman-Thul zu reisen.

Dort wurde ihr im Rahmen einer Aufenthaltsgenehmigung eine „Patenschülerin“ zugewiesen. Die Reptolianerin Seraphine, die Kalista mit ihren Theorien über Zeitmystik und metaphysische Dimensionen zunehmend langweilt, übernahm diesen Part mit Leidenschaft. Für Kalista ist dies mehr als eine Mission – es ist ihre Chance, das Leben jenseits der tiefen Wege ihrer Heimat zu entdecken und ihren Platz in der Welt zu finden.

Der Charakter im Spiel:

Als Kalista spielst du eine listige und gerissene Schattenmystikerin, die ihre außergewöhnlichen Fähigkeiten strategisch einsetzt. Sie ist eine Meisterin der Tarnung und Überraschung, die in der Lage ist, Gegner auszutricksen und in den kritischsten Momenten zuzuschlagen. Ihre Gabe, die Dunkelheit zu kontrollieren, erlaubt es ihr, unbemerkt zu agieren und die Umgebung zu ihrem Vorteil zu nutzen.

Doch Kalista ist nicht nur eine Kämpferin, sondern auch eine Überlebenskünstlerin. Sie kennt die Gefahren des Lebens in den Tiefen von Khralkrum und weiß, wie man auch in ausweglosen Situationen einen Plan entwickelt. Ihre List und Entschlossenheit machen sie zu einer wertvollen Verbündeten, aber ihre Neigung, Risiken einzugehen, kann auch Konflikte innerhalb der Gruppe hervorrufen.

Kalistas auffälligstes Merkmal ist ihre Fähigkeit, in der Dunkelheit zu verschwinden und diese als Werkzeug zu nutzen. Ihre Bewegungen sind lautlos und ihre Präsenz so flüchtig wie ein Schatten. Diese Eigenschaften spiegeln sich auch in ihrer Persönlichkeit wider: Sie ist zurückhaltend, aber wachsam, und ihre Augen scheinen immer nach verborgenen Wegen oder Schwachstellen zu suchen.

Kalista trägt die Last ihrer Herkunft und Fähigkeiten mit sich. Ihre Heimat und ihr Stamm erwarten, dass sie sich beweist und ihren Beitrag leistet, doch Kalista sehnt sich nach Freiheit und neuen Möglichkeiten. Diese innere Zerrissenheit treibt sie dazu, manchmal impulsiv zu handeln und Risiken einzugehen, die andere als unnötig betrachten könnten.

Ihre Gabe der Schattenmagie, so beeindruckend sie auch ist, hat ihren Preis. Kalista hat oft das Gefühl, dass sie mehr Schatten ist als Mensch, und kämpft damit, ihre eigene Identität zu bewahren. Dieses Spannungsfeld zwischen ihrer Gabe und ihrer Menschlichkeit kann zu interessanten Rollenspielmomenten führen.



ARVENDOR

Magietheoretikerin der Akademie der Strahlenden Sterne

Seraphine Lykaeth

NAME

KONZEPT

Reptolianerin

VOLK

Aman-Thul

ENKLAVE

Zeitmanipulation

MYSTISCHE KRAFT

Wissbegierig

MERKMALE



KÖRPER

GEIST

SEELE

Stärke **ST** **11**

Klugheit **KL** **15**

Mut **MU** **14**

Geschicklichkeit **GE** **10**

Wahrnehmung **WA** **11**

Intuition **IN** **13**

Konstitution **KO** **11**

Kreativität **KR** **12**

Charisma **CH** **11**

KRAFTRESSOURCEN

Lebenspunkte	LeP	32				
Spirituelle Energie	SpE	41				
Schwäche			1	2	3	4 5

BEWEGUNG

Initiative	INI	13
Geschwindigkeit	GS	5

VERTEIDIGUNG

	Mod.	Wert
Körperliche Verteidigung	VTD	4 12
Geistige Verteidigung	GVTD	10
Seelische Verteidigung	SVTD	10

FÄHIGKEITEN

Körperliche Fähigkeiten				Überlebensfähigkeiten			
	Attribute	Stufe	Wurf		Attribute	Stufe	Wurf
Klettern	(ST/GE/WA)	0	7	Heilen	(GE/KR/CH)	1	11
Reiten	(ST/KO/MU)	0	8	Kochen	(GE/KR/IN)	0	8
Schwimmen	(GE/KO/MU)	0	8	Orientierung	(KL/WA/IN)	0	9
Schleichen \ sich verstecken	(GE/WA/IN)	1	11	Spurensuche	(KL/WA/WA)	0	8
Zehen	(KO/KO/IN)	0	8	Wildnisleben	(GE/WA/IN)	0	7
Gesellschaftliche Fähigkeiten				Handwerkliche Fähigkeiten			
	Attribute	Stufe	Wurf		Attribute	Stufe	Wurf
Rhetorik	(KL/KR/CH)	3	16	Akrobatik \ Tanz	(GE/KR/CH)	0	7
Verkleiden	(KL/KR/IN)	0	9	Handwerksarbeiten	(GE/WA/KR)	0	7
Taschendiebstahl	(GE/WA/IN)	0	9	Mechanik \ Reliktech	(ST/KL/KR)	2	15
Einschätzen	(WA/IN/CH)	0	8	Schlösser und Fallen	(GE/KL/KR)	0	8
Sitten und Bräuche	(KL/WA/CH)	1	11	Singen \ Musizieren	(WA/KR/IN)	0	8
Intellektuelle Fähigkeiten				Erläuterung zum Wurf: Um den Fähigkeitswert festzustellen, wird der Mittelwert aus den dazugehörigen Attributen gebildet und dann die Fähigkeitstufe addiert oder subtrahiert. Bei der Angabe „Wurf“ hinter jeder Fähigkeit ist bereits alles eingerechnet. Diese Zahl muss getroffen oder unterwürfelt werden. 0 „nicht aktiviert“ = Probe ist um 4 erschwert 1 „aktiviert“ = Probe ist erlaubt, ohne Bonus. 2 „ungeübt“ = Probe ist um 2 erleichtert 3 „geübt“ = Probe ist um 3 erleichtert 4 „spezialisiert“ = Probe ist um 4 erleichtert 5 „meisterlich“ = Probe ist um 5 erleichtert			
Alchemie	(KL/KR/MU)	1	14				
Archäologie \ Arkanes	(GE/WA/IN)	3	14				
Geographie	(KL/KL/IN)	0	10				
Geschichte und Mythen	(KL/KR/IN)	1	10				
Tierkunde	(KL/CH/MU)	0	9				

INVENTAR

Zahlungsmittel

Gold Silber Kupfer Alu



KOPFBEDECKUNG



Gew: 3,5 kg

/
/
Behinderung: /
Verteidigung Wert
/ /

RÜSTUNG



Gew: 2 kg

Robe der Sternakademie
kunstvoll gewebte Robe

Behinderung: /
Verteidigung Wert
VTD +1 3 G

HANDSCHUHE



Gew: /

/
Behinderung:
Verteidigung Wert
/ /

RELIKTECH



Gegenstand Wert Gew.

Gegenstand	Wert	Gew.

ALCHEMIE UND TRÄNKE



Gegenstand	Wert	Gew.
Heilerbeutel (5x Kräuter u. Verband)	10 S	1 kg
Alchemie Set (Bedingung für Alchemie)	2 G	6 kg

GÜRTELTASCHE

Gegenstand Wert Gew.

Kreide	2 K	0,1 kg
Lupe	3 S	0,3 kg

LEDERSTIEFEL



robust, wetterfest

Behinderung: /
Verteidigung Wert

SCHUHE

/ 1 S 2 K

Gew: 1 kg

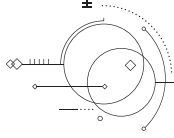
RÜCKSACK

Gegenstand Wert Gew.

großer Lederrucksack	5 S	2 kg
Notizbuch der Schimmernden Sterne	2 S	0,8 kg
Proviand: Trockene Kekse, Pökelfleisch und Wasser. (2 Tagesrationen)	2 S 4 K	1,5 kg
Reisekleidung	1 S	3 kg
Wasserflasche (leder, gefüllt)	5 K	1 kg

Gegenstand Wert Gew.





Kompakte Kampfübersicht für Seraphine Lykaleth

Fähigkeit	Stufe	Wurf ohne BW	Wurf mit BW	Probenart	SpE-Kosten	AkP-Kosten	Effekt
Mystische Fähigkeiten (IN + WA + MU) / 3 Basiswert: 13							
Zeitliches Gedächtnis	2	13		Ohne Basiswert	5 SpE	4 AkP	Bildliche Erinnerung an ein Ereignis (max. 5 Sekunden) wird hervorgerufen
Vorspulen	2	15		Ohne Basiswert	(Erfolge) x 5 SpE	3 AkP	Bis zu (Erfolge) x 4 Stunden vergeht die Zeit für dich schneller regeneriere jede Stunde (Erfolge) LeP.
Eile	1	13		Ohne Basiswert	(Erfolge) x 5 SpE	6 AkP	Für (Erfolge) Kampfrunden erhältst du +3 Aktionspunkte
Schneller Griff/Tritt	1	14		Ohne Basiswert	(Erfolge) x 2 SpE	3 AkP	Aktionen, die Greifen oder Treten erfordern, sind um (Erfolge) x 2 erleichtert.
Zähe Hülle Freiwilliger Wurf:	1	11		Ohne Basiswert	(Erfolge x 5) SpE	6 AkP	VTD +2 für 2 Runden Erfolg: VTD + (Erfolge +1) für (Erfolge +3) Runden. Fehlschlag: Effekt hält nur 1 Runde.

Waffenfähigkeiten

(GE + KO + WA) / 3 Basiswert: 11

Taktischer Vorteil (passiv)	-	-		Keine	-	-	INI +3, erleichtertes Erkennen von Schwächen des Gegners
Spirituelle Fokus (passiv)	-	-		Keine	-	-	Erhöht die maximale SpE um +5, solange du einen Stab trägst
Fester Stand (passiv)	-	-		Keine	-	-	Erhöht VTD um +3, KO-Proben gegen Liegend-Effekte sind um +1 erleichtert
Stangenwaffenwache Freiwilliger Wurf:	3	14		Ohne Basiswert	-	6 AkP	Erhöht VTD um +4 für 2 Runden Erfolg: VTD + (Erfolge +4) für (Erfolge +2) Runden. Fehlschlag: Effekt hält nur 1 Runde.
Schneller Stoß	3	12	26	Mit Basiswert, gegen VTD	-	3 AkP	Gegner erhält VTD +3
Präziser Schlag	2	11	24	Mit Basiswert, gegen VTD	-	6 AkP	VTD des Gegners -3 bei der Probe, kritischer Treffer bereits bei 2

W A F F E N

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
Kristallstab „Sternenlicht“	1 W6 +1		1,5 kg	6 G

Beschreibung: Ein eleganter Stab, verziert mit eingebetteten Kristallen, die das Licht der Sterne reflektieren. Der Stab ist nicht nur ein Symbol der Macht, sondern auch ein wertvolles Werkzeug für magische Rituale.

Ritualdolch	1 W6		0,5 kg	8 S
--------------------	------	--	--------	-----

Beschreibung: Ein kleiner, aber präziser Dolch, den die Magiethetheoretikerin bei zeremoniellen Anlässen verwendet. Der Griff ist mit feinen Gravuren und Mustern verziert.

Seraphine Lykaeth

Hintergrund:

Seraphine Lykaeth wuchs in den mächtigen Mauern von Aman-Thul auf, einer Stadt, die einst das Herz der Altvorderen war. Ihre Mutter arbeitete als einfache Hauswirtschafterin in den inneren Ringen der Enklave, für die Kirche der Strahlenden Erkenntnis, geschätzt für ihre Dienste, aber ohne großen Einfluss. Schon als Kind begleitete Seraphine ihre Mutter oft in die inneren Ringe und zur Akademie. Die prächtigen Hallen und das leise Murmeln der Gelehrten weckten in ihr eine tiefe Neugier und Wissbegierde.

Doch das Leben in Aman-Thul war nicht einfach. Als Tochter einer Hauswirtschafterin wurde Seraphine oft von den adligen Kindern verspottet und gehänselt. Ihr magisches Talent zeigte sich spät, doch als es sich offenbarte, wurde sie als Alesii erkannt – eine Auserwählte mit besonderen Kräften. Dies eröffnete ihr die Möglichkeit, selbst die Akademie der Schimmernden Sterne zu besuchen und ihrer niedrigen Kaste und einem Leben in den Äußeren Ringen zu entkommen.

In der Akademie begegnete sie sowohl Bewunderung als auch Verachtung. Ihre Herkunft machte sie zur Zielscheibe für Hohn und Spott, was ihren Ehrgeiz nur weiter entfachte. Sie schwor sich, es allen zu zeigen und die beste Magiethoretikerin der Akademie zu werden. Ihre Studien konzentrierten sich auf die Zeitmanipulation, eine anspruchsvolle und seltene Disziplin.

Zuletzt wurde ihr im Rahmen ihres Ausbildungsprogrammes eine Schülerin aus der Enklave Khralkrum zugeteilt, mit der die Akademie eine Verbindung durch ein Reliktech-Portal aktiv hält. Die Schattenmystikerin Kalista ist Seraphine etwas unheimlich, aber sie lässt es sich nicht anmerken.

Eine wichtige Wendung in Seraphines Leben war die Ankündigung der Ordinaria Thalia Morgentau, ihrer Lieblingslehrerin an der Akademie, nach Expeditionsteilnehmern unter den Alesii zu suchen. Thalia war eine Quelle der Inspiration und Unterstützung für Seraphine während ihrer Ausbildung. Deshalb zögerte Seraphine keine Sekunde und meldete sich sofort freiwillig für diese gefährliche, aber auch verheißungsvolle Mission. Es war ihre Chance, sich zu beweisen und einen wichtigen Beitrag für Aman-Thul zu leisten.

Der Charakter im Spiel:

Wenn du Seraphine Lykaeth spielst, verkörpere ihren unerschütterlichen Ehrgeiz und ihre Entschlossenheit. Seraphine ist eine hochintelligente und zielstrebige Reptolieranerin, die sich durch ihre harte Arbeit und ihr großes Wissen auszeichnet. Sie hat es sich zur Lebensaufgabe gemacht, die Geheimnisse der Zeitmanipulation zu meistern und ihre Fähigkeiten zum Wohl der Gemeinschaft einzusetzen.

Denke daran, dass Seraphine trotz ihrer Intelligenz und ihres Wissens immer wieder mit den Vorurteilen und dem Spott ihrer früheren Mitschüler konfrontiert wurde. Diese Erfahrungen haben sie stark gemacht und sie sucht nun aktiv Verbindungen innerhalb ihrer Gruppe. Sie schätzt ehrliche Anerkennung und Loyalität und zeigt sich besonders hilfsbereit gegenüber jenen, die ihre Fähigkeiten respektieren.

Seraphine ist neugierig und diszipliniert, was sie zu einer wertvollen Verbündeten macht. Ihre magischen Fähigkeiten nutzt sie strategisch, um die Gruppe zu unterstützen und Informationen zu sammeln. In Kampfsituationen hält sie sich weitestgehend raus. Wird sie doch in einen Kampf verwickelt verteidigt sie sich gekonnt mit ihrem Ritualstab im Nahkampf.

Sei dir bewusst, dass Seraphine trotz ihrer kühlen Fassade ein großes Herz hat. Sie kämpft nicht nur für sich selbst, sondern auch für die, die sie liebt und respektiert. Ihre Loyalität und ihr Mut machen sie zu einer wahren Freundin und einer unerschütterlichen Beschützerin.



ARVENDOR

Tavius Xalidar

Bastler der Technikergilde

NAME

KONZEPT

Gnom

Kamtakar

VOLK

ENKLAVE

Ätherschöpfen

MYSTISCHE KRAFT

Unbändige Neugier, Befolgt Gebote des Zhamarats,

MERKMALE



KÖRPER

GEIST

SEELE

Stärke **ST** **10**

Klugheit **KL** **12**

Mut **MU** **12**

Geschicklichkeit **GE** **14**

Wahrnehmung **WA** **13**

Intuition **IN** **13**

Konstitution **KO** **9**

Kreativität **KR** **13**

Charisma **CH** **12**

KRAFTRESSOURCEN

BEWEGUNG

VERTEIDIGUNG

Lebenspunkte	LeP	28				
Spirituelle Energie	SpE	36				
Schwäche			1	2	3	4
					5	

Initiative	INI	14
Geschwindigkeit	GS	7

		Mod.	Wert
Körperliche Verteidigung	VTD	+2	11
Geistige Verteidigung	GVTD		10
Seelische Verteidigung	SVTD		9

FÄHIGKEITEN

Körperliche Fähigkeiten

Attribute

Stufe

Wurf

Überlebensfähigkeiten

Attribute

Stufe

Wurf

Klettern	(ST/GE/WA)	1	12
Reiten	(ST/KO/MU)	0	6
Schwimmen	(GE/KO/MU)	0	8
Schleichen\ sich verstecken	(GE/WA/IN)	2	15
Zehen	(KO/KO/IN)	0	6

Heilen	(GE/KR/CH)	0	9
Kochen	(GE/KR/IN)	0	9
Orientierung	(KL/WA/IN)	0	8
Spurensuche	(KL/WA/WA)	0	9
Wildnisleben	(GE/WA/IN)	0	9

Gesellschaftliche Fähigkeiten

Attribute

Stufe

Wurf

Handwerkliche Fähigkeiten

Attribute

Stufe

Wurf

Rhetorik	(KL/KR/CH)	2	14
Verkleiden	(KL/KR/IN)	0	9
Taschendiebstahl	(GE/WA/IN)	0	8
Einschätzen	(WA/IN/CH)	0	8
Sitten und Bräuche	(KL/WA/CH)	0	8

Akrobatik\ Tanz	(GE/KR/CH)	0	9
Handwerksarbeiten	(GE/WA/KR)	3	16
Mechanik\ Reliktech	(ST/KL/KR)	2	14
Schlösser und Fallen	(GE/KL/KR)	1	13
Singen \ Musizieren	(WA/KR/IN)	0	8

Intellektuelle Fähigkeiten

Attribute

Stufe

Wurf

Alchemie	(KL/KR/MU)	0	8
Archäologie\ Arkanes	(GE/WA/IN)	2	15
Geographie	(KL/KL/IN)	0	8
Geschichte und Mythen	(KL/KR/IN)	0	8
Tierkunde	(KL/CH/MU)	0	8

Erläuterung zum Wurf:

Um den Fähigkeitswert festzustellen, wird der Mittelwert aus den dazugehörigen Attributen gebildet und dann die Fähigkeitstufe addiert oder subtrahiert. Bei der Angabe „Wurf“ hinter jeder Fähigkeit ist bereits alles eingerechnet. Diese Zahl muss getroffen oder unterwürfelt werden.

0	„nicht aktiviert“	= Probe ist um 4 erschwert
1	„aktiviert“	= Probe ist erlaubt, ohne Bonus.
2	„ungeübt“	= Probe ist um 2 erleichtert
3	„geübt“	= Probe ist um 3 erleichtert
4	„spezialisiert“	= Probe ist um 4 erleichtert
5	„meisterlich“	= Probe ist um 5 erleichtert

INVENTAR

ZAHLUNGSMITTEL

Gold	Silber	Kupfer	Alu
10	0	0	0



KOPFBEDECKUNG



Gew: 3,5 kg

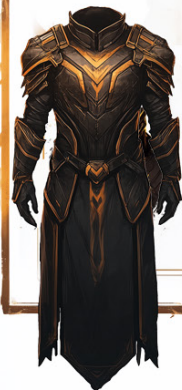
Monokel-Brille mit Lupe

/

Behinderung: /

Verteidigung	Wert
/	/

RÜSTUNG



Gew: 3 kg

Lederweste

verstärkte Lederweste

Behinderung: /

Verteidigung	Wert
VTD +2	2 G

HANDSCHUHE



Lederhandschuhe

/

Behinderung: /

Verteidigung	Wert
/	4 K

Gew: 0,5 kg



Leichte Lederstiefel

robust, wetterfest

Behinderung: /

Verteidigung	Wert
/	1 S

SCHUHE

Gew: 0,8 kg

ALCHEMIE UND TRÄNKE



Gegenstand	Wert	Gew.

RELIKTECH



Gegenstand	Wert	Gew.
Energie-Kristall (klein)	2 G	0,8 kg

GÜRTELTASCHE

Gegenstand	Wert	Gew.
Bolzentasche (20 Bolzen)	8 K	6 kg
Feuerstein und Stahl	4 K	0,3 kg

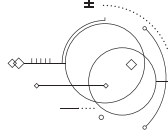


RUCKSACK

Gegenstand	Wert	Gew.
großer Lederrucksack	5	2 kg
Notizbuch und Feder	5 K	0,4 kg
Proviant: Beeren, Nüsse, Brot und Wasser. (2 Tagesrationen)	2 S 4 K	1,5 kg
Werkzeugkästchen, grundlegendes Werkzeug Set	1 G	3 kg
Miniatur Schraubendreher Set (für Reliktech Arbeiten)	6 K	0,3 kg
Schlafsack	8 K	3 kg
Teleskop	2 G	2,5 kg

Gegenstand	Wert	Gew.





Kompakte Kampfübersicht für Tavius Xalidar

Fähigkeit	Stufe	Wurf	Wurf	Probenart	SpE-Kosten	AkP-Kosten	Effekt
		ohne BW	mit BW				
Mystische Fähigkeiten (KL + IN + KR) / 3 Basiswert: 13							
Energie schöpfen	2	13		Ohne Basiswert	10 SpE	6 AkP	Versorgt ein kleines oder mittleres Reliktech-Gerät mit Energie für (Erfolge x 2) KR
Materiescan	1	13		Ohne Basiswert	5 SpE	4 AkP	Erkennt wesentliche Informationen eines leblosen Objekts
Mystische Kraft spüren	1	13		Ohne Basiswert	5 SpE	3 AkP	Spürt magische Energie in einem (Erfolge x 5) m Radius
Kraft der Vorstellung	1	13		Ohne Basiswert	(Erfolge x 3) SpE	4 AkP	Erleichtert Herstellung/Reparatur eines Gegenstands um (Erfolge)

Waffenfähigkeiten

(GE + WA + IN) / 3 Basiswert: 13

Lockvogel	1	13		Ohne Basiswert	-	4 AkP	Erzeugt eine Ablenkung, eigener VTD +3 für (Erfolge) Runden
Schnelles Laden (passiv)	-	-		Keine	-	-	Reduziert Nachladezeit der Armbrust um 50 %
Gezielter Schuss	3	13	29	Mit Basiswert, gegen VTD	-	6 AkP	VTD des Gegners -3 bei der Probe, kritischer Treffer bereits bei 2 oder 3
Schneller Schuss	2	13	28	Mit Basiswert, gegen VTD	-	3 AkP	Gegner erhält VTD +3, aber du kannst schneller feuern
Intuitives Zielen (passiv)	-	-		Keine	-	-	Schnelle Schüsse erhöhen nicht mehr den VTD des Gegners
Schwachstelle treffen	3	13	29	Mit Basiswert, gegen VTD	-	9 AkP	VTD des Gegners -6, kritischer Treffer bereits bei 2 oder 3

WAFFEN

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
Kleine Reliktech Armbrust	1 W6 +2	Reichweite 30/120/200 +1 TP/-/-1 TP, +1 VTD	1 kg	3 G

Laden: 8 AkP

Beschreibung: Eine handliche Armbrust, die durch einen eingebauten Reliktech-Mechanismus modifiziert wurde. Dieser Mechanismus sorgt für schnelleres Nachladen. Wenn die Fähigkeit „Energie schöpfen“ aktiviert wird, kann der Mechanismus mit Energie versorgt werden, was die Effizienz und Wirkung der Armbrust weiter steigert: Schaden +1W6 zusätzlich.

Tavius Xalidar

Hintergrund:

Tavius Xalidar wuchs als Sohn eines Tagelöhners in der Arena von Kamtakar auf. Einer streng religiösen Enklave mitten in der Wüste Kamta. Umgeben von den Schreien der Menge und dem Blut der Kämpfer fand Tavius schon früh Zuflucht im Basteln und Tüfteln. Während andere Kinder in der Arena tobten, verbrachte er Stunden damit, alte Relikte zu reparieren und neue Erfindungen zu entwickeln. Seine geschickten Finger konnten Dinge mit Leichtigkeit auseinandernehmen und wieder zusammensetzen.

Eines Nachts, während er heimlich an einer alten Apparatur arbeitete, spürte Tavius plötzlich eine unbekannte Kraft in sich aufsteigen. Eine Welle magischer Energie durchflutete seinen Körper und ließ die Reliktech in seiner Werkstatt aufleuchten. Es war ein lebensveränderndes Moment. Tavius erkannte, dass er nicht nur ein begabter Handwerker, sondern auch ein Alesii war – ein Auserwählter mit magischen Fähigkeiten, die vor dreißig Jahren mit dem Urzeit-Sturm in die Welt zurückgekehrt waren.

In der darauf folgenden Panik floh Tavius aus der Arena und lief direkt in die Arme eines Priesters des Zamahrats, angeführt von Aryan al-Nur, dem spirituellen Führer der Enklave. Die Priester erkannten sofort das immense Potenzial in dem jungen Gnom und nahmen ihn in ihre Obhut. Tavius verbrachte die nächsten Jahre im Dienst der Priester, lernte die heiligen Rituale und die strenge Disziplin, die das Leben in Kamtakar prägten. Das kostbare Wasser, das tief unter der Erde in den Zisternen ruht, wird von den Novizen des Zamahrats, dem Glauben der Kamtakar, mühsam heraufbefördert. Es ist Wasser, das Leben spendet, das den Durst stillt und die Gärten erblühen lässt, während es in den Werkstätten die Hitze der Schmiedefeuere lösch.

Tavius wurde auch in den Künsten der Handwerkskunst und der Reliktechnologie ausgebildet. Unter der Anleitung der Priester entwickelte er seine magischen Fähigkeiten weiter und lernte, wie er seine Energie schöpfen konnte, um die Reliktech zu verstärken und neue Erfindungen zu schaffen. Besonders stolz war er auf seine Armbrust, die er mit einem Reliktech-Mechanismus modifizierte, sodass sie schneller lud und präziser schoss. Die Magie in ihm verlieh den Bolzen zusätzliche Geschwindigkeit und Durchschlagskraft.

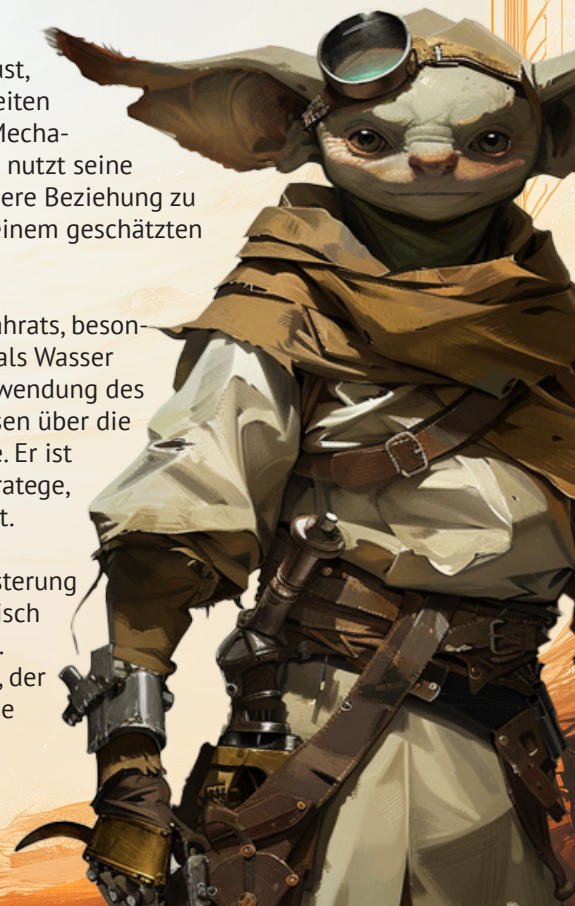
Der Charakter im Spiel:

Wenn du Tavius Xalidar spielst, verkörpere seine eigenwillige und entschlossene Persönlichkeit. Tavius ist ein talentierter Redner und Tüftler, der sich mit Leidenschaft und Präzision seiner Arbeit widmet. Seine Hingabe an die Prinzipien seiner Heimat und seine tiefe Ehrfurcht vor dem heiligen Wasser prägen seine Handlungen und Entscheidungen.

Tavius hat eine starke Verbindung zu seiner modifizierten Armbrust, die nicht nur eine Waffe, sondern auch ein Symbol seiner Fähigkeiten und seines Einfallsreichtums ist. Er hat sie mit einem Reliktech-Mechanismus ausgestattet, der sie schneller und präziser macht, und er nutzt seine magischen Kräfte, um sie mit Energie zu versorgen. Diese besondere Beziehung zu seiner Armbrust macht ihn zu einem gefürchteten Kämpfer und einem geschätzten Verbündeten.

Tavius ist eigenwillig und hält sich strikt an die Gebote des Zamahrats, besonders an das Prinzip der Wasserbewahrung. Er achtet darauf, niemals Wasser zu verschwenden, und trinkt keinen Alkohol, da dieser als Verschwendung des heiligen Wassers angesehen wird. Seine Redekunst und sein Wissen über die Reliktech machen ihn zu einem wertvollen Mitglied jeder Gruppe. Er ist nicht nur ein erfahrener Handwerker, sondern auch ein kluger Stratege, der die Traditionen und Werte seiner Heimat tief verinnerlicht hat.

In sozialen Situationen zeigt Tavius oft eine Mischung aus Begeisterung und Zurückhaltung. Er kann überaus überzeugend und charismatisch sein, wenn er über die Reliktech oder die heiligen Rituale spricht. Diese Leidenschaft macht ihn zu einem faszinierenden Charakter, der sowohl im Kampf als auch in friedlichen Zeiten wertvolle Beiträge leistet.



ARVENDOR

Vanja Valenor

NAME

Rovandi Heilerin

KONZEPT

Mondsichtige

VOLK

Rovandi

ENKLAVE

Biomantie

MYSTISCHE KRAFT

Tiefe Spiritualität, Nomadische Weisheit

MERKMALE



KÖRPER

GEIST

SEELE

<p>Stärke ST 9</p>	<p>Klugheit KL 13</p>	<p>Mut MU 12</p>
<p>Geschicklichkeit GE 11</p>	<p>Wahrnehmung WA 12</p>	<p>Intuition IN 16</p>
<p>Konstitution KO 11</p>	<p>Kreativität KR 12</p>	<p>Charisma CH 12</p>

KRAFTRESSOURCEN

Lebenspunkte	LeP	32				
Spirituelle Energie	SpE	42				
Schwäche		1	2	3	4	5

BEWEGUNG

Initiative	INI	16
Geschwindigkeit	GS	6

VERTEIDIGUNG

		Mod.	Wert
Körperliche Verteidigung	VTD	+2	10
Geistige Verteidigung	GVTD		9
Seelische Verteidigung	SVTD		10

FÄHIGKEITEN

Körperliche Fähigkeiten				Überlebensfähigkeiten																					
	Attribute	Stufe	Wurf		Attribute	Stufe	Wurf																		
Klettern	(ST/GE/WA)	1	11	Heilen	(GE/KR/CH)	2	14																		
Reiten	(ST/KO/MU)	1	11	Kochen	(GE/KR/IN)	0	8																		
Schwimmen	(GE/KO/MU)	0	7	Orientierung	(KL/WA/IN)	1	14																		
Schleichen\ sich verstecken	(GE/WA/IN)	2	15	Spurensuche	(KL/WA/WA)	0	8																		
Zehen	(KO/KO/IN)	0	9	Wildnisleben	(GE/WA/IN)	2	15																		
Gesellschaftliche Fähigkeiten				Handwerkliche Fähigkeiten																					
	Attribute	Stufe	Wurf		Attribute	Stufe	Wurf																		
Rhetorik	(KL/KR/CH)	0	8	Akrobatik\ Tanz	(GE/KR/CH)	1	12																		
Verkleiden	(KL/KR/IN)	0	10	Handwerksarbeiten	(GE/WA/KR)	0	8																		
Taschendiebstahl	(GE/WA/IN)	0	9	Mechanik\ Reliktech	(ST/KL/KR)	0	7																		
Einschätzen	(WA/IN/CH)	0	9	Schlösser und Fallen	(GE/KL/KR)	0	8																		
Sitten und Bräuche	(KL/WA/CH)	1	12	Singen \ Musizieren	(WA/KR/IN)	0	9																		
Intellektuelle Fähigkeiten				<p>Erläuterung zum Wurf: Um den Fähigkeitswert festzustellen, wird der Mittelwert aus den dazugehörigen Attributen gebildet und dann die Fähigkeitstufe addiert oder subtrahiert. Bei der Angabe „Wurf“ hinter jeder Fähigkeit ist bereits alles eingerechnet. Diese Zahl muss getroffen oder unterwürfelt werden.</p> <table border="0"> <tr> <td>0</td> <td>„nicht aktiviert“</td> <td>= Probe ist um 4 erschwert</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>„aktiviert“</td> <td>= Probe ist erlaubt, ohne Bonus.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>„ungeübt“</td> <td>= Probe ist um 2 erleichtert</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>„geübt“</td> <td>= Probe ist um 3 erleichtert</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>„spezialisiert“</td> <td>= Probe ist um 4 erleichtert</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>„meisterlich“</td> <td>= Probe ist um 5 erleichtert</td> </tr> </table>				0	„nicht aktiviert“	= Probe ist um 4 erschwert	1	„aktiviert“	= Probe ist erlaubt, ohne Bonus.	2	„ungeübt“	= Probe ist um 2 erleichtert	3	„geübt“	= Probe ist um 3 erleichtert	4	„spezialisiert“	= Probe ist um 4 erleichtert	5	„meisterlich“	= Probe ist um 5 erleichtert
0	„nicht aktiviert“	= Probe ist um 4 erschwert																							
1	„aktiviert“	= Probe ist erlaubt, ohne Bonus.																							
2	„ungeübt“	= Probe ist um 2 erleichtert																							
3	„geübt“	= Probe ist um 3 erleichtert																							
4	„spezialisiert“	= Probe ist um 4 erleichtert																							
5	„meisterlich“	= Probe ist um 5 erleichtert																							
Alchemie	(KL/KR/MU)	3	15																						
Archäologie\ Arkanes	(GE/WA/IN)	0	9																						
Geographie	(KL/KL/IN)	0	10																						
Geschichte und Mythen	(KL/KR/IN)	0	10																						
Tierkunde	(KL/CH/MU)	0	8																						

INVENTAR

ZAHLUNGSMITTEL

Gold	Silber	Kupfer	Alu
10	0	0	0



KOPFBEDECKUNG



Gew: 3,5 kg

/	/
Behinderung: /	
Verteidigung	Wert
/	/

RÜSTUNG



Gew: 6 kg

Pflanzenpanzer

geflechtener Panzer aus Pflanzenfasern

Behinderung:

Verteidigung	Wert
VTD +2	6 S

ALCHEMIE UND TRÄNKE



Gegenstand	Wert	Gew.
Heilerbeutel (5x Kräuter u. Verband)	10 S	1 kg
Medizinische Salbe	8 K	0,2 kg

RELIKTECH



Gegenstand Wert Gew.

Gegenstand	Wert	Gew.

HANDSCHUHE

Lederhandschuhe



Gew: 0,5 kg

Behinderung:

Verteidigung	Wert
/	4 K

GÜRTELTASCHE

Gegenstand Wert Gew.

Kräuter Messer	6 K	0,4 kg
Feuerstein und Stahl	4 K	0,3 kg
Ritualtasche (Totems, Talismane, etc.)	3 S	1 kg

LEDERSANDALEN

leicht, aus weichem Leder



SCHUHE

Gew: 0,5 kg

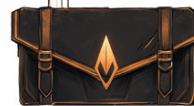
Behinderung:

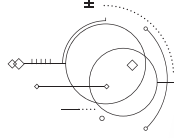
Verteidigung	Wert
/	8 K

RÜCKSACK

Gegenstand	Wert	Gew.
großer Lederrucksack	5 S	2 kg
Wasserschlauch	1 S	0,6 kg
Proviant: Beeren, Nüsse, Brot und Wasser. (2 Tagesrationen)	2 S 4 K	1,5 kg
Räucherbündel	6 K	0,3 kg
Traumfänger	1 S	0,5 kg
Schlafsack	8 K	3 kg
Bunte Umhänge (leichte farbenfrohe Rovandi Tücher)	2 S	1 kg

Gegenstand	Wert	Gew.





Kompakte Kampfübersicht für Vanja Valenor

Fähigkeit	Stufe	Wurf ohne BW	Wurf mit BW	Probenart	SpE-Kosten	AkP-Kosten	Effekt
Mystische Fähigkeiten (KO + KR + CH) / 3 Basiswert: 12							
Leben spüren	1	14		Ohne Basiswert	(Erfolge x 2) SpE	3 AkP	Spüre Lebewesen im (Erfolge x 5) m Radius
Kleine Körpermanipulation	1	12		Ohne Basiswert	(Erfolge x 3) SpE	5 AkP	Verändere (Erfolge) x fingerkuppengroße Fläche am Körper
Zellregeneration	1	12		Ohne Basiswert	(Erfolge x 4) SpE	6 AkP	Bei nächster natürlicher Regeneration zusätzlich (Erfolge x 2) LeP, ein Punkt Schwäche abbauen
Kardiale Manipulation	2	14	28	Mit Basiswert, gegen GVTD	(Erfolge x 3) SpE	6 AkP	Verändere Herzschlag eines Ziels (Schlaf oder Angst), Berührung notwendig
Kraft der Wunden	2	13	27	Mit Basiswert, gegen VTD	(Erfolge x 4) SpE	6 AkP	Heilt oder verursacht (Erfolge x 4) LeP durch Berührung

Waffenfähigkeiten

(GE + KO + WA) / 3 Basiswert: 11

Taktischer Vorteil (passiv)	-			Keine	-	-	INI +3, erleichtertes Erkennen von Schwächen des Gegners
Spirituelle Fokus (passiv)	-			Keine	-	-	Erhöht die maximale SpE um +5, solange du einen Stab trägst
Präziser Schlag	3	13	27	Mit Basiswert, gegen VTD	-	6 AkP	VTD des Gegners -3 bei der Probe, kritischer Treffer bereits bei 2
Stangenwaffenwache	2	11		Ohne Basiswert	-	6 AkP	Erhöht VTD um +4 für 2 Runden
Freiwilliger Wurf:							Erfolg: VTD + (Erfolge +4) für (Erfolge +2) Runden. Fehlschlag: Effekt hält nur 1 Runde.

WAFFEN

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
Ritualstab	1 W6 +1		3 kg	4 G

Beschreibung: Ein kunstvoll geschnitzter Stab aus hellem Holz, verziert mit bunten Bändern und Federn.

Vanja Valenor

Hintergrund:

Vanja Valenor wuchs im Außerhalb auf, die Rovandi sind eine nomadischen Gemeinschaft, die in harmonischem Einklang mit der wilden Natur und den gigantischen Gmuus lebt. Die Gmuus, majestätische Kreaturen von gewaltiger Größe tragen gleich ganze Clans durch die Weiten Arvendors. Sie sind treue Gefährten der Rovandi. Vanja entwickelte schon früh eine tiefe Beziehung zu ihrem Gmuu, Liora, mit der sie noch heute eine besondere Verbindung spürt.

Vor 30 Jahren kehrte die Magie durch den Urzeit-Sturm nach Arvendor zurück und mit ihr erwachten die Alesii, magisch begabte Kinder, die seither geboren werden. Vanja war eines dieser Kinder. Schon früh zeigte sich ihr außergewöhnliches Potenzial, das Leben um sich herum zu spüren und zu beeinflussen. Die Rückkehr der Magie veränderte die Welt der Rovandi tiefgreifend. Die Gemeinschaft sah in Vanja eine Gesegnete der Ahnen, die dazu bestimmt war, ihre Fähigkeiten zum Wohl der Gemeinschaft einzusetzen. Vanja nahm diese Verantwortung ernst und entwickelte ihre Fähigkeiten stets weiter. Die Geschichten und Rituale, die die Rovandi um ihre Gmuus und die Geister der Ahnen pflegen, prägten Vanja tief und stärkten ihre spirituelle Verbindung zur Natur.

Ein entscheidender Wendepunkt in Vanjas Leben kam, als die Ältesten beschlossen, eine Expedition in die fernen Länder von Aman-Thul zu schicken, um mehr über die Rückkehr der Magie und die Relikte der Altvorderen zu erfahren. Vanja meldete sich freiwillig für diese gefährliche und aufregende Mission, überzeugt davon, dass sie durch ihre Reise nicht nur neues Wissen erlangen, sondern auch die Verbindung zwischen den Rovandi und den Geistern der Natur stärken könnte.

Sie durchstreifte die Ränder der endlosen Wüste Kamtar, als sie auf eine einsame Gestalt in den Dünen aufmerksam wurde. Der GnomTavius entging nur knapp einem mächtigen Sandsturm, ein Glück, dass er auf Vanjas Sippe traf. Vanja nahm den Gnom in ihre Obhut und er begleitete sie nach Aman-Thul.

Der Charakter im Spiel:

Wenn du Vanja Valenor spielst, verkörpere ihre tiefe Verbundenheit zur Natur und ihre ruhige, aber entschlossene Persönlichkeit. Ihre Magie sieht Vanja als heiliges Geschenk der Geister und Ahnen, das sie mit Bedacht einsetzt, um das Gleichgewicht zu bewahren und Leben zu schützen. Nutze ihre Fähigkeiten der Zellregeneration und kardialen Manipulation, um Verbündete zu heilen und Gegner zu besänftigen oder zu beeinflussen.

Während du Vanja spielst, zeige ihre innere Stärke und ihre Hingabe an die Natur und die Geister. Nutze ihre Heilkünste und ihre spirituellen Fähigkeiten, um kreative Lösungen für die Herausforderungen zu finden, denen die Gruppe begegnet. Verkörpere ihre Rolle als Beschützerin des Lebens und als treue Gefährtin, die immer bereit ist, für ihre Freunde und die Balance der Natur zu kämpfen. Ihre Sehnsucht nach ihrem Gmuu Liora und die vertraute Heimat kannst du durch gelegentliche Momente der Melancholie und Reflexion zum Ausdruck bringen, was ihrer Figur zusätzliche Tiefe verleiht.



ARVENDOR

Zanio Buschbajo

Waldläufer des Dschungels

NAME

KONZEPT

Baumling

Xerxiano

VOLK

ENKLAVE

Naturmystik

MYSTISCHE KRAFT



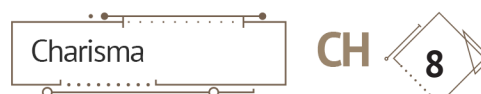
Tiefe Naturverbundenheit, Ehrfurcht vor Traditionen

MERKMALE

KÖRPER

GEIST

SEELE



KRAFTRESSOURCEN

BEWEGUNG

VERTEIDIGUNG

Lebenspunkte	LeP	36				
Spirituelle Energie	SpE	40				
Schwäche			1	2	3	4 5

Initiative	INI	13
Geschwindigkeit	GS	7

		Mod.	Wert
Körperliche Verteidigung	VTD	+2	11
Geistige Verteidigung	GVTD		9
Seelische Verteidigung	SVTD		9

FÄHIGKEITEN

Körperliche Fähigkeiten				Überlebensfähigkeiten			
	Attribute	Stufe	Wurf		Attribute	Stufe	Wurf
Klettern	(ST/GE/WA)	1	13	Heilen	(GE/KR/CH)	0	6
Reiten	(ST/KO/MU)	0	8	Kochen	(GE/KR/IN)	1	13
Schwimmen	(GE/KO/MU)	1	13	Orientierung	(KL/WA/IN)	1	14
Schleichen\ sich verstecken	(GE/WA/IN)	3	17	Spurensuche	(KL/WA/WA)	1	14
Zehen	(KO/KO/IN)	0	10	Wildnisleben	(GE/WA/IN)	3	17
Gesellschaftliche Fähigkeiten				Handwerkliche Fähigkeiten			
	Attribute	Stufe	Wurf		Attribute	Stufe	Wurf
Rhetorik	(KL/KR/CH)	0	6	Akrobatik\ Tanz	(GE/KR/CH)	0	6
Verkleiden	(KL/KR/IN)	0	8	Handwerksarbeiten	(GE/WA/KR)	1	12
Taschendiebstahl	(GE/WA/IN)	0	10	Mechanik\ Reliktech	(ST/KL/KR)	0	7
Einschätzen	(WA/IN/CH)	0	8	Schlösser und Fallen	(GE/KL/KR)	0	8
Sitten und Bräuche	(KL/WA/CH)	0	7	Singen \ Musizieren	(WA/KR/IN)	0	9
Intellektuelle Fähigkeiten				Erläuterung zum Wurf:			
	Attribute	Stufe	Wurf	Die Stufe einer Fähigkeit bestimmt, ob diese eingesetzt werden darf. Nur Fähigkeiten ab Stufe 1 dürfen eingesetzt werden. Um den Fähigkeitswert festzustellen, wird der Mittelwert aus den dazugehörigen Attributen gebildet und dann die Fähigkeitsstufe addiert oder subtrahiert. Aber Achtung, die Stufen bedeuten:			
Alchemie	(KL/KR/MU)	0	7	0	„nicht aktiviert“	= Probe ist um -4 erschwert!	
Archäologie\ Arkanes	(GE/WA/IN)	0	10	1	„aktiviert“	= Probe ist weder erschwert noch erleichtert.	
Geographie	(KL/KL/IN)	0	9	2	„ungeübt“	= Probe ist um 2 erleichtert	
Geschichte und Mythen	(KL/KR/IN)	0	8	3	„geübt“	= Probe ist um 3 erleichtert	
Tierkunde	(KL/CH/MU)	1	11	4	„spezialisiert“	= Probe ist um 4 erleichtert	
				5	„meisterlich“	= Probe ist um 5 erleichtert	

INVENTAR

ZAHLUNGSMITTEL

Gold	Silber	Kupfer	Alu
3	0	0	0



KOPFBEDECKUNG



Gew: 3,5 kg

Behinderung: /	
Verteidigung	Wert
/	/

RÜSTUNG



Gew: 6 kg

Lederrüstung	
verstärkte Lederrüstung	
Behinderung: INI - 1	
Verteidigung	Wert
VTD +2	8 S

HANDSCHUHE



Lederhandschuhe

Gew: 0,5 kg

Behinderung: /	
Verteidigung	Wert
/	4 K



Lederstiefel

robust, wetterfest

Behinderung: /

Verteidigung Wert

SCHUHE

/ 1 S 2 K

Gew: 1 kg

ALCHEMIE UND TRÄNKE



Gegenstand	Wert	Gew.
Heilerbeutel (5x Kräuter u. Verband)	10 S	1 kg

RELIKTECH

Gegenstand	Wert	Gew.

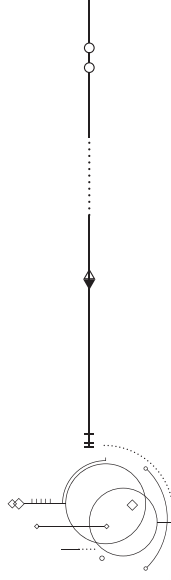
GÜRTELTASCHE

Gegenstand	Wert	Gew.
Flöte	8 K	0,5 kg
Feuerstein und Stahl	4 K	0,3 kg

RUCKSACK

Gegenstand	Wert	Gew.	Gegenstand	Wert	Gew.
großer Lederrucksack	5 S	2 kg			
Seil (20 m)	8 K	2 kg			
Proviant: Beeren, Nüsse, Brot und Wasser. (2 Tagesrationen)	2 S 4 K	1,5 kg			
leichter Umhang aus Pflanzenfasern (Tarnung)	1 G	1 kg			
Hängematte	1 S	2 kg			
Schlafsack	8 K	3 kg			





Kompakte Kampfübersicht für Zanio Buschbajo

Fähigkeit	Stufe	Wurf ohne BW	Wurf mit BW	Probenart	SpE-Kosten	AkP-Kosten	Effekt
Mystische Fähigkeiten (WA + MU + KR) / 3 Basiswert: 12							
Tierkommunikation	2	16		Ohne Basiswert	(Erfolge x 4) SpE	5 AkP	Verständigung mit einem Tier für (Erfolge x 3) Minuten
Pflanzenwuchs	1	12		Ohne Basiswert	(Erfolge x 5) SpE	6 AkP	Pflanzen wachsen schneller oder werden stärker
Pflanzenwahrnehmung	1	14		Ohne Basiswert	(Erfolge x 3) SpE	4 AkP	Erhalte Gefühl über den Zustand der Natur
Waldläufer	1	14		Ohne Basiswert	(Erfolge x 3) SpE	4 AkP	Schleichen/Sich verstecken ist um (Erfolge x 2) erleichtert für (Erfolge x 2) Runden
Ranken	2	14		Ohne Basiswert	(Erfolge x 5) SpE	6 AkP	Ranken wachsen in einem Umkreis von (Erfolge x 3) Metern

Waffenfähigkeiten (GE + WA + IN) / 3 Basiswert: 14							
Lockvogel	1	13		Ohne Basiswert	-	4 AkP	VTD +3 für (Erfolge) Runden, erzeugt Ablenkung
Schnelles Laden (passiv)	-	-		Keine	-	-	Reduziert Nachladezeit von Bogen und Armbrust um 50 %
Gezielter Schuss	3	14	31	Mit Basiswert, gegen VTD	-	6 AkP	VTD des Gegners -3 bei der Probe, kritischer Treffer bereits bei natürlicher 2 oder 3
Schneller Schuss	2	14	30	Mit Basiswert, gegen VTD	-	3 AkP	Gegner erhält VTD +3, aber du kannst schneller feuern

WAFFEN

Waffe	Schaden	Besonderheit	Gewicht	Wert
Langbogen	2 W6	Reichweite 50/150/350 -1 TP/ -/-1 TP, +1 VTD	1,5 kg	3 G

Laden: 10 AkP

Beschreibung: Ein handgefertigter Langbogen aus dem Holz der Dschungelbäume, verziert mit filigranen Mustern der Xerxiano-Tradition.

Zanio Buschbajo

Hintergrund:

Zanio Buschbajo wuchs in den tiefen Dschungeln der Enklave Xerxiano auf, umgeben von der ungezähmten Natur und den alten Geheimnissen der Altvorderen. Als Baumling hatte Zanio schon früh eine besondere Verbindung zur Natur und den Kreaturen des Waldes. Seine Mutter, eine geschickte Heilerin, lehrte ihn das Wissen über die heilenden Kräfte der Pflanzen und das Flüstern der Tiere. Doch Zanio fühlte sich oft von den strengen Traditionen und Ritualen seiner Gemeinschaft eingeengt.

Die Xerxiano verehren den Sonnengott Solaris und führen jedes Jahr ein Opferungsritual durch, bei dem ein Mitglied der Gemeinschaft auf dem Thron von Solaris geopfert wird, um die Gunst des Sonnengottes zu erbitten. In Xerxiano erheben sich mächtige Pyramiden, Strukturen die aus dem sumpfigen Dschungelgewässern emporragen. Auf der höchsten Pyramide befindet sich Solaris Opferstuhl. Zanio, der wegen seiner magischen Fähigkeiten als Alesii auserkoren wurde, sollte in diesem Jahr geopfert werden. Obwohl er die Bedeutung des Rituals verstand, fühlte er eine tiefe Angst und Unsicherheit in sich aufsteigen.

Einige Tage vor der geplanten Opferung geriet Zanio in einen heftigen Sturm, der plötzlich über den Dschungel hereinbrach. Während er sich vor den tobenden Winden und dem peitschenden Regen in Sicherheit zu bringen versuchte, entdeckte er eine alte Reliktech-Kapsel, ein Schutzraum vor dem Unwetter. Als er neugierig einstieg, wurde die Kapsel auf mysteriöse Weise aktiviert und hob plötzlich ab. Ungewollt und unerwartet fand sich Zanio weit weg von seiner Heimat wieder, hoch über den Wäldern, fern ab von allem was er kannte.

Während seiner Reise in der Kapsel versuchte Zanio die Dinge einzusortieren. Er sah die Ereignisse als ein Zeichen von Solaris und begann, seine unfreiwillige Reise als eine göttliche Bestimmung zu interpretieren. Scheinbar hatte der Sonnengott einen besonderen Plan mit dem Baumling.

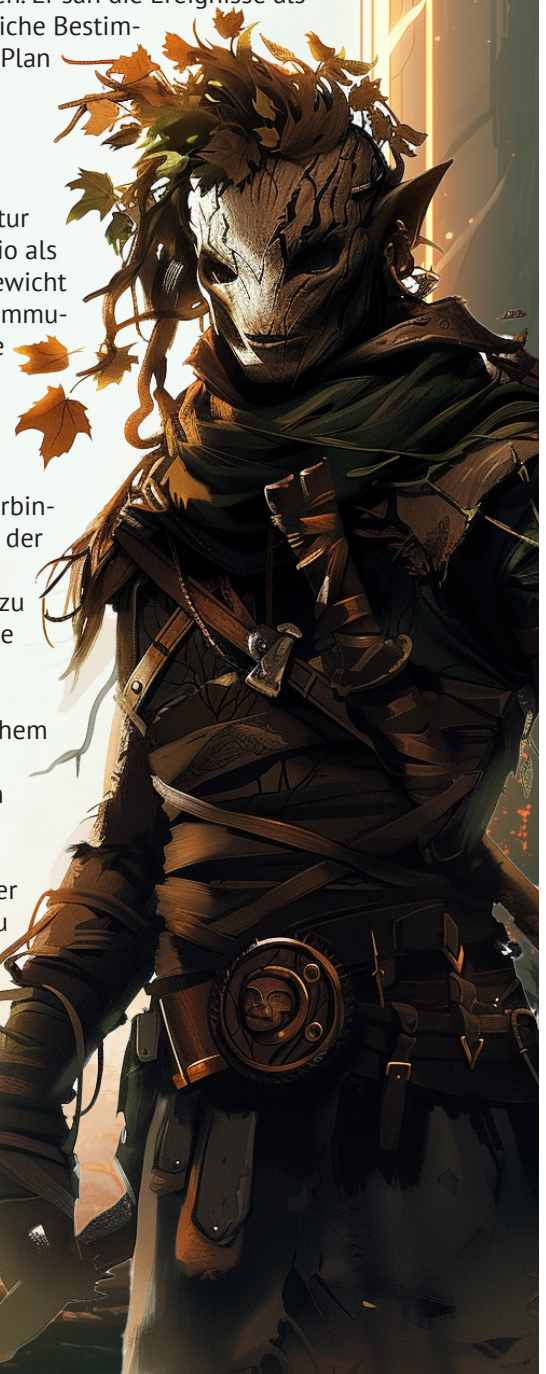
Der Charakter im Spiel:

Wenn du Zanio Buschbajo spielst, verkörpere seine tiefe Verbindung zur Natur und seine ruhige, aber entschlossene Persönlichkeit. Seine Magie sieht Zanio als heiliges Geschenk von Solaris, das er mit Bedacht einsetzt, um das Gleichgewicht zu bewahren und die Natur zu schützen. Nutze seine Fähigkeiten zur Tierkommunikation, um wertvolle Informationen zu sammeln und Tiere als Verbündete zu gewinnen. Seine Fähigkeit, Pflanzen wachsen zu lassen, kann in vielen Situationen nützlich sein, sei es, um Hindernisse zu überwinden oder Nahrung zu finden.

Zanio ist in sozialen Situationen zurückhaltend, aber freundlich. Er sucht Verbindungen zu anderen Charakteren und bemüht sich, gemeinsam für das Wohl der Gemeinschaft zu kämpfen. Er hat eine tiefe Abneigung gegen unnötige Gewalt und versucht, Konflikte durch Verhandlungen und geschickte Taktiken zu lösen. Seine Glaubenssätze und seine Verbundenheit zu Solaris prägen seine Entscheidungen und sein Handeln.

Zanio glaubt, dass jedes Individuum eine einzigartige Rolle in Solaris göttlichem Plan hat und dass es seine Aufgabe ist, diese Rolle zu erkennen und zu erfüllen. Diese Überzeugung gibt ihm Hoffnung und Sinn und verleiht seinem Leben eine tiefe spirituelle Bedeutung.

Während du Zanio spielst, zeige seine innere Zerrissenheit zwischen der Pflicht zur Opferung und seinem Wunsch, das Leben in vollen Zügen zu genießen. Nutze seine friedfertige Natur und seine Fähigkeiten, um kreative Lösungen für die Herausforderungen zu finden, denen die Gruppe begegnet. Verkörpere seine Rolle als Beschützer der Natur und als treuer Gefährte, der immer bereit ist, seine Freunde zu unterstützen und für das Gleichgewicht in der Welt zu kämpfen.



Kampfregele - Alles auf einen Blick

Grundlagen des Kampfes:

Zwei alternative Kampfsysteme:

- › Rundenbasierter Kampf (feste Initiative, planbare Züge)
- › Dynamischer Kampf mit Zeitleiste (Reihenfolge basiert auf verbrauchten Aktionspunkten)

Initiative: $1W6 + \text{Initiativwert (INI)}$; höchste Zahl beginnt.

Jede Kampfrunde (KR) stehen jedem/r SC 10 Aktionspunkten (AkP) zur Verfügung.

Aktionspunkte ausgeben

Im rundenbasierten Kampf dürfen die 10 AkP in jeder KR ausgegeben werden für:

- › eine Waffenfähigkeit ausführen
- › eine Bewegungsaktion ausführen (diese kann auch unterbrochen werden.)
- › beliebig viele Mystische Fähigkeiten ausführen
- › eine freie Aktion ausführen
- › beliebig viele anderweitige Aktionen durchführen (etwas werfen, rufen, hinschmeißen, etc.)

Aktionspunkte Übersicht

Aktion	AkP-Kosten	Beschreibung
Gehen	3 AkP	Bewegung in Metern = GS
Laufen	6 AkP	Bewegung in Metern = $GS \times 1,5$
Sprinten	9 AkP	Bewegung in Metern = $GS \times 3$
Hinschmeißen	1 AkP	Charakter wirft sich zu Boden, um z. B. einem Angriff zu entgehen oder sich in Deckung zu bringen.
Aufstehen	3 AkP	Charakter richtet sich aus der liegenden Position wieder auf.
Waffe wechseln	3 AkP	Charakter wechselt seine Waffe, um sich besser an die Situation anzupassen.
Gegenstand aus dem Rucksack nehmen	6 AkP	Charakter zieht einen Gegenstand aus seinem Inventar, um ihn zu verwenden

Waffenfähigkeit einsetzen **Variabel**
Je nach Waffenfähigkeit unterschiedlich.

Mystische Fähigkeit einsetzen **Variabel**
Je nach Kraft unterschiedlich, zusätzlich SpE-Kosten.

Sonderregeln für Bewegung:

Bewegung wird in Metern angegeben, abhängig von der Geschwindigkeit (GS).

Ein Charakter kann seine Bewegung auf mehrere Aktionen aufteilen (z. B. erst 3m gehen, dann angreifen, dann erneut 3m gehen).

Bewegung wird durch Terrain beeinflusst (z. B. schwieriges Gelände = doppelte AkP-Kosten).

Angriffe & Verteidigung

Angegriffen wird immer mit einer **Waffenfähigkeit** oder einer **Mystischen Fähigkeit**. So etwas wie einen Standard-Angriff gibt es in Arvendor nicht.

Bei jeder Fähigkeit ist vermerkt, was sie bewirkt. Manche Fähigkeiten verändern den eigenen oder gegnerischen Verteidigungswert, andere verursachen Zustände (wie liegend), wieder andere haben besondere Schadensmodifikatoren.

Es gibt keine aktive Verteidigung.

Wird ein Angriffswurf gewürfelt, ist bei der jeweiligen Fähigkeit ein **Wurf-Wert** angegeben. In den meisten Fällen, muss von diesem Wert (in der Tabelle als **Wurf mit BW** angegeben) der **Verteidigungswert (VTD)** des Ziels abgezogen werden. Das Ergebnis muss getroffen oder unterwürfelt werden.

Der Angriff gilt als gelungen mit 1 Erfolg, wenn dieser Wurf gelingt (\leq Zielwert).

Zusätzliche Erfolge: Für jeweils 3 Punkte unter dem Zielwert gibt es +1 weiteren Erfolg.

In der Regel wird als nächstes der Erfolgsabhängige Schadenswurf (mit 1 oder mehreren W6) gewürfelt.

Zu Boden gehen

Sinken die LeP einer/s SC auf oder unter 0, geht diese Figur zu Boden, sie ist *handlungsunfähig* (und notiert sich 1 Punkt Schwäche auf dem Charakterbogen). Zu Beginn seiner/ihrer nächsten Runde, wird ein KO-Rettungswurf nötig. Gelingt dieser kann sie Figur sich aufrappeln und mit 5 AkP agieren.

Misslingt diese Probe notiert sich die Figur einen weiteren Punkt Schwäche und bleibt handlungsunfähig. Bei 5 Punkten Schwäche stirbt ein Charakter.

Zustände

Hier ist eine Liste der wichtigsten negativen Zustände:

Benommen

- › Die Figur kann nur eine Freie Aktion ausführen.
- › Am Anfang der nächsten Runde kann sie eine KO-Probe ablegen, um den Zustand zu beenden.

Blutend

- › Die Figur verliert zu Beginn jeder Runde LeP. (Höhe wird durch Fähigkeit festgelegt.)
- › Heilen (Talent) oder „Kraft der Wunden“ (Biomantie) kann den Zustand beenden.

Liegend

- › Die Figur erhält VTD -3 und bewegt sich nur mit halber Geschwindigkeit.
- › Angriffe gegen sie sind leichter (VTD -3), ihre eigenen Angriffe sind erschwert (Gegner VTD +3).

Verängstigt

- › Die Figur kann dem Verursacher nicht näher kommen und hat -3 auf alle Proben.
- › Nach jeder Runde darf sie eine Mut-Probe ablegen, um den Zustand zu beenden.

ARVENDOR

IMPRESSUM

Wer steckt hinter Arvendor?

Arvendor ist ein Pen-&-Paper-Rollenspiel, das von **Philip Fuchs** entwickelt wird. Dieses Abenteuer wurde exklusiv für die Gratisrollenspieltage 2025 erstellt, um das Rollenspiel kennenzulernen.

Es ist eine Open-Beat Version des Regelwerks online, um die Spielmechaniken zu testen und gemeinsam mit der Community weiterzuentwickeln.

An dieser Stelle weisen wir ausdrücklich darauf hin, dass die Regeln noch nicht endgültig festgelegt sind. Das Spiel befindet sich in der Open-Beta Testphase!

Projektleitung & Design: Philip Fuchs
Regelentwicklung & Systemdesign: Philip Fuchs, Larissa Fuchs
Weltentwicklung & Lore: Philip Fuchs
Illustrationen & Layout: Philip Fuchs
Community & Feedback-Koordination: Atreyo Fuchs

Einsatz von KI-Tools

Bei der Entwicklung von Arvendor werden KI-gestützte Werkzeuge genutzt, um den kreativen Prozess zu unterstützen. Dazu gehören:

MidJourney für Illustrationen und visuelle Konzepte.
KI-gestützte Schreibwerkzeuge für Ideenentwicklung, Regelmechaniken und Weltenbau.

Diese Tools dienen dazu, die Kreativität und Effizienz der Entwicklung zu erweitern, ersetzen aber keine menschliche Design- und Schreibarbeit. Ein Großteil der Illustrationen wird in Photoshop nachbearbeitet um dem Anspruch konsistenter Grafiken gerecht zu werden.

Kontakt & Feedback: www.arvendor.de

Verantwortlich für den Inhalt:

Verfasser: Philip Fuchs / Bahnhofstraße 18 / 29556 Suderburg
E-Mail: info@arvendor.de

Urheberrecht:

© 2025 Philip Fuchs. Alle Rechte vorbehalten.

Die Inhalte dieses Buches, einschließlich Texte, Grafiken und Layout, sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Vervielfältigung, Verbreitung oder Nutzung in anderen Medien bedarf der schriftlichen Genehmigung des Autors.