

IMPRESSUM

Autor: Alexander Hartung

Abenteuertester: Maike Fuhrich
Andreas Hartel
Ralf Ludewig
Dirk Schlinke

Titelbild: Stefania Marinescu

Karten: Alexander Hartung

Grundrisse: Alexander Hartung

Satz & Layout: Alexander Hartung

Korrektorat: Maike Fuhrich
Andreas Hartel
Ralf Ludewig
Dirk Schlinke

Danksagung

Den Machern des Dreieich-Cons, die es uns jedes Jahr ermöglichen, Spherechild zu präsentieren sowie an Johannes Beichel und Marc Schwägler für die Motivation und den Schubs in die richtige Richtung.

Copyright

Copyright © 2024 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, fotomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Alexander Hartung.

Mehr Infos zu Spherechild unter www.spherechild.de.

INHALTSVERZEICHNIS

Die Schatzkarte	4
Die magischen Armbänder	14
Der Kampfstoff	20
Die lange Nacht	30
Die Fabrikhalle	36
Die Brücke	38

ABENTEUERBAND 1

Im Laufe der letzten Jahrzehnte habe ich viele Abenteuer geschrieben und Schauplätze umgesetzt. Einige davon haben den Weg in die offiziellen Spherechild-Veröffentlichungen gefunden. Andere wurden in Fanzines oder dem Internet veröffentlicht. Manche sind auch auf meiner Festplatte geblieben (warum auch immer). Einiges stammt auch von alten Editionen, die beim Upgrade auf die dritte Edition auf der Strecke geblieben sind.

Auch weil immer wieder Nachfragen zu mehr Abenteuer an mich getragen wurden, habe ich mich hingesezt und all diese Abenteuer gesammelt und überarbeitet. Die alten Szenarien habe ich auf die Regeln der dritten Edition angepasst, manche waren aber auch schon fertig geschrieben, so dass ich sie nur layouts mussten.

Ich war selbst überrascht wie viel Material dabei zusammengekommen ist, daher wird dieser erste Abenteuerband nicht der Letzte sein.

Die folgende Sammlung von Spherechild-Szenarien, spielt teilweise auf mehreren Sphären, teilweise nur auf einer.

Während die Kampagnenbände an die Abenteuer des Grundregelwerks anknüpfen und die Geschichte um die vier Kelgharen weitererzählen, sind die hier vorliegende Abenteuer und Ideen vom Metaplot losgelöst und können unabhängig davon gespielt werden. Diese sind im Einzelnen:

Die Schatzkarte

In diesem sphärenübergreifenden Abenteuer nutzt ein Vhoort seine Kräfte, um eine alte Schriftrolle aus Valcreon mit Computern aus Sol Thu'ma zu entschlüsseln. Diese zeigt den Weg zu einem Schatz. Der Vhoort hofft den Schatz schnell Einfluss und Macht auf Valcreon zu gewinnen, daher muss er unbedingt aufgehalten werden.

Die magischen Armbänder

Als eine Tarnfirma der Charaktere auf Icos überfallen wird, findet sich bei dem Attentäter ein magisches Armband, das offensichtlich von der Sphäre Valcreon stammt. Mit dem darauf gespeicherten Zauber können Wandler binnen eines Augenblicks als solche erkannt werden. Doch wie ist der Attentäter an dieses Artefakt gelangt?

Der Kampfstoff

Dieses Abenteuer spielt ausschließlich auf der Sphäre Icos, auf der es zu mehreren unerklärlichen Vorfällen kommt, bei denen unbedarfte Bürger zu Amokläufern werden. Da einer von ihnen ein Wandler war, müssen die Charaktere bei der Aufklärung helfen, ohne dass die Behörden etwas davon bemerken.

Die lange Nacht

Auf Valcreon müssen die Charaktere den Gelehrten Torgin Trao in seinem zu Hause beschützen, damit er am nächsten Tag einen wichtigen Vortrag an der Universität von Teromberg halten kann. Doch seine Feinde wollen das verhindern und haben eine Nacht Zeit, den Siniten zu töten.

Die Fabrikhalle

Dies ist kein Abenteuer, sondern die Beschreibung einer verlassenen Fabrikhalle, die sich als Handlungsort für die Sphären Sol Thu'ma oder Icos eignet.

Die Brücke

Die Brücke ist ein heimtückischer Hinterhalt von Räubern für die Sphäre Valcreon, die in jedes Reise-Abenteuer eingebaut werden kann.

DIE SCHATZKARTE

HINTERGRUND

Der Vhoort WS X1 setzt seine Kräfte ein, um eine alte Schriftrolle zu entschlüsseln, die in einem Museum auf Valcreon ausgestellt wird. Einige Gelehrte vermuten, dass die kryptischen Zeichen auf der Schriftrolle den Weg zu einem Schatz zeigen. Der Vhoort hofft, durch den Schatz schnell Einfluss und Macht auf Valcreon zu gewinnen.

Mit Hilfe eines Dieners transferiert der Vhoort die Karte nach Sol Thu'ma, wo er einen erfahrenen Kryptologen entführt, der den Code auf der Schriftrolle dechiffriert.

Nach der Entschlüsselung deutet der Text tatsächlich auf einen Schatz hin, der große Macht verleihen soll. Zurück auf Valcreon geht der Vhoort persönlich auf die Suche, um diesen zu bergen.

ABENTEUERBEGINN AUF VALCREON

Das Abenteuer beginnt in Seestadt, einem verschlafenen Nest im nördlichen Teil des sintitischen Reichs, direkt am Mondsee. Es kann aber in jeder anderen Stadt mit einem Museum spielen. Am Ende müssen die Charaktere aber in Seestadt sein.

Rekrutierung

Vielleicht hat sich das Können der Gruppe schon herumgesprochen. Möglicherweise ist einer der Charaktere auch mit dem Museumsdirektor oder seinem Assistenten bekannt. Vielleicht entdecken sie auch einen Aushang, bei dem um Hilfe bei der Aufklärung eines Diebstahls gebeten wird. Eine weitere Möglichkeit ist eine Vision.

Die Vision

Die Charaktere sehen eine Schriftrolle mit unverständlichen Schriftzeichen in den Händen einer unbekannten Person. Die Schriftrolle verschwindet dann aus den Händen, als wäre sie wegteleportiert worden. Einen Augenblick später kehrt sie aber zurück und verwandelt sich in den Händen in einen großen Haufen Gold.

Anmerkung für den Spielleiter

Dies ist ein Hinweis was passiert, wenn es dem Vhoort gelingt die Karte zu übersetzen und den Schatz zu finden.

Wie auch immer der Spielleiter die Gruppe in das Abenteuer bringen will, die Charaktere werden vom Museumsdirektor Forsek Farep beauftragt, dem Diebstahl nachzugehen, da die örtliche Stadtwache diesem kaum Zeit widmet, da gerade der große Markt stattfindet, welche die Stadtwache ständig auf Trab hält. Auch ist der Wert des gestohlenen Ausstellungsstücks gering.

Seestadt

Trotz seiner Größe mit kaum 10.000 Einwohnern ist Seestadt ein verschlafenes Nest. Die günstige Lage am Mondsee sorgt für ein stetiges Einkommen durch die Fischerei, das einen gewissen Wohlstand ermöglicht. Südlich der Stadt haben sich noch Bauern angesiedelt, die Ackerbau und Viehzucht betreiben, so dass sich die Bürger weitestgehend alleine versorgen können.

Es gibt wenig Sehenswertes in Seestadt, aber die Häuser sind gepflegt und die Straßen sauber. Es wird Wert auf Anstand und gutes Benehmen gelegt. Die Bürger arbeiten mit den Stadtwachen zusammen, so dass die Kriminalität auf einem niedrigen Niveau ist.



Begrüßung im Museum

Interessieren sich die Charaktere für den Fall, werden sie im Museum vom Direktor Forsek Farep begrüßt und über alles aufgeklärt. Forsek ist ein Gelehrter der Geschichte und leitet das Museum seit 10 Jahren. Er ist ein hagerer, hektischer Mann mit einer nasalen Stimme. Er ist spießig gekleidet, riecht zu stark nach Parfüm und reibt sich ständig nervös die Hände.

Was passiert ist

In der Nacht wurde der Nachtwächter des Museums niedergeschlagen und eine Schriftrolle gestohlen. Um diese Schriftrolle ranken sich einige Vermutungen. Einige Gelehrten vermuten, dass es sich um einen Text eines unbekannten Volkes handeln oder vermuten magische Formeln dahinter. Andere wiederum sind der Meinung, dass diese Schriftrolle einen Weg zu einem Schatz zeigt. Außer der Schriftrolle wurde nichts gestohlen, obwohl es im Museum einiges an Wert gibt.

Mögliche Belohnung

Den Charakteren wird eine Belohnung von jeweils 2 Gold in Aussicht gestellt. Der Museumsdirektor lässt sich noch bis auf 3 Gold hoch handeln.

Der Wärter

Nehmen die Charaktere den Auftrag an, führt der Museumsdirektor die Charaktere zu Arsel Anwig, der in dieser Nacht Wache hatte. Er hat sichtbar eine Platzwunde am Kopf, die aber gut versorgt ist. Etwas verstört, erzählt er den Charakteren, was passiert ist.

Arselt ist wie jede Nacht durch das Museum gelaufen und hat die Türen und Fenster kontrolliert. Als er in den Raum mit der Schriftrolle gekommen ist, hat er einen harten Schlag auf den Kopf bekommen und ist ohnmächtig geworden – bemerkt hatte er vorher niemanden. Dies war etwa um Mitternacht. Kurz vor Morgengrauen ist er dann erwacht und hat die zerstörte Vitrine gesehen.

Trotz großer Schmerzen hat er sofort die Stadtwache gerufen. Diese haben den Tatort besichtigt und den Direktor informiert, der nahe beim Museum wohnt. Die Stadtwache hat den Raum durchsucht aber keine Hinweise gefunden. Auch hat sie Arsel durchsucht, aber die Schriftrolle nicht bei ihm gefunden.

Arselt Anwig

Wenn die Charaktere den Museumsdirektor nach dem Wachmann fragen, wird er ihnen erklären, dass Arsel schon seit mehr als zwölf Jahren für ihn arbeitet. Er ist zwar nicht sonderlich intelligent aber immer zuverlässig gewesen.

Anmerkung für den Spielleiter

Der Wachmann wirkt verwirrt und unsicher. Er scheint noch unter den Auswirkungen des Schlages auf den Kopf zu leiden. Direktor Farep entlässt ihn nach Hause, da er Mitleid mit Arsel hat.

DAS MUSEUM

Das Museum ist ein zweistöckiges Gebäude mit unzähligen Ausstellungsstücken. Der größte Teil davon widmet sich der sinitischen Geschichte. Einige der Stücke sind auch von großem materiellem Wert, da diese aus Gold geschmiedet wurden. Daher ist das Museum in der Nacht gut verschlossen und verfügt über einen Nachtwächter. Weiterhin zieht die Stadtwache bei ihrer nächtlichen Patrouille immer am Museum vorbei.

Ins Museum kommt man über einen großen Haupteingang und einen Hinterausgang, deren Schlüssel nur Direktor Farep und der Nachtwächter haben. Alle Räume verfügen über große, vergitterte Fenster, welche von innen verriegelt werden können.

Der Tatort

Das Museum ist geschlossen. Die Glasvitrine, in welcher die Schriftrolle aufbewahrt wurde, ist zerschlagen. Diese war weder besonders gesichert, noch magisch geschützt. Die Schriftrolle gilt wegen ihrer Einzigartigkeit als unverkäuflich und wegen der unbekannten Schrift als nutzlos. Magische Eigenschaften hatte sie nicht.

Auf der anderen Seite des Raums ist ein offenes Fenster, dessen Gitter zur Seite gebogen sind. Durchsuchen die Charaktere den Raum genauer, finden sie hinter einer anderen Vitrine einen Holzknüppel. Alles deutet darauf hin, dass es dem Dieb gelungen sein muss, das verriegelte Fenster zu öffnen, die Gitterstäbe auseinanderzubiegen, den Wachmann niederzuschlagen und die Schriftrolle zu rauben.

Störung / Echo

In dem Raum, aus welchem die Schriftrolle gestohlen wurde, ist es ungewöhnlich warm, auch wenn die Fenster geöffnet werden. Momentan beträgt die Temperatur nur 28° Celsius, wobei sie im Freien unter 20° Celsius ist. Jeden Tag steigt diese aber um 2°, so dass schon bald das Museum zu einem unerträglichen Ort werden wird. Außerdem wird der Radius dieser Störung immer größer. Pro Tag erweitert er sich um 10 Meter, wird also auch bald auch die Stadt beeinträchtigen.

Dies könnte für die Charaktere ein erstes Indiz sein, dass vielleicht mehr als nur ein einfacher Raub hinter dieser Geschichte steckt. Tatsächlich handelt es sich um ein Echo von Sol Thu'ma, das erst verschwindet, wenn dort eine Entführung aufgeklärt wird und der dortige Vhoort-Diener getötet wurde.

Hintergrund

Der Wachmann ist von einem Vhoort beeinflusst worden, die Schriftrolle zu stehlen. Nachdem er den Tatort präpariert hat, hat er Glaskasten zerstört und die Schriftrolle in seiner Kleidung verborgen. Dafür hat er die Rollen-Halterung der Schriftrolle entfernt, das Futter seines Mantels aufgetrennt, das Papier hineingelegt und das Futter wieder zugenäht. Dies hat einer Durchsuchung standgehalten.

Danach hat Arsel einen Knüppel im Raum verborgen und seinen Hinterkopf mit Wucht gegen eine in der Nähe befindliche Vitrine gestoßen. Die Wunde war sehr schmerzhaft und blutete auch, ließ ihn aber nur kurz ohnmächtig werden. Schließlich ist der Wächter mit seiner blutenden Wunde zur Stadtwache gelaufen und hat von dem Raubüberfall berichtet. Die Stadtwache hat sich den Tatort zeigen lassen und den Museumsdirektor informiert.

In dieser Zeit konnte Arsel die Schriftrolle nach Hause bringen und verstecken.

VERDÄCHTIGUNGEN UND INDIZIEN

Diebesgilde?

Haben die Charaktere Verbindungen zu Unterwelt, können sie die Diebesgilde Seestads fragen, ob diese etwas mit dem Verschwinden der Schriftrolle zu tun hat. Jeder erfahrene Dieb wird plausibel erklären können, dass diese Schriftrolle zu auffällig und daher zu schwer verkäuflich ist, als dass sich ein Diebstahl lohnen würde. Die Unterwelt kann bei diesem Verbrechen ausgeschlossen werden.

Die Kopfwunde

Ist ein Charakter in Medizin erfahren (erschwerte Probe – 15), kann er erkennen, dass die Wunde am Kopf des Wachmanns von einem spitzen Gegenstand (der Kante einer Vitrine) kommt und nicht von dem Knüppel stammen kann.

Blut

An dem Knüppel befindet sich kein Blut und kann daher als Tatwaffe ausgeschlossen werden. Durchsuchen die Charaktere den Raum genauer, finden sie an einer Vitrine in der Nähe eine Stelle getrocknetes Bluts.

Die Rollen-Halterung im Kamin

Im Kamin des Wachraums finden sich die beiden Holzrollen, mit welchen man die Schriftrolle auf- und wieder abrollen kann. Der Dieb hat nur das Papier und nicht die ganze Rolle mitgenommen (um sie besser verstecken zu können).