

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	4	Die Sphären	268
Regeln	9	Die Vhoort	269
Proben	9	Szenarioerschaffung	276
Eigenschaften	14	Die Saat	277
Fertigkeiten	15	Szenario - Countdown	280
Kampf	25	Charaktererschaffung	288
Ausprägungen von Waffen	32	Anhang	291
Weitere Kampfregeln	36	Aufgaben des Spielleiters	291
Weitere spielrelevante Regeln	38	Erschaffung eigener Sphären	291
Magie	43	Spherechild-Spielbogen	292
Kontakte	68	Stichwortverzeichnis	294
Charakterschwäche	70		
Abgeleitete Charakterwerte	70		
Das Sphärenkind	73		
Die Kräfte der Sphärenkinder	75		
Valcreon	79		
Die Sphäre Valcreon	80		
Wichtige geschichtliche Ereignisse	81		
Völker Valcreons	87		
Spielervölker Valcreons	98		
Professionen Valcreons	108		
Bestiarium Valcreons	118		
Die Waffenfertigkeiten Valcreons	132		
Weitere Regeln	139		
Die Götter Valcreons	149		
Hintergrund Valcreon	157		
Kampagne Valcreons	166		
Szenario - Das verfluchte Dorf	169		
Sol Thu'ma	177		
Die Sphäre Sol Thu'ma	179		
Wichtige geschichtliche Ereignisse der Neuzeit	182		
Völker Sol Thu'mas	186		
Weitere Information zu Sol Thu'ma	193		
Spielervölker Sol Thu'mas	198		
Professionen Sol Thu'mas	208		
Bestiarium Sol Thu'mas	214		
Die Waffenfertigkeiten Sol Thu'mas	221		
Weitere Regeln	227		
Handel, Geld und Organisationen	228		
Weitere Informationen	232		
Raumschiffe	243		
Hintergrund Sol Thu'ma	246		
Die Erben Raans	257		
Szenario - Totenstille	260		
Kampagne Sol Thu'mas	266		

EINFÜHRUNG

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 ohne Maschinen und Sprengpulver, aber deren Zauberer eine eigene, fantastische Welt erschaffen haben. 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 kaum noch vorhanden. Vieles ist 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 verwüstet 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 Sphärenchild-Spiel.

Manche Bereiche enthalten zusätzlich optionale Regeln, die Aspekte detaillierter abbilden (z.B. gezielte Treffer) oder eine Alternative zu vorhandenen Regeln bieten (z.B. Initiative).

Einen unendlichen Kosmos erschaffen

Sphärenchild 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 Abenteuer 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. Sphärenchild haucht dieser Vorstellung mehr Leben ein und hilft bei der Erschaffung, 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 vorstellbar, aber am Ende des Kapitels wird sie ein guter Spielercharakter 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, seine Schnelligkeit 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	
2	„Ugh!“
6	„Lesen? Ist mir zu schwer.“
10	„Die Abprüfung 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	0
Konstitution	9	0
Geschicklichkeit	17	+4
Charisma	9	0
Intelligenz	7	-1
Geistige Kraft	6	-2

Die positiven oder negativen Zahlen hinter den Eigenschaftswerten sind Boni oder Mali, für die damit verbundenen Fertigkeiten. Darauf gehen wir im nächsten Kapitel ein.



DIE FERTIGKEITEN EINES CHARAKTERS

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

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. Alle Fertigkeiten, mit Ausnahme der „Wahrnehmung“, sind von einer Eigenschaft abhängig. Auf dem Spielbogen ist diese Eigenschaft (abgekürzt) unter der Spalte „Abh.“ notiert. Es folgt der gelernte Wert („Wert“) und der Eigenschaftsbonus („+/-“), ein Modifikator in Abhängigkeit des Eigenschaftswerts. Die Addition beider ergibt den endgültigen Fertigkeitswert („Gesamt“).

Normale Fertigkeiten	Abh.	Wert	+/-	Gesamt
Wahrnehmung	-	7	-	7
Sinisch sprechen	IN	8	-1	7
Artistik	GE	8	+4	12
* Unwegsames Gelände +4	GE			16
Athletik	ST	5	0	5
Einbrechen	GE	12	+4	16
* Schlösser öffnen +4	GE			20
* Taschendiebstahl +4	GE			20
Geheime Fertigkeiten	CH	7	0	7
Heimlichkeit	GE	9	+4	13
* Verstecken +4	GE			17
Künstlerische Fertigkeiten	CH	4	0	4

Yarena beherrscht Wahrnehmung mit dem Wert von 7. Unter diese für Diebe wichtige Fertigkeit werden die Sinne Hören, Riechen, Schmecken, Sehen und Tasten zusammengefasst. Weiterhin spricht sie, weil sie zum Volk der Siniten gehört, ihre Heimatsprache Sinisch in Höhe ihrer Intelligenz (7).

Als Diebin ist sie eine hervorragende Artistin (Wert: 12). Alles, was Geschick, Gewandtheit oder Schnelligkeit erfordert, ist hierunter zusammengefasst. Sie kann jonglieren, riskante Sprünge wagen oder balancieren. Yarena hat in den Jahren gelernt sich leichtfüßig an Hindernissen vorbeizuschlängeln und auf der Flucht jede Lücke zu nutzen. Daher kommt Yarenas Ausprägung (markiert mit einem *) namens Unwegsames Gelände. Die stärkeabhängige Fertigkeit Athletik umfasst körperliche Aktivitäten wie Klettern, Springen oder Schwimmen. Sie ist darin nicht so gut, wie in Artistik, aber der Wert von 5 genügt zum Klettern. Ein Meister ihres Fachs ist Yarena beim Einbrechen. Damit kann sie Schwachstellen und Sicherungen an Gebäuden erkennen oder Schlösser knacken. Hierzu gehört das Stehlen von Wertgegenständen aus Kleidungs- oder Gepäckstücken. Nicht nur Yarenas Gesamtwert von 16 zeigt dieses Können, sondern auch ihre beiden Ausprägungen Schlösser öffnen und Taschendiebstahl, die ihr jeweils einen Bonus von +4 geben.

Mit dem Wert von 7 beherrscht Yarena die Grundlagen der 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.

Vervollständigt werden ihre Talente als Diebin durch Heimlichkeit, das sowohl Schleichen und Verstecken beinhaltet. Die Ausprägung Verstecken deutet auf eine weitere ihrer Begabung hin, dem Verbergen in den Schatten. Schließlich kann sie noch etwas schauspielern („Künstlerische Fertigkeiten“).

Waffenfertigkeiten

Auf allen Sphären kann ein Charakter Waffen erlernen. Jede wird wie eine Fertigkeit mit drei Werten behandelt: Die Angriffstärke 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	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	ST	2	2	1W6-4	0
Dolch	GE	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 (Attacke) und 5 (Parade) 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 Kunst 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.