



Strom des Lebens

Pfade der Frucht

Schattentunnel

Zeitnetz

Absturz

1. Feuerbälle

Als die ZUR zur Ruhe kommt, ist von außen **Lärm** zu hören. Es knallt, Schreie erklingen, Zischen.

Wer aus dem Fenster schaut, oder gar die Tür öffnet um zu sehen was da los ist, sieht **schwarze Engel** mit langen, glatten Haaren und Schwertern in den Händen, die mit Feuerbällen auf Dämonen schießen, die sich auf der anderen Seite der ZUR befinden. Bei sich führen die Engel eine riesige schwarze Säule, welche riesige Bälle um sich schleudert. Einer der **Feuerbälle** steuert auf die ZUR zu.

Dann wird die gesamte ZUR von einer Art Blitz erhellt, es kracht, dann wird es schwarz und die ZUR startet ins blendende Weiß, sie taumelt, das Licht wechselt die Farbe, wird braun. Es erklingt ein nervenzerfetzender Ton, ein Surren, die ZUR wird heiß, (Würfe auf Leben und auf Tod, Schwierigkeit 7, ob jemand ohnmächtig wird) Dann wird das Licht blau und das Surren zum Kreischen. Alles dreht sich. Kurz löst sich die Schwerkraft auf, als ein riesiger Käfer in schillerndem Grün kriecht über eines der Fenster. Dann erschüttert ein Schlag die ZUR und die Farbe verschwimmt zu Grau, das alles einhüllt, wird zu einem leuchtenden Rot und schließlich zu sattem Grün.

Der weitere Verlauf des Abenteuers, und damit das Abenteuer, spielt in den vier Netzen der Welten. Die Gruppe muss durch die Netze zurückkehren in eine der Welten. Dabei wird sie in jedem Netz etwas erleben. So gibt es auch in jedem Netz die Möglichkeit für zumindest einen der Charaktere auf die entsprechende Triade Machtpunkte zu erlangen und eventuell erwacht dabei ein übernatürliches Wesen, oder wird in dem Charakter angelegt. Dies geschieht jeweils in dem Netz in welchem die Kraft der übernatürlichen Wesen ihren Ursprung hat, was zu einem sehr starken Erwachen führen kann. Das Erwachen wird auch die Wesen des Netzes herbeilocken, und jemand wird das neu erwachte übernatürliche Wesen begrüßen. Wie das genau gestaltet wird sollte die Spielleitung im Hinblick auf den Charakter entscheiden. In jedem Netz dürfte aber ein Machtpunkt auf die zugehörige Triade, oder alternativ 10 Lernpunkte für die jeweiligen Triadenpunkte erreichbar sein.

2. Der Strom des Lebens

Die ZUR taumelt noch einmal, fängt sich, rutscht und **bleibt schließlich still stehen**.

Außerhalb der ZUR ist es feucht und leicht schwül. Sie steht in einem bizarren, **überbordenden Dschungel**. Blumen, Farne, Bäume, Sträucher, Moose, Pilze und diverse weitere Lebensformen, die niemand in der ZUR einschätzen kann, wuchern übereinander, nebeneinander und beginnen schon die Terrasse der ZUR hinauf zu wuchern. Durch den Dschungel suchen sich breite Ströme in denen grünes, zähes Wasser fließt, ihre Weg.

Auf der Rückseite der ZUR breitet sich **schwarzes schwefliges Feuer** aus, das die Gruppe nicht in der Lage ist zu löschen. Ob mit Wasser oder durch ersticken. Das Feuer glimmt weiter. Jeglicher Versuch das Schiff **zu starten**, schlägt ebenfalls fehl an verschiedenen **Schadensmeldungen**. Dies ist der Moment für Ingenieure ihr Können zu zeigen und sich vollends in die Anleitung der ZUR zu vertiefen.

Alle anderen stehen vor einer schier überbordenden Lebensfülle. Der Dschungel ist kaum durchdringbar. Das Grün wuchert über alle Wege die sich schmal und unregelmäßig durch das Dickicht ziehen. Nur vorsichtig kann man sich bewegen, und sieht nur wenige Meter weit durch das dichte Grüne Buschwerk.

Alles weitere hängt von der Gruppe ab.

Schauen sie sich in der Welt um, hören sie bald aufgeregte **Stimmen**. Folgen sie den Stimmen, so sehen sie seltsame Wesen, die aufgeregte um ein tiefes Loch im Boden herumstehen. Sie reden miteinander, deuten auf das Loch und wirken verzweifelt. Es sind **Dryaden**, unsterbliche Mischwesen aus Menschen und Pflanzen. Sie wirken seltsam. Viele haben grüne Haut, Haare aus Blüten oder Blättern und Arme und Beine, die Pflanzenstengeln gleichen.

Kommt die Gruppe näher, und fragt was geschehen ist, so erzählen sie (in einem seltsamen singenden Tonfall, aber auf der Sprache die die Gruppe spricht), dass eine **riesige Kugel aus schwarzem Feuer** plötzlich auftauchte, ein paar Meter über dem Boden, einschlug und diesen Krater riss.

Schaut die Gruppe hinunter in den Krater, so sieht sie ein tiefes Loch in dem Schwefel und Lava brodeln. Aus dem Krater dringen **Hilferufe** von weiteren Dryaden. Die anderen, welche oben am Rand des Kraters stehen erzählen der Gruppe, dass dort unten **noch drei Dryaden** sind, die sich wohl in eine Höhle im Rand des Kraters retten können.

Die Dryaden haben versucht sie zu retten, aber das war nicht möglich. Sobald sie sich dem Krater nähern, verlassen sie alle Kräfte. Sie können sich kaum auf den Beinen halten, geschweige denn hinunter klettern und die Dryaden in der Höhle retten.

Aus dem Krater dringt **puerer Tod**. Darum ist es auch so wichtig, die Dryaden in der Höhle schnell zu retten.

„Was sollen wir nur tun? Sie werden dort elendig zugrunde gehen. Sie könnten sterben. Es wäre schrecklich. Wenn Dryaden sterben, so geschehen schlimme Dinge auf den Welten.“ erklären sie der Gruppe.

Zumindest wird der Charakter, der hinunter klettert um die Dryaden zu retten einen weiteren Machtpunkt auf die Triade des Traums oder 10 Lernpunkte für Traumpunkte erhalten und eventuell erwacht eine Hexe in diesem Netz.

Für Menschen, oder anderen sterbliche Wesen, ist es zwar heiß, aber sie können sich leicht dem Krater nähern und an einem Seil herunter klettern. Sie sollten sich sichern, aber dann erreichen sie leicht eine Höhle im Rand des Kraters. Ein Wurf auf Körper+Sport Schwierigkeit 8 ist notwendig. Sind 5 Erfolge erreicht, hat der Charakter die Höhlung in der Kraterwand erreicht. Die Dryaden sprechen einen Zauber über diejenigen aus, die hinunter klettern, was ihnen drei zusätzliche Würfel für jede folgende Handlung bringt.

In der **Kraterwand** finden die Charaktere eine kleine leicht abschüssige **Höhle** in der verängstigt drei der Pflanzenwesen hocken. Sie wirken welk und schwach, sind aber alle am Leben. Die Dämpfe aus dem Krater erreichen sie nur gebremst, so dass sie bisher überleben konnten.

Schwierig wird es nun sie durch den Krater wieder an die frische Luft zu bringen. Kaum verlassen sie die Höhle **erschlaffen** sie. Der Charakter muss sie tragen.

Eine der Dryaden hoch zu schaffen erfordert drei Erfolge auf Natur Schwierigkeit 7. Dieser Wurf muss mit einem Wurf gelingen, sonst kann der Charakter die Dryade nicht halten und sie sinkt zu Boden. Danach muss der Charakter drei Erfolge auf Körper + Sport, Schwierigkeit 7 schaffen. Dieser Wurf kann nachgewürfelt werden.

Eventuell kommen die Charaktere aber auf bessere Ideen, als die Dryaden einfach hoch zutragen, was entsprechende Erleichterungen mit sich bringt. Die Drei sacken oben zusammen, kriechen aber noch von dem Krater weg und werden von den anderen Dryaden in Empfang genommen.

In jedem Fall werden die Dryaden den Fremden danken und sie in ihr Heim tiefer im Wald einladen.

Die Charaktere haben die drei Dryaden vor einem schlimmen Tod bewahrt und so einige Leben gerettet und viele ermöglicht, wie die Dryaden versichern.

Es sind **freundliche Wesen**. Ihre **Behausungen** bestehen aus Pflanzen und scheinen so gewachsen zu sein. Es sind Bäume, deren Äste zu Boden reichen um lebendige Wände zu bilden, Ranken die sich zu Wänden verdichten und große Blätter die natürliche Dächer bilden.

Darin sitzend die Dryaden auf hoch aufgeregten **Wurzelstämmen** und schlafen auf **Moos**. Sie essen die Früchte, die der Wald ihnen bietet und trinken frisches Quellwasser.

Der Gruppe werden **Früchte und Wasser angeboten**, und ihnen wird auch erklärt, was geschah.

Erfahren die Dryaden von der Gruppe, wie sie in diese Welt gekommen ist, also von dem Feuer, das sie getroffen hat, so erkennen sie, dass der Sturz der ZUR die Ursache für die Katastrophe ist. Sie reagieren **ruhig und besonnen** auf diese Information.

Es reicht, wenn sie die beschädigte ZUR sehen den Zusammenhang zu erkennen. Sträubt sich die Gruppe dagegen, es zu erzählen, werden die Dryaden auf die ZUR stoßen.

„Ihr müsst zurückkehren, und eure Bestimmung erfüllen, dann schließt sich das Loch“ erklären die Dryaden. „Ehe das Feuer des Todes alles verbrennt. Wenn die Netze brennen, werden auch die Welten verbrennen.“

Während sie sprechen, breitet sich langsam das wabbernde Loch aus.

Die Lösung liegt in der ZUR. Diese wurde getroffen und das Feuer hat sich festgefressen.

Das Feuer an der ZUR muss gelöscht werden, dann geht es auch in den Netzen zurück. Die ZUR ist mit den Netzen verbunden. Das Feuer erkennen die Dryaden als Todesfeuer und erklären, das es mit Leben bekämpft werden müsse, dann könne man es auch löschen.

Das Feuer muss mit Leben bekämpft werden.

Das Problem ist eher medizinischer Natur. Es kann mit Leben+Heilen Schwierigkeit 7, (4 Erfolge sind nötig) angegangen werden. Der Charakter der das

Die **Feuerbälle** kamen aus einer anderen Dimension, aus einem der anderen Netze. **Sie zerschlugen die Grenzen zwischen den Netzen und diese Loch muss nun geheilt werden.**

Dies geschah, als die Zur getroffen wurde, beschädigt wurde und so durch die Dimensionen raste, gefolgt von dem Engelsfeuer, das am Ende hier einschlug. Da die Dryaden nicht wissen, wie die Charaktere in ihre Welt kamen, wissen sie auch nicht, was sie mit all dem zutun haben. Aber sie gehen davon aus, dass was geschieht auch eine Bedeutung hat. *„Alles hat seine Bestimmung, es wird einen Grund geben, dass ihr hier seid, und diesem Weg gefolgt seit. Was dieser Grund ist, können wir aber nicht sagen.“*

Das Loch in der Dimension können sie der Gruppe zeigen, wenn diese bereit ist zu sehen (wie sie so schön sagen). Die Gruppe kann, da die Dryaden sie dorthin führen, mit etwas Mühe wabbernd ein anderes Bild das erste überlappen sehen. Es ist ebenfalls ein Wald, nur scheint dort rotes Licht.

Feuer heilt muss die Stelle berühren und sich darauf konzentrieren. Sollte eine Hexe, oder eine angehende Hexen, in der Gruppe sein ist sie für die Aufgabe natürlich prädestiniert.

Nun muss man die ZUR dazu bewegen **in das nächste Netz** zu wandern. Das ist möglich.

12 Erfolge auf Kern+Informatik, dann 6 Erfolge auf Kern+Elektrik, dann 3 Erfolge auf Geist+Okkultismus. Jeder Wurf braucht eine Stunde.

Nun startet die ZUR, wird wieder von hellem, weißem Licht umgeben und springt in das nächste Netz, auf ihrem genauen Rückweg.

3. Die Pfade der Frucht

Die Pfade der Frucht führen durch einen Wald. Doch anders als in den Flüssen des Lebens sind die Blätter dieser Bäume **rötlich**, ebenso wie die Erde. Der gesamte Wald scheint dadurch rot zu leuchten. Trotzdem sieht man nur einen Pfad der links und rechts von dichtem Blätterwerk gesäumt ist, und überall schauen Augen aus dem Dickicht. Dann hören sie Fauchen und ein tiefes Brüllen.

Die ZuR bleibt und **rührt sich nicht von der Stelle**. Es gibt etwas in diesem Netz, das noch erledigt werden muss. Auch wenn die Gruppe versucht sie in Gang zu setzen, sie blockiert und meldet eine Störung in diesem Netz, die es zu beheben gilt. Bis diese Störung behoben ist, sei der Rückweg blockiert.

Geht die Gruppe weiter, so kommt sie an eine Kreuzung, und an weitere Abzweigungen. Mehrere Wege führen durch den Wald. Während die Charaktere den Wald durchstreifen, wiederholt sich das **Fauchen und Brüllen**. Stampfen kommt hinzu, dann **Rauch**.

Es dauert etwas, bis sie auf einen Platz stoßen, auf dem drei noch brennende Hütten stehen. Der Boden ist rußig, und Spuren von Tieren führen von den Hütten in den Wald. Dieses Feuer ist Ursache des Rauchs, den die Charaktere gesehen haben.

Folgen sie dem Weg weiter, steht irgendwann ein **schneeweißer Hirsch** vor ihnen. Sein Geweih erhebt sich stolz und Eindrucksvoll über seinem erhobenen Haupt. Hinter dem Hirsch ist eine Lichtung sichtbar, und vor ihm steckt im Boden ein **mächtiges Schwert**.

Sollte ein Charakter in der Gruppe darauf zu steuern ein **Albe** zu werden, ist das nun der Moment für ihn, das Schwert zu nehmen und in den Kampf zu ziehen. Der Hirsch schaut ihn nur ruhig an, geht einen Schritt zur Seite und macht den Blick frei auf die **Lichtung**. Dort steht ein mächtiger **Minotaurus** mit flammenden Hörnern.

Wütend starrt er in die Richtung der Gruppe und dem Charakter der ihm entgegen tritt mitten in die Augen. Beide treten einander gegenüber und der **Kampf** beginnt.

Die Werte des Minotaurus sind.

Angriff mit den Klauen 8, Schwierigkeit 6, Schaden 8, Ausweichen 6, Instinktpunkte 10, Leben 3, Willenspunkte 8
Das Schwert gibt einen Angriffsbonus von 2 Würfeln und macht Natur+6 Schaden.

Ist der Minotaurus besiegt, so sinkt der Charakter, der ihn besiegt hat **ohnmächtig** zu Boden.

Während er daliegt, hat er eine Vision in der ihm der Hirsch gegenüber tritt und zu sprechen beginnt: „*Du hast einen schweren Kampf geschlagen und dich als würdig erwiesen dieses Schwert zu führen.*“

Will der Charakter ein Albe werden, so wird sich in dieser Vision auch sein **Totemtier** zeigen. Ansonsten kann aber auch der Hirsch auf Fragen des Charakters antworten. Er weiß, dass das Feuermonster (der Minotaurus) plötzlich entstanden ist, aber nicht in diese Welt gehört. Er kam durch Löcher, die zwischen den Netzen entstanden sind. Sein Dasein hielt die Löcher offen, und nun sind sie dabei sich zu schließen. Der Hirsch weiß allerdings nicht warum das Monster in diese Welt gekommen ist.

Berichtet der Charakter von dem Unglück der ZuR vermutet der Hirsch allerdings einen Zusammenhang zwischen dem Sturz und den Feuerbällen. „Euer Gefährt riss Löcher in die Welten und diese Löcher verursachten Schäden.“ Erklärt er den Zusammenhang. „Nun aber solltet ihr eure Rückkehr fortsetzen.“

Der Charakter, der gekämpft erhält einen Machtpunkt auf die Triade des Willens oder 10 Lernpunkte für seine Willenspunkte. Er kann in diesem Moment auch zum Alben erwachen.

Nachdem der Charakter erwacht ist, kann die Gruppe zur ZuR zurückkehren um den Weg, den sie genommen hat, weiter zurück zu verfolgen. Nun, da der Minotaurus tot ist, ist dies möglich. Die ZuR startet problemlos.

4. Die Schattentunnel

Die dritte Station sind die Schattentunnel. Hier beobachten **Kobolde** die Landung, kommen auch gleich an und wollen die ZuR untersuchen. Sie vermuten Zusammenhänge mit **verschütteten Gängen und Feuersbrünsten**. Auch sie teilen die Einschätzung der Dryaden, dass der Sturz der ZuR die Ursache für die Schäden ist und es das Beste ist, wenn die ZuR ihren Weg wieder zurück verfolgt.

Doch die ZuR findet den Rückweg nicht. Sie wurde durch die Netze geschleudert, und hat den **Anschluss verloren**. Allerdings erscheinen vor der Gruppe in der Luft **Buchstaben**.

leg mer for alt df

Diese bilden ein Anagram. Umsortiert bedeuten sie:
„**Folge dem Falter**“

Nun müssen die Charaktere nur noch den Falter finden. Dazu muss die ZUR **Lebensformen suchen und analysieren**. Sie wird einen Falter finden, und wenn sie diesem folgt, gelangt sie **zurück ins Zeitnetz**.

Doch während die Gruppe noch auf die Analyse der ZuR wartet, kommen ein paar Kobolde zu ihnen, mit

einem **Buch** in der Hand. Es ist ein kleines Buch in einer unbekanntten Schrift, von der sie sagen, dass nur Erleuchtete sie lesen können.

Erleuchtete sind Magier oder Magierinnen. Befindet sich jemand mit entsprechender Veranlagung in der Gruppe (auch noch schlafend), so werden sie der Person das Buch in die Hand drücken. „Es ist für dich, wenn es an der Zeit ist, wirst du es auch lesen können.“

Wer das Buch in die Hand nimmt spürt ein leichtes Zittern, doch die Schrift ist nicht gleich zu entziffern. Es sind Symbole die quer über die Seiten des Buches verstreut wurden. Auch ausgebildete Magier brauchen eine Zeit um dieses Buch lesen zu können.

Erst ein paar Tage später erkennt der Magier oder die Magierin, dass es sich um ein **Zauberbuch** mit magischen Ritualen und Sprüchen handelt.

Vorzugsweise erhält der Charakter, der federführend das Rätsel gelöst hat, das Buch der Kobolde. Damit einher geht ein Machtpunkt auf die Triade der Vernunft oder 10 Lernpunkte für seine Vernunftspunkte.

5. Das Zeitnetz

Als letztes Landet die ZUR im Zeitnetz. Hier war der erste Einschlag, welcher eine Reihe Fäden zerriss, und so die Zeit zerschnitt. Die Zeitspinnen arbeiten emsig daran alles zu reparieren ohne die auftauchende ZuR zu beachten.

Das Netz ist teilweise lückenhaft und an einigen Stellen nicht korrekt wieder zusammengeflochten, aber weitgehend wieder repariert.

Die Gruppe kann wenig tun, aber mit der ZUR kommt sie nun leicht aus den Netzen heraus. (Sollten die Charaktere auf die Idee kommen. Ja, die ZuR macht ständig Aufnahmen von dem was um sie herum vorgeht, und hat auch entsprechend Bilder von dem

Netz kurz vor dem Crash gespeichert.) Sollte sich eine Norne in der ZuR befinden, oder ist geplant einen Charakter auf seinem Weg zur Norne voran zu bringen, kann dieser Charakter auch eine Vision des Zeitnetzes haben, wie es vor dem Absturz war. Er kann das was er sieht aufzeichnen oder beschreiben, und sofort werden die Zeitspinnen das beschriebene in die Tat umsetzen.

Eine Vision ist einen Machtpunkt auf die Triade der Instinkte und 10 Lernpunkte für die Instinktpunkte wert und eventuell erwacht in dieser Umgebung eine Norne.

Nun kann die ZuR unbehelligt die Netze verlassen.