

DIE JÜNGER KELGHUS

Willkommen zum zweiten Teil der Spherechild-Kampagne *Die Jünger Kelghus* mit dem Thema Reise. In diesem Band werden die Geschehnisse aus dem Grundregelwerk (GRW) und des ersten Kampagnenbandes aufgenommen.

HINTERGRUND

Die Vhoort beschenken den Kelghomen Gurend Gekis mit vier mächtigen magischen Artefakten und ließen es wie ein Geschenk des Gottes Kelghu aussehen. Diese stärken nicht nur die Macht der Kelgharen, sondern erzeugen schwerwiegende Störungen auf der Sphäre Valcreon. Sofort machte sich der Jünger Kelghus an die Pläne zur Eroberung des Fürstentums Gharyms, einem der schwächsten Fürstentümer innerhalb des sinitischen Reiches.

Mit der Übergabe der vier Artefakte an den Kelghomen, stehen die Kelgharen vor einer neuen Blütezeit. Drei Artefakte hat er an seine treuesten Jünger weitergegeben (siehe Spherechild-GRW - *Die Saat der Vhoort*). In diesem ersten Kampagnen-Teil treffen die Charaktere auf den Kelgharen-Assassinen Cerdar Curtorem, im Besitz des Dolchs des Attentäters.

Was bisher passierte

Die Charaktere entdeckten nahe dem Dorf Illicos einen Kelgharen-Unterschlupf mit einer geheimen Notiz über einen Putsch auf dem Empfang des Grafen Verstal. Dort sollte dieser mit seiner Familie von den Kelgharen getötet werden, was die Charaktere verhindern konnten. Dabei besiegten sie den Meisterassassinen Cerdar Curtorem und vernichteten das erste Artefakt der Vhoort – den Dolch des Attentäters.

Der Graf bringt die Gruppe zum Dank in seiner Residenz unter. Kaum hat sich die Gruppe von dessen Empfang und dem versuchten Putschversuch erholt, erhält eines der Sphärenkinder (oder alle) eine Vision.

Die Kampagne

Die Kelgharen überfallen einen Xehil-Tempel in der sinitischen Stadt Adirak und finden dort wichtige Unterlagen über mächtige Artefakte – die Amulette der Verschleierung (S. 4). Sie bringen die Notizen in ihr Versteck vor der Insel Cham zu ihrem Anführer, dem Kelgharen Ryssaz, der im Besitz des Stirnreifs der Maskerade ist.

Kommen die Charaktere in das Versteck, ist der Kelghare schon zu den Amuletten unterwegs. Ihm zu folgen, ist schwierig, weil die Abfahrt von der Insel durch ein Echo aufgehalten wird. Auf Sol Thu'ma begeben sich die dortigen Geschwister der Charaktere auf die Suche nach einem Gelehrten, der das Echo stoppen kann. Dazu müssen sie aber ein Rennen gewinnen und den Gelehrten aus einer Mine befreien. Erst dann ist die Fahrt für ihre Valcreon-Brüder wieder frei.

Diese folgen dann dem Kelgharen zu einem Tempel in die Kar-Region, einem gefährlichen Dschungelgebiet voller wilder Tiere und kriegerischer Stämme. Dort angekommen, treffen die Charaktere auf den Kelgharen, der die Amulette bergen will. Wird Ryssaz besiegt und die Fallen im Tempel überwunden, kann der Stirnreif in Sicherheit gebracht werden.

Das Umfeld des Abenteuers

Der Hauptteil der Kampagne spielt auf dem Meer und im Gebiet der Kar. Das anfängliche Abenteuer um die Reise nach Cham schließt an das Ende des ersten Kampagnenbands an.

Eine zusätzliche Störung

Um das Abenteuer zu verkomplizieren, ist ein Vhoort nach Valcreon gekommen, hat ein magisches Artefakt gestohlen und ist mit diesem nach Sol Thu'ma gesprungen. Durch die Transformation des Artefakts in die Technik versorgt es einen Fusionsreaktor mit unendlichem Wasserstoff. Mit dieser Technik könnte dem Vhoort eine Technikrevolution gelingen.

Der Vhoort befindet sich auf Sol Thu'ma. Sein Experiment blockiert das Weiterkommen der Gruppe auf Valcreon, daher ist ein Wechsel der Sphäre notwendig.

DIE REISE NACH CHAM

Hintergrund

Vor mehr als 200 Jahren fand der Xehil-Priester Jutharo acht Amulette von großer magischer Kraft. Sie enthielten einen Tarnzauber, durch den man heilige Stätten ohne Furcht vor göttlichen Sanktionen betreten konnte, selbst wenn man einem gegensätzlichen Glauben angehörte. Sogar Untote können sich die heiligen Gebäude des Xehil-Ordens wagen. Aus Angst vor möglichem Missbrauch versteckten die Priester die Amulette in einem Tempel auf dem Gebiet der Kar.

Vor einigen Tagen überfielen die Kelgharen einen Xehil-Tempel auf sinitischem Boden und folterten die Priester. Sie fanden geheime Aufzeichnungen, in denen Artefakte erwähnt wurden. Die Kelgharen empfinden diese Entdeckung als so bedeutend, dass sich einer ihrer Anführer, Ryssaz, persönlich um die Bergung der Amulette kümmert.

Details zum Kar-Gebiet

Die Kar sind in unzählige Stämme geteilt, die sich über deren ganzes Gebiet verteilen. Einen Anführer aller Kar gibt es nicht, da die Stämme untereinander verfeindet sind. Ihr Territorium ist ihnen heilig und kein Nicht-Kar darf ihren Boden betreten. Jeder Fremde wird angegriffen.

Hierzu gehört ebenfalls die Überwachung aus der Luft. Im Grenzgebiet zu den T'chk fliegen Braam-Patrouillen, die

einen Angriff aus der Luft sofort unterbinden. Die Region zwischen den Flüssen Mrkt und Kth'k ist umkämpft, obwohl die T'chk dort momentan die Oberhand haben.



DER EINSTIEG IN DIE ZWEITE KAMPAGNE

Die Vision

Das Abenteuer beginnt mit einer Vision. Der Charakter sieht einen Qwe mit zwei blutenden Dolchen in der Hand. Auf seiner Brust eingebrannt ist das Zeichen Kelghus, die Krallenhand. Er ist auf dem Weg zu einem Xehil-Tempel. Kurz bevor er diesen betritt, legt er ein sternförmiges Amulett um den Hals. Ein glänzender Schimmer umgibt ihn, der ihn unbehelligt in den Tempel gehen lässt. Das Amulett verwandelt sein Äußeres in einen sinitischen Xehil-Priester, sobald er die Schwelle zum Tempel übertritt. Die Xehil-Priester verneigen sich vor dem getarnten Qwe, als wäre er einer von ihnen.

Anmerkung für den Spielleiter

Diese Vision deutet auf die Amulette hin, die im Xehil-Tempel versteckt sind. Der Kelghare Ryssaz hat sich bereits auf die Suche begeben.

Unsanftes Wecken

Zwei Tage nach dem Fest sind die Charaktere noch immer Gäste des Grafen. Durch die Nachricht, dass ein naher Xehil-Tempel überfallen wurde, kommt der ganze Haushalt des Grafen Verstal kurz nach dem ereignisreichen Empfang schon wieder in Aufruhr. Es gab mehrere Tote. Verstal stellt eine Wachmannschaft zusammen und bittet die Gruppe mitzukommen.

Der Xehil-Tempel

Der prachtvolle Tempel ist entweiht worden. Im Gebetsraum wurden mit Blut Kelghu-Symbole an die Wand gemalt.

Neben dem Altar, in der Bibliothek und in den Unterkünften liegen insgesamt drei tote Xehil-Priester und zwei Ordenskrieger. Tote Kelgharen finden sich nirgends.

Alle Möbel und Einrichtungsgegenstände wurden zer schlagen. Die Leichen sind schlimm zugerichtet, viele Knochen sind gebrochen, die Gesichter sind kaum als solche zu erkennen.

Was passiert ist

Die wenigen überlebenden Kelgharen der Region schworen nach dem misslungenen Überfall beim Empfang des Grafen Rache. Als Ziel wählten sie den örtlichen Xehil-Orden, zu denen der Graf Verbindungen hat. Ihr Angriff war unüberlegt und brutal, aber trotzdem erfolgreich. Während sie die Räume nach Überlebenden durchsuchten, konnten sie einen Priester davon abhalten, die Aufzeichnungen über die Amulette der Verschleierung zu verbrennen.

Anmerkung für den Spielleiter

Der tote Priester liegt in der Bibliothek. Vor ihm eine Feuerschale, in der er das Buch verbrennen wollte. In seiner Hand hat er einen Fetzen Papier, auf dem aber nichts steht.

Die Kelgharen gaben das Buch an den Qwe Ryssaz weiter, der sich auf einer kleinen Insel vor Cham (im Ostmeer) versteckt

hielt. Dieser erkannte die Wichtigkeit dieses Funds sofort. Anstatt die Kelgharen in Adirak wegen ihrer unüberlegten Tat zu bestrafen, bestieg er ein Schiff und machte sich in der Nacht mit einigen Jüngern auf, die Amulette zu bergen.

Der Überlebende

Ein Priester hat überlebt. Bruder Irtmon hat sich in eine Nische in der Bibliothek gedrückt und einen Verwandlungszauber gesprochen, der ihn vor den Angreifern verborgen hat. Er schämt sich seiner Feigheit, hat aber dadurch die Kelgharen beobachten können, wie sie das Buch mit den Aufzeichnungen über die Amulette der Verschleierung gestohlen haben.

In den Aufzeichnungen ein Tempel irgendwo auf Valcreon beschrieben, in dem die Amulette versteckt sein sollen. Er hat aber keine Ahnung, wo das ist.

Bruder Irtmon hat ein Gespräch der Kelgharen mitgehört, die das Buch zu ihrem Anführer auf eine Insel vor Cham bringen wollen. Wo immer die Amulette jetzt sind, sind sie nicht mehr sicher. Das Versteck ist entdeckt worden.

Auf Bitte der Charaktere kann er ihnen etwa zu den magischen Artefakten sagen.

Die Amulette der Verschleierung

Wer ein Amulett trägt, ist gegen alle negativen Einflüsse göttlicher Kräfte immun. Weiterhin lässt sich mit einem Artefakt das Äußere des Trägers verändern, ohne dass diese Verwandlung magisch zu entdecken ist. Insgesamt existieren acht davon.

Das sternförmige, handgroße Amulett ist aus Silber und hat in der Mitte einen kleinen Kristall. Die Art der Magie und deren Ursprung sind unbekannt.

DER AUFTRAG

Nach dem Chaos bei dem Empfang und dem Überfall auf den Tempel bittet Graf Verstal die Charaktere sich um den Fall zu kümmern. Die Amulette dürfen nicht in den Besitz der Kelgharen gelangen. Die Gruppe soll, wenn möglich, die Artefakte bergen und in die Hände des Xehil-Ordens übergeben, damit diese erneut versteckt werden können. Für ihre Mühe bietet der Baron der Gruppe 20 Gold an.

SODENZ

Nach Sodenz

Bruder Irtmon ist ein herausragender Luftzauberer, der die Charaktere auf einer Wolke zum nächstgelegenen Hafen nach Sodenz bringen kann, was ihnen Zeit erspart. In der Stadt hat Graf Verstal Freunde, die ihm ein Schiff besorgen können. Deswegen reist auch der Adlige mit in die Wüstenstadt.

Anmerkung für den Spielleiter

Bruder Irtmon kann zwei Wolken mit einer Tragfähigkeit von jeweils 400 kg erschaffen. Er nutzt die natürlichen Winde, um sich fortzubewegen, manipuliert diese aber ebenfalls magisch, wenn sie nicht günstig stehen. Somit benötigen die Charaktere für die Reise von etwa 150 Kilometern nur vier Stunden.

Warum nicht direkt nach Cham?

Bruder Irtmon muss sich um die sterblichen Überreste seiner Mitbrüder kümmern und den Tempel von der Entweihung befreien. Außerdem ist nicht klar, wo genau sich die Kelgharen vor Cham befinden, daher ist ein Direktflug dorthin nicht sinnvoll, da der Weg mit den Luftzaubern zu lange sein würde.

Sodenz

Sodenz wird von einer heißen Wüste umschlossen. In der Region leben überwiegend nomadische Stämme. Die Ansiedlung selbst ist keine feste Stadt mit Kern, Vierteln und einem Zentrum, sondern mehr eine Ansammlung an Zelten, Hütten und einigen Häusern. Die etwa 8.000 Einwohner fassende Stadt wird von einer befestigten Mauer umgeben, die aber nur den inneren Kern umschließt. Hierzu gehört auch der Hafen.

Sodenz befindet sich in permanenter Umwälzung, da Zelte und Hütten ständig auf- und abgebaut werden. Es herrscht das Flair von einem großen Markt, da in der ganzen Stadt Waren angeboten werden und die Straßen von vielen fliegenden Händlern durchzogen werden.

Graf Verstals Geschäft

Vom Landeplatz am Xehil-Tempel geht Graf Verstal in das Wirtshaus *Sanddüne*, einer für Sodenz gut geführten Kneipe nahe des Hafens, in dem sich die besser situierten Händler und Kapitäne treffen. Trotz harter Verhandlungen schafft er es aber nicht eine Mannschaft und ein Schiff zu bekommen, obwohl er dafür einen überhöhten Preis bezahlen würde.

Erschwerend ist, dass niemand gerne nach Cham fährt, weil die Gegend einerseits voller Riffe und Untiefen ist, andererseits dort ein Piraten-Versteck vermutet wird.

Der Graf trifft mit dem Verwalter von Sodenz – Elparo Elono – eine Abmachung. Er kauft Kapitän Rupan Regos, der wegen einer Massenschlägerei ins Gefängnis geworfen wurde und seit dem kein Schiff mehr führen darf. Ihm an die Seite werden weitere Seeleute gestellt, die wegen kleinerer Vergehen in Sodenz einsitzen. Sollten sie sich als nützlich erweisen, wird Elparo die Haftstrafen aufheben, sobald sie wieder zurück sind. Die Unversehrtheit der Gruppe ist Bestandteil der Vereinbarung, obwohl die Charaktere keine Befehlsgewalt auf dem Schiff haben werden.



CHAM

INFORMATIONEN ÜBER CHAM

Die Inseln

Die nahezu vegetationslosen Insel Cham sind westlich viele kleinere Inseln vorgelagert. Im Osten sind mehrere aktive Vulkane, die in unregelmäßigen Abständen ausbrechen und ihre Asche kilometerweit in den Himmel speien. Um die Insel herum gibt es gefährliche Riffe und Klippen. Auf einer der vorgelagerten Inseln sollen die Kelgharen ihr Versteck haben.

Gerüchte über Cham

Wenn sich die Charaktere vor der Abfahrt über die Inseln informieren möchten, erfahren sie von unterschiedlichen Legenden und Erzählungen. Folgende (wahre und falsche) Gerüchte existieren über Cham:

- Die Fahrt nach Cham wird von unzähligen Unwettern begleitet. Die Region ist die gefährlichste auf ganz Valcreon (übertrieben/falsch)
- Um Cham herum gibt es keine Fische (falsch)
- Die Fische, welche bei Cham gefangen werden, sind giftig (falsch)
- Plötzlich ausbrechende Unterwasser-Vulkane haben schon manches Schiff spurlos verschwinden lassen (wahr)
- Cham wird von riesigen Seeungeheuern bewacht (falsch)
- In dieser Region fährt das Geisterschiff Roa Dano (wahr)
- Piraten treiben dort ihr Unwesen und entern kleinere Schiffe (wahr)
- Die T'chk-Armee hat diese Insel besetzt (falsch)
- Die kleinen Inseln vor Cham versinken regelmäßig im Meer (falsch)

Hintergrund

Die kleinen Inseln sind das perfekte Versteck für die Piraten. Leider war ihr letzter Überfall vor einigen Monaten wenig erfolgreich, weil sie ein Schiff mit vierzig Kelgharen angegriffen haben, welches sie für einen Handels-Transporter gehalten hatten. Die meisten Seeleute fanden den Tod. Einzig der Steuermann und der Magier der Piraten wurden am Leben gelassen, letzterer für den Fall einer magischen Sicherung.

Diese beiden führten die Kelgharen in ihr Versteck. Dort bekamen sie, was sie wollten. Einen sicheren Unterschlupf, um ihre weiteren Pläne zu verfolgen. Sie bemannten das Piratenschiff, um die Inseln zu bewachen. Einen Tag vor der Ankunft der Charaktere kam ihnen das T'chk-Handelsschiff Hglt Mng zu nahe, welches sie sofort enterten und versenkten. Doch nicht alle Seeleute der T'chk fanden den Tod.

Zusammenfassung des Abenteuers

Bei der Jagd nach den Kelgharen werden die Charaktere von einem mit einer Illusion verborgenem Schiff aufgebracht, bemannt mit Kelgharen, die alle in der Nähe befindlichen Schiffe angreifen. Durch einen Gefangenen an Bord erfahren sie vom Unterschlupf der Piraten. Schließlich müssen sie das Versteck suchen, die Kelgharen besiegen und die restlichen Gefangenen befreien. Im Unterschlupf finden sie die weiteren Pläne von Ryssaz, der sich bereits zum Gebiet der Kar aufgemacht hat.