



Midgard, Grundlage: Salz/Natur/Physik

Bewohner vorwiegend Menschen

Kontinent Europa

Hochtechnisiert, organisiert in autarken Städten mit jeweils eigener Struktur

Zeit: 38.613.933

Bad Story

1. Schöne neue Welt

Verlässt die Gruppe die ZuR, so steht sie auf einem grünen Platz mitten in einem Wald. Die Sonne scheint, Vögel singen, ein Bächlein gurgelt. Nicht weit entfernt schlängelt sich ein **golden glänzender Weg** durch den Wald. Ansonsten wirkt es wie zu Hause. Der Weg führt sie durch den Wald, vorbei an einer Quelle, sie sehen ein Reh und hören Kinderlachen. Dann treten sie aus dem Wald heraus.

Direkt am Wald spielen ein paar **Kinder**, in grauer und gelber Kleidung. In der Ferne schwebt ein Gefährt, über dem ein paar Kugeln in der Luft hängen und auf dem weitere Kinder hocken. In der Ferne schwebt, mehrere Meter über dem Boden, eine **Kugel** zu der und von der verschiedenen Fluggefährte schweben. Die Kugel ist riesig groß und von perfektem Weiß. Dazwischen fressen ein paar **Triceratops** das hohe Gras der Wiesen. Es sind sehr sanfte und passive Tiere, auf denen man sogar rumklettern kann, ohne dass sie reagieren. Nur wenn man in ihre Augen oder Nasenlöcher sticht, werden sie aggressiv.

Immerhin sind sie also schon mal da wo sie hinwollen, nur das wann ist noch falsch – sie sind im Jahr **3933**.

Alles wirkt sehr ruhig und friedlich, bis einer der Charaktere unvermutet über eine **Leiche** stolpert, die im hohen Gras liegt. Es handelt sich um einen nicht mehr ganz jungen Mann, der dort einfach tot liegt. Die hoch wachsende Vegetation hat ihn völlig überdeckt, so dass die Charaktere ihn erst entdecken, wenn sie quasi drüber stolpern.

Noch während sie die Leiche betrachten, hält neben ihnen eines der **Fluggefährte**, öffnet sich und offensichtlich uniformierte Männer steigen aus. Einer von ihnen fordert die Gruppe sofort, auf Französisch, auf ihm in das Gefährt zu folgen, da sie des Mordes verdächtig seien.

Dabei ist er ausgesprochen höflich, aber sehr bestimmt. Widerspruch akzeptiert er nicht, und wenn die Gruppe sich weigert, zieht er ein kleines, flaches Gerät, das er auf die Gruppe richtet.

Es handelt sich um einen BetaC-Strahler, welcher betäubt. Wer von dem Strahl erfasst wird, bleibt einfach ruhig stehen.

Der Gruppe bleibt also kaum etwas anderes übrig, als ihm in das Gefährt zu folgen. Der Innenraum ist erstaunlich groß. (Es ist nicht innen größer als außen,

es bleibt aber auch nicht viel Platz für mehr als Innenraum und dünne Wände.)

Sind die Charaktere an Board, steuern sie direkt auf die **riesige Kugel** zu, von der ihnen der Polizist, der sie mitgenommen hat, erklärt, es sei die Stadt **Subarin**. Was Anfangs nach einer großen Kugel aussieht, wird, wenn sie sich nähern immer größer, bis sie genau auf einen gigantischen Ball zu steuern, der ohne jeden Halt über dem Boden schwebt.

Durch eine Art Membrane, in welche das Schiff eindringt, gelangen sie in die Stadt.

Drinne landen sie in einem Hangar. Es ist eine riesige Halle. Menschen in hellen Overalls gehen zwischen verschiedenen Fahrzeugen umher, die alle dem ähneln, aus denen die Gruppe nun steigt. Es ist schon beeindruckend, wie riesig diese Halle ist.

Eine Wand besteht aus einer schimmernden Scheibe, die sich als Teil der Kugel die die Stadt ist vom Boden bis hinauf zur Decke zieht.

Zu einer Seite gehen verschiedene Gänge von der Halle ab in die Stadt hinein.

Durch einen dieser Gänge werden die Charaktere nun geführt. Durch Gänge, Flure und Türen, über Treppen und Brücken gelangen sie in einen Raum mit einfachen, steril wirkenden Sitzen und Tischen. Die Beamte bedeuten der Gruppe dort zu warten, nehmen aber schon den ersten Charakter mit in den **Verhörraum**. Nach einander werden sie nun weggebracht um sie zu verhören.

In einem kleinen Raum werden sie auf einen Stuhl gesetzt und von der Decke schwebt ein weißer Ring, der ihre Kopf umgibt, allerdings nicht anliegt. Ein Metallstab fährt aus dem Ring heraus und legt sich genau vor das linke Auge der verhörten Person. Ein Mann in Uniform stellt nun **Fragen**, mit denen er versucht herauszufinden, was die Charaktere vor drei Stunden getan haben, zum Zeitpunkt des Todes der Leiche über die sie gestolpert sind. Die Verhöre sind dabei nicht sehr lang und bleiben oberflächlich. Name, Herkunft und wo sie zur Mordzeit waren. Den Charakteren kann nur vorgeworfen werden, dass sie die Leiche gefunden haben, was kein wirklicher Hinweis auf die Täterschaft ist.

Es kann sinnvoll die Gruppe für die Verhöre aufzutrennen und mit den verhörten Charakteren immer einzeln zu spielen. Allerdings kann die Gruppe während dieser Verhöre einiges über das Jahr 3933 erfahren. Nach den Verhören werden sie frei gelassen, aber verpflichtet in der Stadt zu bleiben. Dabei werden sie mit einem **Stab** berührt der die SC nach Aussagen der Polizisten markiert, so dass man sie finden kann. Da sie fremd sind, wird ihnen auch mitgeteilt wo sie die Nacht verbringen können. Es gibt Räume in der Stadt für Fremde und Gäste, die von den Behörden vergeben werden. Da die Charaktere gekennzeichnet sind, reicht ein Scan ihrer Hand und sie können an jedem Computer-Terminal erfahren, wo sie schlafen können.

Verfügen Charaktere über entsprechende Fähigkeiten, so können sie auf dem Weg hinaus aus den Räumen der Polizei kurz und schemenhaft eine **verschwommene Gestalt** erkennen, die aber sofort wieder verschwindet – oder eventuell doch nur eine Sinnestäuschung war.

2. Begegnungen

Über die gesamte Stadt sind **öffentliche Computer-Terminals** verteilt über die man leicht Informationen aller Art, und besonders über die Stadt finden kann. Natürlich gibt es auch einen Plan der Stadt und aktuelle Nachrichten. So erfahren sie auch schnell und ohne weitere Probleme, wo sie die **Nacht** verbringen können. Es sind kleine, einfache Zimmer an einem Gang mitten in der Stadt, die frei stehen und für Gäste der Stadt genutzt werden. Egal was die Charaktere nun tun, sie werden sehr bald von einer in einen auffälligen lilafarbenen Mantel gehüllten **Frau** angesprochen. Sie stellt sich als **Ladne** vor und erklärt Magierin zu sein, und mitbekommen

zu haben, wie die Gruppe von der Polizei festgenommen wurde. Bei den Magiern gehe etwas Schlimmes vor, und sie bräuchte die **Hilfe der Gruppe**. *„Ich würde euch gerne treffen, nicht sondern später. Dann bringe ich auch meinen Vertrauten mit, Asran. Er ist bei der Polizei und hilft uns. Es ist wirklich wichtig.“* Sie **drängt und bittet**, bis die Gruppe sich bereit erklärt sie und diesen Asran zu treffen. Ladne hat offensichtlich große Angst und ist fest davon überzeugt, dass die Gruppe ihr helfen kann. *„Ihr seid Fremde, niemand kennt euch, also könnt ihr euch unerkannt bewegen, und uns so helfen.“*

Bis zu dem Treffen haben sie noch Zeit um z.B. zu **recherchieren**. Mit ein paar Erfolgen auf Hülle+Recherchieren können sie einiges über die Stadt und das Jahr 3933 erfahren. Magier, Alben, Hexen und Nornen leben hier ganz offiziell. Es ist auch bekannt und allgemein akzeptiert, dass es Magie gibt. Unter Magiern kam es in letzter Zeit tatsächlich zu einer Reihe von Morden, einer von ihnen ist der Tote, über den die Gruppe gestolpert ist. Es wurden insgesamt in den letzten 10 Tagen 3 Magier getötet. Es waren alles anerkannte Mitglieder der Magiergilden. Beschäftigt die Gruppe sich weiterhin mit Magiern und auch anderen übernatürlichen Wesen, so werden sie erfahren, dass diese weitgehend normal unter den Menschen leben. Mäntel wie Ladne sie trägt sind eher unüblich, werden aber in den letzten Tagen häufiger von übernatürlichen Wesen getragen.

Asran ist einfacher Kommissar im Polizeidienst. Recherchieren sie gut, so können die Charaktere herausfinden, dass vor kurzem sein Partner gestorben ist (Vor 12 Tagen um genau zu sein). Zu dem Treffen kommt Asran sehr pünktlich, Er ist groß mit braunen Haaren und dunklen Augen. Sehr schnell erzählt er der Gruppe von einem **Komplotz bei den Magiern**, das dazu führen soll einem bestimmten Magier die Vormachtstellung in der Akademie der Magie zu sichern.

Während er noch spricht, können entsprechend begabte Charaktere hinter ihm eine **Gestalt** erkennen, welche leicht durchscheinend und seltsam verzerrt wirkt. Von dieser Gestalt geht ein **dunkler Nebel** aus, der Asran und auch Ladne bereits einhüllt, und sich weiter ausbreitet, in Richtung der Gruppe.

Wer gewarnt ist, kann dem Rauch leicht ausweichen, da er sich sehr langsam bewegt.

Vermutlich wird die Gruppe nun erforschen, was es mit der Gestalt und dem Rauch auf sich hat. Hierfür bietet ihnen Asran seine Kontaktadresse und einen Kommunikator an, damit sie sich in den virtuellen sozialen Netzwerken der Stadt bewegen können.

Die **Communicatoren** sind einfache Armringe, auf denen Schriftzüge erscheinen, wenn eine Nachricht

empfangen wird. Asran zeigt der Gruppe auch, wie sie Nachrichten verschicken kann. Streifen sie mit dem Finger über den Reif können sie die Nachricht sprechen und sie wird weitergeleitet. Hierfür müssen sie nur den Empfänger nennen. Um an Informationen zu kommen helfen Würfe auf Geist + Okkultismus und Idee + Recherchieren.

Es handelt sich bei der Gestalt um eine **Todes-Sphäre**. Sie ist entstanden als der Partner von Asran starb. Er hatte eine Vorliebe für eine ganz bestimmte Romanreihe, welche recht einfach gestrickt war. Der Rauch zeigt die Magie der Sphäre, welche ihre Umgebung in die Geschichte hineinwebt. Wer von dem Rauch umhüllt wird, wird zum Teil der Geschichte. Sphären sind sich dessen was sie tun kaum bewusst. Mit ihnen zu sprechen ist sinnlos, man muss sie ins Jenseits bannen.

Das beste Mittel hierfür ist **Flieder**, den vertragen sie nicht. Mit Flieder kann eine Sphäre vernichtet werden. Flieder in den verschiedenen Formen verursacht bei ihr Schaden auf den verschiedenen Triaden, meist auch Instinktschaden, der tödlich ist.

Hat die Sphäre aufgrund von Schaden durch Flieder keine Instinktpunkte so stirbt sie entgültig.

Beschäftigen sie sich weiter mit der verzerrten Gestalt, so können sie über Phantombildzeichnungen und Computer herausfiltern, dass es sich um **Asrans verstorbenen Partner Semir** handelt.

Forschen sie dem toten **Semir** nach, stoßen die Charaktere auf eine Seite in einem öffentlichen sozialen Netzwerk, auf der sie ein paar Einträge finden. Der letzte ist eine Nachricht einer Frau, die etwas über ein **Buch** schreibt, das sie von ihm hatte. In Verbindung mit einer Sphäre ist das Buch natürlich sehr interessant. Kontaktiert die Gruppe die Frau die die letzte Nachricht an Semir schrieb, bekommt sie einige Stunden später eine Antwort. Sie schreibt von einem Buch, das er ihr gezeigt habe. Er war völlig begeistert von der Geschichte, sie selbst fand es nicht so beeindruckend. Das Buch ist ein **Krimi**, der noch nicht

veröffentlicht wurde.

Der Tote war ein einfacher Polizist. Er war der Partner von Asran und lebte alleine. Seine Freizeit hat er weitgehend alleine verbracht. Er war ein ruhiger Typ, der viel gelesen hat. Will die Gruppe in seine Wohnung, so kann sie mit 5 Erfolgen auf Verstand + Elektronik das Schloss öffnen und sich in seiner Wohnung umsehen.

Er starb an einer Krankheit, die es im 21. noch nicht einmal gibt. In seinen letzten Tagen lag er lesend im Bett. In seiner Wohnung finden sie nichts auffälliges, abgesehen von einem **Pad mit Krimis**.

Doch bevor sie dazu kommen den Krimi zu lesen, erhalten die Charaktere eine **Nachricht von Asran**: „*Sie haben Ladne in der magischen Akademie, ich rette sie*“ Er wird irgendeinen Weg finden, den Charakteren diese Nachricht zu kommen zu lassen, vermutlich bekommen sie sie über den Kommunikator, den er der Gruppe überlassen hat.

3. Finale

Sollte die Gruppe auf die recht nahe liegende Idee kommen sich mit **Flieder** einzudecken, so gelingt ihr das leicht. Es ist kein Problem Flieder in allem möglichen Formen zu bekommen. Ob als Pflanze, als verarbeitetes Holz, als Duft oder auch aufgelöst in Wasser.

Die **magische Akademie** besteht aus einer Reihe großer Räume, die sich über mehrere Stockwerke der Stadt ziehen. Im Erdgeschoss führt die Eingangstür in eine recht beeindruckende Halle. Blau-roter Teppich bedeckt den Boden, Bilder bedeutender Magier hängen an den Wänden. Von der Decke hängt ein imposanter Kronleuchter. Insgesamt entsteht der Eindruck eine etwas altmodische Villa des späten 19 Jahrhunderts betreten zu haben, und nicht die Räume einer futuristischen Stadt.

Wer entsprechend begabt ist, kann sehen, dass der gesamte Raum mit dem Rauch der Spähre gefüllt ist. In einem mit Holz vertäfelten Nebenraum sitzen einige Menschen zusammen, die auf Nachfragen nichts bemerkt haben und auch nichts weiter wissen. Sie sind Mitglieder der Magierakademie, und auch von dem Rauch umhüllt. So bleiben sie absolut passiv. Unbeeindruckt unterhalten sie sich weiter. Auch sie stehen unter dem Einfluss des Rauchs.

Der **Rauch wabbert**, nur für einige der Charaktere sichtbar, eine breite Holzterrasse hinunter in einen Flur mit verschlossenen Türen. Die Räume dienen offensichtlich als eine Art Keller für die magische Akademie. Hinter den Türen, die sich öffnen lassen befinden sich Vorräte verschiedenster Art. Hier fehlt der dicke Teppich auf dem hölzernen Boden, ansonsten bleibt der Eindruck eines etwas altmodisch gestalteten Herrenhauses.

Gehen sie den Gang entlang, stehen sie am Ende des Ganges vor einer Tür, **die offensichtlich eingetreten**

wurde. Hinter dieser Tür liegt ein nach allen Klischees über Magie und Rituale eingerichteter Raum. An den Wänden stehen Bücherregale, bis auf eine Lücke welche für eine Kommode freigehalten ist. Schwarze Kerzen umrahmen ein ledernes Buch, das auf lilanen Samt gebettet ist. Sterne und Kreise aus Metall sind um das Buch verteilt. Der Boden ist von einem dicken, lilanen Teppich bedeckt und überall sind okulte Symbole verteilt. Zwei Säulen ohne erkennbaren Sinn stehen mitten im Raum, links und rechts von einem Schreibtisch aus dunklem Holz, auf dem rings um einen Totenschädel diverse Kräuter und Schalen verteilt sind.

Mitten im Raum steht Asran mit einer Waffe in der Hand einem Mann in deutlicher Magiergewandung gegenüber. Im Hintergrund ist Ladne an eine der Säulen gefesselt, in zerrissener Kleidung.

Asran tobt und droht den Magier zu erschießen, der gerade seine Arme zu einem Zauber erhoben hat. Nun kann die Gruppe handeln. Tut sie es nicht, wird Asran den Magier **erschießen**, gerade als dieser seinen Zauber spricht. Asran befreit indes Ladne, sie küssen sich und Ladne berichtet, dass bevor Asran auftauchte, Tout seiner gefesselten Gefangenen (in bester Bösewichtmanier) seinen gesamten Plan enthüllt hat. Er wollte die Macht in der Magierzunft übernehmen und nur sie mit ihren außergewöhnlichen Fähigkeiten stand ihm im Weg.

Hat der Magier die **Chance** und sieht sich einer Übermacht gegenüber, **zaubert er sich weg**.

Die ganze Zeit befindet sich die **Spähre** im Raum. Nur entsprechend begabte Personen können sie sehen. **Ist sie, z.B. mit Flieder, besiegt, so bricht auch der Bann**. Jetzt erkennt Asran auch die Ähnlichkeit mit einem seiner Bücher. Wie er erzählt, schreibt er selbst Geschichten, die er aber nicht veröffentlichen lässt. Sein Partner war begeistert von den, eher einfach gestrickten, Kriminalromanen, und hat sie alle gelesen.

Ist der **Mord aufgeklärt**, kann die Gruppe die Stadt verlassen. **Asran und Ladne** bedanken sich bei ihnen, die Kennzeichnung wird entfernt und sie erfahren noch, dass der **verschwundene Magier** gefunden wurde und aufgrund seiner traumatischen Erfahrungen nun in Behandlung ist.

4. Anhang

Ladne ist eine junge Magierin, die eigentlich mitten in ihrem Studium der Mathematik und Zeit-Magie ist. Sie ist schlank, zierlich mit langem dunklen Haar. Normalerweise trägt sie einfache helle Hosen und bunte Oberteile, aber seit einiger Zeit spürt sie das dringende Verlangen sich in dunkle lange Röcke und mit okkulten Symbolen übersäte Mäntel zu kleiden. Sie ist seit etwa einem Jahr mit Asran befreundet, und auch ein wenig in ihn verliebt.

Traum: Punkte 5	Willen: Punkte 6	Vernunft 3 Punkte 10	Instinkt: 1 Punkte 6
Leben (Lebenskraft) 2	Körper (Geschick) 1	Kern (Weisheit) 4	Zeit (Schnelligkeit) 4 (P)
Heilen 2	Verführen	Recherche 5	Ausweichen 2
Überleben	Akrobatik 1	Empathie 1	Heimlichkeit 2
Botanik 2	Zoologie 1	Philosophie 3	Mathematik 6
Idee (Kreativität) 2	Verstand (Logik) 4	Natur (Kraft) 3 (K)	Materie (Handwerklich) 1
Wahrnehmung 2	Kulturkunde 2	Sport 2	Mechanik 1
Philologie 1	Elektrik 2	Waffenloser Kampf	Handarbeit
Politik 1	Informatik 2	Physik 4	Chemie 3
Raum (Orientierung) 1	Hülle (Äußerliches) 2	Geist (Belesen) 6 (S)	Tod (Widerstandsfähig) 2
Fahrzeuge steuern 1	Kunst 2	Gassenwissen 1	Schusswaffen 1
Verwaltung 1	Rhetorik 2	Okkultismus 4	Waffenkampf
Orientierung	Schauspielerei	Psychologie 2	Theologie 1

Zeitablauf: Stufe 1: Geschwindigkeit, Stufe 2: Totaler Stopp, Stufe 3: Vergangenes sehen. Medizin: Stufe 1: Heilende Ruhe. Außerdem kann sie als Magierin in die Schattentunnel abtauchen. Aktuell wird sie aber auf keine dieser Fähigkeiten kommen, aufgrund des Einflusses der Spähren, und wenn sie darauf gestoßen wird ihre Magie nur sehr zögernd einsetzen. Endet der Einfluss der Spähre wird sie natürlich auch wieder zaubern.

Asran ist ein großer, eher dunkler junger Mann und sehr engagierter Polizist. Er gehört zu den Beamten, die auch noch etwas weiter bohren, wenn der Fall abgeschlossen scheint. Damit tritt er auch mal jemandem auf die Füße, hat aber auch viele Erfolge. Gewöhnlich, und auch unter dem Einfluss der Spähre trägt er einfach eher dunkle Kleidung die vor allem bequem ist und ihm den Spielraum für Bewegungen lässt. Er ist freundlich und ausgesprochen sympathisch, hat (dank seiner Seele aus Norit) aber eine gewisse Vorliebe für das Offensichtliche. Seine von Kern bestimmte Persönlichkeit arbeitet dieser Oberflächlichkeit aber immer entgegen. Er ist ein normaler Mensch.

Traum: Punkte 4	Willen: 1 Punkte 8	Vernunft 1 Punkte 10	Instinkt: 1 Punkte 6
Leben (Lebenskraft) 2	Körper (Geschick) 2	Kern (Weisheit) 4 (P)	Zeit (Schnelligkeit) 3
Heilen 2	Verführen 1	Recherche 5	Ausweichen 4
Überleben 2	Akrobatik 3	Empathie 3	Heimlichkeit 2
Botanik	Zoologie	Philosophie 1	Mathematik
Idee (Kreativität) 1	Verstand (Logik) 3	Natur (Kraft) 3 (K)	Materie (Handwerklich) 1
Wahrnehmung 3	Kulturkunde 2	Sport 3	Mechanik 1
Philologie	Elektrik	Waffenloser Kampf 3	Handarbeit
Politik 1	Informatik 2	Physik	Chemie
Raum (Orientierung) 2	Hülle (Äußerliches) 3 (S)	Geist (Belesen) 3	Tod (Widerstandsfähig) 2
Fahrzeuge steuern 1	Kunst 2	Gassenwissen 2	Schusswaffen 3
Verwaltung 3	Rhetorik 2	Okkultismus	Waffenkampf 3
Orientierung 2	Schauspielerei 2	Psychologie 2	Theologie

Die Todes-Spähre. Semir war ein guter Polizist und sehr erfolgreich wenn es darum ging Verbrecher zur Strecke zu bringen. Nach seinem Tod verlor er sich in den Romanen seines Partners, und wurde so zur gefährlichen Todes-Spähre. Seine Macht besteht darin andere in seinen Bann zu ziehen.

Er hat 12 Instinktpunkte, 5 Vernunftspunkte, 8 Willenspunkte und 6 Traumpunkte.