



Norit, Grundlage. Licht/Schönheit/Hülle

Bewohner vorwiegend Vinar

Welt: Pha, 42 Städte, nächste Stadt: Nephath, bewohnt von Nub, geleitet von Isbei.

Stark wissenschaftlich orientiert, Währung: goldene und kupferne Münzen

Hoher technischer Level, basierend auf Kristall-Kommunikation.

Zeit: 17.634.542

Die Insel

1. Das Dorf

An einem freundlichen, warmen Morgen erwachen die Charaktere in ihren Betten. Sie haben gut geschlafen und draußen scheint die Sonne. Sie stehen auf, duschen, machen ihr Frühstück – was man an einem Morgen so alles tut, ehe man seinem Tagewerk nachgeht. Es ist ein völlig normaler Morgen, und jedes Gruppenmitglied hat etwas, mit dem es sich beschäftigt, das seinem Charakter entspricht. Entsprechend der Vorlieben und Fähigkeiten der Charaktere gibt es Werkstätten, Geschäfte oder andere Aufgaben die sie täglich verrichten.

Sie alle halten sich für **Menschen** und ihre äußere Gestalt entspricht der, die ihre Charaktere auf der Erde hätten (die Flügel von Dämonen und Engeln sind z.B. unsichtbar).

Die Gruppe befindet sich in einer kleinen Siedlung. Es sind drei Häuser, ein Geschäft, eventuelle Werkstätten, Gasthöfe oder was die Gruppe an Neigungen so mit sich bringt und ein kleiner Tempel mit verschiedenen (eher unspezifischen) Götterstatuen. In dem Geschäft ist immer das vorhanden, was die Charaktere brauchen: Nahrung, Kleidung, Werkzeuge, Geräte, verschiedene Materialien wie Holz, Metall und Stoffe. Diese kommen über Fließband aus einer **Klappe in der hinteren Wand des Geschäftes**. Gibt es jemanden, der oder die sich um das Geschäft kümmert, fährt das Fließband einfach in den Lagerraum, wo die Kisten auf Weiterverarbeitung warten, ansonsten packen Roboterarme und autonom fahrende Gabelstapler die Kisten weiter in Regale, aus denen sie dann genommen werden können. Die Wand hinter der Klappe ist etwa 2 Meter dick.

Die Gruppe wird aber misstrauisch reagieren, da sie nicht auf der ZUR ist und absolut keine Ahnung hat, wie sie hierher gekommen ist. Das Abenteuer verläuft auf zwei Ebenen:

Zum einen die Zeit in der die Gruppe einen Ausweg aus der Situation sucht (sofern sie nicht beschließen, dass es doch nett ist, wie es ist, und sie bleiben wollen, womit das Abenteuer beendet wäre, wenn nicht der Spielleitung gelingt zumindest Neugier zu wecken) und aus ihrem Gefängnis den Weg zur ZUR findet, zum anderen die Erinnerungen der Charaktere daran wie sie überhaupt in diese Situation gekommen sind.

In bestimmten Situationen werden Erinnerungen wach, die in dem Moment durchgespielt werden.

An dem Morgen, an dem sich die Charaktere bewusst werden, dass etwas nicht stimmt, also dem ersten durchgespielten Morgen, tauchen ganz **langsam aus dem Nebel Erinnerungen** daran auf, nicht immer in

Für lästige Aufgaben, wie putzen oder das Klo zu reparieren, gibt es kleine fliegende, schwarzglänzende, leicht spiegelnde Kugeln, aus deren Innerem sich Arme mit angebauten Werkzeugen ausklappen können. Diese Kugeln sind allgegenwärtig. Sie fliegen umher und kümmern sich um den lästigen Alltag.

Geldverkehr gibt es nicht, oder nur wenn es zu der Gruppe passt. In diesem Fall steht neben dem Geschäft ein Bankautomat, aus dem man mit Hilfe einer Karte und Nummer (die Charaktere kennen ihre Nummer), Geld abheben kann. Sie alle haben ausreichend Geld zur Verfügung um gut zu leben. **Insgesamt ist die Gruppe gut versorgt.**

Um die Häuser herum sind Gärten angelegt, ein kleiner Wald grenzt an die Gärten, der Rest ist weiter Park, bis man an das Ufer eines großen Wassers gelangt.

Das Wetter ist angenehm warm, die Sonne scheint, Regen ist selten. Dafür gibt es Bäche und kleine Tümpel.

Insgesamt ist dies offensichtlich ein freundlicher Ort.

dieser kleinen Siedlung gelebt zu haben. Sie sind hier, waren einmal woanders. Auf der ZUR, und dazwischen fehlt etwas. Dieser Stand ist recht schnell da – er entspricht ja auch dem Spielerwissen.

Nun stehen sie also auf einer Insel auf der es ihnen gut geht, mit einer Versorgungsmaschine und genug Beschäftigungsmöglichkeiten für alle. Sollte Ephraime bei der Gruppe sein, so ist sie mittlerweile im 6. Monat schwanger.

Es gibt **keinerlei Boote** auf der Insel, aber Holz und Werkzeuge kann man im Geschäft bekommen. Aber nur in Paketen, die eine Größe von 1,5m. x 1,5m. x 1,5m nicht überschreiten. So groß sind die ankommenden Pakete. Nun ist die Frage, ob die Charaktere die passenden Fähigkeiten auch haben, also z.B. Boote bauen und steuern können.

Die Kanalisation führt ins Meer. Die Wasserleitungen führen zu einem Süßwasserreservoir unter der Erde.

Es ist leicht möglich, die überall herumschwirrenden **Kugeln** zu untersuchen. Sie lassen sich einfach fangen, und öffnen. In den Kugeln befinden sich eingeklappte Arme, Drähte und kleinen farbige Kristalle. Nimmt man die Kugel auseinander und setzt sie genau wieder

zusammen, so fliegt sie auch wieder und funktioniert tadellos. Ganz im Inneren der Kugel befindet sich eine kleine spiegelnde Kugel, an die einige Drähte angeschlossen sind. Diese überträgt das Bild der Kugel. Allerdings wird die Gruppe diese Funktion nicht so leicht erkennen.

Eine weiteren Besonderheit ist die **Klappe** in der Wand des Geschäftes. Hier kommt etwas raus, das muss irgendwo her kommen. Die Pakete haben die Ausmaße von 1,5 Metern in jede Richtung, so groß ist dann etwa auch die Klappe.

Die Wand einzureißen erweist sich als schwierig. Man kann die hölzerne Verkleidung abreißen, darunter kommt Zentimeterdicker Stahl zum Vorschein. Diesen zu zerstören braucht schon so etwas wie Schneidbrenner.

Allerdings kann man natürlich durch die Klappe klettern. Dahinter liegt ein **enger Aufzug mit den Maßen von 1,5 Metern im Kubik**. Das bietet Platz für zwei bis drei Personen, die sich hinhocken.

Es gibt zwei Wege von der Insel. Über das Wasser und durch den Aufzug in der hinteren Wand des Geschäftes.

2. Über das Wasser

Das erste Hindernis über Wasser besteht darin, dass es einfach keine Boote auf der Insel gibt. Die Charaktere haben Holz und Werkzeug aller Art, aber nicht ein Boot und auch keinen Plan ein Boot zu bauen. Was sie nicht selbst wissen, können sie hier nicht erfahren. Sollten sie ein Boot bauen, erfordert dies einen Wurf auf Materie + Handwerk mit einer Schwierigkeit von 8 für ein einfaches Floss bis 10 für ein Seetüchtiges Schiff. Es sind 5 Erfolge notwendig, die auch gesammelt werden können.

Um nun das Boot von der Insel aus über das Wasser an Land zu bringen ist zuerst ein Wurf auf Verstand+Fahrzeuge notwendig. Die Schwierigkeit richtet sich nach der Qualität des Bootes. Sie beträgt 18-Schwierigkeit beim Bootsbau.

Die Anzahl der Erfolge bekommen die Charaktere nun auf seine weiteren Körperwürfe hinzu. (Vorausgesetzt, sie halten sich von nun an die Anweisungen des Charakters, der den Wurf auf Verstand + Fahrzeug führen ausgeführt hat, ansonsten wird ein eigener Wurf

notwendig).

Nun braucht die Besatzung 10 Erfolge auf Körper + Fahrzeuge führen, Schwierigkeit 18-Schwierigkeit beim Bootsbau. Kann ein Charakter mit Booten umgehen, so verringert sich die Schwierigkeit für diese Charakter um 2. Kann er mit genau diesem Bootstyp umgehen, so sinkt sie um einen weiteren Punkt.

Der Wurf kann wiederholt werden. Sinkt die Anzahl der Erfolge (durch Patzer) unter 0, kentert das Schiff, und sie werden an die Insel gespült. Jeder Patzer bedeutet eine gefährliche Situation, z. B. Durch eine Welle, die das Boot zum Schaukeln bringt, oder starke Abweichungen vom Kurs.

Nach jedem Wurf auf Körper + Fahrzeuge führen erfolgt ein Wurf auf Raum+Orientierung, Schwierigkeit 6+Anzahl der bisherigen Würfe auf Raum + Orientierung, der entscheidet, ob die Charaktere noch auf dem richtigen Weg sind. Erfolge -3 auf diesen Wurf werden zu dem letzten Körper-Wurf

hinzuaddiert. Dies gilt auch für negative Ergebnisse. Das Ergebnis kann aber nicht mehr als den letzten Wurf zunichte machen.

Ist das Ergebnis der gesammelten Körperwürfe z.B. 3 und das Ergebnis des Orientierungswurfes 2 so kam die Gruppe mit diesem Wurf auf $3 + (2-3) = 3-1 = 2$. War das Ergebnis der gesammelten Körperwürfe 2 und das Ergebnis des Orientierungswurfes 0, so ergibt das: $2 + (0-3) = 2-3 = -1$, es wird aber nur eine 0 angerechnet. Bei 10 Erfolgen erreicht die Gruppe ein sandiges Ufer.

Sie stehen in einer **riesigen Höhle, unter eine Kuppel** über die sanft Wolken gleiten. Von hier ist erkennbar, dass es sich um holografische Bilder handelt. Die Wand steigt anfangs sanft, dann steiler an um sich weit oben nach innen zu wölben. Gehen die Charaktere eine Weile die Wand entlang, kommen sie an eine **Tür in der Wand**. Neben der Tür befindet sich eine **hellgraue Fläche mit zwei bläulich schimmernden Kristallen** darauf. Der eine ist fest, der anderen beweglich. Beide Kristalle ruhen nebeneinander. Auf der Fläche sind übereinander Markierungen angebracht. Die meisten sind dunkelgrau, nur eine leuchtet blau. Wenn man den beweglichen Kristall auf die Höhe der

blauen Markierung bringt, so setzt sich kurze Zeit später der andere Kristall ebenfalls in Bewegung und erreicht schließlich ebenfalls die blaue Markierung. Die Tür öffnet sich und die Gruppe blickt in einen recht konventionell wirkenden geschlossenen Fahrstuhl. Auch hier befindet sich eine hellgraue Fläche mit schwarzen Markierungen an der Wand, und ein blauer Kristall kann auf der Fläche hoch und runter geschoben werden. Die Gruppe kann entscheiden wo sie hin will.

Wo auch immer sie sich hinwenden, sie haben ihren ersten **Erinnerungsflash**:

Ihr schwebt, könnt aber nicht klar denken. Etwas hält euch fest, so dass ihr euch nicht bewegen könnt. Es ist wie ein Traum unwirklich. Ihr bewegt euch durch einen Tunnel, dann seht ihr helles, warmes Licht. Ihr werdet in Betten gelegt, dann verschwimmt alles, ihr verliert das Bewußtsein, bis ihr erwacht und euch nur daran erinnern könnt hier gelebt zu haben, in dem Dorf, dass ihr kennt.

Nach unten gelangt die Gruppe in die unterirdische Anlage welche ihr Dorf (und noch einige mehr solcher Dörfer) steuert. Nach oben geht es in die Stadt Nephth.

3. Durch die Wand

Klettern zwei oder drei Charaktere durch die Klappe in der hinteren Wand des Geschäftes und schließen die Klappe, so spüren sie, wie die Fahrt abwärts geht, dann bremst der Aufzug, und die Klappe öffnet sich. Dies ist ein Automatismus. Befindet sich etwas Neues in dem Aufzug, so bewegt er sich bei geschlossener Klappe. Sie sehen in eine **riesige Halle mit Fließbändern**, Werkbänken und Roboterarmen, die verschiedenste Produkte bewegen, hin und her transportieren, montieren oder auch reparieren. Die Fließbänder führen quer durch die Halle, zu verschiedenen Aufzügen, wie der aus dem sie nun klettern. Menschen, oder andere Lebensformen, sind hier nicht zu sehen. Direkt neben dem Aufzug befinden sich die Bedienelemente für den Aufzug. Es handelt sich um eine etwa 5x20 cm große **hellgraue Fläche**, die leicht

schräg neben dem Aufzug angebracht ist. Ein blauer **Kristall** hängt am unteren Ende der Fläche. Bewegt man ihn, bewegt sich auch der Aufzug nach oben, bzw. in die Richtung, in die man den Kristall bewegt. Nach und nach können die Charaktere runterkommen, um sich in der Halle umzusehen. Nun befindet sich die Gruppe in der Fabrikations- und Verteilungshalle einer unterirdischen Anlage.

Hier haben sie ihren ersten Erinnerungsflash.

Ihr schwebt, könnt aber nicht klar denken. Etwas hält euch fest, so dass ihr euch nicht bewegen könnt. Es ist wie ein Traum unwirklich. Ihr bewegt euch durch einen Tunnel, dann seht ihr helles, warmes Licht. Ihr werdet in Betten gelegt, dann verschwimmt alles, ihr verliert das Bewußtsein, bis ihr erwacht und euch nur daran erinnern könnt hier gelebt zu haben.

4. Die Anlage

Nun befindet sich die Gruppe in der unterirdischen Anlage, von der aus das Dorf versorgt wird in dem sie erwacht sind. Von dieser Anlage werden weitere Dörfer versorgt, und es werden Filmaufnahmen von der Anlage in ein Filmnetz abgegeben. (Siehe Plan)

1) Lager- und Fabrikationshalle mit Zugängen zu dem Dorf. Hier können die Charaktere feststellen, dass ihr Essen mit einem leichten Beruhigungsmittel versehen wurde. In einem der Abgabeschläuche hat sich eine Verdickung gebildet, weshalb die Droge in ihrem Essen herabgesetzt wurde.

Die Halle ist vollgestellt mit Fabrikationsanlagen und Fließbändern, die verschiedenste Waren und Gegenstände herstellen und von einem Ort der Halle zu einem anderen bringen. Die Halle ist riesig und unübersichtlich. Überall befinden sich graue Flächen mit roten, grünen und gelben Kristallen, die man bewegen kann. Allerdings haben solche Bewegungen zur Folge, dass sich irgendwo irgendwelche Einstellungen ändern und Maschinen langsamer, schneller oder einfach anders produzieren. Das kann an einigen Stellen zu Engpässen, an anderen zur Überfüllung führen und insgesamt einiges an Chaos anrichten.

Vor allem aber wird es die Vinar alarmieren, die für die Wartung der Halle zuständig sind.

2) Steuerung der Himmel und Dorfanlagen Diese Halle ist weniger groß als die Fabrikationshalle, und deutlich übersichtlicher. In der Mitte schweben über einem Podest drei Ringe, welche sich unablässig umeinander drehen. Um diese Ringe herum befinden sich verschiedenste Apparate über denen holografische Darstellungen schweben. Einiger der Darstellungen zeigen Symbole, Buchstaben und Zahlen, andere Bilder. Teils sind es Bilder von einer feststehenden Kamera aus, teils bewegt sich die Kamera durch das Dorf. In jeder der Siedlungen kann die Gruppe die kleinen schwarzen Kugeln sehen, die überall umherfliegen.

Neben dem Dorf, das die Gruppe verlassen hat, sind es Bilder von ganz unterschiedlichen Arten von Siedlungen:

Eine Raumstation mit goldenen Streifen an den Wänden. Alles ist aus Metall und sehr schlanke Menschen mit synthetisch wirkenden Haaren in Kleidung aus

seltsamen, sehr glatten Stoffen gehen dort umher.

Eine Art riesiges blaues Spinnennetz aus dessen Fäden Blätter wachsen, in dem überdimensionale Käfer um eine riesige sich mechanisch bewegende Spinnenfigur krabbeln.

Ein leerstehendes Dorf mit 5 Gebäuden im Rohzustand, von dem es nur einige Bilder gibt. Die meisten sind Standbilder, aber offensichtlich gibt es auch hier einige fliegende Kameras.

Die weiteren Siedlungen sind:

- Ein Dorf in einer Eiswüste in der die goldenen Affen von Mictlan leben,
- Eines mit Bewohner von Tiron,
- Eines mit den Zwergen von Mictlan,
- Eines mit riesigen Käfern, aus dem Zeitnetz.
- Ein sechstes Dorf steht noch leer: 5 Gebäude stehen als Rohbauten auf einer umspülten Insel.

Im Raum verteilt stehen Podest mit glatten Wänden, an denen Kristalle in den verschiedensten Farben zu kleben scheinen. Diese sind die Bedienungselemente der Computeranlagen die die Anlage steuern.

In den Computeranlagen befinden sich auch verschiedenste Aufzeichnungen zu der Anlage.

Mit drei Erfolgen auf Verstand + Computer, Schwierigkeit 9 kann die Gruppe die Anlage soweit benutzen, dass diese Aufzeichnungen findet. Jeder weitere Wurf kostet 10 Minuten Zeit. Um von hier aus wirklich einzugreifen und z.B. Kameras zu steuern, die Produktion zu beeinflussen oder das System herunter zu fahren (oder worauf RPG-Gruppen noch so kommen) sind 5-10 Erfolge bei einer Schwierigkeit von 9 notwendig. Mit einem Erfolg auf Verstand + Recherche Schwierigkeit 7 kann die Gruppe herausfinden wo die ZuR steht. Sie konnte nicht bewegt werden und steht daher noch an dem Ort, an dem sie gelandet ist. Wo dieser Ort ist, ist nicht verzeichnet.

Überall im Raum gehen kleine kupferfarbene Vinar umher, die die Anlagen kontrollieren und bedienen. Sie sind Menschenähnlich, aber nicht größer als 1,20, in schwarzer und blauer Kleidung mit festen, glatten Helmen auf dem Kopf. Ihre Haut ist kupferrot und glitzert leicht, strahlt aber nicht.

Auf das Erscheinen von Charakteren reagieren sie mit verhaltener Panik. Sie bleiben ruhig, sind aber vorsichtig und alarmieren die Sicherheitskugeln in dem sie einen hellroten Kristall entfernen. Diese Kristalle sind überall im Raum verteilt.

3) Die Untersuchungsräume

gibt es zu jedem Dorf. Hier befinden sich verschiedene Analyse- und Untersuchungsgeräte, die ebenso fremdartig scheinen, wie die Computeranlagen. Etwa einen Meter über dem Boden schweben antrazithfarbene Ringe, die als eine Art Liegefläche dienen können. Man schiebt einen Ring unter den Kopf, den anderen unter die Füße, und es bildet sich ein Feld, auf dem man gut liegen kann. Das Feld hat dabei eine lähmende Wirkung. Es ist der Einsatz eines Willenspunktes um die Kraffanstrengung zu beginnen, und dann müssen 8 Erfolge auf Natur-Akrobatik Schwierigkeit 9 erzielt werden, um sie aus dem Feld zu befreien. Jeder Wurf dauert 3 Minuten und erfordert einen weiteren Willenspunkt.

Dazu kommt, dass die Befreiung dem Körper schadet. Es folgt ein Schadenswurf mit 6 Würfeln auf eine Schwierigkeit von 7, gegen den der normale Rettungswurf auf Leben gemacht wird. Nimmt das Opfer Schaden, so blutet es, je nach Schadenshöhe, aus Mund, Nase, Augen, Ohren und den Poren der Haut.

Von außen können die Ringe einfach gelöst werden, in dem man sie berührt und wegnimmt. Dann bricht aber das Feld zusammen und das Opfer fällt einfach auf den Boden. Die Ringe können aber auch bewegt und, z.B. zu Boden gedrückt werden.

Hier können auch neue Charaktere eingeführt werden.

Die Anlage ist nicht gut bewacht, da die Vinar auf die Drogen und die Unausweichlichkeit der Situation vertrauen. Hin und wieder sieht die Gruppe rote Kugeln mit schwarzen Punkten auf der Stelle schweben, diese scheinen aber Inaktiv zu sein. An verschiedenen Orten kann Alarm ausgelöst werden. Dieser ruft die Sicherheitskugeln, welche die Gruppe angreifen.

Der Charakter liegt als Versuchsobjekt, noch benommen, auf zwei Ringen und wird von der Gruppe befreit und mitgenommen.

Neben den Ringen befinden sich verschiedene schwarze, rote und blaue Kugeln im Raum, die zur Untersuchung und für verschiedene Tätigkeiten eingesetzt werden. Sie filmen und verfügen über Greifarme an denen sich verschiedene Geräte befinden. So können sie ihr auf den Ringen gefesselt Opfer sorgfältig und eingehend untersuchen.

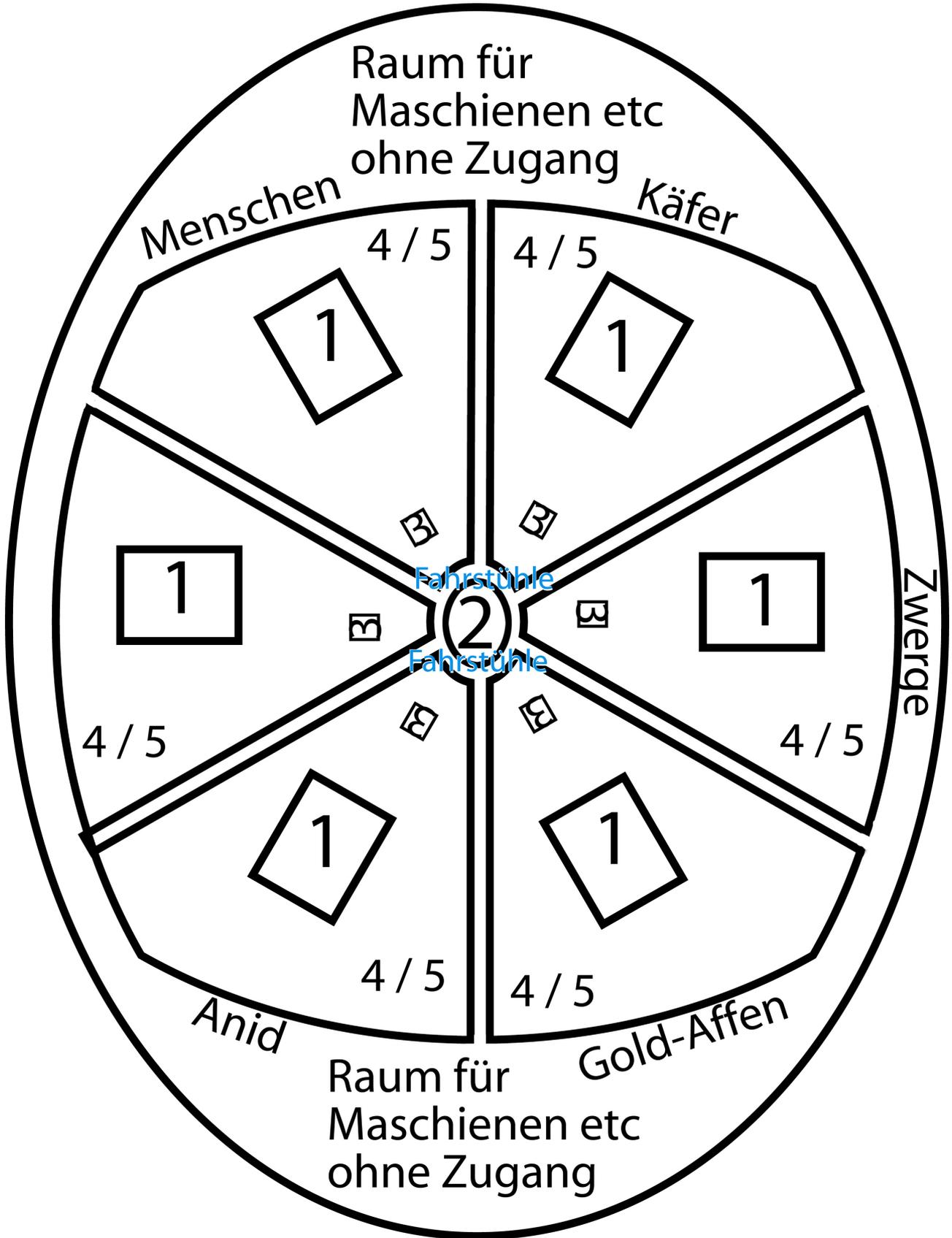
An den Wänden befinden sich Paneele mit farbigen, verschiebbaren, Kristallen und bunten Lichtern und Bildschirmen, die zeigen, was die Kugeln im Raum aufnehmen.

Vinar befinden sich nicht im Raum. Die Untersuchungen werden automatisch durchgeführt.

4) Sanitäräume der Angestellten der Anlage. Sie befinden sich überall in der Anlage, und sind nicht anders aufgebaut, als es auf der Erde üblich ist. Allerdings sind sie nicht nach Geschlecht getrennt.

5) Schlafräume die ebenfalls überall in der Anlage verteilt sind. In kleinen Räumen stehen jeweils ein Bett, ein Tisch mit Stuhl und ein Regal. Das Bettzeug besteht aus flachen Kissen und dünnen, glatten Decken. In einigen Räumen befinden sich einzelne Gegenstände, wie Bücher, Pads oder Bilder. In den Regalen stehen schmale Krüge mit farbiger Flüssigkeit und Teller mit kleinen bunten Würfeln.

Überall in der Anlage verteilt liegen **einfache Lagerräume** in denen alles mögliche aufbewahrt wird, z.B. verschiedene Arten von Kugeln. Teils werden Kugel, Decken und Nahrung auch in den Gängen, auf Regalen oder auch auf dem Boden gelagert.



An verschiedenen Orten der Anlage haben die Charaktere verschiedenen Erinnerungsflashes.

Der zweite Erinnerungs-Flash.

Die Charaktere liegen in der Luft. Etwas drückt unangenehm in ihrem Kopf und läßt keinen klaren Gedanken zu, sie können nur beobachten, wie sie durch Gänge gleiten wie in einem Traum, in dem sie fliegen können. Um sie herum verschwimmen Farben. Grün, dann blau, gelb und rot.

Sie erreichen eine Raum der ihnen vage bekannt vorkommt. Kugeln fliegen durch diesen Raum. Die Kugeln wirken bedrohlich, aber es kann sich eh kein Charakter irgendwie bewegen.

An den anderen können sie erkennen, das an ihren Nacken kleine goldfarbene Kugeln befestigt sind.

Die silbernen Kugeln kommen angefliegen, strecken Greifarme aus und entfernen die Kleidung der Gruppe. Danach beginnen sie zu scannen, zu piksen und Abstriche zu nehmen.

Nach einer unbestimmbaren, endlos scheinenden Zeit schweben endet die Untersuchung. Die Charaktere werden in Nachthemden und Schlafanzüge gehüllt und kleine Stangen in die Kugeln eingeführt. Der Druck wird zum Schmerz, wird unerträglich, dann verlieren sie die Besinnung.

Der dritte Erinnerungs-Flash.

Ihr steht in einem Raum. In der Mitte schweben über einem Podest drei Ringe, welche sich unablässig umeinander drehen. Um diese Ringe herum befinden sich verschiedenste Apparate über denen holografische Darstellungen schweben. Einiger der Darstellungen zeigen Symbole, Buchstaben und Zahlen, andere Bilder. Ihr seht große Darstellungen von Käfern die in einem riesigen Spinnennetz auf blauen Fäden klettern, an denen verschiedene Ranken und Blätter wachsen. Ein anderes Bild, das sie erkennen können, zeigt eine Art Festung im Gebirge. Eine Gruppe die stark an tolkiensche Zwerge erinnert, steht zusammen auf einem Platz inmitten der Feste und unterhält sich. Sie tragen Rüstungen und Äxte bei sich, wirken ansonsten aber ruhig und friedlich.

Vor diesen Holografien stehen kleine, rundliche Wesen in schwarzer und blauer Kleidung mit festen, glatten Helmen auf dem Kopf. Ihre Haut ist kupferrot und glit-

zert leicht, strahlt aber nicht. Verwundert blicken sie die Gruppe an, dann einander, dann greift einer von ihnen nach einem hellroten Kristall und nimmt ihn an sich. Kugeln kommen angefliegen, ehe ihr begreift, spürt ihr Schmerzen. Danach verschwimmt alles.

Der vierte Erinnerungs-Flash.

Die Charaktere fliehen durch ihnen unbekannte Gänge. Die Wände sind silbriggrau, mit grünen Streifen die waagrecht zum Boden verlaufen. Boden und Wände sind aus Metall. Sie fliehen vor etwas kaltem, tödlichem, das sie bis hierhin verfolgt. Als sie um eine Ecke biegen, sehen sie auch, was es ist: Rote Kugeln mit schwarzen Punkte, aus denen eine Art Laserstrahl schießt, der an Boden und Wänden Funken schlägt. Bei sich haben sie drei solcher Kugeln. Sie nehmen die Kugeln, richten sie auf die Angreifer und feuern ähnliche Schüsse ab. Treffen sie eine der Kugeln, so weicht diese kurz zurück und unterbricht das Schießen. Sie müssen umdrehen und in die andere Richtung fliehen, doch auch dort treffen sie immer wieder auf diese Wesen. Versuche auf sie mit herkömmlichen Waffen zu schießen zeigen keine Wirkung; Kugeln prallen ab. Eine Weile jagen sie die Gruppe durch die Gänge, bis vor eine Tür. In der Zwischenzeit hat die Farbe an den Wänden zu blau gewechselt.

Die Tür liegt im Gang, und ist der einzige Ausweg. Von links und von rechts kommen die roten Kugeln. Nur ist die Tür verschlossen.

Neben der Tür befindet sich ein Kasten. Es ist leicht die Verkleidung abzureissen und das Innenleben zu untersuchen. Kristalle müssen verschoben werden.

*Hierfür gibt es ein **Rätsel** (Siehe Anhang). Es sind 5x5 Plätze frei, auf denen 24 kleine farbige Quadrate liegen. Die Mitte ist frei. Wenn man drei Quadrate in eine Reihe legt, verschwinden sie. Ziel ist es alle Quadrate verschwinden zu lassen. Je Runde sind drei Züge möglich. In der Zeit müssen andere Charaktere die Kugeln aufhalten.*

Das funktioniert auch (trotzdem auf jeden Fall würfeln, das erhöht die Spannung) und die Tür öffnet sich.

Der fünfte Erinnerungs-Flash.

Sie bewegen sich durch helle, offene Räume in geradezu strahlenden Farben mit sich bewegenden Bildern an den Wänden. Als schwebten sie auf einer Wolke durch den Gänge. Es ist nicht zu sehen, was sie in der Luft hält, aber sie schweben gerade liegend auf der Luft wie auf einer Liege.

Es geht zu einer Nische, deren Boden sich, nachdem die Charaktere und die sie begleitenden Wesen sich alle in der Nische befinden, hinunter fährt. Durch einen goldenglänzenden Schleier hindurch können die Charaktere anfangs noch die Stockwerke erkennen, dann sind sie in einem grauen nach unten führenden Schacht. Nach wenigen Minuten stoppt die Fahrt, der Schleier senkt sich und sie gleiten in einen langen Gang. Links und rechts sehen sie goldene Streifen an der Wand, dann biegen sie ab und die Streifen werden hellrot und dann dunkelrot.

Hier stoppt die Gruppe, eine Tür öffnet sich. Sie kommen in einen Raum der angefüllt ist mit Appraten und Geräten, die völlig fremdartig sind. Die Charaktere werden in die Mitte des Raumes gebracht und dort postiert.

Die Charaktere werden diese Situation nicht klaglos hinnehmen, sondern sich irgendwie wehren (sollte kein Charakter eine Idee haben, versagt wohl bei einem von ihnen die Lähmungsdroge und er kann sich plötzlich wieder bewegen). Sollten sie Ideen haben, werden diese nun aufgegriffen. Etwas gelingt und sie kommen frei. Es gelingt die Wesen zu überrumpeln, welche sie gefangen halten und aus dem Raum zu fliehen. Nun stehen sie in dem Gang und müssen sich für eine Richtung entscheiden.

Es ist egal wohin sie laufen, sie treffen auf weitere fliegende Kugeln. Nur sind diese rot mit schwarzen Punkten, aus denen helle Strahlen schießen. Wer von den Strahlen getroffen wird, ist gelähmt. Anfangs treffen die Strahlen aber nicht die Charaktere, sondern Boden und Wänden, was zu hellen Funken und kleinen Explosionen führt.

Die Kugeln treiben sie zurück in einen Seitengang. Hier können sie entkommen, wenn sie den Gang entlang fliehen. Hinter sich hören sie die Schüsse der Kugeln, die aber langsamer sind als rennenden Menschen, vor sich sehen sie den freien Gang. Allerdings kommen bald aus Seitengängen und Türen weitere Kugeln, egal wohin die Charaktere fliehen. So erreichen sie eine Tür, laufen hindurch und finden sich in einen Raum mit zweitem Ausgang wieder. Hier werden offensichtlich die roten Kugeln gelagert, zumindest befindet sich eine Reihe von ihnen in Warteposition die Wand entlang aufgereiht. Sie hängen einfach in der Luft, ohne sich zu regen. Drei Kugeln liegen auf einem Tisch. Sie sind geöffnet und man kann ihr Inneres sehen. Kristalle und ein paar Drähte. Wer die Kugeln untersucht, kann mit einem erfolgreichen Wert auf Verstand+Elektronik herausfinden wie man mit ihnen schießen kann.

Sollte die Gruppe es partout nicht tun, wird (wenn sie denn noch bei der Gruppe ist) Ephraime einspringen und drei Kugeln mitnehmen. Sie haben aber nicht viel Zeit, denn erneut öffnet sich die Tür und die Flucht vor den roten Kugeln geht weiter.

Am Ende sollten sie in dem Bereich gelandet sein, in dem der vierte Erinnerungs-Flash beginnt, dies ist der grüne Bereich.

Die Erinnerungen gehen immer weiter zurück. Die erste Erinnerung beschreibt also das letzte Ereignis, die zweite Erinnerung das Ereignis, das direkt davor liegt. So erfährt die Gruppe erst am Ende des Abenteuers, wie alles angefangen hat. Da sie auf der Flucht naturgemäß den Weg zurück gehen, den sie damals hin gegangen sind, enthüllt sich ihnen so auch immer jeweils die Information, die sie gerade brauchen.

Über den fünften. Erinnerungsflash erfährt die Gruppe, wo der **Ausgang** ist, durch den sie hier hereingekommen sind. Über die Farben der Streifen an den Wänden ist es recht leicht zurück zu finden. Ihr Weg führt sie auf einen Ringgang der um den Raum für die allgemeine Steuerung der Anlage herumführt (2). Diesen Gang kennen sie aus ihrer Erinnerung, hier haben sie den Aufzug verlassen, und hier finden sie auch **6 Aufzüge** vor, mit denen sie die Anlage verlassen können.

5. Der Fahrstuhl

An der Wand befindet sich eine **Gleitfläche mit einem der hier üblichen Kristalle** und übereinander angeordneten Wörtern in hebräischer Schrift. Sollte ein Charakter Hebräisch sprechen, kann er lesen was dort steht.

Ganz unten: „Überwachung und Forschung“,

weiter oben: „Zwischenebene“

dann: „Nephat 1“

„Nephat 2“

und schließlich: „Obere Laborebene“ und

„Ebene des Wissens“.

Neben der Ebene des Wissens sind die drei sich umeinander drehenden Ringe abgebildet (auch hier bewegen sie sich). Wo man den Kristall hinschiebt, dort fährt der Fahrstuhl hin. So kann die Gruppe entscheiden wohin sie nun will: In die Zwischenebene, die Stadt Nephath oder in den Turm des Wissens.

Insgesamt hat die Anlage sechs solcher Fahrstühle. Sie liegen auf einem Ring, der um die Mitte der Anlage herumführt und gehören zu den 6 verschiedenen Dörfern. Ebenso hat der Ringgang Ausgänge in die verschiedenen Anlagebereiche zu den 6 Dörfern. Auf jeder Etage gibt es diese 6 Fahrstühle und 6 Bereiche.

Im Fahrstuhl erfolgt der nächste Erinnerungsflash.

Sie befinden sich in einem hellen, großzügig eingerichteten Raum. In der Mitte des Raumes schweben über einem Podest drei sich unablässig umeinander drehende Ringe von jeweils gut 2 Metern Durchmesser. Sie schweben frei im Raum, ohne Aufhängung oder sonstige erkennbare Technik. An den glatten, matt-rötlich schimmernden Wänden sind Bilder solcher Ringe. Wer die Bilder ansieht kann erkennen, dass auch diese Ringe sich unablässig drehen. Auf etwa 70 cm Höhe zieht sich eine goldene Tischplatte die gesamte hintere Wand entlang. Die vordere Wand besteht aus einer Kuppel, die sich oben mit der

Decke verbindet, aus Glas, dass so sauber und gut gearbeitet ist, dass man es nicht sieht. Durch das Glas blicken die Charaktere auf eine weite, helle, von Grünstreifen und bunten Pflanzenansammlungen durchzogene futuristische Stadt. Sie schweben deutlich unter den Straßen, Gebäuden, Bögen und Brücken dort unten, wo man undeutlich Wesen sich bewegen sieht. In der Ferne ragt ein hoher Turm dessen Spitze eine große, goldene Kugel bildet, in die Luft. Dahinter liegt in weiter Ferne ein rötlich-gelber Streifen Land. Zwischen Kuppel und dem Podest mit den Ringen steht ein voll gedeckter Tisch. Auf Platten sind verschiedene, sehr exotische Lebensmittel angeordnet. Zwischen Früchten in den verschiedensten Formen und Farben, Schüsseln mit farbigen Cremes und Soßen und Platten auf denen weichen, bunte Würfel angeordnet sind, stehen Krüge mit Wasser und Säften auf dem Tisch. Die Gruppe sitzt auf sehr bequemen Stühlen um den Tisch, vor sich stehen haben sie flache, gefüllte Teller und bauchige, getönte Gläser mit klarer Flüssigkeit. Wesen sitzen mit am Tisch, wie sie die Charaktere nie gesehen haben. Sie sind groß, schlank mit langen rot-gelben Haaren die ihnen wie Flammen über die Schultern lecken. Ihre Gesichter und Hände sind kaum zu erkennen, da sie golden leuchten. Undeutlich sieht man helle Augen und Münder in dem Leuchten der Gesichter.

Eines der Wesen spricht mit sanfter, sehr voller Stimme: „Es ist uns eine Freude Fremde kennenzulernen.

Wir sind Wissenschaftler, Erforscher der Welten und an einem Austausch sehr interessiert.“

Während sie Essen, fragen sie die Charaktere über deren Welt und die ZuR aus. Dabei langen sie gut zu und trinken auch von dem Wasser und Saft.

Nun ist es wichtig welcher der Charaktere aus seinem Glas trinkt. In dieser Vision hat es noch keine Folgen, die erleben die Charaktere erst in der nächsten Erinnerung.

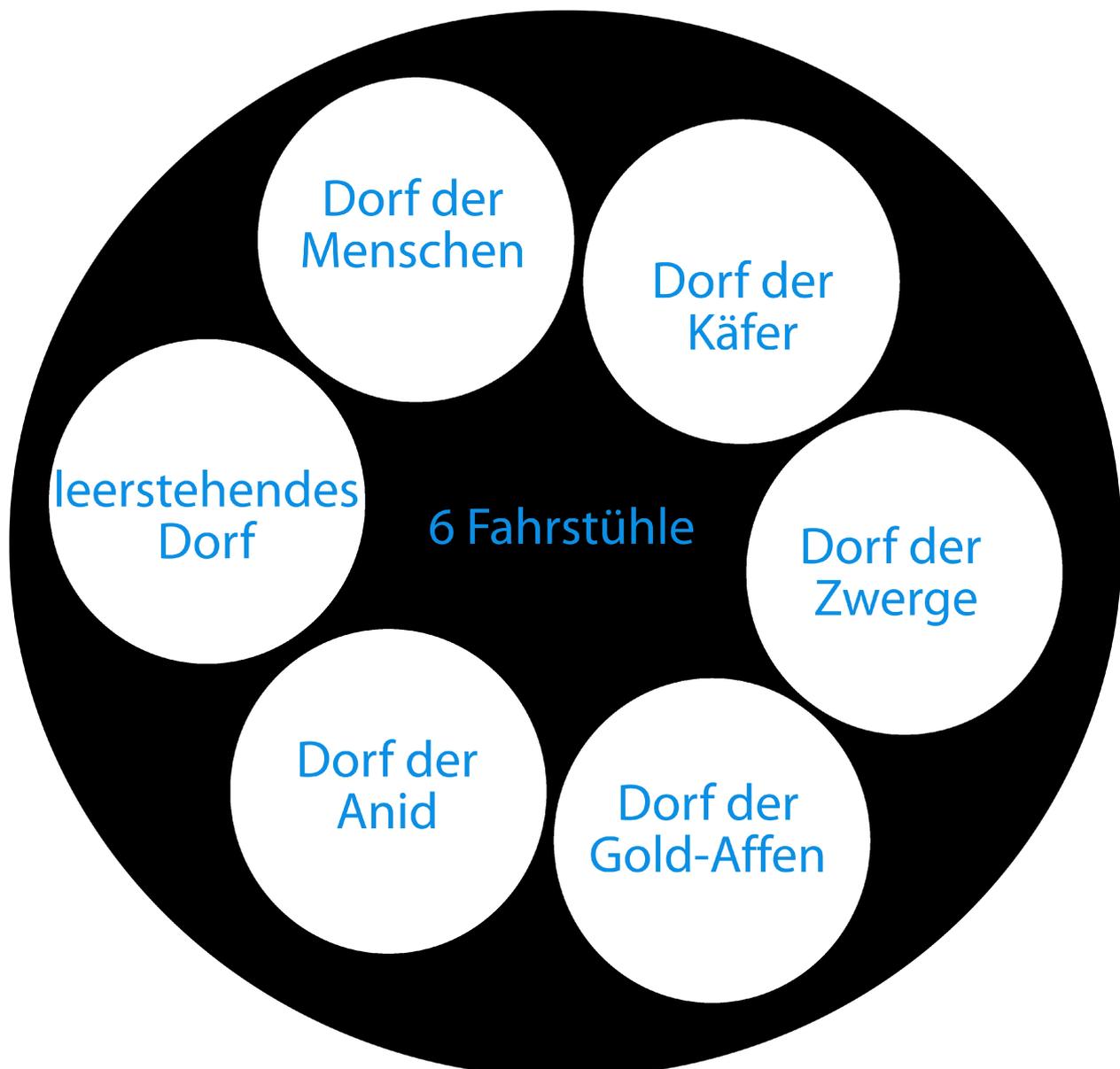
6. Die Zwischenebene

Zwischen der Anlage tief unter der Erde und der Stradt Nephath, auf der Erdoberfläche, liegen in riesigen Höhlen die Dörfer in denen Wesen aus fremden Welten gefangen gehalten und untersucht werden. Es gibt 6 Dörfer zu denen 6 Aufzüge führen. Jedes Dorf liegt inmitten eines großen Gewässers, mit einem Sandstreife um das Wasser herum. Zu diesem Sandstreifen führt auch der Fahrstuhl. Erreicht die Gruppe nun also die Zwischenebene, findet sie sich an dem in „Über das Wasser“ beschriebenen Ufer wieder.

Es sei denn, sie hat in der Anlage die Abteilung gewechselt, in dem Fall wird sie sich an einem genauso aussehenden Ufer befinden, nur liegt inmitten des Gewässers ein anderes Dorf.

Solange sie auf dieser Ebene ist, wird die Gruppe unbehelligt bleiben. Hier kommen nur selten Wartungskugeln her, falls die Himmelsautomatik gewartet werden muss. Es geschieht hier aber auch nichts.

Zu jedem Dorf gibt es eine solche Höhle auf der Zwischenebene, die man über jeweils einen Fahrstuhl erreicht.



7. Der Turm des Wissens

Der Turm des Wissens besteht aus der Laborebene und der Ebene des Wissens.

Die höchste Ebene ist die Ebene des Wissens.

Der Fahrstuhl führt in einen **helleen Ringgang**. Er liegt in einer Nische in der inneren Wand des Ganges.

Der Fahrstuhltür gegenüber befindet sich ein Podest auf dem sich drei Ringe ständig umeinander drehen. Die Wände des Ganges sind mit Ornamenten bemalt die als Bordüre etwa auf Schulterhöhe einmal um den gesamten Ring führen, und hin und wieder in langen Strichen nach unten bis zum Boden reichen.

Es gibt 6 Ausgänge, die jeweils aus einem geschwungenen Bogen, in dem ein glatter Vorhang hängt, bestehen. Durch diese Ausgänge erreicht man jeweils einen langen, weiten Gang.

In den Seiten dieser Gänge liegen weitere offene Türbögen, durch die man die Hallen der Isbei erreichen kann.

Verlassen sie den Gang, so betreten sie **größere Hallen**, die sie aus ihrer letzten Vision erkennen. Die Halle ist weit, hell und bunt. An den Wänden hängen Bilder, deren Motive sich in sich ständig bewegen. Goldene und Silberne Kugeln fliegen durch die Räume. Auch die weiteren Ein- und Ausgänge sind geschwungen und mit Vorhängen zugehängt.

Im Raum verteilt sind **durchscheinende Wände** auf denen Symbole und Wörter aufgereiht geschrieben stehen. Berührt man ein Wort oder ein Symbol, so schiebt erscheint vor der Wand eine Fläche mit dem Text zu diesem Wort oder Symbol. Zwischendurch befinden sich Sitze, Tische und Regale in den Räumen. Pads und Rollen liegen auf den Tischen und Regalen. Hier befindet sich das Wissen der Vinar von Pha. Die Texte sind in allen möglichen Sprachen geschrieben und entstammen verschiedensten Kulturen und Geisteswelten.

Hier werden die Charaktere auch einigen Vinar begegnen: **Den Isbei**. Diese sind hochgewachsen, sehr schlank mit goldenglänzender Haut. Ein helles Licht umgibt ihre ganzen Körper, das es schwer macht ihre Gesichter zu erkennen. Nur ihr Haar hebt sich deutlich ab, wie Flammen leckt es um ihre Köpfe und Schultern.

Die Wesen kommen ihnen bekannt vor, es sind die, an welche sie sich erinnern, und der nächste Erinnerungs-Flash überkommt die Gruppe.

Ein Teil der Charaktere ist gelähmt. Die welche aus ihren Bechern getrunken haben. Sie sitzen steif auf ihren Stühlen, haben keine Schmerzen, können alles sehen und hören, aber nicht handeln.

Die welche nicht getrunken haben erkennen, das einige ihrer Freunde sich nicht mehr bewegen und auch nicht mehr sprechen.

Sind noch Charaktere Handlungsfähig, werden die goldenglänzenden Wesen ihre Arme auf sie richten. An diesen befinden spiralförmige Reifen, deren Enden mit helleuchtenden runden Steinen besetzt sind. Sie richten diese auf die Charaktere und ein heller, sich verbreitender Strahl schießt in Richtung der Charaktere. (Raum 3, Schusswaffen 2, Schwierigkeit 5) Getroffene Charaktere verfallen in die Gleiche Starre, wie die Charaktere die aus den Gläsern getrunken haben.

Weitere Werte der Wesen sind:

Ausweichen 2, Zeit 3, Körper 2, Natur 3, Wahrnehmung 3, Jeweils 6 Triadenpunkte.

Werden sie getroffen, so tritt rotes Blut aus der Wunde und sie haben offensichtlich Schmerzen.

Es erschütterte sie verletzt zu werden.

Haben sie alle Charaktere gelähmt fahren sie mit dem Finger über die Spirale an ihrem Arm worauf hin das Licht erlischt. Sie haben die Charaktere vorsichtig auf den Boden, strecken sie aus und falten ihre Hände über dem Bauch. Dann nehmen sie kleine Ringe von dem Tisch vor der Wand, legen jeweils einen Ring unter den Kopf und einen unter den Fuss und einer von ihnen drückt auf den Reifen an seinem Arm. Die Charaktere spüren wie sie angehoben werden, als schwebten sie auf einer Wolke.

Es gibt zwei besondere Räumlichkeiten in der Ebene des Wissens.

In der Mitte befindet sich die **kreisrunde Halle des Wissens**. Betritt man sie, so scheint man mitten in ein Universum, bestehend aus Sternen, Planeten und farbenprächtigen Nebeln, zu kommen. Nähert man sich den Nebeln und Sternen, so erklingt ein Summen und leises Singen. Dann erkennt man Symbole und Zeichen auf all den Himmelsgestirnen, und Linien die von einem zum nächsten führen. Es ist nicht die Darstellung des Universums, sondern des **Geistes**. Zwischen den Sternen, Linien und Verbindungen ist es leichter zu denken und Verbindungen zu erkennen. Dieser universelle ewige Geist durchdringt die Person, die in ihn eindringt und erhebt sie zu höherem Wissen. In der Mitte der Halle befinden sich drei ewig umeinander kreisende Ringe. Nur sind diese beschriftet.

Erfahrung – Vernunft – Kreation

Am Rand der Ebene befinden sich die **privaten Räume** der Isbei. Sie sind rund und geschwungen ohne rechte Winkel oder gerade Wände. Alle Räume sind Sonnendurchflutet und in hellen, freundlichen Farben gehalten. Gold und Orange herrschen vor. Hier leben die Isbei in größeren **Familienzusammenhängen**. Man betritt die Bereiche durch **Türen** die erkennen

Die weiteren Räume der Ebene des Wissens dienen der **Aufbewahrung und Vertiefung von Wissen und Erkenntnis**.

Alles Wissen hier ist frei zugänglich. Man kann die Bücher, die Pads und anderen Medien nehmen und sich ansehen. Filme, Schriften und Zeichnungen sind hier in Fülle zu finden.

Allerdings gehen hier auch **Isbei** umher. Die große, schlanken Lichtgestalten werden der Gruppe recht bald begegnen.

Mit drei Erfolgen auf Zeit+Wahrnehmung, Schwierigkeit 8, kann ein Charakter sie zuerst bemerken und die anderen warnen. Andernfalls werden sie von den Isbei bemerkt, bevor sie reagieren können. Es folgt ein Wurf auf Initiative, zudem die Erfolge des Wahrnehmungswurfes als Erfolge hinzugezogen werden.

können wer vor ihnen steht. Dies ist hohe Technik und keine Magie. Allerdings ist es mit 5 Erfolgen auf Verstand+Informatik, Schwierigkeit 9 möglich das Schloss zu knacken.

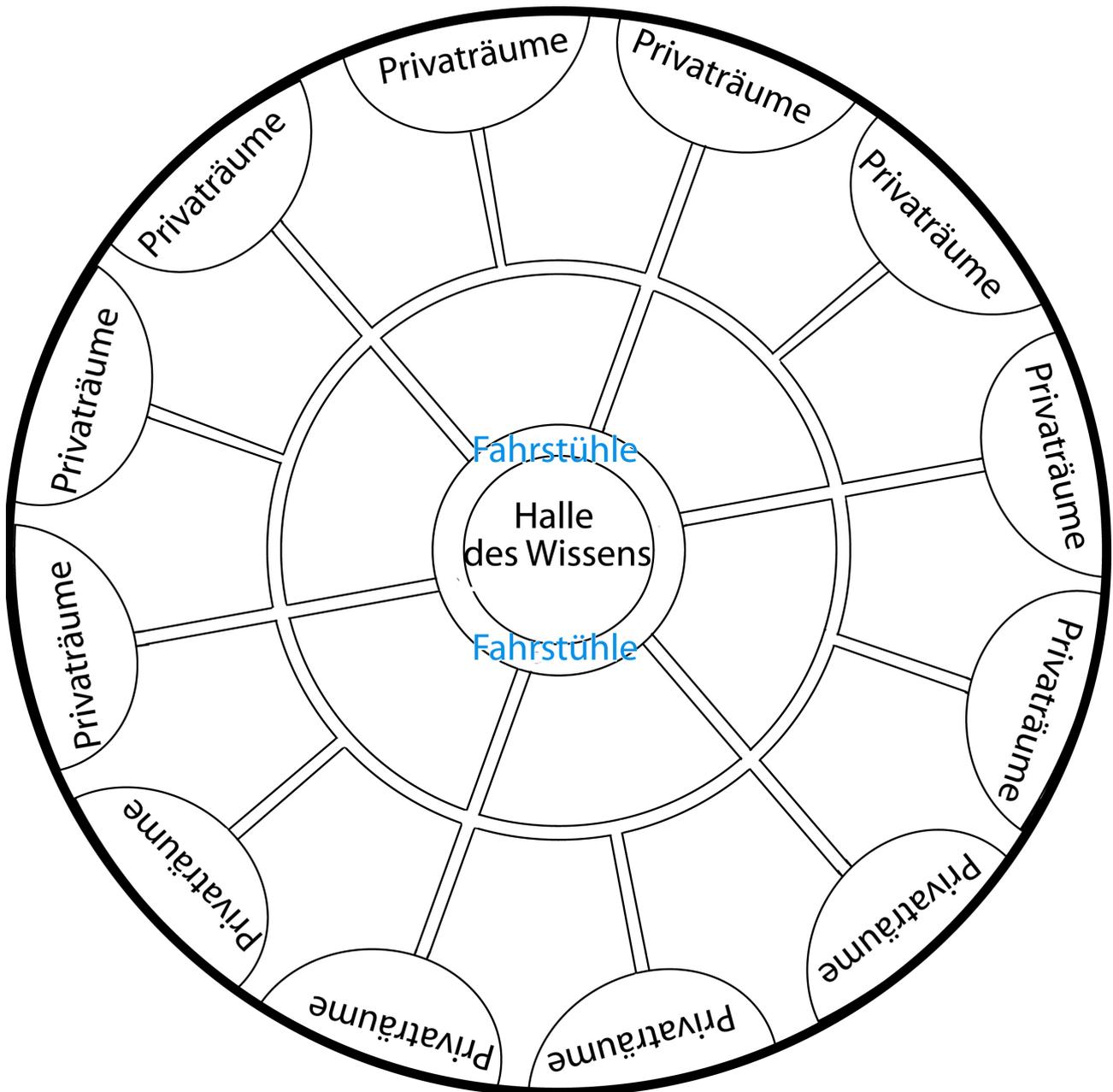
Ein Gang führt zu einem **großen Raum** an der Außenwand der Ebene des Wissens. Dieser Raum ähnelt dem Raum aus ihrer Erinnerung. Es stehen niedrige Tische zwischen Sitzkissen und Hockern. Die hintere Wand ist vollständig durchsichtig und man schaut von hoch oben auf eine farbige, freundliche Stadt mit viel Grün und Gold. Eine Galerie führt auf etwa 20 Metern Höhe um den Raum herum. Oben sind Sitzcken, Regale mit Büchern und Pads und Computerterminals zu erkennen.

Von dem Gang gehen Türen nach links und rechts ab, hinter denen sich die privaten Räume der Bewohner befinden. Hier stehen Betten, Schränke, Regale und Sitzgelegenheiten. In einer Nische führt eine Treppe hinauf in den oberen Stock, der auch auf die Galerie führt.

Von dem Hauptraum am Ende des Ganges führen weitere Türen in eine kleine, technisch sehr hoch entwickelte **Küche**, einen **Baderaum** mit in dem Boden eingelassener Wanne und einer aufwendigen Duschanlage und zu zwei speraten **Toiletten**.

Die Isbei habe ihre Armreifen, mit denen sie schießen können. Ihre Werte sind doch die gleichen, wie in der Erinnerung: Raum 3, Schusswaffen 2, Schwierigkeit 5, Ausweichen 2, Zeit 3, Körper 2, Natur 3, Wahrnehmung 3, Jeweils 6 Triadenpunkte. Die Waffe verursacht Lähmung. Charaktere die getroffen werden, verfallen in eine Starre die 5 Minuten lang anhält.

Die Anzahl der Isbei, auf die sie auf einmal treffen ist dabei eher gering. Es sind zwei bis vier der Vinar die gemeinsam unterwegs sind. Sie selbst reagieren sehr empfindlich darauf verletzt zu werden, und werden schnell fliehen.



Direkt unter der Ebene des Wissens ist die Laborebene.

Hier findet praktische Forschung statt. Die Ebene besteht aus **Laborräumen** und **Lagerräumen**.

In den Laborräumen sind verschiedenste fremdartige Versuchsaufbauten zu finden. Inmitten von Kristallen, Gläsern und farbenprächtigen Apparaturen, finden sich auf Pads und in Büchern Aufzeichnungen in verschiedenen Sprachen zu dem was die Isbei untersuchen und erforschen.

Sie **beschäftigen sich mit** der Beschaffenheit von Elementen, Medizin, Astronomie, Metaphysischen Fragen

nach dem Sinn des Daseins, des Wissens und der Unendlichkeit und vielen weiteren Wissensgebieten.

Dafür machen sie verschiedene Versuche mit Tränken und verschiedenen Stoffen in ihren Laboren.

Die **Lagerräume** beherbergen in Regalen und Schränken, oder auch einfach schwebend in der Luft, die verschiedenen Rohstoffe und Werkzeuge für die Versuche. Flüssigkeiten, Pflanzen, Sand, Tinte und Papier sowie verschiedene Gläser, Schalen und Kristalle sind ordentlich aufgereiht und verwahrt.

8. Die Stadt Nephath

Über kurz oder lang wird die Gruppe die Stadt betreten, ob nachdem sie im Turm des Wissens waren, oder gleich wenn sie die Anlage unter der Erde verlassen. Sie kommen in jedem Fall über den Aufzug. Entweder sie halten in Nephath 1, der Ebene direkt auf der Erdoberfläche, am Boden der Stadt, oder in Nephath 2, welches nur der direkte Zugang zu den Filmstudios sind, in denen die Aufnahmen verwertet und gesendet werden.

Nephath 2.

Die Tür öffnet sich in eine **kleinere Halle**. Drei Gänge führen aus der Halle weiter und einige geschwungene Türen gehen von der Halle ab. Kleine, kupferhätige Vinar in hellgrauer und goldglänzender Kleidung, die locker an ihren rundlichen Körpern fällt, gehen geschäftig umher. Diese **Vinar** tragen keine Helme, so dass man ihr langes schwarzes, braunes oder gold-blondes Haar sieht. Ihre Frisuren sind sehr unterschiedlich, von ganz kurz, bis Schulterlang, allerdings sind die meisten Frisuren sorgfältige Schnitte. Sie scheinen weitgehend ohne Haarspangen oder ähnliches auszukommen.

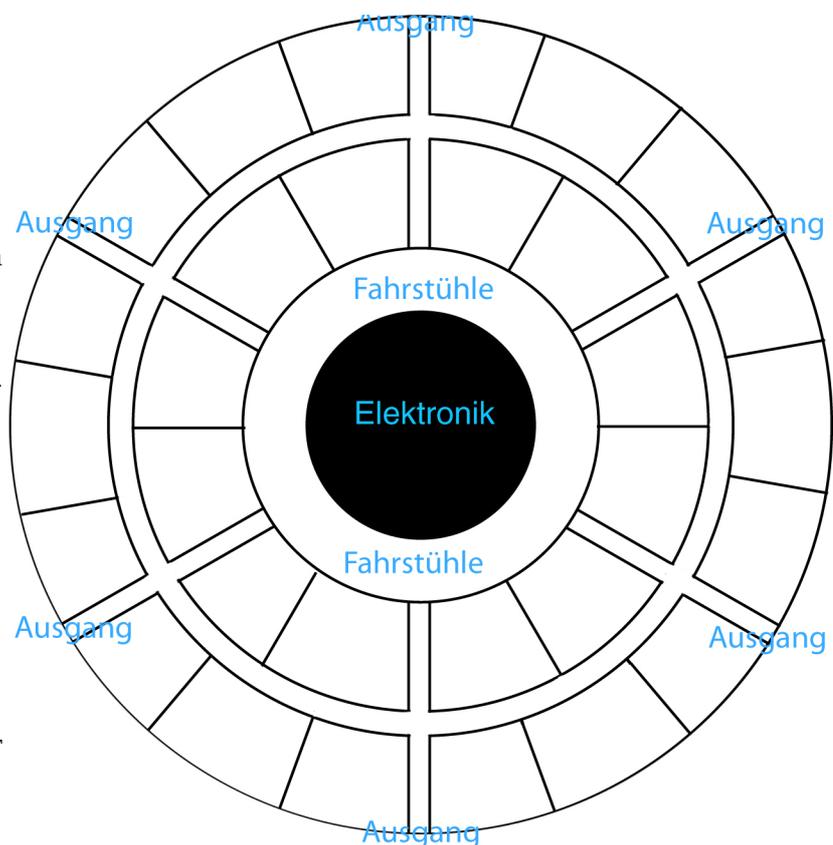
Auf den **Fahrstuhl** achtet kein Vinar, wenn dieser nur auf und wieder zugeht. **Sollten die Charaktere ihn verlassen**, werden sie aber schnell bemerkt werden und die Vinar ausgesprochen erschreckt reagieren. Sofort erscheinen die **roten Kugeln** um die Gruppe zu beschlüssen.

Auf dieser Ebene befinden sich **Filmstudios und Sendeanstalten**. Hier hat es die Gruppe mit Filmleuten zutun. Die Vinar, die hier unterwegs sind, versuchen vor allem sich selbst in Sicherheit zu bringen, und den Kugeln die Jagd nach den entlaufenden Fremden zu überlassen. Sie fliehen vor der Gruppe. Natürlich kann die Gruppe versuchen **durch das Gebäude zu fliehen**, um dann durch die Stadt zu entkommen. Damit wären sie auf der Ebene Nephath 1, nur dass sie aus dem Filmgebäude treten, und direkt in die Stadt gelangen. Was genau geschieht hängt vom Verhalten der Gruppe ab und kann daher nicht vorher beschrieben werden.

Die Kugeln versuchen die Charaktere zu betäuben um sie in das Dorf zurück zu bringen. Die Vinar versuchen vor allem nicht von der Gruppe getötet oder sonst wie verletzt zu werden.

Sollte die Gruppe sie **befragen**, kann sie erfahren, dass hier verschiedenste Filmaufnahmen gemacht und weiterverarbeitet werden, unter anderem Aufnahmen aus den Dörfern. Diese werden zusammengeschnitten und täglich gesendet. Man kann rund um die Uhr den verschiedenen Wesen aus verschiedenen Dörfern zu sehen was sie gerade tun.

Durchsucht die Gruppe Nephath 2, findet sie auch Filmaufnahmen aus ihrer eigenen Verangenheit im Dorf und aus anderen Dörfern. Allerdings sind drei Erfolge auf Verstand + Informatik, Schwierigkeit 7 notwendig um die Technikanlagen der Vinar zu nutzen.



Nephat 1.

Der Aufzug führt sie in einen **hellen Raum**, dessen Böden und Wände in hellem gelb gehalten sind. In der Mitte des Raumes schwebt eine blaue Kugel in deren Inneren ein Feuer zu lodern scheint.

Eine Tür führt nach draußen. Der Raum ist nicht weiter bewacht, wird aber gefilmt (was der Gruppe nicht klar sein dürfte).

Hinter der Tür liegt ein **Gang**, in dessen Decke schwarzblaue Kristalle eingelassen sind. Diese filmen den Gang, schlagen aber keinen Alarm, solange niemand versucht in die Anlage einzudringen.

Hier erfolgt ein weiterer Erinnerungsflash.

Ihr geht durch die Straßen einer futuristisch wirkenden Stadt. Die Straßen sind hell und gewunden. Hohe Brücken und Bögen wölben sich über die Straßen und verbinden Wege einer höheren Ebene miteinander. Flache Bauten wechseln sich ab mit hohen Türmen. Alles ist gebaut aus glattem Material, das atemberaubende Architektur ermöglicht. Über ganze Wände laufen bewegte Bilder und ganze Filme.

Über euch leuchtet eine hohe Sonne.

Ihr folgt einer Gruppe von Wesen, die euch Hilfe zugesagt haben. Es sind die leuchtenden Wesen aus den vorigen Visionen.

Sie führen euch durch die Straßen, bis zu dem Gebäude das ihr gerade verläßt. Sie führen euch durch das Gebäude zu einem Fahrstuhl, und schieben den Kristall an der Wand nach oben zur Ebene des Wissens.

Die Männer sind groß und kräftig. Es sind 2 Männer in blauer Uniform, auf deren linker Brust eine Flamme zu lodern scheint. Innerhalb eines runden Tisches sitzt eine sehr attraktive junge Frau in ebenso blauem Kleid und der Flamme über der Brust.

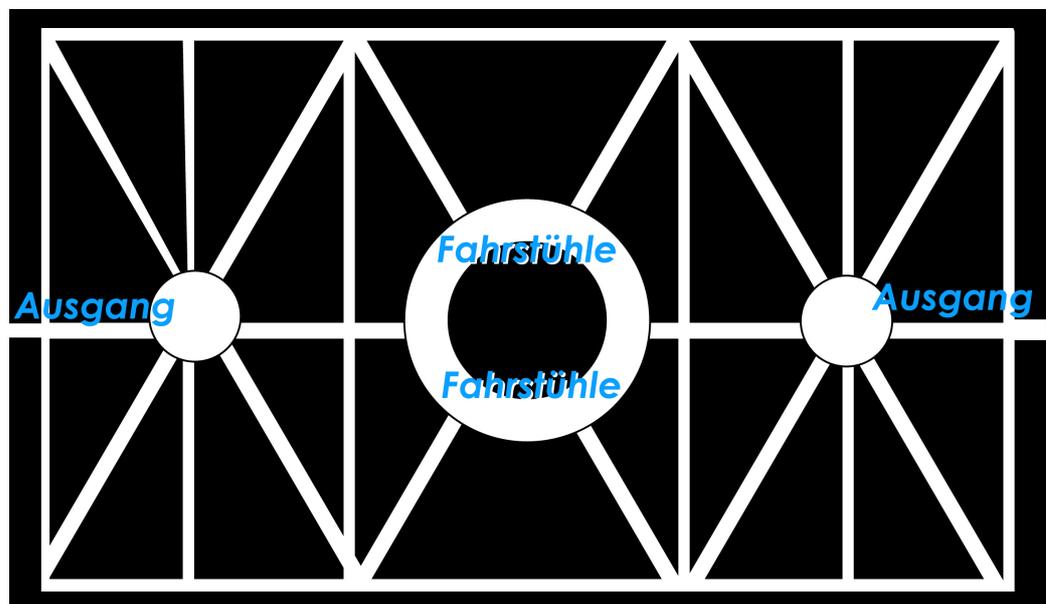
Die Männer ziehen ihre Waffen, richten sie auf die Charaktere und fordern sie zum stehen auf. Die Frau bückt sich, um etwas zu suchen – nun ist sie 7 Runden damit beschäftigt das Beruhigungsmittel zu finden und ein Gewehr zu laden. Danach braucht sie eine Runde um die Waffe auf die Charaktere zu richten und eine weitere zum schießen.

Sie schießt einmal jede Runde, auf einen Charakter (Sie hat einen Angriffswert von 9, und eine Schwierigkeit von 6). Wer getroffen wird hat so viele Runden Zeit bis er ohnmächtig zusammenbricht, wie er Erfolge in einem Wurf Tod+Heilen, Schwierigkeit 7 hat.

Die Wachmänner laufen sofort auf die Gruppe zu um sie aufzuhalten und festzunehmen. Sie bedrohen sie mit ihren Waffen, verlangen dass sie stehen bleiben und werden im Notfall auch schießen. Getroffenen erleiden keinen Schaden, sondern sind für eine Runde von Schmerzen gelähmt.

Verliert die Gruppe diesen Kampf, kann das Abenteuer ein Jahr später (inplay) neu gestartet werden. **Gewinnen** sie, so können sie das Gebäude verlassen und auf die Straße einer futuristischen Stadt laufen.

Damit weiß die Gruppe den Weg aus dem Gebäude. Es ist leicht über den Gang zu einem **Empfangsraum** zu gelangen. Hier befinden sich **Wachleute**, die endlich auf die Charaktere aufmerksam werden.



9. Flucht durch Nephath

Langsam kommen **Erinnerungen** an einen Weg durch die Stadt. Sie erinnern sich an einen Platz, an eine Straße oder ein Gebäude. So finden sie langsam den Weg zurück aus der Stadt. Der Weg durch die Stadt kann sehr einfach verlaufen, wenn die Gruppe es geschafft hat bis dahin unbemerkt zu bleiben, oder sie werden von verschiedenen Gegnern verfolgt. Die **roten Kugel** aus der Anlage werden nicht aufhören die Gruppe zu verfolgen, nur weil sie aus der Anlage fliehen, genauso ist es mit den **Wachmännern** aus der Halle von Nephath 1. Ziel der Verfolger ist es, die Gruppe einzufangen und zurück in ihr Dorf zu bringen.

Die **Vinar** auf die sie treffen, werden ihnen meistens ausweichen. Es sind einfach Vinar, die die Fremden aus den Dörfern unheimlich finden, wenn sie durch ihre Straßen laufen. Allerdings gibt es zwei Ausnahmen: Einmal gibt es auch unter den Vinar welche die wahlweise ihren Freunden imponieren oder ihre Stadt retten wollen und sich **den Fremden entgegen stellen**. Zum anderen gibt es auch Vinar, **die der Gruppe helfen**. Beides ist aber optional.

Gegner.

In der Stadt stellen sich der Gruppe 4 Vinar entgegen. Es sind die rundlichen, kupferhäutigen Vinar, die in dunkles Blau gekleidet sich den Charakteren mit langen, spitzen Dolchen entgegenstellen. Ihre Waffen sind keine gewöhnlichen **Dolche**. Sie leuchten und bei einem Treffer brennen sie sich quasi in das Fleisch. Ihre Schaden beträgt Natur +3, die Schwierigkeit der Dolche liegt bei 8.

Die Werte der Angreifer sind.

Körper: 3, Waffenkampf: 3, Ausweichen 2, Natur: 2, Wahrnehmung: 4, Zeit: 3, Sie haben jeweils 6 Triadenpunkte.

Ihr Ziel ist es die Gruppe unschädlich zu machen, da sie in den seltsamen Fremden eine Bedrohung sehen. Für sie sind die Charaktere so etwas wie aus dem Zoo ausgebrochene Raubtiere.

Wenn möglich sollen die Charaktere eingefangen werden, aber diese Vinar haben keine Hemmungen sie auch zu töten.

Dabei arbeiten sie den Kugeln und Wachmännern nach Möglichkeit zu. Sie stellen sich den Charakteren in den Weg und versuchen sie aufzuhalten, in dem sie sie mit ihren Dolche angreifen. Dabei werden sie nicht mit den Charakteren sprechen, sich aber miteinander unterhalten. Offensichtlich macht ihnen die Jagd Spaß. Sie haben gewisses taktisches Geschick und sind ein gut eingespieltes Team. Es ist nicht das erste Mal, dass sie gemeinsam jagen, bisher bestand ihre Beute nur aus Tieren.

Freunde.

Es gibt auch in Nephath Vinar, die die Dorf-Show, wie die Vinar es nennen, ablehnen. Fliehen nun Menschen durch die Straßen ihrer Stadt, helfen sie ihnen:

Sie öffnen Türen und winken die Charaktere hinein. Folgt die Gruppe dem freundlichen Wink, so finden sie sich in einem Hauseingang wieder, wo zwei der Kupferhäutigen Vinar sie empfangen und gleich weiter leiten, zu einem Innenhof. Dieser Hof mit hohen, bunt blühenden Bäumen bewachsen, und darum nach oben hin verdeckt. Die Vinar führen die Charaktere **quer über den Hof in einen großen, hellen Raum**. Hier können sie erstmal Atem holen und auch etwas zu trinken und zu essen bekommen. Es gibt einen Tisch mit verschiedenen Sitzgelegenheiten. An den Wänden hängen helle Bilder und das Essen ist süß und kräftigend.

Die Vinar stellen sich als Adeline und Neomar vor. Sie leben seit ihrer Kindheit in dieser Stadt und studieren derzeit Informationstechnologie. Auf Fragen antworten sie gerne, so weit sie das können.

Sie kennen die Shows in denen das Leben fremdartiger Wesen in den Dörfern gezeigt wird, schauen sie aber nicht an. Sie wissen auch, dass die Isbei, die Lichtgestalten mit dabei sind und ihre Forschung betreiben, finden die ganze Angelegenheit aber trotzdem äußerst bedenklich – weiter gehen sie in der Kritik an den Lichtgestalten nicht. Es ist in Nephath nicht ratsam die Isbei in Frage zu stellen.

Aber sie können der Gruppe helfen unbemerkt durch die Stadt an den Stadtrand zu gelangen.

Am Rand der Stadt folgt die volle Erinnerung an die Landung der ZUR auf dieser Welt.

Die Zur materialisiert sich auf einem weiten Platz. Über euch seht ihr goldglänzenden Himmel, unter euch grün und blau glitzernden Rasen. In der Ferne sind die Umrisse einer Stadt zu erkennen. Alles wirkt ruhig und friedlich. Laut Anzeige der ZUR seit ihr wieder auf Norit gelandet, diesmal auf Pha. Ihr überlegt gerade, ob ihr überhaupt hier bleiben wollt, als ihr seht, dass sich jemand der ZUR nähert. Es handelt sich um große, sehr schöne Wesen die zu leuchten scheinen. Egal wie sich die Gruppe in der Erinnerung nun verhält, sie bleiben am Boden von Pha und werden von

den Fremden eingeladen ihre Gäste zu sein, und ihre Welt näher kennenzulernen. Die Fremden sind die Isbei, die die Gruppe in den vorigen Erinnerungen bewirbt, und locken mit der Aussicht auf Wissen, Reichtum und was immer die Gruppe sonst interessiert. Versucht die Gruppe sofort zu starten, wenn sie die Isbei sieht, scheitert der Versuch an einer Fehlermeldung der ZUR. Auch hier erklären die Isbei helfen zu können. Ihre Technik ist weit fortgeschritten und sicher können sie helfen die ZUR zu reparieren. Was sie nicht sagen ist, dass sie selbst die Startschwierigkeiten ausgelöst haben.

Als sie die ZUR erreichen, sehen sie rote Kugeln um die ZUR herumschwirren, die das Zeit-Raumschiff streng bewachen.

Sie greifen an mit 8 Würfeln, Schwierigkeit 8, Schaden 6, weichen mit 9 aus und haben einen Initiativwert von 6. Es sind 6 Kugeln.

Hat die Gruppe die Kugeln besiegt, so kann sie ihr Schiff normal starten und wegspringen. Die Schäden die die Isbei herbeigeführt haben, waren nicht von Dauer, es waren nur kurze Störungen.

9. Anhang

Die anderen Dörfer.

Eventuell kommt die Gruppe auf die Idee eines der anderen Dörfer (oder gleich mehrere) zu befreien. Die Zugänge sind im Plan der Anlage verzeichnet. Allerdings erhöht es die Gefahr von den roten Kugeln angegriffen zu werden, wenn die Gruppe länger in der Anlage unterwegs ist. Es wird auch immer deutlicher, dass etwas nicht stimmt, wenn immer mehr Dörfer verlassen werden. Solche Ausfälle sind nicht vorgesehen, daher ist die Reaktion etwas unbeholfen. Es werden einfach immer mehr der roten Kugeln in der Anlage aktiviert und die Gruppe verfolgen.

Befreit die Gruppe die anderen Dörfer, so werden deren Bewohner wie folgt reagieren.

Die Käfer können sich mit der Gruppe einfach nicht verständigen und schrecken vor dem zurück, was sie außerhalb des Netzes vorfinden. Sie bleiben wo sie sind, da sie nicht erkennen, dass die seltsamen fremden Wesen die in ihre Welt eindringen, sie retten wollen. Sie empfinden die Welt außerhalb des Netzes als zu bedrohlich.

Die Zwerge beraten kurz, beschließen, dass es nicht zwergisch ist in einer Illusion zu leben und begleiten vortan die Gruppe. Sie sind gute Krieger, allerdings eher Nahkämpfer mit der Axt. Zwei von ihnen schießen mit Armbrüsten, die anderen gehen mit Äxten auf alle Angreifer los.

Die Eiselfen ähneln goldfälligen Affen, von etwa einem Meter Höhe. Sollten sie auf die Zwerge treffen, werden diese einander erkennen. Sie alle stammen aus Mictlan und kennen sich nicht persönlich, aber erkennen andere Bewohner ihrer Welt. Auch die Eiselfen wollen nicht in einer künstlichen Welt bleiben. Sie sind aber deutlich ruhiger und intellektueller als die Zwerge veranlagt. Ruhig und sehr überlegt werden sie ihr Dorf verlassen, nachdem sie nach kurzer Überlegung die Sachen zusammengesucht haben, die sie brauchen.

Die Anid von Tiron hingegen haben kein sonderliches Interesse daran ihr Dorf zu verlassen. Nur zwei von Ihnen schliessen sich der Gruppe an.

Die Vinar von Nephath. Isbei und Nub.

Die Isbei und die Nub sind Wesen aus der Legendenwelt von Tiron. Es sind Märchenfiguren wie Kobolde und Feen auf der Erde.

Die Isbei sind herhabene, nur dem Wissen dienende Lichtwesen, die nur reine Logik und Wissenschaft kennen. Ihr Dasein ist völlig dem Streben nach Erkenntnis und geistiger Vervollkommnung gewidmet.

Die Nub sind kleine, einfache Wesen die in den tiefen der Stationen wohnen sollen und denen aller

möglicher Unsinn zugeschrieben wird. Wenn etwas schief geht, sagt man gerne, das waren die Nub. Auf Pha sind sie die einfachen Bewohner verschiedener Städte. Sie sind nicht sehr klug und dienen den Isbei. Sie lieben Filme und Shows und haben ein Händchen für einfache technische Arbeiten. Außerdem sammeln sie Kupfer (wie schon die Legende sagt). Sie lieben es und lecken gerne an Kupferdrähten, besonders wenn Strom durchläuft.

Hintergründe.

Die Isbei und die Nub profitieren beide von den Dörfern mit fremdartigen Wesen.

Die Isbei nutzen die Dörfer für ihre Xenologische Forschung. Sie untersuchen die Bewohner fremder Welten zuerst medizinisch und anschließend studieren sie ihr Verhalten in einer den Wesen vertrauten Umgebung. Die Drogen welche dazu dienen das Gedächtnis zu manipulieren und das Wissen für die technischen Anlagen mit denen die Dörfer gebaut und erhalten werden stammt von den Isbei.

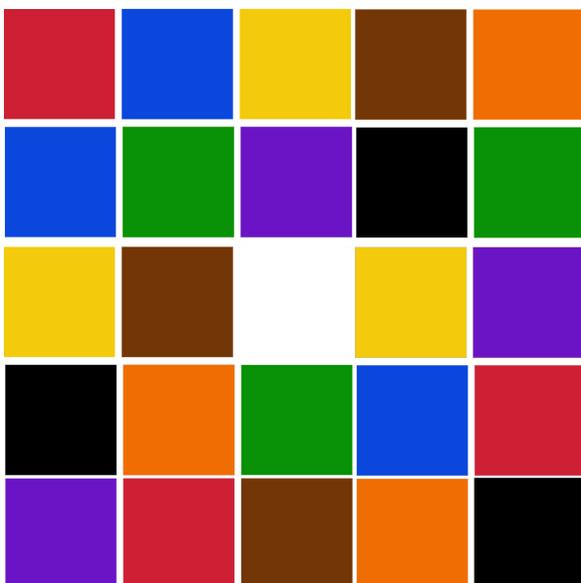
Die Nub lieben die Dorfshows die die Kugeln liefern. Den gesamten Tag über werden die Dörfer von den

Kugeln gefilmt, die so nützlich durchs Dorf fliegen, und Ton wie Bild übertragen. Für die Übertragungen ist Nephath I zuständig. Dort werden die Filmaufnahmen durchgesehen und zusammengeschnitten um interessante Fernsehshows zu liefern, die dann in ganz Nephath, und auch in andere Städte gesendet werden. So sorgen die Nub für die notwendige Struktur für das Projekt. Sie stellen auch die Angestellten und liefern die Komponenten mit denen die Dörfer gebaut, erhalten und gefilmt werden.

Die Charaktere fallen einfach für die Vinar in die Kategorie interessanter fremder Wesen die sie untersuchen und filmen wollen.

Das Rätsel.

Anfängliche Anordnung:



Vorlage zum Ausschneiden der Felder:

