SPHERECHILD

Introheft

Willkommen bei Spherechild

Das vorliegende Spielbuch fasst die Idee hinter Spherechild zusammen. Die vereinfachten Regeln sind nur für einen schnellen Einstieg. Das Grundregelwerk bietet wesentlich mehr Möglichkeiten und Variationen. Außerdem werden die Welten Valcreon (Fantasy) und Sol Thu'ma (SciFi) vorgestellt. Die acht Beispielcharaktere, vier für jede Welt, wurden speziell für das abschließende Probeabenteuer „Geheimnisse im tiefen Raum" erstellt. Es werden keine Zusatzmaterialien zum Spielen benötigt - nur einen sechsseitigen (W6) und einen zwanzigseitigen (W20) Würfel.

Für das Grundregelwerk von Spherechild beginnt im Oktober 2018 ein Crowdfunding, bei dem nicht nur das große Regelbuch, sondern viele kleine Zusatzprämien zu erwerben sind, die meisten exklusiv für die Unterstützer. Auf unserer Homepage www.spherechild.de kann man sich für einen Newsletter registrieren, damit man den Kickstarter und andere Neuigkeiten nicht verpasst.

Und jetzt viel Spaß …

Impressum

Autor: Alexander Hartung

Unverzichtbare: Andreas Hartel
Ralf Ludewig
Dirk Schlinke

Titelbild: Melanie Philippi

Zeichnungen: Melanie Philippi
Elif Siebenpfeiffer
Maciej Wojtala

Satz & Layout: Alexander Hartung
Marina Fahrenbach

Danke an Ingo „Greifenklaue" Schulze für das Feedback und Willi Schumacher für die Hilfe.

Copyright © 2018 by Alexander Hartung. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Alexander Hartung.

Mehr Infos zu Spherechild unter www.spherechild.de.

Die Story von Spherechild

Du träumst davon dein Leben in den prächtigen Wäldern des Nordens zu verbringen, dem Treffen der großen Illusionsmagier beizuwohnen oder einfach in den Markt der Stadt Teromberg einzutauchen? Vielleicht stammst du auch aus Sol Thu'ma, willst mit einem Raumschiff die Galaxis durchqueren oder deinen Lebensabend auf einem Vergnügungsplaneten verbringen?

Dann habe ich eine schlechte Nachricht für dich. Das wird nicht passieren. Denn du bist auserwählt, der Verteidiger deiner Heimatwelt zu sein. Das ist deine Bestimmung.

Das klingt wahrscheinlich besser, als es ist. Die wenigsten Bewohner deiner Sphäre wissen was du wirklich machst. Du wirst nicht als Held gefeiert, bekommst keinen Orden, hast dafür aber gute Chancen einen frühen Tod zu sterben.

Das ist kein Job, den du einfach kündigen kannst. Deine Aufgabe ist immens wichtig. Versagst du, sterben nicht nur du und deine Freunde, sondern die ganze Sphäre. Auf Valcreon mag das ein Planet sein, aber auf Sol Thu'ma würde dein Versagen zur Auslöschung einer ganzen Galaxie führen. Tausende Planeten, Milliarden von Leben.

Keiner hat gesagt, dass es leicht wird. Also hör auf zu jammern und pack deine Sachen. Das Abenteuer hat längst begonnen …

Der Kosmos

„Ich dachte meine Welt wäre reich an Abenteuern, Magie und Wundern, voller fremder Völker, geheimnisvoller Tiere und exotischer Pflanzen. Bis ich das erste Mal durch die Augen meines Sphärenbruders sehen durfte. Ich hatte ja keine Ahnung."

Spherechild beherbergt eine Vielzahl an Welten, die Sphären, die sich in Lebensweise, Entwicklungsstufe und Größe unterscheiden. Dazu gehören Welten voll magischer Wunder, riesige Galaxien, die von Raumschiffen durchflogen werden, und Planeten mit Kreaturen, die längst ihre Körperlichkeit hinter sich gelassen haben. In diesem Buch widmen wir uns zwei von ihnen, Valcreon und Sol Thu'ma.

Valcreon ist geprägt von den Elementen der Fantasy, die zwar keine Maschinen und Sprengpulver kennt, aber deren Zauberer eine eigene, fantastische Welt erschaffen. Magie ist in den Alltag integriert, von der Heilung von Krankheiten, bis hin zu den großen Teleportationskreisen, die einen Menschen binnen eines Augenblicks über hunderte Kilometer weit transportieren.

Sol Thu'ma ist Science-Fiction, eine Galaxis mit vielen Sonnensystemen im Zentrum einer der größten und ältesten Sphären. Überlichtschnelle Raumschiffe verkehren zwischen den Planeten. Der Handel zwischen den Völkern gedeiht. Supercomputer führen die Wissenschaft und Medizin in eine neue Blüte. Vieles ist kartografiert, außer der großen Anomalie und wenigen unerforschten Randgebieten. Alle Geheimnisse scheinen aufgedeckt zu sein – doch man hätte sich nicht mehr irren können.

Die Sphären könnten nicht unterschiedlicher sein. Doch beide zeichnet eine besondere Geschichte aus.

Die Rückkehr der Mythen

„Schon als Kinder hörten wir die Geschichten von schwarzen Männern, furchterregenden Bestien und verwunschenen Städten. Doch in den letzten Jahren mussten wir feststellen, dass alles wahr ist, schlimmer sogar, als in den grausigsten Erzählungen. Ich kann nicht sagen, wann es begann. Ich weiß nur, dass das Leben danach nicht mehr das Gleiche war."

Vor einigen Jahren wurden die Sphären von einem Phänomen heimgesucht, das als die Rückkehr der Mythen bezeichnet wird. Schreckgestalten aus Sagen zogen durch abgelegene Dörfer, mystische Inseln erhoben sich aus den Meeren und verschollene Planeten erschienen auf den Sensoren der Raumschiffe. Anfänglich eine Seltenheit, nahmen diese Merkwürdigkeiten überhand und wurden zur Bedrohung.

Auf Valcreon kehrten nach Jahrhunderten die Boak zurück, ein grausames Volk, ebenso mächtig wie skrupellos, willens sich erneut als Herren über die Welt emporzuschwingen. Den anderen Völkern blieb kaum Zeit, sich dieser Bedrohung zu stellen. Doch diese Rückkehr ist nicht die einzige Gefahr. Viele Regionen wurden von Kreaturen heimgesucht, die man nur aus alten Erzählungen kannte. Kinderraubende Geister, den Himmel beherrschende Flugechsen oder magische Wesen, die immun gegen jede Art von Zauberei waren. Die Werke der Bibliotheken waren nutzlos und selbst die klügsten Köpfe resignierten anhand dieser neuen Bedrohung. Die einzige Rettung war das alte Wissen der Ahnen. Doch deren Aufzeichnungen sind verschollen.

Die Geschichte von Sol Thu'ma reicht mehr als zehntausend Jahre zurück. Die ältesten Aufzeichnungen berichten von einem Volk von Eroberern, das die Galaxie heimgesucht hat. Die furchterregenden Usuur waren auf der Suche nach neuen Sklaven für ihren Kriegsgott. Die heutigen Völker waren kaum entwickelt, wilde Barbaren, ohne gemeinsame Sprache, Jahrtausende entfernt von Raumschiffen, Computern und modernen Wissenschaften. Einzig die Raan konnten sich damals den Usuur entgegenstellen. Die Raan sind längst verschwunden, während sich die Anzeichen auf eine Rückkehr der Usuur verdichten.

Dieser Metaplot zieht sich durch alle Welten. An manchen Punkten gibt es Überschneidungen, die über die Grenzen einer Sphäre hinausgehen. Die Fragen sind überall die gleichen: Warum sind die Mythen damals verschwunden und warum kehren sie wieder zurück?

Die Regelelemente

Charaktere nach eigenen Vorstellungen erschaffen

Das Spherechild-Regelwerk gibt nur einen Rahmen vor und erlaubt viele Freiheiten bei der Erschaffung von Charakteren. Diese sind die Verteidiger ihrer Welt, mit besonderen Kräften ausgestattet, welche sie von den normalen Bewohnern abheben.

Durch die freie Wahl von Fertigkeiten, dem Entwickeln eines individuellen Hintergrunds und der Erschaffung eigener Kräfte, hat der Spieler große Gestaltungsmöglichkeiten. Dabei kann er zwischen zwei Erschaffungsarten wählen, einer auf Würfel basierenden oder einer Erschaffung mit der Vergabe von Punkten.

Schnelle Regeln mit optionalen Erweiterungen

Das Regelsystem ist intuitiv, übersichtlich und schnell. Diese Idee umfasst alle Aspekte, vom Kampf, über das Steigerungssystem, bis hin zur Magie und unterstützt das typische Spherechild-Spiel.

Manche Bereiche enthalten zusätzlich optionale Regeln, die Aspekte detaillierter abbilden (wie z.B. gezielte Treffer) oder eine Alternative zu vorhandenen Regeln bieten. Ein Beispiel ist die Initiative im Kampf ohne Würfel. Für Spielergruppen, die etwas mehr Variabilität möchten, wird die Initiative noch mit einem zusätzlichen Würfelwurf modifiziert.

Einen unendlichen Kosmos erschaffen

Spherechild ermöglicht die Erschaffung von Sphären jedweder Vorstellung, in welche die Spieler eigene Ideen integrieren können. Durch die Universalregeln bleiben die Regeln für alle möglichen Arten von Sphären gleich und müssen nicht angepasst werden.

Sphärenübergreifende Abenteuer

Die Sphären stehen nicht allein nebeneinander, sie sind miteinander verbunden. Besondere Ereignisse auf einer Sphäre können sich auf andere auswirken. Diese Idee lässt Arten von Abenteuern zu, welche die Charaktere vor völlig neue Herausforderungen stellen.

Die Charaktererschaffung

Vor der Beschreibung der Spielregeln und der beiden Sphären, folgt eine Einführung in die Charaktererschaffung. Wie entsteht eine Spielfigur? Was kann sie erlernen? Was macht sie besonders? Dieses Kapitel ist ein Einstieg, daher verzichten wir bewusst auf Regelerklärungen. Nichts von dieser Einführung muss sich gemerkt werden. Alles Notwendige wird im Regelteil ausführlich erläutert.

Die erste Idee

Die erste Idee einer Figur ist losgelöst von Werten und Regelsystemen. Es ist die grundlegende Begeisterung für ein Volk (die stolzen Krieger, das mysteriöse Bergvolk …), für eine Profession (Gladiator, Zauberer, Dieb, Arzt …) oder eine Mischung aus beidem. Spherechild soll dieser Vorstellung mehr Leben einhauchen und bei der Erschaffung helfen, um diese zu einer spielbaren Figur zu machen, mit der man zahllose Abenteuer erleben kann.

Volk und Profession

Die Grundlage eines jeden Charakters wird bei der Wahl von Volk und Profession gelegt. Damit erhält der Charakter einen Rahmen, der durch individuelle Entscheidungen des Spielers einzigartig wird. Erfahrene Rollenspieler haben die Möglichkeit einen Charakter frei nach ihren Vorstellungen zu bauen, ohne Einschränkungen von einer Profession oder Würfeln.

Die Erfassung des Charakters in Spielwerte

Ein Spielercharakter besteht aus vier Elementen. Es sind:

- Die körperlichen und geistigen Eigenschaften.
- Die erlernten Fertigkeiten mit ihren Ausprägungen.
- Die Kräfte, die nur den Sphärenkindern eigen sind.
- Die „weichen“ Faktoren, wie sein Hintergrund, das Aussehen und Merkmale seiner Persönlichkeit, eben der Charakterbeschreibung.

Um die Erschaffung eines Charakters zu verdeutlichen, begleiten wir die Diebin Yarena der Fantasy-Sphäre Valcreon bei ihrer Entstehung. Sie stammt aus dem Volk der Siniten. Noch ist sie farblos und schwer vorzustellen, aber am Ende des Kapitels wird ein guter Spielercharakter erstellt sein.

Die Eigenschaften eines Charakters

Die sechs körperlichen und geistigen Eigenschaften bilden die Grundlage eines Charakters.

Stärke steht für die Körperkraft, während Konstitution die Robustheit eines Charakters beschreibt. Geschicklichkeit beinhaltet seinen Gleichgewichtssinn und die Fingerfertigkeit. Charisma umfasst das Aussehen, die Ausstrahlung und die Wirkung eines Charakters auf andere Personen. Intelligenz steht für Wissen und Lernfähigkeit. Geistige Kraft beschreibt die Willensstärke eines Charakters, sein geistiges Reaktionsvermögen sowie seine Affinität zur Magie.

Eigenschaftswerte

Um das Können eines Charakters zu „messen“, werden alle Eigenschaften in Zahlen ausgedrückt. Der Mindestwert dieser Eigenschaften eines Charakters beträgt 4, wobei die zur Charaktererschaffung vorgesehenen Völker den Wert von 18 nicht überschreiten dürfen.

Ein Intelligenzwert von 4 weist auf eine ungebildete, dumme Person hin. Während ein Charakter mit dem Wert von 10 durchschnittlich klug ist, verfügt er bei 18 über außergewöhnliche Intelligenz. Das folgende Beispiel verdeutlicht diese:

Intelligenz-Wert	
2	„Ugh!“
6	“Lesen? Ist mir zu schwer.“
10	„Die Abiprüfung war ganz schön hart.“
14	„Klar habe ich einen Studienabschluss.“
18	„Cogito ergo sum!“

Yarenas Eigenschaften

Aus körperlicher Sicht ist Yarena eine schmale, drahtige Frau, flink mit den Fingern und schnell auf den Beinen. Sie konnte schon als Kind ihre Familie mit Taschenspielertricks unterhalten. Die trostlose Unterstadt Terombergs war ihre Heimat. Früh musste sie für ihren Lebensunterhalt arbeiten, also nutzte sie ihre Fingerfertigkeit, um unvorsichtige Händler um deren Wertgegenstände zu erleichtern. Dies spiegelt sich in ihrer sehr hohen Geschicklichkeit wider (17 - fast das Maximum). Yarena ist nicht schwächlich, kann es aber nicht mit einem durchtrainierten Krieger aufnehmen. Sie hat eine Stärke von 10 und eine Konstitution von 9.

Das Leben auf der Straße lehrte sie den Umgang mit anderen Personen. Sie verfügt über eine eloquente Art, was sich in einem Charismawert von 9 widerspiegelt. Sie ist nicht unattraktiv, aber auch keine Schönheit. Ihre vernachlässigte Schulbildung zeigt sich in ihrer Intelligenz von 7. Schließlich scheint sie keine Affinität für Magie zu haben (Geistige Kraft: 6). Auf dem Spielbogen wird dies folgend notiert:

Eigenschaften	
Stärke	10
Konstitution	9
Geschicklichkeit	17
Charisma	9
Intelligenz	7
Geistige Kraft	6

Die Fertigkeiten eines Charakters

Im Laufe seines Lebens eignet sich ein Charakter körperliche und geistige Talente an, bei Spherechild unterteilt in normale Fertigkeiten, Waffenfertigkeiten und Zauberfertigkeiten.

Die normalen Fertigkeiten

Hierzu gehören allgemeine Fertigkeiten wie Sprachen oder Geschichtswissen, ebenso wie akrobatische Talente oder das Fahren eines Autos. Diese werden ebenfalls in Zahlen ausgedrückt. Für viele Anwendungen einer Fertigkeit genügt ein anfänglicher Wert von 4. Charaktere mit einem Wert von 10 gelten als erfahren, ab 18 sind es wahre Meister.

Yarenas normale Fertigkeiten

Yarenas Fertigkeiten haben einen Schwerpunkt auf alles was Geschicklichkeit benötigt. Kein Wunder, diese Eigenschaft ist wertmäßig ihre höchste. Aufgrund ihres Lebens auf der Straße ist sie wenig gebildet. Trotzdem kann sie sich mit ihren Talenten gut durchs Leben schlagen.

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	7
Artistik	12
Einbrechen	16
* Schlösser öffnen +4	20
* Taschendiebstahl +4	20
Geheime Fertigkeiten	7
Heimlichkeit	13
* Verstecken +4	17

Yarena beherrscht Wahrnehmung mit dem Wert von 7. Unter dieser für Diebe wichtigen Fertigkeit werden die Sinne Hören, Riechen, Schmecken, Sehen und Tasten zusammengefasst. Als Diebin ist sie eine hervorragende Artistin (Artistik-Wert: 12). Alles, was Geschick, Gewandtheit oder Schnelligkeit erfordert, ist unter dieser Fertigkeit zusammengefasst. Sie kann jonglieren, riskante Sprünge wagen oder über Seile balancieren.

Ein wahrer Meister ihres Fachs ist Yarena beim Einbrechen. Damit kann sie Schwachstellen und Sicherungen an Gebäuden erkennen oder Schlösser knacken. Hierzu gehört auch das Stehlen von Wertgegenständen aus Kleidungs- oder Gepäckstücken. Nicht nur Yarenas Gesamtwert von 16 zeigt dieses herausragende Können, sondern auch ihre beiden Ausprägungen (eine Art Spezialisierung) Schlösser öffnen und Taschendiebstahl, die ihr jeweils einen Bonus von +4 geben.

Mit dem Wert von 7 beherrscht Yarena die Grundlagen der für Diebe nützlichen Geheimen Fertigkeiten. Dies umfasst das Verschlüsseln von Nachrichten, das Spionieren, das Lippenlesen und das Stimmen imitieren. Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter Kontakte zu geheimen Gilden knüpfen und Geheimzeichen lesen. Abgerundet werden ihre Talente als Diebin durch Heimlichkeit, das sowohl Schleichen als auch Verstecken beinhaltet. Die Ausprägung Verstecken deutet auf eine weitere ihrer Begabung hin, dem Verbergen in den Schatten.

Waffenfertigkeiten

Auf allen Sphären kann ein Charakter Waffen erlernen. Jede wird wie eine Fertigkeit mit drei Werten behandelt: Die Angriffsstärke wird durch den A-Wert (A = Attacke) ausgedrückt, die Fähigkeit zur Parade zeigt der P-Wert (P = Parade) und den Schaden spiegelt der SP-Wert wider (SP = Schadenspunkte).

Die Werte unter „+/-„ entsprechen einem Bonuspool, der beim Kampf nach Belieben auf die A- bzw. P-Werte der Waffe verteilt werden darf und so einen aggressiveren Stil (bei Legen auf A) oder eine passivere Taktik (bei Legen auf P) widerspiegelt. Dieser Bonus ist abhängig von der zugehörigen Eigenschaft der Waffe.

Yarenas Waffenfertigkeiten

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	2	2	1W6-4	0
Dolch	6	5	1W6+2	4

Wie jeder Charakter beherrscht Yarena den waffenlosen Kampf in den Grundzügen. Da sie geschickter als stark ist, hat die Diebin Dolch erlernt. Ihre akzeptablen Werte von 6 (**A**ttacke) und 5 (**P**arade) zeigen, dass Yarena nicht gerne kämpft. Sie beherrscht die Waffe für den Notfall. Trotzdem macht sie mit dem Dolch viel mehr Schaden (SP), als mit ihren Fäusten.

Zauberfertigkeiten

Unabhängig von seiner Profession ist es jedem Charakter möglich, die Kunst der Zauberei zu erlernen, sofern diese auf seiner Welt verbreitet ist. Magie ist die Manipulation von Geist und Materie. Ein Zauberer beherrscht damit die Elemente, kontrolliert den Geist eines Wesens oder ruft Kreaturen aus anderen Dimensionen herbei.

Die Kraft des Zauberns kommt aus dem Zauberer selbst. Sie ist nicht göttlich gegeben oder an Materialien gebunden. Manche Zauberer lernen Magie aus Büchern, während andere diese Kunst von Lehrmeistern beigebracht bekommen. Die freie Magie von Spherechild ist in Zauberfertigkeiten unterteilt, die jeweils einen speziellen Bereich behandeln. Sie erlaubt die Erschaffung eines Zaubers nach eigenen Wünschen und Vorstellungen.

Yarenas Zauberfertigkeiten

Yarena konnte mit Magie noch nie etwas anfangen. Einerseits fehlt ihr die geistige Grundlage (Geistige Kraft: 6), andererseits sind Magier bei Dieben verhasst. Magische Sicherheitsmaßnahmen haben schon oft lohnende Raubzüge vereitelt.

Das Zusammenspiel von Fertigkeiten und Eigenschaften

Das Können eines Charakters ist auch abhängig von den Eigenschaften. Zuerst bestimmt der zugehörige Eigenschaftswert die maximale Lernhöhe für jede Fertigkeit. Je höher diese Eigenschaft ist, umso höher ist auch der Bonus, den der Charakter auf den Fertigkeitswert bekommt. Dieser Bonus rangiert zwischen -4 und +4. Im Rahmen des Introhefts wurden die Boni bereits eingerechnet.

> Yarena hat eine Geschicklichkeit von 17. Somit kann sie die geschicklichkeitsabhängige Fertigkeit Artistik nicht höher als 17 lernen. Die hervorragende Geschicklichkeit gibt ihr einen Bonus von +4. Daher beträgt Yarenas Fertigkeitswert für Artistik 12, obwohl sie diese auf 8 gelernt hat (8+4).

Ausprägungen von Fertigkeiten

Ausprägungen stellen die Besonderheiten und Eigenarten eines Charakters heraus. Sie geben ihm Tiefe, Individualität und helfen seine Vorlieben auszubauen.

> Yarena verdient ihren Lebensunterhalt auch als Einbrecherin. Dazu späht sie Häuser aus, öffnet ein schlecht gesichertes Fenster und schleicht durch die Zimmer auf der Suche nach Beute. Sinnvolle ergänzende Ausprägungen sind daher „Schlösser öffnen“ und „Verstecken“.

Ausprägungen wirken sich auf Werte aus und geben einen Bonus von +4 auf die entsprechende Fertigkeit.

> „Schlösser öffnen“ ist Teil der normalen Fertigkeit Einbrechen. Jedes Mal, wenn Yarena ein Schloss knacken will, erhält sie einen Bonus von +4.

Die Kräfte eines Charakters

Die Sphärenkinder unterscheiden sich von den anderen Bewohnern ihrer Welt durch ihre Kräfte. Dies sind besondere Talente oder Merkmale, die über das Normale hinausgehen. Alle Spielercharaktere haben von Beginn an zwei individuelle Kräfte und eine Gruppenkraft.

Individuelle Kräfte

Die erste individuelle Kraft ist bei allen Charakteren gleich. Mit Hilfe der Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme kann das Sphärenkind die Eigenschaft bzw. die Fertigkeit (oder deren Wert) eines Geschwisterteils ausborgen. Der leihende Geschwisterteil auf der anderen Sphäre hat dadurch keine Nachteile. Die zweite Kraft kann frei gewählt werden. Bei Yarena ist es “Immer ein Seil dabei”. Die Diebin kann aus dem Nichts für eine Stunde ein 10 m langes Seil entstehen lassen.

Gruppenkräfte

Als Gruppe verfügen die Charaktere über Gruppenkräfte. Diese lassen sich, je nach Art, einzeln oder gemeinsam anwenden. Die Gruppe um Yarena hat sich für Gruppentelepathie entschieden. Diese Kraft ermöglicht es Yarena, sich mit den anderen Mitgliedern der Gruppe telepathisch zu unterhalten. Die maximale Entfernung der Unterhaltung beträgt, vom aktivierenden Charakter aus gesehen, 100 Meter und funktioniert durch Materie hindurch. Die Kraft wirkt fünf Minuten.

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Gruppentelepathie
Immer ein Seil dabei

Die Charakterbeschreibung

Die Eigenschaften, Fertigkeiten und Kräfte bilden den Rahmen eines Charakters. Die wesentliche Essenz der Figur wird erst durch eine tiefere Beschreibung generiert. Was treibt den Charakter an? Was sind seine Wünsche für die Zukunft? Vor was fürchtet er sich? Was ist seine Schwäche?

Dies sind nur vier mögliche Elemente. Teil der Beschreibung sind seine äußerlichen Merkmale und seine Herkunft. All dies wird nicht ausgewürfelt, sondern frei vom Spieler bestimmt. Das Kapitel der Charaktererschaffung im Grundregelwerks enthält dazu viele Hilfen zur Erstellung einer Figur mit Tiefe.

Yarenas Charakterbeschreibung

Soweit ist Yarena eine geschickte Diebin aus der Unterstadt Terombergs, eine talentierte Einbrecherin mit besonderen Kräften. Die Werte sagen uns nichts über ihren Charakter oder ihr Aussehen. Ist sie groß oder klein, blond oder schwarzhaarig? Ist sie eine Diebin, die nur der Gier wegen stiehlt oder hat sie ein gutes Herz und nimmt die Reichen aus, um ihre Beute den Armen zu schenken? Ist sie ein Machtmensch, der an die Spitze der Diebesgilde gelangen will oder will sie genug Geld für ein gutes Leben stehlen und ansonsten ihre Ruhe? Hier ein Vorschlag:

Die einundzwanzigjährige Yarena stammt aus der Unterstadt von Teromberg. Sie ist eine schmale, sichtbar gut trainierte Frau mit langem, braunem Haar, das ihr lockig über die Schulter reicht, meist zu einem Zopf gebunden. Sie trägt leichte, weiche Kleidung, die ihr viel Bewegungsfreiheit gibt.

Sie hat ein gutes Herz und verschenkt Geld an Freunde aus ihrem Viertel. Yarena neigt zur Leichtsinnigkeit, da sie nach Bewunderung ihrer Diebeskollegen strebt. Das hätte sie beinahe den Kopf gekostet, weil sie bei einem wohlhabenden Händler einbrechen wollte, dessen magische Sicherung in der Gilde gefürchtet ist. Nur ein glücklicher Zufall rettete sie damals vor der Stadtwache. Es ist diese unberechenbare, nicht greifbare Zauberei, die ihr manchmal Angst macht. Sie kann diese nicht erfassen oder verstehen. Trotzdem ist sie tapfer und loyal. Ihr Motto wäre: „Das Abenteuer wartet schon hinter der nächsten verschlossenen Tür.“

Die Erstellung des Charakters Yarena ist hiermit beendet. Das Ergebnis findet sich auf S. 10.

Valcreon

Valcreon ist eine Welt voller Magie und Wunder, bewohnt von zahlreichen Völkern. Seit vielen Jahrhunderten erzählt man sich an den Lagerfeuern Geschichten von mächtigen Kreaturen, schrecklichen Monstern und vergangenen Zivilisationen. Manche von ihnen ängstigten kaum die Kinder, doch vor einigen Jahren kehrten sie zurück, die Schrecken aus den Mythen, suchten die Völker heim und verwüsteten Landstriche. Zuerst suchten sie die abgelegenen Gebiete heim, die großen Wälder, die weiten Wüsten und die einsamen Berglandschaften. Dann kamen sie näher an die Dörfer und die Städte.

Die erste Sichtung war am sechsten Tag. Westlich von der sinitischen Stadt Alt Weiden wurden in der Nacht zwei Kinder aus dem Dorf Birkenweide vermisst. Sie wurden anscheinend aus ihren Betten geraubt. Bei der Suche stießen vier Männer auf eine Kreatur, die sie nur aus den Märchen der Alten kannten – eine Syjar, ein grausames Wesen, immun gegen Magie und unverwundbar. Nur ein Mann überlebte diese Begegnung, um davon zu berichten.

Einen Tag später kam es zu einem verstörenden Ereignis in der Nähe der Vendal-Stadt Loc Mar. Ein verwirrter Mann kam in zerrissener Kleidung an die Stadtmauer und flehte um Einlass. Im Wahn faselte er etwas von einem Kut'tomak, einem furchterregenden Wüstendämon aus den Geschichten der Nomaden. Der Mann war ein bekannter Karawanenführer. Der Hauptmann der Wache stellte eine Truppe zusammen und suchte weitere Überlebende der Karawane. Vierzig Kilometer östlich von Loc Mar fanden sich schließlich die Leichen der Vermissten. Ihren Körpern wurde jeder Tropfen Wasser entzogen und ihre zum Schrei geöffneten Münder ließen einen grausamen Tod erahnen.

Bei den Qwe wird die alte Geschichte von einem Höhlenriesen erzählt, einer Kreatur, die tief im Felsen wohnt, das Sonnenlicht meidet, meist schlafend. Generationen von Qwe fürchteten sich davor bei ihren Grabungen auf eine Schlafstätte eines Felsenriesen zu stoßen und ihn zu wecken. Denn eine Berührung dieser Kreatur genügt, um jedes Wesen in Stein zu verwandeln. Dabei stirbt das Opfer nicht, sondern verfällt in eine Starre, unfähig sich zu bewegen und zu altern. Trotzdem kann das Opfer seine Umwelt wahrnehmen, verflucht zur ewigen Bewegungslosigkeit. Als eine Grabungsmannschaft aus Ge`zil vermisst wurde, entdeckte eine Suchmannschaft einen Schacht, der weit in die Tiefe reichte. An dessen Boden fanden sich die Gesuchten, in der Bewegung zu Stein erstarrt und ihre Gesichter im Schmerz verzerrt.

Anfänglich schrieb man die Rückkehr der Mythen der Wiederkehr des Chaosgottes Kelghu zu, aber seine Stärke war nur ein Schatten seiner früheren Kräfte. Seine fanatischen Anhänger waren nicht zahlreich genug. Also sandten die kriegerischen Vendal ihre Armee aus, die Siniten durchforschten ihre Bibliotheken und die weisen Schamanen der Tham suchten Rat bei ihren Geistern. Die T'chk boten riesige Summen für jeden, der ein Mittel gegen die neue Gefahr fand und die Qwe wandten sich den Geheimnissen der dunklen Künste zu. Die Ausbeute blieb spärlich. Nur in den alten Geschichten fand man bruchstückweise Hinweise, zu wenig um der Bedrohung vergangener Tage habhaft zu werden.

So müssen sich Tapfere auf die Suche nach längst vergangenen Kulturen machen, verfluchte Orte überleben und Ruinen erforschen, die seit Jahrhunderten niemand mehr betreten hat. Irgendwo dort muss es Wissen über die Monster und Kreaturen geben ...

Valcreon allgemein

Auf Valcreon wurde das Schießpulver noch nicht erfunden. Es gibt keine Dampfmaschinen oder Schwerindustrie. Das Bildungsniveau schwankt sehr stark. In den ländlichen Regionen können 70% der Bevölkerung nicht lesen. In den Städten ist die Analphabetenquote wesentlich niedriger. Die meisten Behausungen sind Holzbauten. Nur in den Städten finden sich vermehrt Steinhäuser. In den letzten Jahrhunderten hat sich die Schmiedekunst verbessert, ebenso der Schiffsbau und die Landwirtschaft. Insgesamt gibt es auf Valcreon kaum technischen Fortschritt. Dies wird durch Magie kompensiert.

Zauberei hat auf Valcreon nichts Mystisches. Sie ist alltäglich. In den Städten und den größeren Dörfern finden sich zahlreiche Priester, Magier und Alchemisten, die ihre Dienste zu erschwinglichen Preisen anbieten.

Valcreon zeichnet sich durch viele unterschiedliche Völker aus. Da sich die Spezies nur untereinander fortpflanzen können, gibt es keine Mischvölker. Es herrscht weitgehend eine Periode des Friedens, aber die Geschichte Valcreons ist voller Konflikte, die jederzeit wieder aufflammen können. Die Regierungsformen sind ebenso unterschiedlich wie die Völker, sie reichen von Diktaturen, Oligarchien bis zu Monarchien. Einzig die Demokratie hat auf Valcreon keinen Einzug gefunden.

Der Glaube spielt eine wichtige Rolle auf Valcreon. Das Wissen um die Existenz der neun Götter ist Teil der Kultur der Völker. Viele Bewohner konzentrieren ihre Gebete auf einen Gott, nach dessen Glaubensgrundsätzen sie leben – Gottlose sind selten.

Die Völker Valcreons

Die **T'chk** leben in einer Theokratie, d.h. die Gesetze der Priesterschaft sind bindend. Der oberste Priester ist nicht nur Verteidiger des Glaubens, sondern gleichzeitig Herrscher über alle T'chk und Befehlshaber der Armee. Seine Macht ist absolut und unfehlbar. Das von der Religion geprägte Leben der T'chk ist aber nur vorgeschoben. Die meisten passen sich dem aktuellen Herrscher und dem Glauben opportunistisch an. Aber die Macht der Priesterschaft hat viele T'chk ängstlich werden lassen. Sie vertrauen keinem Fremden, da sie in jedem einen möglichen Spion der Priesterschaft sehen.

Die T'chk-Städte wurden in den dichten Dschungelgebieten Valcreons erbaut und sind durch gepflasterte, gut gewartete Straßen miteinander verbunden. Die Städte gehören zu den größten und prachtvollsten Ansiedlungen. Bettler sucht man vergebens. Die Straßen sind gereinigt, die Gebäude sauber und es gibt eine funktionierende Kanalisation.

Ihr Hang zur Perfektion spiegelt sich in ihrem riesigen Verwaltungsapparat und in ihrer ausgesprochenen Sauberkeit wider. Ein T'chk sucht mindestens einmal am Tag das Badehaus auf. Die Badehäuser sind Orte der Begegnung und des Informationsaustausches. Viele Geschäfte und Absprachen werden dort geschlossen.

Die T'chk bevorzugen edle, prunkvolle Kleidung und tragen teuren Schmuck. Sie legen Wert auf gute Verarbeitung, hohe Qualität und modischen Schnitt. Diese Dinge sind aber starken modischen Schwankungen unterlegen. Die T'chk rasieren ihren Schädel und lassen nur eine kleine Skalplocke stehen, die sie über ihren Nacken fallen lassen.

Die **Siniten** sind das größte und facettenreichste Volk auf Valcreon. Niemand hat eine größere Vielfalt in Bezug auf Lebensweise und Moral. Sie bevorzugen warme und gemäßigte Klimazonen, wo sie von Viehzucht und Ackerbau leben.

Siniten sind kontaktfreudig und diplomatisch. Die Hilfsbereitschaft ist groß. Gastfreundschaft wird ernst genommen und praktiziert. Städter legen mehr Wert auf kulturelle Veranstaltungen und orientieren sich nach der neuesten Mode. Hier herrschen kleinere Kinderzahlen vor. Der Familienzusammenschluss ist nicht so stark, wie auf dem Land. Dort werden die Kinder schon früh in die Arbeit der Eltern integriert, was auf Kosten ihrer Schulbildung geht. Daher ist zwischen Landbevölkerung und Stadtbevölkerung ein deutlicher Bildungsunterschied feststellbar.

Das sinitische Reich ist in 15 Fürstentümer aufgeteilt. Diese werden von Fürsten regiert, die direkt dem König unterstellt sind. Sein Titel wird an den nächsten männlichen Erben weitergegeben. Die Fürsten haben großen Gestaltungsspielraum ihr Reich zu regieren, was regelmäßig zu Konflikten mit dem König führt.

Die **Vendal** leben in den großen Wüsten und warmen Steppen Valcreons. Ihre Städte sind prunkvolle Steinbauten, mit hohen Mauern und starken Wachtürmen. Größe und Höhe eines Steingebäudes drücken Wohlstand aus. Ihre Architektur kennt keine Rundungen. Sie bevorzugen eckige Säulen, Dächer und Räume. Das Stadtbild wird von Statuen und Ehrendenkmälern geprägt. Es gibt keine siegreiche Schlacht, die nicht in einem Denkmal verewigt wurde.

Ihr Leben ist dem Kampf gewidmet. Stärke, kämpferisches Können und Mut sind die wesentlichen Eckpfeiler ihrer Gesellschaft. Vendal nehmen den Kampf ernst und führen Duelle bis zum Tod. Ihr Kampfkodex verpflichtet sie, jedem würdigen Gegner die Chance zur Aufgabe zu geben. Es ist nicht schändlich, sich einem besseren Gegner zu ergeben.

Armeeangehörige haben höchstes Ansehen bei den Vendal. Auch steigen Familien von Kämpfern in der Hierarchie auf, wenn sich dieser durch Mut oder militärisches Können hervorgehoben hat.

Die Vendal haben ein enges Verhältnis zu ihrer Familie und ihrem Volk. Dies zeigt sich im Tragen des Familienwappens auf der Kleidung oder den Waffen. Verräter werden aus der Familie ausgestoßen.

SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Yarena Yomirad	Sinite	Dieb	Valcreon

Eigenschaften	
Stärke	10
Konstitution	9
Geschicklichkeit	17
Charisma	9
Intelligenz	7
Geistige Kraft	6
Ausweichen	5
Zauberresistenz	6
Initiative	17

LP		MP	
20		-	

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	7
Artistik	12
Einbrechen	16
* Schlösser öffnen +4	20
* Taschendiebstahl +4	20
Geheime Fertigkeiten	7
Heimlichkeit	13
* Verstecken +4	17

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	2	2	1W6-4	0
Dolch	6	5	1W6+2	4

Zauberfertigkeiten	Wert
-	

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Gruppentelepathie
Immer ein Seil dabei

Charakterbeschreibung

Vor 21 Jahren in der trostlosen Unterstadt Terombergs geboren, musstest du früh für deinen Lebensunterhalt arbeiten. Du hast deine Fingerfertigkeit genutzt, um unvorsichtige Händler um ihre Wertgegenstände zu erleichtern. Eigentlich hast du ein gutes Herz und verschenkst Geld an Freunde aus deinem Viertel, aber du neigst zur Leichtsinnigkeit, da du nach der Bewunderung deiner Diebeskollegen strebst. Das hätte dich beinahe den Kopf gekostet, weil du bei einem wohlhabenden Händler einbrechen wolltest, dessen magische Sicherung in der Gilde gefürchtet ist. Nur ein glücklicher Zufall rettete dich damals vor der Stadtwache. Es ist diese unberechenbare, nicht greifbare Zauberei, die dir manchmal Angst macht. Du kannst sie nicht erfassen oder verstehen. Trotzdem bist du tapfer und deinen Freunden gegenüber loyal. Mit 1,63 m und 55 kg Gewicht wirkst du schmal und nicht sehr robust, bist dafür aber wendig und schnell.

Ausrüstung & Besonderheiten

Set mit Dietrichen

SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Vurloc N'tho	Vendal	Kämpfer	Valcreon

Eigenschaften	
Stärke	18
Konstitution	17
Geschicklichkeit	10
Charisma	7
Intelligenz	6
Geistige Kraft	7

Ausweichen	4
Zauberresistenz	7
Initiative	10

LP		MP	
42		-	

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	4
Athletik	10
Militär	10
Bodenfahrzeuge	5
* Kampf vom Reittier +4	9

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	8	4	1W6+1	4
Kriegsschwert	13	9	2W6+2	4
* 2 Angriffe pro Runde				
* Entwaffnen				
Wurfspeer	9	0	1W6+3	4

Zauberfertigkeiten	Wert
-	

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Gruppentelepathie
Todesstoß - einmalig für einen Angriff A+6 / SP+3

Charakterbeschreibung

Dein Volk gehört zu den großen Kriegerrassen auf Valcreon und lebt in den heißen Wüsten dieser Welt. 2,27 m Größe und 121 kg Gewicht machen dich zu einem kräftig gebauten Kämpfer. Mit 25 Jahren bist du noch jung für einen Vendal. Du hast ein sehr enges Verhältnis zu deiner Familie. Das zeigst du durch das stolze Tragen deines Wappens der Familie N'tho, eine behandschuhte Faust mit einem Schwert in der Hand. Du bist ein ehrenvoller, tapferer Kämpfer. Heimtücke und Verrat sind dir unbekannt. Darin liegt auch deine Schwäche - dein Denken ist stark schwarz und weiß geprägt. Es gibt nur Gut oder Böse. Du fürchtest dich vor Dingen, die du nicht mit deinem Schwert bekämpfen kannst.

Ausrüstung & Besonderheiten

Plattenrüstung (Schutz 4)

SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Pvt Krgt	T'chk	Magierin	Valcreon

Eigenschaften	
Stärke	6
Konstitution	6
Geschicklichkeit	14
Charisma	9
Intelligenz	16
Geistige Kraft	17

Ausweichen	4
Zauberresistenz	17
Initiative	17

LP		MP	
13		20	

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	4
Geschichte	10
* Religion +4	14
Lesen & schreiben	15
Naturwissenschaften	10
Zauberkunde	13

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	2	2	1W6-5	-2
Dolch	2	3	1W6	2

Zauberfertigkeiten	Wert
Luft	9
* Luftverstärkung +4	13
Illusion	8

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Gruppentelepathie
Sicherer Zauber (Bonus von +6 auf den gewünschten Zauber)

Charakterbeschreibung

Du gehörst zu den T'chk, einem sehr wohlhabenden Volk, das dir eine gute Schulbildung ermöglicht hat. Bei der Wahl des obersten Priesters war dein Vater leider auf der falschen Seite und wurde wegen Hochverrats hingerichtet. Deiner Mutter, deinen beiden Geschwistern und dir gelang im letzten Moment die Flucht nach Teromberg, der Hauptstadt der Siniten. Viele Jahre lang hat dich die Angst vor dem langen Arm der T'chk-Priesterschaft gelähmt, bis du deine Ausbildung als Magierin angefangen hast. Dabei hast du die Kunst der Illusion und der Luft erlernt, zwei Bereiche mit denen du jeden Gegner verwirren oder besiegen kannst. Die Zauberei hat dir Selbstbewusstsein gegeben, aber immer wieder schlägt deine T'chk-Art durch, mit deinem Wohlstand und deiner hohen Intelligenz anzugeben. Du bist mit 1,25 m Größe und 31 kg Gewicht selbst für einen T'chk schmächtig und mit 23 Jahren noch jung für eine ausgebildete Magierin.

Zaubersprüche

Luftschadenszauber (10 m Reichweite, 2W6 SP) – Probe: 15 / Bei 3W6 SP – Probe: 18

Luftkontrolle (2x2x2 m Fläche, 1 Minute Wirkungsdauer, 10 m Reichweite) – Probe: 10 / Bei 5 Minuten Wirkungsdauer – Probe: 11

Luftverstärkung (2x2x2 m Fläche, 5 Minuten Wirkungsdauer, 75 kg Gewicht) – Probe: 18 / Bei 4x4x4 m Fläche oder 105 kg – Probe: 20

Illusion erschaffen (2x2x2 m Fläche, 5 Minuten Wirkungsdauer) – Probe: 12 / Mit Befehl - Probe: 13 / Mit Befehl & Sprache - Probe: 18

SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Moru Merek	Sinite	Jäger	Valcreon

Eigenschaften	
Stärke	16
Konstitution	12
Geschicklichkeit	15
Charisma	8
Intelligenz	7
Geistige Kraft	8

Ausweichen	5
Zauberresistenz	8
Initiative	15

LP		MP	
33		-	

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	7
Naturkunde	7
Jagen	12
* Spurenlesen +4	16
Artistik	9
Athletik	8

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	8	5	1W6	3
* 2 Angriffe pro Runde				
Langbogen	10	0	2W6+3	3
* 2 Angriffe pro Runde				

Zauberfertigkeiten	Wert
-	

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Gruppentelepathie
Tiersprache (1 min. / je eine Tierart)

Charakterbeschreibung

Du bist in der Wildnis der sinitischen Steppen aufgewachsen, in der deine Eltern eine große Hütte hatten. Selbst Jäger, brachten sie dir schon früh bei, dich von der Natur zu ernähren, daher ziehst du die Einsamkeit einem Aufenthalt in der Stadt vor. Du bist ruhig, geduldig und zurückhaltend, kannst aber ein gefährlicher Feind sein. Als gut trainierter Boxer und hervorragender Bogenschütze kannst du dich im Kampf behaupten. Du bist 1,82 m groß, wiegst 73 kg und hast eine schlanke Statur. Deine Kleidung ist praktisch und wenig modisch. Mit jetzt 21 Jahren hast du dich entschlossen durch die Welt zu ziehen, weil dich deine extreme Neugier an ungewöhnliche Orte zieht.

Ausrüstung & Besonderheiten

Langbogen mit 20 Pfeilen im Köcher

Jagdmesser

Sol Thu'ma

Zu Beginn des 36. Jahrhunderts birgt die Galaxie Sol Thu'ma immer noch Geheimnisse, obwohl die Überlichtantriebe immer schneller werden, Raumschiffe in ihrer Größe Städte überragen und Raumstationen hunderttausende von Bewohnern zählen.

Die neuere Geschichte beginnt im Jahr 3130, dem Bau des ersten Antimateriereaktors, aber es dauerte noch 82 Jahre, bis die Händler des insektoiden Volks der Imbany ihr Sonnensystem verließen und den ersten Kontakt mit den humanoiden Daree suchten. Die Daree wussten, dass sie nicht alleine in der Galaxis waren, aber nach anfänglichem Misstrauen freundeten sie sich mit den Imbany an und überließen ihnen Rohstoffe, im Austausch für deren Überlichttechnik. Die Imbany zogen weiter, zu den kriegerischen Naark und den von Wissenschaft beherrschten Enraji.

Die neue Technik brachte nicht nur Vorteile. Die Naark strebten nach mehr Territorien und überzogen viele Sonnensysteme mit Krieg. Man traf auf andere Völker, die jedem Eindringen in ihren Raum mit Gewalt begegneten und durch den Handel fanden auch Seuchen ihren Weg zu Wesen, die keine Resistenz dagegen entwickelt hatten.

Trotz aller Rückschläge gedieh Sol Thu'ma und die großen Völker bildeten 3388 einen Pakt, der freies Reisen und Handeln ermöglichen sollte. Die folgenden Jahre waren geprägt von Rückschlägen, aber heute, im Jahr 3500, ist die Technik so weit fortgeschritten, dass man glaubte, alles entdeckt zu haben - doch man hätte sich nicht mehr irren können.

Daten über den Sternencluster Sol Thu'ma

Sol Thu'ma hat einen Durchmesser von circa 400 Lichtjahren. Über die Randbezirke und einige Anomalien ist wenig bekannt. Die nächste Galaxis ist zwei Millionen Lichtjahre entfernt und mit der momentanen Technologie nicht zu erreichen.

Entwicklungsniveau und Alltag in der Galaxis

Der technologische Level der Völker ist ähnlich. Computer sind das wesentliche Element im Alltag. Hiermit arbeitet der größte Teil der Bevölkerung, werden Kinder unterrichtet und können Einkäufe getätigt werden. Die Kommunikation erfolgt visuell und das Wissen eines ganzen Volkes kann über Datenbanken abgerufen werden. Computer steuern die Wärme in einem Zimmer und die Helligkeit der Beleuchtung. Behördengänge werden von zu Hause erledigt.

Es gibt noch immer Einkaufsmeilen und Kneipen. Diese sind aber mehr Eventcenter, die Abwechslung in den Alltag bringen sollen. Der Bedarf nach Waren, Speisen und Getränken ist dabei nur nebensächlich. Persönliche Kontakte nehmen ab. Viele Freunde treffen sich online in einer der unzähligen virtuellen Welten.

Die Völker Sol Thu'mas

Die **Daree** sind das zahlenmäßig größte Volk in Sol Thu'ma, verteilt über sieben Sonnensysteme. Trotz ihrer Größe sind die Daree vom Handel mit anderen Völkern abhängig. Sie können ihre riesige Bevölkerung nicht alleine ernähren. Daree sind weltoffen. Wer ihre Gesetze achtet und friedliche Absichten hat, kann sich auf ihrem Gebiet frei bewegen oder sich niederlassen.

Die Wirtschaft der Daree ist schwach. Dies spiegelt sich in den immer geringer werdenden Ausgaben für öffentliche Gebäude und Soziales wider. Die Kluft zwischen Arm und Reich wird größer, daher leiden sie an Überbevölkerung. Die Ernährung der Milliarden ist schwierig, also verfügt jeder Haushalt über einen eigenen Nahrungsproduktions-Automaten, der aus einem nahrhaften Einheitsbrei beliebige Gerichte herstellen kann. Der Automat versieht die Substanz, je nach Rezeptwunsch, mit der entsprechenden Konsistenz, Farbe und Geschmacksrichtung. Echte Lebensmittel sind teuer. Ein einfacher Bürger kann sich diese nicht leisten.

Die Bevölkerung wächst schneller als lebenswerter Wohnraum geschaffen werden kann. Es entstehen riesige Hochhäuser, die zehntausende Bewohner auf engstem Raum beherbergen. Die steigende Arbeitslosigkeit führt außerdem zu einer Flucht von den kleineren Städten in die Metropolen. Die Häuser wachsen immer mehr in die Höhe, so dass in die unteren Wohnungen kaum Licht dringt. Das soziale Gefälle ist hoch.

Die **Enraji** gehören zu den technisch am höchsten entwickelten Völkern der Galaxie. Ihre Betätigungen sind ausschließlich bei Wissenschaft und Forschung zu finden. Für einfache Arbeiten sind sie sich zu schade.

Die Enraji tolerieren Fremde auf ihrem Territorium, wenn sie von Nutzen sind. Wissenschaftler anderer Völker arbeiten gerne auf dem Planeten der Enraji, da sie dort perfekte Forschungsmöglichkeiten vorfinden. Sie werden aber dort nicht als gleichwertig anerkannt, da alles „Externe" eher verächtlich oder zumindest misstrauisch beäugt wird. „Überheblich wie ein Enraji" ist eine gebräuchliche Redewendung.

Enraji sind extrem ordentlich, pedantisch und sehr eitel. Sie bevorzugen eine sterile Umgebung mit praktischer Wohnungs- und Arbeitseinrichtung. Schmutz und Unordnung sind ihnen zuwider und bringen sie aus der Fassung. Sie haben für alles Gesetze oder zumindest Normen, nach denen sich jeder richtet. Lautes, barbarisches Verhalten missbilligen sie. Egal, wie gut man mit einem Enraji befreundet ist, sie wahren immer Distanz. Auch untereinander gehen sie keine sozialen Bindungen ein. Sie pflanzen sich nur künstlich fort, da sie körperlichen Kontakt unter allen Umständen meiden. Sie benötigen keine Nahrung im klassischen Sinne. Sie nehmen nur einmal täglich einen Trank zu sich, der sowohl Nahrung ist, als auch das Schlafbedürfnis abschaltet.

Die **Imbany** sind ein Volk Insektoider, mit einem angeborenen Instinkt für den Handel. Im Laufe der Jahrhunderte entwickelten sie eine ausgezeichnete Logistik und beherrschen heute das Transportgewerbe in Sol Thu'ma. Das macht sie quasi unantastbar, da alle Völker ihre Dienste benötigen, daher ist die militärische Struktur der Imbany schwach. Sie haben nur ein kleines Heer und keine Wehrpflicht. Bei jedem Geschäft ist immer etwas Betrug dabei, da jeder Imbany seinen Nutzen und finanziellen Gewinn im Hinterkopf hat.

Ein Großteil der staatlichen Aufgaben liegt in den Händen von Unternehmen. So werden bspw. die Straßen, die Gefängnisse, die Krankenhäuser und selbst Teile des Militärs privat betrieben. Die Imbany haben ein liberales Strafrecht. Eine Besonderheit nimmt dabei der Entzug der Handelslizenz ein, was dem Ruin gleichkommt. Diese Strafe wird bei schwerem Betrug, Hinterziehung und Fälschung verhängt.

Die **Naark** sind ein aggressives Kriegervolk mit Freude am Kampf. Neben ihrem Bestreben, die alles beherrschende Macht Sol Thu'mas zu werden, fingen sie auch Kriege zum Zeitvertreib an. Naark sind patriarchalisch geprägt. Die Frauen kümmern sich um die Zubereitung der Nahrung und die Aufzucht des Nachwuchses. Sonst spielen sie eine untergeordnete Rolle. Die Männer sind für den Lebensunterhalt zuständig.

Da das Volk kaum Wissenschaftler hat, sind Piraterie und Raubzüge Teil der Kultur. Immer wieder kommt es zu Technologieraub, der zwar offiziell von der Regierung der Naark verurteilt wird, von dieser aber veranlasst wurde. Einzig die Lebensmittelproduktion ist ausreichend.

Naark verachten Schwäche. Man darf niemals Rücksicht, Mitleid oder Gnade erwarten. Trotzdem kämpfen sie offen und fair. Heimtücke ist ihnen fremd. Diese Art von Ehre geht einem Naark über alles.

Vor allem als Heranwachsende sind Naark aufbrausend, wild und ungestüm. Dann begeben sie sich auf riskante Abenteuer. Sie versuchen gefährliche Wildtiere mit den Händen zu erlegen oder ohne Ausrüstung in einem lebensfeindlichen Gebiet zu überleben. Die Gesetze sind dem Recht des Stärkeren angepasst. Es ist legitim einen Nebenbuhler zu erschießen oder eine Beleidigung mit dem Tod zu vergelten.

Die Usuur

Die erste Invasion der Usuur

Die Usuur stammen aus einer fernen Galaxis, in der sie bereits alle fremden Kulturen ausgelöscht oder sich einverleibt hatten. Die Usuur sind ein Volk voller Zorn und Zerstörungsdrang, deren Leben nur dem Krieg und der Vergrößerung ihres Territoriums gewidmet ist. Usuur halten sich für die einzig würdigen Herrscher des Universums. Andere Völker sind entweder Sklaven oder Ritualopfer für ihren Gott Buuq.

Vor 11.500 Jahren gelangten die Usuur nach Sol Thu'ma. Damals öffneten sich Raumspalten in diese Galaxis und die Invasion begann. In der Zeit waren die Völker kaum entwickelt und verfügten über keine nennenswerte Technik. Einzig die Raan konnten sich den Eindringlingen entgegenstellen. Die Raan waren ein hochentwickeltes Volk mächtiger Zauberer, welche die Energie der Sonnen anzapfen konnten, um gewaltige Magie zu wirken. Anfänglich von der Macht der Raan überrascht, mussten die Usuur empfindliche Niederlagen einstecken. Nach einem Jahrzehnt des Krieges schlossen die Raan die Verbindung zwischen den Galaxien.

Daraufhin versammelten sie ihre stärksten Zauberer und durchstreiften die Galaxis. Sie suchten die Anführer der Usuur und töteten sie. Anfänglich funktionierte der Plan, aber dann trafen die Raan das erste Mal auf die Nal Usuur, mächtige Ritualmagier, welche mit Opfern zu Ehren des Gottes Buuq ihre Macht verstärken konnten. Diese Rituale brachten ihre verstorbenen Anführer wieder zurück.

Die Raan änderten ihre Taktik. Sie fesselten die Anführer und ihre Leibwachen mit einem starken magischen Bann, der sie am Leben lassen, aber zur Handlungsunfähigkeit zwingen würde. Danach war der größte Teil ihrer Kraft verbraucht. Geschwächt mussten die Raan sich auf ihren Heimatplaneten zurückzuziehen, während die Usuur ihre Armeen zusammenzogen, um ihren Todfeind zu vernichten.

Der Himmel war verdunkelt von ihren Schiffen und die großen Kampfroboter der Usuur durchstreiften die Städte mit zerstörerischer Wut. Die Niederlage vor Augen entschlossen sich die Raan zu einer verzweifelten Tat. Statt die Energie der Sonne zu nutzen, gaben sie all ihre Kraft in diese hinein und erzeugten eine Supernova, die alles Leben im Umkreis von Lichtjahren vernichtete. Auch der Heimatplanet der Raan wurde dabei zerstört. Die Usuur waren vernichtet. Auch die Raan waren aus Sol Thu'ma verschwunden.

Die zweite Invasion der Usuur

Vor acht Jahren, im Jahr 3492 neuer Zeitrechnung, wurde der Bann um einen der stärksten Usuur, Ead Chinu Athava, schwächer, weil ein Meteoriteneinschlag den Zugang zu seinem Gefängnis auf Inra Ru freilegte. Mit ihm befreite sich seine hundert Mann starke Leibgarde. Noch geschwächt, reichten seine Kräfte gerade aus, um ein Forschungsschiff zu erobern, mit dem er in die große Anomalie auf den Planeten Mitheth entkam. Aber der Kontakt zur Heimat war abgebrochen. Die dortigen Usuur haben sich in den letzten elf Jahrtausenden weiterentwickelt und wären den Völkern Sol Thu'mas technisch überlegen. Mit der Schaffung einer Raumspalte könnte eine Invasionsarmee mit Usuur-Kampfraumern nach Sol Thu'ma wechseln. Das Ende der hier lebenden Völker wäre unausweichlich.

Die zweite Invasion der Usuur hat begonnen und sie setzen ihre Pläne in die Tat um. Diese sind:

Die Suche nach weiteren Usuur

Noch fehlt das Wissen ein neues Tor zwischen den Galaxien zu errichten. Daher müssen die Usuur weitere Verbannte mit dem entsprechenden Können finden. Die Orte ihrer Gefängnisse sind unbekannt, daher suchen die Usuur auch Relikte der Raan, um mehr über die Zeit der Verbannung zu erfahren.

Das Umformen des Planeten

Mitheth soll in einen für Usuur lebensfreundlichen Planeten umgewandelt werden, da die Atmosphäre und die Gravitationsverhältnisse einen Aufenthalt im Freien unmöglich machen. Die Umwandlung würde die Arbeit der Usuur nicht nur erleichtern, sondern auch Feinden einen Angriff erschweren. Dafür werden vor allem Rohstoffe benötigt, die Mitheth nicht bieten kann.

Die Persönlichkeiten der Usuur

Die Usuur bestehen aus drei Persönlichkeiten, deren Eigenschaften und Fertigkeiten sich zum Teil sehr stark unterscheiden. Trotzdem sind sie eine Person und handeln mit einem Geist. Die aktuelle Form bestimmt sich danach, wer für die nächste Aufgabe am besten geeignet ist. Usuur können binnen eines Augenblicks ihre Gestalt wandeln.

Die Rituale der Usuur

Während Magie in Sol Thu'ma, seit dem Ende der Raan, unbekannt ist, sind Rituale wesentliche Elemente im Leben der Usuur. Je größer das Opfer das dabei gebracht wird, umso stärker ist die Wirkung des Rituals. Diese reichen von Stärkung eines Usuurs über den Ruf eines Todesgeistes, bis hin zur Anpassung von Technik auf ihre Bedürfnisse.

Die Charaktere und die Usuur

Wie alle anderen Bewohner von Sol Thu'ma auch, wissen die Charaktere anfänglich noch nichts über die neue Gefahr. Im Rahmen kommender Abenteuer werden sie langsam den Hintergrund der Bedrohung durch die Usuur erfassen.

SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Ralec Pasiron	Daree	Pirat	Sol Thu'ma

Eigenschaften	
Stärke	12
Konstitution	10
Geschicklichkeit	16
Charisma	9
Intelligenz	8
Geistige Kraft	7

Ausweichen	5
Zauberresistenz	7
Initiative	16

LP		MP	
23		-	

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	4
Artistik	11
Heimlichkeit	12
* Verstecken +4	16
Luftfahrzeuge	12

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	3	5	1W6-1	3
Daakin P 16 - Laserpistole	9	0	2W6+3	3
* 3 Angriffe pro Runde				
Leichte Handgranate	7	0	4W6+3	3

Zauberfertigkeiten	Wert
-	

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Opfer
Schnellziehen (sofort Waffe in der Hand)

Charakterbeschreibung

Dein Name ist Ralec Pasiron. Du gehörst zu den Daree, dem zahlenmäßig größten Volk Sol Thu'mas. Du wurdest 21A.3477 auf Daree Sark geboren, bist also jetzt 23 Jahre alt. Du hast einen schlanken, sportlichen Körperbau, bist 1,84 m groß und wiegst 83 kg. Du warst Pilot bei der Daree-Armee. Dein Sold war dir zu niedrig, also hast du dich nach deiner Militärzeit den Piraten angeschlossen. Dein Bankkonto füllte sich stetig, dein Leben war großartig, doch dann wurdet ihr verraten. Deine Kameraden starben im Kampf. Nur dir gelang die Flucht. Deine Ausrüstung, dein Schiff, dein Geld – alles war weg. Jetzt reist du durch die Galaxis auf der Suche nach Abenteuern, um wohlhabend und einflussreich zu werden, denn irgendwann wirst du dich an dem Verräter rächen. Du bist hartnäckig und ehrgeizig, aber auch extrem risikofreudig, was dich immer wieder in Schwierigkeiten bringt.

Ausrüstung & Besonderheiten

Rauchgranate

SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Ujionera	Enrajii	Mediziner	Sol Thu'ma

Eigenschaften	
Stärke	7
Konstitution	6
Geschicklichkeit	12
Charisma	13
Intelligenz	18
Geistige Kraft	11
Ausweichen	4
Zauberresistenz	11
Initiative	12

LP		MP	
14		-	

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	4
Medizin	13
* Erste Hilfe +4	17
Naturwissenschaft	13
Psychologie	9

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	2	4	1W6-3	1
Schockstab	4	1	1W6	1
Daakin P 16 - Laserpistole	5	0	2W6+1	1
* 2 Angriffe pro Runde				

Zauberfertigkeiten	Wert
-	

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Opfer
Diagnoseblick (+6 auf Medizin bei Untersuchungen)

Charakterbeschreibung

Du gehörst zu den Enraji, dem technisch mit am höchsten entwickelten Volk Sol Thu'mas. Du wurdest 11A.3472 auf Najin Arjin geboren, bist also 28 Jahre alt. Bei 2,87 Größe und 79 kg Gewicht hast du eine sehr hagere Statur sowie feingliedrige Hände. Mit 15 Jahren hast du dein Studium der Medizin und der Biologie angefangen und danach eine Forschungsstelle angetreten. Dort hast du von einer alten Hochkultur namens Raan gehört, bei deren Spurensuche du zu einem rastlosen Wanderer geworden bist. Du hast deine vertraute Umgebung hinter dir gelassen und mit deiner Reise durch die Galaxie begonnen. Du nimmst einmal täglich eine Art Trank zu dir, der sowohl Nahrung ist, als auch dein Schlafbedürfnis abschaltet. Deine Klugheit hat dich arrogant werden lassen. Zusammen mit deiner ehrlichen Art, bringt dich das immer wieder in Schwierigkeiten.

Ausrüstung & Besonderheiten

Medizinischer Scanner

Erste-Hilfe-Koffer

SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Valev Nuk Herc Fim	Imbany	Spion	Sol Thu'ma

Eigenschaften	
Stärke	9
Konstitution	7
Geschicklichkeit	17
Charisma	16
Intelligenz	12
Geistige Kraft	8

Ausweichen	5
Zauberresistenz	8
Initiative	17

LP		MP	
17		-	

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	4
Einbrechen	12
* Schlösser knacken +4	16
Geheime Fertigkeiten	12
Technik	11
* Kurzschluss verursachen +4	15

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	4	4	1W6	4
Schockwaffe (25 m)	7	0	1W6+2	4
Daakin P 16 - Laserpistole	8	0	2W6+4	4
* 2 Angriffe pro Runde				

Zauberfertigkeiten	Wert
-	

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Opfer
Perfekte Sinne (Wahrnehmung 18 für 5 min.)

Charakterbeschreibung

Dein Name ist Valev Nuk Herc Fim. Du gehörst zu den Imbany, einem Volk dem das Handeln im Blut liegt. Du wurdest 29A.3478 auf Va Lairon geboren, bist also 22 Jahre alt. Du bist 1,66 m groß, hast einen sehr schmächtigen, insektoiden Körperbau und wiegst daher nur 41 kg. Mit 19 Jahren hast du dich im Ministerium als „Handelsbeauftragter für Informationsgüter" eingeschrieben und wurdest zum Spion. Deine Spezialisierung war im Bereich Einbruch und Technik. Dein erster Auftrag war hochbrisant. Du hast einem einflussreichen Computerunternehmen den Prototyp gestohlen. Daraufhin hat die Firma ein Kopfgeld von 50.000 Lak auf dich ausgesetzt. Zu deiner Sicherheit bist du untergetaucht und reist nun als Abenteurer durch die Galaxis, bis wieder Gras über die Sache gewachsen ist. Du bist intelligent und zielstrebig. Einzig deine Eitelkeit steht dir manchmal im Weg.

Ausrüstung & Besonderheiten

Wärmesichtgerät

Tragbarer Minicomputer

SPHERECHILD

Name	Volk	Profession	Sphäre
Kaarloc co Sorlaa	Naark	Marodeur	Sol Thu'ma

Eigenschaften	
Stärke	17
Konstitution	16
Geschicklichkeit	13
Charisma	7
Intelligenz	7
Geistige Kraft	6
Ausweichen	4
Zauberresistenz	6
Initiative	13

LP		MP	
42		-	

Normale Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung	4
Athletik	11
Bodenfahrzeuge	9
Militär	12
* Sprengstoffe +4	16

Waffenfertigkeiten	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	7	3	1W6+1	4
* 2 Angriffe pro Runde				
Energiemachete	6	3	1W6+7	4
Daakin P14 - Lasergewehr	12	0	3W6+4	4
* 2 Angriffe pro Runde				
Schwere Handgranate	8	0	6W6+4	4

Zauberfertigkeiten	Wert
-	

Kräfte
Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme
Opfer
Untreffbar (Ausweichenwert verdreifacht sich für 2 Runden)

Charakterbeschreibung

Dein Name ist Kaarloc co Sorlaa. Du gehörst zu den Naark, einem sehr patriarchalisch geprägten Volk, das von Kriegstechnik und Waffen fasziniert ist. Du wurdest 07B.3479 auf Aarvak Loog geboren, bist also jetzt 21 Jahre alt. Du bist 2,42 groß und sehr kräftig gebaut, daher wiegst du auch 142 kg. Dein Vater war bei der Armee. Seine Waffen und Ausrüstungen haben dich schon als Kind interessiert, daher war dein Weg vorherbestimmt. Deine Heimat hat dich irgendwann gelangweilt, also reist du durch die Galaxis und suchst Herausforderungen, die deiner würdig sind. Du kämpfst mit offenem Visier und ohne Tücke, kannst aber in einen regelrechten Kampfrausch geraten, in dem du nicht mehr zu kontrollieren bist.

Ausrüstung & Besonderheiten

Kampfanzug (Schutz: 12)

Sprengstoff 50 gr. (10gr. = 1W6 SP) mit Fernzünder

Das Sphärenkind

Jeder Spielercharakter ist ein Kind der Sphären und beginnt auf einer beliebigen Sphäre. Dort tritt es in Gestalt eines Sphärenbewohners auf, der ein normales Leben führt. In diesem Zustand weiß die betreffende Person nichts von ihrer Bestimmung, bis es Besuch von einem Mentor bekommt.

Der Mentor

An einem bestimmten Tag seiner Existenz erhält das Sphärenkind Besuch von einem Mentor. Dieser ist selbst ein Sphärenkind und soll den Charakter in seine wahre Bestimmung einführen. Dies dauert mehrere Tage, aber am Ende ist das junge Sphärenkind vorbereitet.

Geburt eines Sphärenkinds und seiner Geschwister

Die Geburt eines Sphärenkinds ist ein Akt, in welchem die Kraft aller Sphären benötigt wird. In einem Moment völliger Harmonie wird auf jeder Sphäre ein Sphärenkind geschaffen. Somit hat jedes Sphärenkind genau einen Bruder oder eine Schwester auf jeder anderen Sphäre.

Die Kommunikation mit Geschwistern

Die Sphärenkinder sind sich der Existenz ihrer Geschwister auf den anderen Sphären bewusst, kennen ihre Namen und verfügen über grundlegende Informationen über deren Heimat. Diese Beziehung ermöglicht den Sphärenkindern miteinander zu kommunizieren, um wichtige Informationen auszutauschen oder um Hilfe zu ersuchen. Hierbei müssen sie sich für eine Runde auf den Anderen konzentrieren. Dieser bemerkt, dass er gerufen wird. Schließen die Charaktere die Augen, sehen sie eine Projektion des Gegenübers.

Spieltechnisch kann entweder der Spielleiter oder ein anderer Spieler die Rolle des anderen Sphärenkinds übernehmen.

Visionen und Vorahnungen

Die Sphäre kann nicht unmittelbar mit den Sphärenkindern kommunizieren. Sobald die Ordnung einer Sphäre gefährdet ist, bittet die Sphäre eines oder mehrere Sphärenkinder gegen diese Gefahr vorzugehen. Dies manifestiert sich in einer Vision oder Vorahnung, die in das Alltagsleben eingeflochten ist. Visionen bestehen nicht nur aus Bilder. Die Sphäre transportiert auch Gefühle mit diesen Eindrücken. Dann verspürt der Charakter Angst, Wut oder den Drang zu Hilfe zu eilen.

> Ujionera browst über die Nachrichten des Tages. Einen Augenblick lang sieht sie, wie ein Mann entführt wird. Die Vision blinkt nur kurz vor ihren Augen auf. Als Ujionera weiterliest, liest sie einen Artikel über einen vermissten Wissenschaftler. Das Foto darin ähnelt dem Mann in der Vision. Sie kontaktiert ihre Kameraden und begibt sich auf die Suche nach ihm.

Die Kräfte

Die Sphärenkinder unterscheiden sich durch ihre Kräfte von den anderen Bewohnern ihrer Welt. Dies sind besondere Talente oder Merkmale, die über das Normale hinausgehen. Die Sphärenkinder in diesem Spielbuch haben zwei individuelle Kräfte und eine Gruppenkraft. Die Kraft ihre Geschwister auf anderen Welten zu rufen und mit ihnen unbegrenzt zu kommunizieren, ist nicht explizit auf dem Spielbogen notiert.

Individuelle Kräfte

Allen gemeinsam ist die Eigenschafts- und Fertigkeitsübernahme. Hiermit kann jedes Sphärenkind die Eigenschaft bzw. die Fertigkeit (oder auch nur deren Wert) eines Geschwisterteils fünf Minuten ausborgen. Der leihende Geschwisterteil hat währenddessen keine Nachteile. Zauberfertigkeiten kann der Charakter nur übernehmen, wenn er selbst Magie ausübt.

> Yarena (aus Valcreon) weiß, dass ihre Sphärenschwester Ujionera (aus Sol Thu'ma) eine gute Heilerin ist. Da die Diebin die Wunde eines Freundes versorgen muss, leiht sie sich die Fertigkeit Medizin mit dem gelernten Wert von 13 aus.

Die zweite individuelle Kraft ist für jeden Charakter verschieden. Im Rahmen dieses Einführungshefts sind es diese:

- Durch den **Diagnoseblick** erhält der Charakter für eine Untersuchung einen Bonus von +6 für Medizin.
- Bei **Immer ein Seil dabei** entsteht aus dem Nichts für eine Stunde ein 10 m langes Seil.
- Die **perfekten Sinne** erhöht die Wahrnehmung des Charakters für 5 Minuten auf den Wert 18.
- Der **sichere Zauber** gibt einen Bonus von +6 auf eine Zauberprobe.
- Dank der **Tiersprache** kann sich der Charakter mit einer Tierart für 5 Minuten unterhalten.
- Mit **Todesstoß** kann der Charakter einmalig einen Angriff durchführen, für den sich sein Angriffswert (A) um +6 und der Schaden (SP) seiner Waffe um +3 erhöht.
- **Schnellziehen** lässt den Charakter sofort seine Waffe in der Hand haben, sofern er sie am Körper trägt.
- **Untreffbar** bedeutet, dass der Charakter für 2 Runden seinen Ausweichenwert verdreifacht.

Gruppenkräfte

Die Charaktere bilden eine Gruppe und verfügen daher über gemeinsame Kräfte. Diese lassen sich, je nach Art, einzeln oder nur im Verbund anwenden.

Gruppentelepathie

Die Kraft der Valcreon-Gruppe ermöglicht es einem Charakter, sich mit den anderen Mitgliedern telepatisch zu unterhalten. Die maximale Entfernung der Unterhaltung beträgt, vom aktivierenden Charakter aus gesehen, 100 m und funktioniert durch Materie hindurch. Die Kraft wirkt fünf Minuten. Wird die Kraft aktiviert, können alle Gruppenmitglieder der Unterhaltung folgen. Ein Ausschluss eines Charakters ist nicht möglich.

Opfer

Jeder Charakter der Sol Thu'ma-Gruppe, außer dem Betroffenen, opfert 1W6LP, um einem Gruppenmitglied einen der folgenden Vorteile zu verschaffen:

- Einen zusätzlichen W20 mehr bei der Probe.
- Einen Bonus von +6 bei einer Probe.

Kraftpunkte der Charaktere

Der Einsatz von Kräften erfordert Kraftpunkte (KP). Jede Gruppe besitzt zu Beginn des Abenteuers einen gemeinsamen Pool von 8 KP. Der Einsatz einer Kraft kostet 1 KP. Jeder Spieler bestimmt selbst, wann er einen Kraftpunkt verbrauchen will. Jeder Charakter kann pro Runde nur eine Kraft aktivieren.

Die Aktivierung erfolgt regeltechnisch in Abhängigkeit von dessen Initiative – es zählt der höhere Wert bzgl. der körperlichen oder geistigen Initiative. Die Kraft benötigt keine Aktion und steht sofort zur Verfügung. Jede aktive Kraft kann vom Sphärenkind auch vorzeitig abgebrochen werden.

Kraftpunkte für den Spielleiter

Auch der Spielleiter erhält zwei Kraftpunkte. Diese kann er jederzeit nutzen, um:

- Einen zusätzlichen W20 für einen Probenwurf zu werfen.
- Einem Gegner der Sphärenkinder eine weitere Fertigkeit oder eine Ausprägung zu geben.

Die Vhoort

Die Sphären waren erfüllt von großer Harmonie und obwohl viele Seelen in der alles umspannenden Vereinigung existierten, verband sie ein einigender Geist, geformt aus den Gedanken und Wünschen eines jeden. Doch ihr Glück währte nicht ewig. Die Vhoort, ein Volk voller Zorn, missgönnte den Sphären ihre Macht und bekämpfte die Gemeinschaft. Anfänglich unterschätzten die Sphären die Bedrohung und so kam es zur großen Katastrophe – ein Sturm der Zerstörung zerbrach die Einheit. Der große Geist war zerschlagen und die einzelnen Sphären wurden im All zerstreut. Um zu überleben schuf jede von ihnen ihr eigenes Universum nach ihren Vorstellungen, auf dass sie wieder zu Kräften kommen mögen. Es würde lange dauern, aber mit jedem Tag würde die große Einheit näherkommen. Diese Entwicklung betrachteten die Vhoort mit großer Sorge, fürchteten sie die Macht der Sphären noch immer. Und so zogen die Vhoort erneut in den Kampf, um die einzelnen Sphären direkt anzugreifen.

Die Vhoort sind die Todfeinde der Sphären. Um sie zu bekämpfen wurden die Sphärenkinder erschaffen. Nach der Zerschlagung und der Neuerschaffung der einzelnen Sphären (wie Valcreon und Sol Thu'ma) sind diese von außen unangreifbar, also müssen die Vhoort in eine Sphäre gelangen. Dort erschafft sich der Vhoort einen neuen Körper, als Gefäß für seinen Geist. Dann macht er sich an sein dunkles Werk.

Dabei unterliegt der Vhoort aber der Ordnung der Sphäre. Sie gibt an wie hoch der geistige und technische Entwicklungsstand der Bevölkerung ist, wie weit Magie verbreitet ist und welche Kreaturen unter welchen Bedingungen existieren. Die Allmacht des Vhoort reduziert sich mit dem Eintritt in die Sphäre. Er wird zu einer Kreatur dieser und unterliegt den dortigen technischen Limitierungen, behält aber einige Kräfte, was den Vhoort sehr gefährlich macht.

Versagen?

Im Moment des Vhoort-Angriffs erleidet die Sphäre Schaden. Anfänglich ist dieser noch nicht unmittelbar spürbar. Lassen die Sphärenkinder den Vhoort ungehindert arbeiten und dämmen das angerichtete Chaos nicht ein, kommt es zu Beeinträchtigungen. Dies äußert sich in Störungen wie klimatischen Veränderungen (Schnee im Sommer), Auswirkungen auf die Bevölkerung (harmlose Krankheiten sind nur schwer heilbar), bis hin zu großflächigen Auswirkungen (Kometeneinschlägen). Kann der Vhoort weiterhin frei Schaden anrichten, kommt es zur größtmöglichen Katastrophe, dem Tod einer Sphäre.

Triumph?

Stirbt der Körper des Vhoort, wird dessen Kraft von der Sphäre absorbiert. An die Charaktere wird dies in Form von Fertigkeitspunkten weitergegeben.

Regeln

Das folgende Kapitel erklärt alle Spherechild-Regeln, die für dieses Intro-Heft wichtig sind.

Die Proben

Proben werden in Stresssituationen oder bei schwierigen Aufgaben mit ungewissem Ausgang angewendet. Alle Aktionen, die ein Charakter ohne großen Aufwand bewerkstelligen kann, benötigen keine Proben. Wie die meisten Rollenspiele nutzt Spherechild Würfel, um den Erfolg oder Misserfolg solcher Proben zu ermitteln. Hierfür wird ein zwanzigseitiger Würfel (W20) benötigt.

Es gibt zwei Arten von Proben: Die Mindestwertprobe und die vergleichende Probe. Diese werden sowohl bei Eigenschaften wie auch bei Fertigkeiten auf die gleiche Art angewendet.

Mindestwertprobe

Grundsätzlich gelingt der normale Einsatz von Eigenschaften und Fertigkeiten beim Wert von 10. Dies ermöglicht es einem Charakter, ein schweres Gewicht zu heben (Stärke), einen Baum hochzuklettern (Klettern/Athletik) oder einen guten Eindruck auf Fremde zu machen (Charisma).

Bei einer Mindestwert-Probe wird der Wert der angewendeten Eigenschaft oder Fertigkeit mit einem Wurf von 1W20 addiert. Entspricht das Gesamtergebnis mindestens dem geforderten Ergebnis, ist die Probe gelungen. Die Eigenschaft oder Fertigkeit wurde erfolgreich angewendet.

> Vurloc klettert im Regen auf einen Baum (erforderliches Gesamtergebnis: 15). Er beherrscht die Fertigkeit Klettern (Athletik) mit dem Wert 10 und würfelt mit 1W20 eine 6. Durch das Gesamtergebnis von 16 (10+6) kann er den nassen Baum erklimmen.

Mit jedem erschwerenden Umstand steigt das erforderliche Gesamtergebnis einer Probe. Jeder erleichternde Umstand reduziert die Schwierigkeit. Die folgende Tabelle dient als Richtlinie für den Spielleiter.

Schwierigkeitsgrad der Probe	Erforderliches Gesamtergebnis
Normal	10
Erschwert	15
Schwierig	20
Schwer	25
Sehr schwer	30
Waghalsig	35

Routine

Entspricht der Eigenschafts- oder Fertigkeitswert des Charakters dem erforderlichen Gesamtergebnis, muss kein Würfelwurf durchgeführt werden – dies gilt dann als Routine und kann nicht fehlschlagen. Die Probe gelingt automatisch.

> Kaarloc kann mit einer Stärke von 17 ein Fass anheben (erschwerte Probe: 15), ohne würfeln zu müssen.

Vergleichende Probe

Hierbei werden die Eigenschafts- bzw. Fertigkeitsproben zweier oder mehrerer Personen miteinander verglichen. Dies ist der Unterschied zur Mindestwertprobe.

Die Beteiligten würfeln 1W20 und addieren den Wert der entsprechenden Eigenschaft oder Fertigkeit hinzu. Der Charakter mit dem höheren Gesamtergebnis gewinnt den Vergleich. Einen zu erreichenden Mindestwert gibt es nicht.

> Yarena (Geschicklichkeit: 17) macht ein Wettrennen mit dem Kämpfer Vurloc (Geschicklichkeit: 10). Yarenas Spieler würfelt mit 1W20 eine 5 und erreicht ein Gesamtergebnis von 22 (5+17). Der Spieler von Vurloc würfelt eine 8 und erzielt ein Gesamtergebnis von 18 (8+10). Yarena gewinnt den Wettlauf mit Vorsprung.

Besondere Erfolge und Fehler bei Proben

Eine gewürfelte 1 ist ein schwerer Fehler. Die Probe ist unter jedem Umstand fehlgeschlagen. Der Charakter scheitert kläglich und blamiert sich. Eine gewürfelte 20 gilt als besonderer Erfolg. Dem Charakter gelingt sein Vorhaben mit Bravour und er beeindruckt eventuelle Zuschauer.

Generell liegt es im Ermessen des Spielleiters wie er den Fehlschlag bzw. besonderen Erfolg interpretiert. Dies kann im positiven Fall ein wissenschaftlicher Durchbruch oder ein perfekter Treffer im Kampf sein (alle sechsseitigen Schadenswürfel werden automatisch als gewürfelte 6 gewertet). Aus negativer Sicht kann der Charakter in eine katastrophale Kampfposition geraten oder der Zauberspruch kann unvorhersehbare Nebenwirkungen haben.

> Yarena hat sich bei einem Empfang in die Küche eines wohlhabenden Mannes eingeschmuggelt, um das Haus auszukundschaften. Sie hat wenig Erfahrung mit Kochen oder Anrichten und treibt ihren Enthusiasmus zu weit, weil sie besonders schnell und elegant wirken will. Die Probe auf ihre Geschicklichkeit misslingt kläglich (gewürfelte 1) und die Platte mit Obst in ihren Händen landet scheppernd auf dem Boden, sehr zur Freude der Haustiere.

Der Kampf

In jeder Sphäre gibt es viele Waffen, die ein Charakter erlernen kann. Jede Waffe wird wie eine Fertigkeit mit drei Werten behandelt: Die Angriffsstärke wird durch den A-Wert ausgedrückt, die Fähigkeit zur Parade zeigt der P-Wert und der bei einem erfolgreichen Angriff erzeugte Schaden spiegelt sich im SP-Wert wider.

Als taktisches Element wird der Bonuswert (+/-) beim Kampf nach Belieben auf die erlernten A- bzw. P-Werte der benutzten Waffe verteilt. Er entspricht einem zusätzlichen Pool an Punkten für den Kampf. Aber der Reihe nach …

Kampfablauf

Der Charakter darf grundsätzlich einmal in jeder Runde einen Gegner angreifen und alle gegen ihn geführten Attacken abwehren. Um zu ermitteln, ob ein Angriff erfolgreich ist, muss die Attacke des Angreifers mit der Parade des Verteidigers verglichen werden (vergleichende Probe). Ist die Parade mindestens so gut wie die Attacke seines Gegners, hat er den Angriff erfolgreich abgewehrt und wird nicht getroffen. Umgekehrt, ist die Attacke des Angreifers besser als die Parade des Verteidigers, kommt es zu einem Treffer, der Schaden erzeugt. Die Folge ist der Verlust von Lebenspunkten (LP).

Um den Wert einer Attacke zu ermitteln, muss der Angreifer einen zwanzigseitigen Würfel (W20) werfen und das Ergebnis mit seinem A-Wert der benutzten Waffe addieren. Um die Parade des Verteidigers zu ermitteln, muss dieser ebenfalls mit einem W20 würfeln. Dieses Ergebnis addiert er zu dem P-Wert seiner Waffe. Jetzt werden beide Gesamtergebnisse verglichen.

> In der ersten Nacht versucht ein Räuber die Ladung des Händlers zu stehlen. Vurloc stellt den Mann, zieht sein Schwert und greift an. Der Spieler würfelt für Vurlocs Attacke mit 1W20 eine 4. Addiert mit dem Kriegsschwert-A-Wert von 13, ergibt sich ein Gesamtangriffswert von 17 (4+13).
> Der Räuber kämpft mit einem Kurzschwert (A:5, P:3 SP: 1W6): Zur Abwehr würfelt er mit 1W20 eine 10. Addiert mit seinem P-Wert von 3 ergibt sich ein Gesamtergebnis von 13 (10+3). Da Vurlocs Angriffsgesamtwert (17) höher als der Paradegesamtwert (13) des Räubers ist, trifft er den Gegner und verwundet ihn. Der Schaden darf ausgewürfelt werden (siehe nächster Abschnitt „Schadenspunkte“).

Schuss- und Wurfwaffen

Schuss- und Wurfwaffen werden wie Nahkampfwaffen behandelt. Entscheidender Unterschied ist die Parade. Eine Schuss- oder Wurfwaffe kann man nicht mit einer anderen Waffe abwehren. Man kann ihr nur ausweichen. Dies ist keine volle Bewegung des Körpers. Der Charakter dreht Kopf oder die Schulter zur Seite oder macht einen anderen Ausweichreflex. Statt dem Paradewert (P) der Waffe darf der Abwehrende nur den Ausweichenwert zum Würfelwurf hinzuaddieren. Der Wert von Ausweichen entspricht einem Drittel (abgerundet) der Geschicklichkeit eines Charakters.

Schadenspunkte

Ein erfolgreicher Treffer (Gesamtangriffswert > Gesamtparadewert) bedeutet immer den Verlust von Lebenspunkten (LP). In dem Fall wird dieser LP-Verlust mit Hilfe der Schadenspunkte (SP) erwürfelt. Alle SP werden mit 1W6 ermittelt.

> Vurlocs Kriegsschwert macht 2W6+2 SP. Er hat den Räuber getroffen und würfelt mit 2W6 eine 1 und eine 3. Somit verliert der Räuber 6 LP (1+3+2).

Erhöhter Schaden

Je größer der Abstand zwischen Attacke und Parade ist, umso höher ist der Schaden. Ist der Gesamtangriffswert um mindestens 10 Punkte höher als sein Gesamtparadewert, darf der Angreifer noch 1W6 zusätzlich zum Schadenswurf hinzuaddieren. Dies ist in Kombination mit einem besonderen Erfolg (gewürfelte 20) verheerend, da auch jeder zusätzliche Schadenswürfel wie eine gewürfelte 6 gewertet wird.

Bonus auf A oder P

Ein zusätzliches strategisches Element im Kampf ist der Bonus auf A oder P („+/-“). Dieser wird am Anfang jeder Kampfrunde nach Belieben auf die erlernten A- bzw. P-Werte der benutzten Waffe verteilt.

> Vurloc (Kriegsschwert, A:13, P:9) entscheidet sich für eine aggressive Angriffstaktik. Er legt seinen Bonus von 4 voll auf seine Attacke, d.h. er kämpft in dieser Runde mit den Werten A:17 (4+13) und P:9.

Rüstung

Eine Rüstung mindert den erhaltenen Schaden und somit den LP-Verlust. Der Schutzwert der Rüstung darf von jedem Treffer abgezogen werden. Die erzeugten SP werden um diesen Wert vermindert.

Initiative

Im Kampf oder bei Situationen bei denen die Aktivitäten zeitkritisch sind, richtet sich die Reihenfolge nach der Geschicklichkeit der Beteiligten, der geschickteste Angreifer beginnt die Runde. Bei geistiger Aktivität (wie Zaubern) ist die geistige Kraft entscheidend. Haben zwei Gegner die gleiche Initiative, werden die Angriffe zwar nacheinander durchgeführt, die eventuellen Auswirkungen (z.B. LP-Verlust) greifen aber gleichzeitig.

Kampfrunden

Um die Übersichtlichkeit zu bewahren, werden Kämpfe in Runden aufgeteilt. Eine Runde (oder Kampfrunde) dauert 10 Sekunden. In dieser Zeit kann ein Charakter genau eine Aktion durchführen. Eine Aktion ist bspw. sich auf den Rücken seiner Reitechse zu schwingen, seine Waffe zu ziehen und sich in Kampfbereitschaft zu stellen oder auch einen Angriff mit der Waffe durchzuführen.

Waffenausprägungen

Ein taktisches Kampfelement bei Spherechild sind die Waffenausprägungen. Mit jeder Waffe können individuelle Attacken durchgeführt werden, die einen Angriff sehr variabel gestalten können.

Entwaffnen schlägt dem Gegner die Waffe aus der Hand, wobei diese dann 1W6 Meter entfernt zu Boden fällt.

> Vurloc hat für sein Kriegsschwert die Ausprägung „Entwaffnen“ gelernt. Gelingt ein Angriff, ist der Gegner entwaffnet, ohne Schaden zu erleiden.

2 bzw. 3 Angriffe pro Runde ermöglicht mehrere Angriffe pro Runde ohne Abzüge. Der erste Angriff erfolgt normal (= Initiative des Angreifers). Bei „2 Angriffe pro Runde“ erfolgt der zweite Angriff bei der Hälfte der Initiative (abgerundet). Besitzt der Angreifer die Ausprägung „3 Angriffe pro Runde“, so wird die Initiative durch drei geteilt und die Angriffe bei den jeweiligen (abgerundeten) Teilwerten durchgeführt.

Der Mehrfachangriff kann nur auf eine Person durchgeführt werden. Wechselt oder zieht der Charakter, vor Abschluss seines letzten Angriffs, eine Waffe, verfallen die nächsten Angriffe der Runde.

> Ralec (Initiative: 16) möchte mit seiner Pistole dreimal pro Runde schießen. Somit darf er bei der Initiative von 16, 10 und 5 je einen Angriff durchführen.

Die Fertigkeiten

Zu Beginn des Einführungshefts wurde bei Yarena schon einige Talente beschrieben. Hier ist eine kurze Übersicht der Fertigkeiten aller Charaktere.

Artistik beinhaltet körperliche Aktivitäten, die Geschick und Gewandtheit erfordern. Ein guter Artist hat eine hohe Körperbeherrschung. Er kann jonglieren, sich durch Menschenmassen winden oder über Seile balancieren.

Athletik umfasst körperliche Aktivitäten wie Klettern, Springen oder Schwimmen, aber auch die Ausdauer eines Charakters.

Bodenfahrzeuge beschreibt das Können gängige Bodentransportmittel zu bedienen und ist vom Entwicklungslevel der jeweiligen Welt abhängig. Auf einer Sphäre wie Valcreon beinhaltet diese Fertigkeit das Fortbewegen auf Reittieren oder das Fahren von Kutschen. In Sol Thu‘ma das Steuern von Bodengleitern.

Einbrechen versetzt einen Charakter in die Lage Einbrüche durchzuführen und Wertgegenstände aus Kleidung und Gepäck anderer Personen zu stehlen.

Geheime Fertigkeiten umfasst das Verschlüsseln von Nachrichten, das Spionieren, das Lippenlesen und das Stimmen imitieren. Auch kann der Charakter Kontakte zu geheimen Gilden knüpfen. Weiterhin ermöglicht diese Fertigkeit das Fälschen von Dokumenten, Währungen oder Kunstwerken.

Mit **Geschichte** besitzt der Charakter detaillierte Informationen über bedeutende geschichtliche Ereignisse einer Sphäre. Darin verzahnt ist die Religion mit dem Wissen über die verschiedenen Glaubensrichtungen einer Sphäre.

Zur **Heimlichkeit** gehören Schleichen und Verstecken, aber auch die Kunst Geheimverstecke zu entdecken.

Jagen umfasst das Jagen von Wild, das Wissen über Seile und Knoten sowie das Spurenlesen.

Luftfahrzeuge beinhaltet alle fliegenden Fortbewegungsmittel einer Sphäre, unabhängig davon, ob innerhalb oder außerhalb einer Planetenatmosphäre.

Medizin umfasst den korrekten Umgang mit Verletzungen, Krankheiten und Giften sowie das Wissen über die Anatomie aller Lebewesen.

Militär beinhaltet Militärtaktik, den Umgang mit Sprengstoffen und das Bedienen von Geschützwaffen. Teil der Ausbildung sind auch Überlebenstechniken.

Naturkunde ist das Wissen über Pflanzen und Tiere. Auch die Einschätzung des Wetters ist Teil davon.

Naturwissenschaften ist der Überbegriff für Biologie, Chemie, Mathematik und Physik, in Abhängigkeit der Entwicklungsstufe einer Sphäre.

Psychologie hilft beim Erkennen von Lügen und beim Verhören. Hiermit kann ein Charakter, auch gegen den Willen des Verhörten, wichtige Informationen erhalten.

Technik ist stark von der Entwicklungsstufe einer Sphäre abhängig. Sie beinhaltet das Wissen über alle technischen Anlagen und Geräte. Auf Sol Thu’ma gehört hierzu das Bedienen von Computern, das Hacken von Passwörtern und die Programmierung von Viren.

Unter **Wahrnehmung** werden die Sinne Hören, Riechen, Schmecken, Sehen und Tasten zusammengefasst.

Zauberkunde ist nur auf Sphären mit Magie bekannt. Diese Fertigkeit beinhaltet das Wissen über alle Zauberfertigkeiten und über Vorgänge, die mit Magie zu tun haben.

Ausprägungen für Fertigkeiten

Ausprägungen können persönliche Vorlieben und Spezialisierungen sein. Sie sind eine Möglichkeit, um einen Charakter einzigartig zu machen. Sie geben ihm Tiefe, Individualität oder helfen seine Vorlieben auszubauen. Die Ausprägung ist also die Erweiterung eines Teils einer Fertigkeit.

> Pvt Krgt hat die Fertigkeit Geschichte erlernt. Da sich die T'chk viel mit Glaube und den Göttern beschäftigen, hat sie die Ausprägung Religion. Immer wenn es um religiöse Fragen geht, erhält sie einen Bonus von +4 auf die Fertigkeit Geschichte.

Magie

Die freie Magie ist eines der interessantesten Felder von Spherechild. Sie setzt eine Stufe früher an, als die Magiesysteme vieler Regelwerke. In anderen Systemen kann ein Zauberer aus Listen seine Zauber auswählen. Die hier beschriebenen Magieregeln erlauben die Zusammenstellung eines Zaubers nach eigenen Wünschen und Vorstellungen. Der Zauber kann auf Grundlage nur einer Zauberfertigkeit oder mehrerer kombinierter Zauberfertigkeiten durchgeführt werden.

> Die Magierin Pvt Krgt beherrscht das Element Luft. Damit ist sie in der Lage, Luft zu kontrollieren und zu verstärken oder Luftelementare zu rufen.

Die Magieregeln geben „nur" den Rahmen vor – die endgültige Durchführung hängt von der Fantasie des Spielers ab.

> Pvt Krgt möchte einen kleinen Fluss überqueren, ohne ihre neuen Schuhe nass zu machen. Der Fluss ist drei Meter breit. Sie verstärkt die Luft über dem Fluss und erschafft ein starres Gebilde, das ihr Gewicht tragen kann. Mit dieser Brücke kommt sie trockenen Fußes auf die andere Seite.

Das Beispiel Illusion

Ein Zauber besteht aus zwei Teilen. Der erste Teil ist der sogenannte Festwert. Er bildet die Grundlage des Zaubers. Der zweite Teil des Zaubers sind die variablen Werte wie z.B. Reichweite, Wirkungsdauer und Schadenswirkung eines Zaubers. Die variablen Werte können je nach Situation angepasst werden.

> Pvt Krgt setzt gerne Illusionen ein, um ihre Gegner zu verwirren. Als sie von einer Gruppe Räuber durch die Gassen Terombergs gejagt wird, versucht sie ihre Verfolger durch die Illusion einer Stadtwache abzulenken.

Dazu wird der Festwert „Illusion erschaffen" benötigt. Hinzu kommen die variablen Werte. Die Stadtwache soll etwa zwei Meter groß sein und für die Wirkungsdauer von einer Minute auf der Straße stehen. Deren Aussehen kann von Pvt Krgt frei nach ihren Vorstellungen kreiert werden.

> Um der Wache einen realistischeren Anschein zu geben, lässt Pvt Krgt die Illusion noch laut „Halt! Stehenbleiben!" rufen. Sie erschafft quasi eine zweite Illusion, daher muss der Festwert ein weiteres Mal hinzuaddiert werden. Die Wache soll aber nur einmal rufen, daher genügt die Wirkungsdauer von einer Runde.

Alle Festwerte und variablen Werte können mit Hilfe von nur zwei übersichtlichen Tabellen aus dem Grundregelwerk ermittelt werden. Die Erschaffung eines individuellen Zauberspruchs dauert nur wenige Sekunden. Werden die beiden Festwerte (Sichtillusion und Hörillusion) mit den variablen Werten (Größe und Wirkungsdauer) addiert, ergibt dies eine Schwierigkeit von 15. Dieser Wert ist die Grundlage der Fertigkeitsprobe.

Diese Illusion ist nur eine der vielen Möglichkeiten der freien Magie. Illusionen kann ein Geruch mitgegeben werden und können größer oder kleiner gemacht werden. Weiterhin können sie mit Befehlen ausgestattet werden, mit denen ein Verhalten nachgeahmt wird.

> Pvt Krgt macht ihre Stadtwachenillusion realistischer indem sie die Wache auf dem Weg hin und her patrouillieren lässt. Dafür gibt sie der Illusion den „Befehl" zwei Meter nach rechts zu laufen, sich umzudrehen und wieder zwei Meter nach links zu laufen. Der Befehl erhöht die Schwierigkeit des Zaubers nur um einen Punkt, auf 16.

Im Grundregelwerk werden alle Möglichkeiten der sehr flexiblen Magie beschrieben. Diese Einführung lässt das leider nicht zu, daher wurde für das Introheft eine Auswahl bereits berechneter Zauber erstellt.

Die Kosten eines Zaubers

Ein Zauber kostet seinen Gesamtprobenwert geteilt durch 10 (aufgerundet) in Magiepunkten (MP).

> Pvt Krgts Zauber hat einen Gesamtprobenwert von 16 und kostet sie daher 2 MP.

Zauberangriff und Zauberresistenz

Grundsätzlich kann man einem Zauberspruch nicht ausweichen. Ein Zauberspruch verfehlt nie sein Ziel. Alle Zaubersprüche, die sich in feindlicher Absicht gegen ein Wesen richten, erlauben dem betroffenen Wesen einen Zauberresistenzwurf gegen den Zauberspruch. Gelingt die Zauberresistenz, ist der Zauberspruch auf das betroffene Wesen wirkungslos.

Will ein Charakter einen feindlichen Zauber resistieren, muss das Ergebnis von 1W20, zuzüglich seiner Zauberresistenz, mindestens die Höhe des Zauberangriffs des Gegners erreichen.

Pvt Krgt wird von einem feindlichen Magier angegriffen. Dieser zaubert einen Feuerball mit einem Angriffswert von 27. Da Pvt Krgt eine Zauberresistenz von 17 hat, muss sie mindestens eine 10 (27-17) würfeln, damit sie den Zauber resistieren kann.

Der Zauberangriff beträgt die Werthöhe der verwendeten Zauberfertigkeit zuzüglich dem Ergebnis des W20, das bei dem Probenwurf erwürfelt wurde.

Pvt Krgt beherrscht die Zauberfertigkeit Luft mit dem Wert 9. Sie würfelt mit 1W20 eine 11. Der Fertigkeitswert, addiert mit dem Würfelwurf, ergibt den Zauberangriffswert von 20 (9+11).

Die Zauberfertigkeiten

Die Anwendungsmöglichkeiten der insgesamt 20 vorhandenen Zauberfertigkeiten sind sehr vielfältig. Im Rahmen dieses Introheft beschränken wir diese auf die zwei Zauberfertigkeiten der Magierin Pvt Krgt.

Illusion

Illusionen täuschen die Sinne Hören, Riechen, Schmecken, Sehen und Tasten. Diese Zauber sind immateriell und erzeugen keinen unmittelbaren Schaden. Für das Introheft wurde folgender Zauber ausgearbeitet:

Mit **Illusion erschaffen** (Probenwert: 12) kann eine Sichtillusion erzeugt werden, deren maximale Ausmaße 4x4x4 Meter beträgt und bis zu fünf Minuten anhält. Sichtillusionen sind immaterielle, hohle Trugbilder, deren äußere Hülle 1 cm dick ist. Man kann sich im Inneren aufhalten und die Illusion gefahrlos durchschreiten.

Soll sich die Illusion in einem bestimmten Umkreis bewegen, so erhöht sich der Probenwert auf 13. Soll die Illusion zusätzlich einen kurzen Satz sprechen, steigt die Schwierigkeit auf 18.

Luftmagie

Diese Zauberfertigkeit ermöglicht die Kontrolle über das Element Luft. Außerdem kann es verdichtet oder die Geschwindigkeit variiert werden. Für das Introheft wurden folgende Zauber ausgearbeitet:

Durch **Luftkontrolle** (Probenwert: 10) kann der Charakter einen Bereich mit Luft von bis zu 2x2x2 m kontrollieren. Die maximale Reichweite des Zaubers beträgt 10 m und die Wirkungsdauer 1 Minute. Mit Hilfe dieses Zaubers können Türen zugeschlagen oder Lichter gelöscht werden. Soll die Wirkungsdauer 5 Minuten betragen, erhöht sich der Probenwert auf 11.

Wird der **Luftschadenszauber** (Probenwert: 15) auf eine Kreatur gezielt, erhält diese 2W6 SP magischen Schaden. Der Zauber hat eine Reichweite von maximal 10 m. Er hat keine Wirkungsdauer, sondern wirkt permanent. Bei 3W6 SP erhöht sich der Probenwert auf 18.

Mit Hilfe von **Luftverstärkung** (Probenwert: 18) kann der Charakter einen Bereich von maximal 2x2x2 m so verstärken, dass dieser bis zu 75 kg tragen kann. Durch diese Verstärkung wird die betroffene Luft wolkenähnlich weiß. Wird die Fläche auf 4x4x4 m vergrößert oder das Gewicht auf 105 kg gesteigert, ändert sich der Probenwert auf 20.

Für den Spielleiter

Vor Spielbeginn sollte sich der Spielleiter einen Überblick über die Regeln verschaffen und das Szenario durchgelesen haben.

Vorbereitung einer Spielrunde

Die folgende Übersicht soll dem Spielleiter dabei helfen eine Spherechildrunde mit dem Abenteuer „Geheimnisse im tiefen Raum“ zu organisieren.

- Der Spielleiter sollte mit dem sphärenübergreifenden Konzept beginnen und die Grundidee vorstellen: Dem Spielen auf mehreren Welten. Der Kampf geht gegen die Erzfeinde der Sphären, den Vhoort, deren Einfluss bis in andere Sphären gehen kann. Die Folge können weltenübergreifende Abenteuer sein.
- Dann sollten Valcreon und Sol Thu’ma eingeführt werden. In diesem Zusammenhang darf jeder Spieler je einen Charakter wählen, wobei die Kombination dieser egal ist.
- Anhand der Charaktere lassen sich Eigenschaften, Fertigkeiten und Kräfte erklären. Schließlich sollten die Regeln zu Proben, Kampf und Magie erläutert werden.

Der Charakter und die Gruppe

Die Werdung eines Sphärenkinds und die Findung der Gruppe ist bei Spherechild eine besondere Angelegenheit, die im kurzen Rahmen des Introhefts nicht beleuchtet werden kann. Für das Abenteuer genügt die Information, dass sich die Charaktere kennen und zusammen sind.

Vergleich Introheft und Grundregelwerk

Das Introheft streift die Regeln und Ideen des Grundregelwerks von Spherechild. Dort sind die beiden Welten ausführlicher beschrieben, verfügen über große Bestiarien sowie mehr Völker und Professionen zur Charaktererschaffung. Die Charaktere haben mehr Kräfte, mehr Ausprägungen mit mehr Hintergrund. Das Geheimnis der Mythen wird näher beleuchtet und ihre Entstehung erklärt. Dazu werden viele Möglichkeiten für Szenarien und Kampagnen vorgeschlagen.

Auch wenn weitere Veröffentlichungen geplant sind, wird für das Spielen von Spherechild nur das Grundregelwerk benötigt. Dieses alleine enthält schon drei Szenarien, um eine Spielergruppe in die Welten einzuführen.

Geheimnisse im tiefen Raum

Das folgende Abenteuer wurde speziell für dieses Spielbuch geschrieben und kann mit den Charakteren im Heft gespielt werden. Die Gegner der Gruppe sind mit den wichtigsten Werten angegeben.

Hintergrund

Der Plan des Vhoort

Seit die Raan ausgestorben sind, ist Magie auf Sol Thu'ma praktisch nicht existent. Magische Schilde, Heilzauber und Teleportation sind auf der fortschrittlichen Sphäre nicht möglich. Ein starkes Artefakt von einer magisch geprägten Sphäre wie Valcreon, würde dem Träger große Vorteile verschaffen.

Aus diesem Grund kommt ein Vhoort nach Valcreon und erpresst einen mächtigen Alchemisten, ihm starke Artefakte herzustellen. Dann lockt der Vhoort einen Usuur zu einer Bergwerksstation auf Sol Thu'ma, wo er ihm die Artefakte hinterlässt. Durch diese magischen Gegenstände wird diese Kreatur noch stärker und gefährlicher.

Der Vhoort selbst bleibt auf Valcreon und sichert von dort den Nachschub. Das Abenteuer beginnt auf Sol Thu'ma.

Die Störungen

Als Folge des Erscheinens und der Eingriffe des Vhoorts, entstehen auf beiden Sphären Störungen, anfänglich klein, mit der Zeit immer stärker werdend, sollten die Sphärenkinder den Vhoort nicht aufhalten. Die Störungen sind:

- Auf Sol Thu'ma erzeugen die Artefakte einen Ionensturm um den Asteroiden mit der Bergwerkssiedlung.
- Auf Valcreon wird die Stadt Teromberg täglich von einer Erschütterung heimgesucht. Diese wird zunehmend stärker und kommt in kürzeren Intervallen.

Das Abenteuer

Durch ein (vom Vhoort initiiertes) verschlüsseltes Funksignal gelangt ein Usuur auf eine Bergbaustation im Vorlet-Asteroidenfeld. Dort kann er die Sicherheitsmaßnahmen überwinden und die Crew gefangen nehmen.

Das erste Ziel des Usuur ist das dort abgebaute Erbium, ein Metall, das ein Lichtsignal verstärkt, ohne es zuvor in ein elektrisches Signal wandeln zu müssen. Dieser Rohstoff ist wichtig für die Pläne der Usuur. Zu seinem Glück findet er magische Artefakte, die er für sich und seine „Wächter" nutzen kann.

Auftrag

Die Charaktere werden in die Niederlassung der Bergbaufirma Isa Kaleos auf Cormalon eingeladen. Die Charaktere kennen sich von einem vorherigen Auftrag und sind auf der Suche nach einem lukrativen Geschäft, daher kommt dieses Angebot genau zum richtigen Zeitpunkt.

In einem abhörsicheren Raum treffen sie einen Bevollmächtigten des Unternehmens, den Daree Korun Elket. Der Assistent der Geschäftsführung ist ein gut gekleideter, höflicher und gebildeter Mann. Er klärt die Gruppe über die Lage auf:

Vor einem Tag brach der Kontakt zu einer Raumstation namens Vorlet 14 in den Vorlet-Asteroiden ab. Da die Kommunikationskanäle nicht blockiert sind (dies wurde durch ein Analyseprogramm geprüft), sich aber niemand meldet, muss der Vorfall vor Ort untersucht werden. Dazu werden die Charaktere engagiert, damit diese sich einen Eindruck von der Lage verschaffen.

Ihre Aufgaben sind:

- Warum ist eine Kontaktaufnahme nicht möglich?
- Was ist mit der Anlage und den dortigen Ingenieuren?
- Die Sicherung der Daten aus dem Zentralrechner.

Hierfür bezahlt Isa Kaleos 2500 Lak (die Währung auf Sol Thu'ma) pro Person. 1000 sofort, den Rest bei erfolgreichem Abschluss. Um in die Station zu kommen, erhalten die Charaktere den Zugangscode („589917") zur Schleuse und einen codierten Stick zum Herunterladen der Daten. Dazu muss dieser nur in den Zentralrechner der Station gesteckt werden. Das Herunterladen dauert wenige Minuten.

Allgemeine Informationen zur Station

Raumstation

Die Station ist nicht bewaffnet und hat einen speziellen Sicherheitsschließmechanismus für den Fall eines Lecks. Die Räume sind jeweils durch einen Gang mit zwei Toren verbunden. Das hintere Tor muss erst geschlossen sein, bevor das nächste Tor aufgeht - dieser Schließvorgang dauert zehn Sekunden. Wenn die Charaktere möchten, erhalten sie den Grundriss der Station.

Die Ingenieure

Insgesamt sind sechs Personen auf der Station. Fünf Bergbauingenieure und ein Sicherheitsmann (alles Daree). Sie sind zwischen 25 und 49 Jahren alt und schon seit zwei Monaten vor Ort. Korun gibt den Charakteren zwecks Identifizierung Fotos der Ingenieure.

Der Weg zur Station

Das Asteroidenfeld ist rund acht Lichtjahre von Cormalon entfernt. Die Charaktere bekommen einen Piloten mit einem sehr schnellen Raumschiff zur Seite gestellt. Darin sind sechs Sitze, die sich jeweils zu einer Schlafliege umbauen lassen. Zu essen und zu trinken gibt es reichlich. Der Weg zu den Asteroiden dauert 24 Stunden. Wenn die Charaktere den Auftrag annehmen, können sie sofort starten.

Die Raumstation

Ankunft

Der Weg bis zu den Vorlet-Asteroiden verläuft ereignislos. Um die Station tobt ein Ionensturm (die Störung aufgrund des Vhoort-Eingriffs). Der Pilot kann nur kurz landen und muss dann wieder vom Asteroiden weg. Er wartet außerhalb des Sturms auf einen Funkspruch der Charaktere, um sie wieder abzuholen. Bis zu seiner Ankunft vergehen drei Minuten.

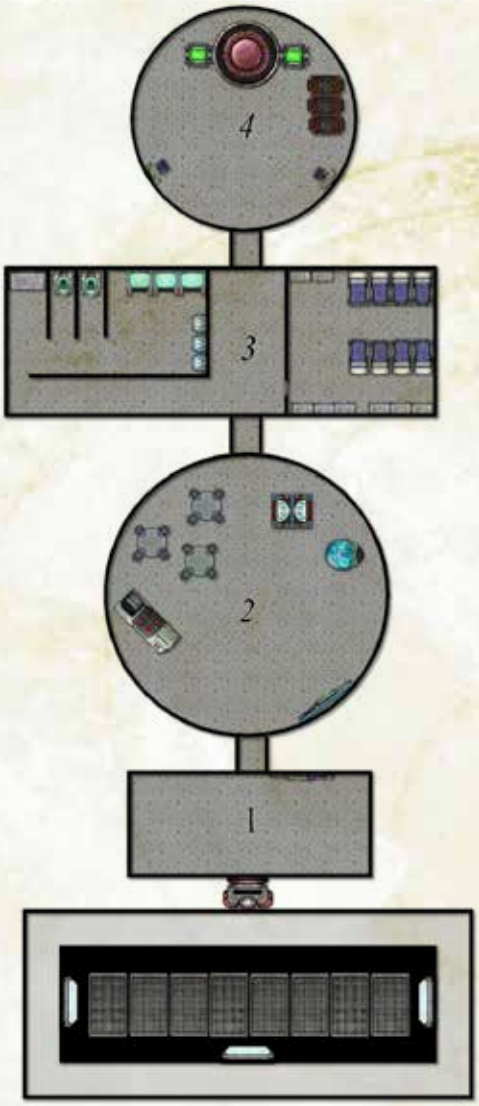
Versuchen die Charaktere jemanden über die interne Kommunikation zu erreichen, erhalten sie keine Antwort. Die Anlage ist intakt. Alles scheint in Ordnung zu sein. Scans zeigen eine normale Umwelt mit atembarer Luft ohne Strahlenverseuchung. Der Anflug ist ruckelig, verläuft aber ohne Zwischenfälle. Das Schiff landet vor der Schleuse und koppelt sich an diese. Um hinein zu gelangen, wird kein Raumanzug benötigt.

Landeplattform

Die Landeplattform ist beleuchtet. Über eine ausfahrbare Schleuse, die sich an das Raumschiff koppelt, kommt man ohne Raumanzüge in den Schleusenraum. Bis dort hinein benötigt man noch keinen Code.

Raum 1 - Schleusenraum

Der Schleusenraum ist leer. Hier befindet sich nur eine kleine Konsole vor einer stabilen Metalltür, die zum Öffnen einen Zugangscode benötigt.



Laut Computer wurde der Code vor einigen Stunden geändert. „589917“ funktioniert nicht mehr, daher muss in den Komplex eingebrochen werden (Einbrechen: erschwerte Probe - 15) oder die Tür muss mit Gewalt geöffnet werden. Alternativ kann mit Hilfe der Fertigkeit Technik ein Kurzschluss erzeugt werden, welcher die Verriegelung öffnet (schwere Probe - 25). Durch das Schleusentor gelangt man in das Innere der Station.

Raum 2 - Kampfspuren und Leiche

Hier ist der Aufenthaltsraum der Mannschaft. In der Mitte stehen Tische und Stühle, ein Getränkeautomat und ein Nahrungsmittelproduktionsgerät. Es kann aus einer nahrhaften Paste verschiedene Gerichte herstellen. Das Äußere und der Geschmack der Speisen ähneln „echtem“ Essen. Auch finden sich Spielautomaten und Monitore mit einer Auswahl an Filmen. Im Bereich des Eingangs steht eine Person und starrt regungslos auf einen Monitor. Es ist einer der Ingenieure. Wenn er der Gruppe gewahr wird, überlegt er einen Moment, dann zieht er eine kleine Laserpistole und schießt.

Ingenieur

Initiative	LP	Ausweichen	Zauberres.
9	16	3	6

Waffenfertigkeit	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	2	2	1W6-5	-1
Mini-Laserpistole	6	0	1W6	0

Anmerkung für den Spielleiter

Die Pistole macht kaum Schaden. Auch ist der Mann keine wirkliche Bedrohung für die Gruppe. Er steht unter der Kontrolle des Usuurs, wird sich also nicht kooperativ zeigen oder Fragen beantworten, sollten die Charaktere den Ingenieur überwältigen können.

Ist die erste Gefahr gebannt, können die Charaktere den Raum genauer durchsuchen. Die Stühle, Tische und Monitore sind zerschlagen. Ein in Militär erfahrener Charakter (erschwerte Probe - 15) deutet die Löcher in der Wand als Einschusslöcher. Räumt die Gruppe einige Trümmer weg, findet sie einen Toten, der äußerlich unverletzt ist. Ein Arzt (Medizin: erschwerte Probe 15) kann feststellen, dass dem Mann das Genick gebrochen wurde. Seine Kleidung und sein Äußeres weisen ihn als einen der Ingenieure aus.

Vision im Gang zu Raum 3

Verlassen die Charaktere Raum 2, erhält einer von ihnen eine Vision von der Sphäre. Diese zeigt eine den Charakteren unbekannte Kreatur, die ein Amulett bearbeitet. Diese hat weiße, transparente Haut ohne Körperbehaarung. Sie ist etwa 1,50 Meter groß und besitzt eine schlanke, schwächlich anmutende Körperstatur. Die Kreatur sitzt in einem kahlen Raum, der von Fackeln und einem Feuer im Kamin erleuchtet wird. Sie ritzt mit sehr feinem Werkzeug ein Symbol in ein Amulett.

Es ähnelt einer Krone mit einem „A“. Die Kreatur steht auf, spricht etwas in einer unbekannten Sprache und bewegt dabei eigenartig die Hände. Dann kommt ein Schatten in den Raum und nimmt das Amulett mit.

Anmerkung für den Spielleiter

Die Vision ist ein Hinweis auf die Erschaffung und Versendung eines magischen Artefakts von einem Alchemisten aus Valcreon.

Raum 3 – Schlaf- und Sanitärraum

Der Raum ist durch schmale Wände dreigeteilt. Diese sind nicht tragend und aus stabilem Plastik. Die linke Wand zum Gang ist ein wenig eingerissen, während die rechte Wand großflächig zerstört wurde. Es finden sich Einschusslöcher.

Im Schlafbereich rechts hängen zwei tote Ingenieure an der Wand. Hände und Beine sind gefesselt. Ihre Halsschlagader ist geöffnet, der Schädel zerschmettert und vor ihnen findet sich verbranntes Gewebe. Ein Arzt (Medizin: schwierige Probe - 20) kann feststellen, dass es sich um die Gehirne der beiden Männer handelt.

Anmerkung für den Spielleiter
Die Charaktere sehen die Überreste eines Rituals, mit deren Hilfe der Usuur den Willen des Ingenieures und des Sicherheitsmanns (aus Raum 4) gebrochen hat.

Die Charaktere haben sich noch nicht richtig umgesehen, als sich die Tür zu Raum 4 öffnet. Es erscheint ein Daree (mit einem Amulett um den Hals), der sofort das Feuer eröffnet. Es ist der Sicherheitsmann der Station. Wird das Feuer erwidert, spricht er ein unbekanntes Wort und der Eingang zu Raum 4 wird von einem undurchdringlichen Schild blockiert. Egal mit welchen Waffen oder Werkzeugen die Charaktere den Schild bearbeiten, es ist unzerstörbar. Der Angreifer dahinter ist unverwundbar.

Anmerkung für den Spielleiter
Der Sicherheitsmann hat einen magischen Schildzauber auf seinem Amulett ausgelöst. Er steht unter dem Einfluss des Usuurs. Nachdem der Ingenieur in Raum 2 überwältigt wurde, hat der Usuur ihn losgeschickt, um die Gruppe aufzuhalten, damit er seine Arbeit im Bergwerk beenden kann.

Sicherheitsmann

Initiative	LP	Ausweichen	Zauberres.
13	31	5	8

Waffenfertigkeit	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	6	3	1W6	3
Lasergewehr	12	0	3W6+3	3

* 2 Angriffe pro Runde

Teleportierte Handgranate
Während die Charaktere versuchen den Schild zu zerstören, zieht der Sicherheitsmann eine Handgranate, legt ein weiteres Amulett darum und spricht ein unbekanntes Wort. Die Handgranate teleportiert sich zur Gruppe in den Raum (Dank einem Zauber auf dem Amulett). Die Charaktere haben kurz Zeit zu handeln. Springen sie in Deckung, werden sie von den Splittern nicht getroffen, ansonsten müssen sie der Granate ausweichen (Gesamt-A-Wert: 15). Misslingt das, erhalten sie 3W6 SP.

Wechsel nach Valcreon?
Die Gruppe kann ein Symbol auf dem Amulett des Sicherheitsmanns sehen, welches auch auf dem Amulett der Handgranate war. Es ist eine Krone mit einem „A“ (das Zeichen der Kreatur aus der Vision). Fassen die Charakter die Reste des Amuletts an, spüren sie, dass es nicht von Sol Thu'ma sondern von Valcreon stammt. Weiterhin sind die Zusammensetzung des Kupfers sowie die Bearbeitung ungewöhnlich für Sol Thu'ma.

Anmerkung für den Spielleiter
Trotz aller Mühe, werden die Charaktere nicht weiterkommen oder den Schild durchdringen können. Sie brauchen Hilfe vom Ursprungsort des Amuletts, um den (sehr mächtigen) Zauber auflösen zu können.

Das Zwischengespräch
Einziger Anhaltspunkt der Charaktere sind die Artefakte bzw. die Prägung auf diesen. Wenn die Charaktere auf Valcreon diese Prägung ausreichend beschrieben bekommen, können sie herausfinden, dass das kronenartige Symbol mit dem „A“ zu einem (in Teromberg bekannten) Alchemisten gehört, der in der dortigen Gilde solche Artefakte produziert. Die Gesten des Wesens aus der Vision könnten ein Zauber gewesen sein.

Valcreon

Die Valcreon-Gruppe ist in Teromberg und frühstückt im Wirtshaus „Gesinde“ in der Hafenstraße. Einer der Charaktere (die Magierin Pvt Krgt) kennt die Prägung und ordnet sie problemlos einem berühmten Alchemisten namens Averoo zu. Der berühmte Alchemist (zum Volk der Moran gehörend) arbeitet in der Gilde in Teromberg. Auch die anderen Gruppenmitglieder wissen, dass Waffen, wie auch alchemistische Gegenstände, vom Erschaffer geprägt werden. Die Krone mit dem „A“ deutet auf den Hersteller des Artefakts hin.

Teromberg
Die Hauptstadt der Siniten hat mehr als 100.000 Einwohner, innerhalb der Mauern leben nur etwa 45.000 Personen. Die Hauptstraßen sind 10 m breit, die schmalen Zwischengassen 2,50 m. Alle Straßen der Stadt sind gepflastert und im Abstand von 25 Metern sind Straßenbeleuchtungen angebracht, die jede Nacht entzündet werden. Teromberg gehört zu den wenigen sinitischen Städten mit Kanalsystem, das von Baumeistern der T´chk entworfen wurde und nach über 300 Jahren noch funktioniert. Teromberg ist in vier Viertel unterteilt. Das Gelehrtenviertel im Südwesten der Stadt ist Sitz aller Lehrenden und Ingenieure, vieler Tempel sowie der Universität und der Schulen. Hier ist auch die Alchemistengilde.

Die Kristallwolke

Auf den Straßen Terombergs herrscht eine gewisse Unruhe. Seit zwei Tagen hat sich eine größere Wolke über der Stadt und der Umgebung manifestiert. Sie ist von einem ungewöhnlich hellen Weiß, mit kristallinen Einsprengseln, in denen sich das Licht bricht. Wie bei Windlichtern aus Glas ist dabei ständig ein leises Klirren in der Luft. Manche sind fasziniert von diesem Phänomen, aber T'chk in Teromberg trauen sich kaum auf die Straße. In ihren alten Geschichten wird eine Erscheinung namens Jkrt Mlsd („Glasregen“) erwähnt, welche der Wolke ähnelt und aus der messerscharfe Eiskristalle regnen.

Anmerkung für den Spielleiter
Es liegt im Ermessen des Spielleiters, wie und ob er diesen Mythos ausspielen will. Er kann es als Besonderheit über der Stadt lassen oder als Gefahr ausspielen. Es könnte besagte Eiskristalle regnen, wenn die Charaktere auf der Straße sind. Je nach Gefahrengrad kann diese zwischen leicht (A: 10, 1W6+1 SP) bis zu lebensgefährlich (A: 20, 3W6+3 SP) variieren.

Die Alchemistengilde
Vor gut 100 Jahren war diese zentraler gelegen, aber ein fehlgeschlagenes Experiment führte zu einem Großfeuer und beschädigte die umliegenden Gebäude. Aus diesem Grund wurde die Alchemistengilde in die nordwestliche Ecke Terombergs verlegt und mit einer eigenen Mauer umgeben.

Vom “Gesinde” ist es ein 10-minütiger Fußmarsch bis zur Alchemistengilde in der äußersten linken Ecke der Tempelstraße.

In der Alchemistengilde

Die Alchemistengilde lässt sich nur durch den Verkaufsraum betreten. Dieser ist voller Regale mit Artefakten zu den unterschiedlichsten Preisen. Sie reichen von Heilzaubern auf Ringen, bis zu magischen Kriegsäxten. Die Charaktere werden sofort von einem sinitischen Verkäufer angesprochen und in ein Verkaufsgespräch verwickelt.

Averoo selbst ist nicht zu sprechen, es sei denn, die Charaktere geben einen guten Grund an (z. B. ein teures Spezialartefakt herstellen zu wollen) oder bestechen den Verkäufer. Dann werden sie zu ihm geführt. In Averoos einfach gehaltenem Arbeitszimmer wird der Moran mit Worten leugnen, dass er ein solches Artefakt erstellt hat, sich aber telepathisch mit der Magierin der Gruppe unterhalten. Dabei erzählt er, warum er die Amulette gemacht hat.

Die Entführung

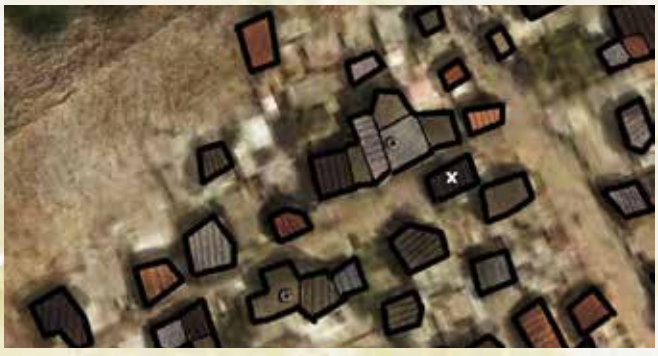
Sein geschätzter Gehilfe und Freund Taruu wurde entführt. Daraufhin hat man ihn gezwungen fünf sehr starke Artefakte herzustellen (eben jene für den Usuur). Diese enthalten Schild- und Teleportationszauber. In zwei Tagen erhält er einen neuen Auftrag und soll wieder Artefakte schmieden. Erst dann würde sein Gehilfe freigelassen werden.

Das telepathische Zwiegespräch

Averoo glaubt, dass er unter Beobachtung steht, daher die Heimlichtuerei. Er hat ein Artefakt mit einem Zauber hergestellt, mit dessen Hilfe man Taruu finden kann. Es ist ein Ring mit einer Perle, die umso heller wird, je näher man dem Gehilfen kommt. Die Perle ist dunkelblau, daher befindet sich der Entführte ein paar hundert Meter entfernt. Averoo bittet die Gruppe den Ring mitzunehmen und seinen Gehilfen zu retten. Wenn Taruu befreit und gesund zurückgekehrt ist, wird er den Charakteren helfen, seine Artefakte auszuschalten.

Die Befreiung

Der Weg führt in die Unterstadt, eine schmutzige Gegend mit verkommenen Hütten. Es gibt keine Kanalisation und keine ausgebauten Wege. Folgen die Charaktere der Perle auf dem Ring, kommen sie zu einer Hütte (mit „x“ gekennzeichnet).



Das Haus des Entführers

Der Vhoort hat mit Minkon Marik einen Kriminellen angeheuert, der sich auf Entführung und Raub spezialisiert hat. Minkon hat sein Haus entsprechend gesichert, damit es seine Feinde schwerer haben, ihn zu überwältigen.

Äußerlich wirkt das Haus unscheinbar. Die Tür ist verschlossen und das Fenster zugenagelt. Um die Tür oder das Fenster aufzubrechen, wird eine Gesamtstärkeprobe von 30 benötigt. Gelingt diese, bricht der Rahmen und die Tür oder das Fenster fällt in die Hütte hinein. Alternativ kann das Schloss der Tür auch geknackt werden (Einbrechen: erschwerte Probe -15). Wenn die Tür leise geöffnet wird und die Charaktere keinen Lärm machen, können sie Minkon überraschen.

Raum 1 – Gang

Der ein Meter breite Gang ist nur eine Fassade. Die östliche Tür führt direkt in eine Falle. Man gelangt nur über die gut gesicherte Geheimtür im Süden hinein. Suchen die Charaktere bewusst danach, können sie diese entdecken (Geheime Fertigkeiten: erschwerte Probe – 15 oder Wahrnehmung: schwere Probe – 25). Ansonsten bemerken sie die Tür nicht.

Raum 2 – Falle

Wird die Tür geöffnet, wird ein Schussmechanismus ausgelöst, der einen Pfeil in den Gang schießt (Gesamtangriff: 22, 2W6+2 SP). Der erste Charakter in der Reihe wird getroffen. Von hier kommt die Gruppe nicht weiter.

Raum 3 – Küche und Aufenthaltsraum

In dem Raum riecht es nach einer Mischung aus altem Bratfett und Rauch. Hier stehen ein Esstisch mit vier Stühlen, ein Arbeitstisch sowie ein Schrank mit Vorräten. Ein Eimer mit Wasser und ein schmaler Kamin vervollständigen die Einrichtung. Hier hält sich Minkon die meiste Zeit auf. Gelingt es der Gruppe leise einzudringen und die Falle von Raum 2 nicht auszulösen, wird er hier sein.

Raum 4 – Schlafraum

Der Schlafraum ist für vier Personen, da Minkon sich manchmal mit anderen Räubern verbündet, um Raubzüge durchzuführen. Dies ist dann ihr Unterschlupf. In den Kisten sind Kleider und Ausrüstungsgegenstände des Hausherrn. Von hier geht eine Leiter in den Keller.

Raum 5 – Vorraum

Der Kellerraum wurde für einen möglichen Überfall präpariert. Bemerkt Minkon die Gruppe, wird er sich hinter den Fässern verbergen und den ersten Gegner mit einer Armbrust beschießen. Weiterhin wird er das Licht im Keller löschen und sein Amulett mit Wärmesicht aktivieren.

Hier unten bekommt er Unterstützung von dem Vhoort, der ebenfalls ein solches Amulett trägt. Beide haben ähnliche Kampfwerte. Der Vhoort hält sich die meiste Zeit hier unten auf und bewacht seinen wertvollen Gefangenen.

Minkon Marik & Vhoort

Initiative	LP	Ausweichen	Zauberres.
11	28	3	7

Waffenfertigkeit	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	6	3	1W6	3
Langschwert	9	8	1W6+3	3
Armbrust (50m)	7	0	1W6+4	3

Besiegen die Charaktere Minkon und den Vhoort können sie die Tür zu Raum 6 öffnen.

Anmerkung für den Spielleiter
Mit dem Tod eines Vhoort strömt seine Energie in die Sphäre ein. Blaues Licht steigt aus dem Körper auf und fließt langsam in die Höhe, bis es sich zerstreut. Diese Energie stärkt die beteiligten Sphärenkinder in Form von Fertigkeitspunkten.

Raum 6 – Zelle

Hier wird Taruu festgehalten. Der junge Moran ist gefesselt und geknebelt. Er ist sehr dankbar, wenn er befreit wird.

Rückkehr zur Alchimistengilde

Bringen die Charaktere Taruu zu Averoo zurück, wird er der Gruppe helfen. Er nennt ihnen eine Art „wilde Auslösung" („Averoo Taruu"), mit der sie einen unberechenbaren Zauber auf den Amuletten aktivieren können. Dieser wurde heimlich vom Alchemisten auf die Artefakte gezaubert. Averoo empfiehlt dabei Abstand zu den Amuletten zu halten.

Zurück nach Sol Thu'ma

Rufen die Charakter „Averoo Taruu" in den Raum, werden alle Runen gleichzeitig ausgelöst und die Artefakte zerstören sich selbst. Ihr Gegner stirbt in einem verheerenden Feuerball. Der Schild ist aufgelöst und der Weg zu Raum 4 frei.

Raum 4 – Forschungsraum mit Datenkern

Um eine zentrale Datenstation in der Mitte sind mehrere Arbeitsplätze kreisförmig angeordnet. Hier hält der Usuur die Produktion am Leben. Dafür hat er den Bohrer und die Förderanlage mit Hilfe eines Rituals auf Usuur-Technologie umgewandelt. Aus diesem Grund ist der letzte der vermissten Ingenieure gefesselt an der Wand. Ihm wurden die Pulsadern an den Handgelenken geöffnet und ausbluten gelassen. Der Usuur ist durch die Auslösung der Amulette zu Asche verbrannt.

Anmerkung für den Spielleiter
Hier treffen die Charaktere das erste Mal auf die veränderte Technologie der Usuur. Sie unterscheidet sich sehr stark von jener auf Sol Thu'ma und ist selbst für einen Techniker nicht verständlich.

Das Ende

Die Gruppe kann den Datenkern sichern. Die Explosion hat den Zentralcomputer nicht beschädigt. Die Amulette sind vernichtet bzw. wirkungslos und der Vhoort wurde aufgehalten. Die Störung in Form des Ionensturm (Sol Thu'ma) und des Erdbebens (Valcreon) sind verschwunden. Der Pilot kann auf dem Asteroiden sicher landen und die Gruppe zurückbringen.

Der Usuur wurde getötet, aber die Kristallwolke schwebt immer noch über Teromberg.

Belohnung

Wenn die Gruppe auf Sol Thu'ma den Datenstick abliefert und von den Ereignissen auf der Raumstation erzählt, erhält sie von Korun die restlichen 1500 Lak.

Zum Dank für ihre Hilfe bei Taruus Befreiung, erhält die Gruppe auf Valcreon von Averoo kostenlos ein Artefakt nach Wunsch (z.B. einen Heil- oder Schildzauber).

Fertigkeitspunkte

Jede Erfahrung, die ein Charakter in einem Abenteuer gemacht hat, wird durch Fertigkeitspunkte ausgedrückt, die das Erhöhen bzw. das Neuerlernen von Fertigkeiten ermöglichen. Dies können allgemeine Punkte sein, die generell neue Erfahrungen eines Charakters widerspiegeln, aber auch beim Lösen der gestellten Aufgabe berücksichtigt werden. Spezielle Punkte werden verteilt, wenn ein Charakter eine Fertigkeit erfolgreich angewendet hat oder wenn er einen besonders schweren Fehlschlag erlitten hat. Die genauen Regeln dazu finden sich im Grundregelwerk.

SPHERECHILD

“Es war eine Syjar. Bei den Göttern. Ich wünschte ich wäre verrückt, aber ich habe sie gesehen. In ihrem wabernden Kleid. Das hagere Gesicht überzogen mit kränklich blasser Haut. Und ihre Augen. Rot leuchtend, wütend, gezeichnet vom Wahnsinn. Die Alten haben uns am Lagerfeuer die schaurigen Geschichten über das Kinder raubende Monster erzählt. Wenn das Märchen sind, was ist dann dort draußen?”

Dieses Introheft ist eine Einführung in das Rollenspiel Spherechild. Neben den Kurzregeln für den schnellen Einstieg, finden sich im Heft die Beschreibungen der Fantasy-Welt Valcreon und der SciFi-Welt Sol Thu’ma. Acht vorgefertigte Charaktere und ein Einstiegsabenteuer ermöglichen das sofortige Losspielen.