



Tiron, Grundlage. Gold/Geld/Verstand

Bewohner vorwiegend Anid

Station: Meran, Demokratisch geführt,

Allgemein hoher Bildungsstand, reine Atmosphäre, Währung: Goldlimes, an Bord vorhanden

Technisch hoch entwickelt, Möglichkeiten zur Reparatur der Trionenkompensators.

Zeit: 17.653.838

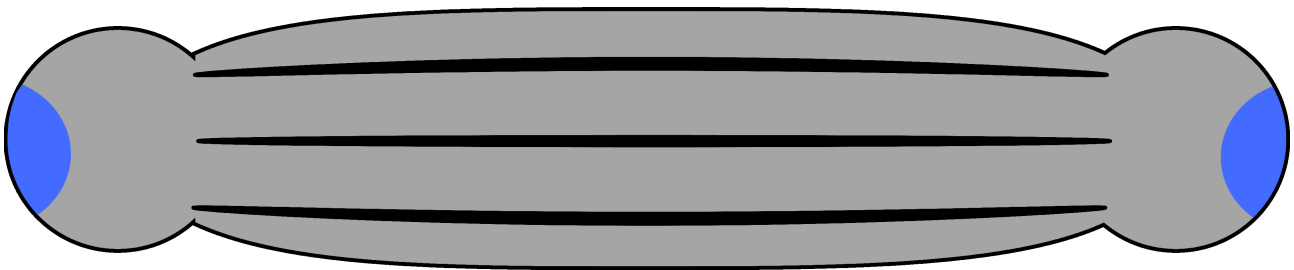
Geisterstunde in D14

1. Willkommen auf Namidat

Die Anzeiger ZUR verkündet, dass sie auf der Welt Tiron, auf der Station Namidat gelandet sind, einer Kolonie für Künstler und Philosophen. Die Kolonie ist sehr friedlich und fortschrittlich, nach Stand des 21. Jahrhunderts, Midgard. Die Zeitanzeige ist eindeutig, allerdings stellt die ZUR eine gewisse Materialermüdung der **Trionenkompensatoren** fest und schlägt eine Reparatur vor, was auf dieser Welt, wenn man über ausreichend Gold verfügt, problemlos möglich sei. **Gold** kann die ZUR in der notwendigen Menge zur Verfügung stellen. Es handelt sich um kleine,

dreieckige und runde Plättchen mit Symbolen, die im Keller an der von der ZUR angegebenen Stelle zu finden sind. 328 Goldlimes lassen sich noch auftreiben. Der Trionenkompensator kann leicht ausgebaut werden. (Trionen sind durch den Triadenwechsel entstehende Wellen, welche dem Körper gefährlich werden können, werden sie nicht kompensiert).

Wo nun genau eine Werkstatt zu finden ist, kann die ZUR nicht verraten, aber gewöhnlich sind Geschäfte auf Namidat ausgeschildert.



Die Station ist Zylinderförmig um die Straße herum aufgebaut. An beiden Enden befinden sich Brücken-Stationen, von denen aus die Station gesteuert und in Betrieb gehalten wird. Hier befinden sich ständig Leute, die für ihre Aufgaben ausgebildet wurden. An den beiden Enden der Straße liegen verschlossene Tore, die zu den Brücken führen. Ein Sicherheitscode ist notwendig, um sie zu öffnen (was für die Gruppe erst einmal irrelevant ist).

Die Geschäftsstraße ist gut 5 Kilometer lang. Alle 5–8 Hundert Meter führt eine Tür in die Außenbereiche, die die Straße umgeben, oder über eine Treppe hinauf zu den Galerien, die in mehreren Metern Höhe sich entlang der Straße ziehen.

Verlässt die Gruppe die ZUR, so findet sie sich am Rand eines belebten **Ganges** wieder. Boden und Decke sind aus grauem Metall, die Wände werden von Türen und Schaufenstern gebildet, in die sich die ZUR perfekt einpasst. Es handelt sich (recht offensichtlich) um eine belebte Geschäftsstraße innerhalb einer Art von Gebäude aus Metall.

Zwischen Türen und Fenstern die vom Boden bis zur Decke reichen, drängen sich verschiedenartige Wesen. Unter sich spüren sie ein ganz leises Vibrieren, als

würde der gesamte Raum zittern, doch je länger sich die Gruppe in dem Raum aufhält, desto weniger spürt sie diese Vibration. Es bleibt ein unangenehmes Kribbeln bei allen Menschen.

Inspizieren sie ihre Umgebung genauer, stellen die Charaktere fest, dass sie sich vermutlich auf einer Geschäftsstraße befinden. Die ZUR ist als Geschäft für transdimensionale Reisen getarnt. Nur die Terrasse mit den Skiständern wirkt zwischen den anderen Geschäften deplatziert.

Links neben der ZUR liegt ein Lebensmittelgeschäft, rechts ein Bekleidungsladen und gegenüber breitet sich ein Restaurant aus. Besonders das Restaurant ist gut besucht. Wie die ZUR hat es eine Terrasse mit Tischen und einem Tresen an der Grenze zum Innenraum. Dort steht eine junge Frau deren Haar aus Gold zu bestehen scheint und teilt kleine hellrote und hellgrüne Päckchen aus.

Eine Werkstatt findet sich ein Stück die Straße hinunter.

Genau der Werkstatt gegenüber liegt ein kleiner Kräuterladen mit dem Namen: „Kräuterhexe“.

Die nächste **Werkstatt** liegt ein paar Meter die Straße entlang. Sie wird von einem großen, schlanken Mann in einem langen, weißen Mantel geleitet. Über den Kopf hat er eine Kapuze gezogen, die, auch wenn er sich hektisch bewegt, dort haften bleibt. Seine Augen sind hellgrün, genau wie seine Lippen, die sich stark verziehen, wenn er spricht.

„Guten Tag, wie kann ich Ihnen helfen.“ Fragt er, sobald jemand die Werkstatt betritt.

Er ist freundlich, begutachtet das defekte Gerät und macht einen guten Preis (300 Goldlimes).

„Das dauert 6 Tage, dann bekommen sie den Kompensator wie neu zurück.“

Sollte ein Charakter in der Werkstatt etwas **anfassen**, wird das offensichtlichste Problem mit dieser Welt deutlich: **Menschen holen sich an ganz normalen Alltagsgeräten heftige Schläge.**

Es durchfährt sie eine Art Stromschlag und sie nehmen sofort Schaden von 6 (Schwierigkeit 7) (Ein Gegenwurf auf Leben schützt).

So etwas passiert immer mal, wenn die Charaktere etwas anfassen. Diese Art von Energie durchfließt vor allem golden glänzende Gegenstände, aber nicht nur und nicht alle.

Während nun ihr Kompensator in guten Händen ist, kann die Gruppe machen was sie will, nur nicht die ZUR starten.

Die **Anid sind freundlich und sehr weltoffen.**

Allerdings wird hier wirklich alles bezahlt. Tiron ist definitiv kapitalistisch, aber ohne das Elend, das der Kapitalismus auf Midgard produziert. Hier bedeutet es

einfach ein faires Ausgleichssystem von Handlungen und Werten.

Die Gruppe hat nicht allzu viel Geld, aber einiges an Gebrauchsgütern und die Anid erklären ihnen sehr freundlich, wo sie diese gegen Währung eintauschen können, wenn Charaktere sie fragen.

Von selbst werden die Anid nicht auf die Gruppe zugehen. Menschen fügen sich recht gut in das bunte Treiben auf Namidat ein. Hier leben Wesen von verschiedensten Teilen von Tiron, und auch ein paar Wesen aus ganz anderen Welten, so dass es gar nicht auffällt, wenn Menschen zwischen all diesen Wesen herumlaufen.

Es dürfte aber genug Gelegenheit geben, mit Anid ins Gespräch zu kommen.

Um an Waren, wie Nahrung oder Kleidung oder technische Geräte – die es hier ausreichend und in guter Qualität gibt – zu gelangen, wird die Gruppe eventuell in einem Geschäft nachfragen, was sie für Möglichkeiten haben. Rollenspielgruppen sind in solchen Sachen oft sehr kreativ.

In jedem Fall ist ihr Gegenüber höflich, hilfsbereit, aber auch der Meinung, dass für eine Leistung oder eine Ware bezahlt wird – abgesehen natürlich von einem so kleinen Rat, wie in einem Ankaufsgeschäft Waren gegen Geld zu tauschen, oder sich einen Job zu suchen. Zweites dürfte ein zeitliches Problem sein, ersteres ist Erfolgs versprechend, da die ZUR einiges an interessanten Geräten beherbergt.

Besonders Technologie fremder Welten, wie das Esoterit aus Avalon, oder Kupfer-Kabel aus Midgard interessieren die Anid sehr. Es bringt nicht viel Geld ein, aber genug Kleingeld um sich etwas zu essen, einen Schlafplatz und ein Bad zu kaufen, sollte die Gruppe es wollen. Ein paar Andenken sind auch drin. Schlafplätze sind kleinere Kabinen, welche für ein paar Goldlimes von der Stationszentrale vergeben werden. Die Stationszentrale befindet sich genau in der Mitte der Station, die genau in der Mitte der großen Straße liegt. Hier kann man auch Stationspläne und Auskunft erhalten (für einen Goldlimes). Erkennbar ist sie an dem Schild über dem Eingang auf dem:

„Stationszentrale“ steht. Hier kann die Gruppe auch erfahren, wo es Nahrung, Kleidung, und alles andere gibt.

Das Essen der Anid ist für Menschen problemlos essbar. Es besteht zum großen Teil aus kleinen, eckigen Plättchen in bunten Farben, welche im Mund ihren Geschmack und ihre Konsistenz entfalten. Die Plättchen kosten zwischen drei und zehn Limes das Stück. Eine volle Mahlzeit sollte 6 bis 10 enthalten. Sie schmecken sehr unterschiedlich, und sind Vitamin- und Eiweißreich. Die Inhaltsstoffe sind genau auf den Plättchen angegeben, allerdings in einem Zahlencode, den zu entschlüsseln sowohl die ZUR, als auch ein Hilfsblatt von der Stationszentrale helfen kann (Kostenpunkt: Ein Goldlimes).

Wenn die Gruppe sich **auf der Station bewegt** (was naheliegender ist), kommen sie an Terminals und Informationsbrettern vorbei, auf denen sie neben Nachrichten über Handelsabkommen und neuste technische Entwicklungen auch Berichte über einen bestimmten Abschnitt der Station finden.

„Seit 34 Tagen kein Lebenszeichen“ „Sirib war die Erste, Elwirit der Letzte“ „Keine Spur von Siri“
Darunter ähneln sich die Texte: *„Seit 34 Tagen hat niemand mehr den Bereich D14 betreten oder verlassen. Als letztes ging die Einheit 7-4 A unter*

Sollte die Gruppe nicht von sich aus darauf kommen mal im Bereich D14 nachzusehen, gibt es zwei Möglichkeiten sie dort hin zu locken:

- Beim Schlendern durch die Station landen sie einfach in dem Distrikt. Es gibt ein paar Schilder, deren Sinn ihnen nichts sagt, und dann stehen sie mitten in einem Raum, voll mit feinkörnigem Salz. Da ihnen Salz nichts ausmacht, können sie einfach weiter gehen.
- Die Hexe Maba steht plötzlich vor ihnen. „Was wartet ihr noch?“ funkelt sie die Gruppe an. Auf Nachfragen deutet sie in Richtung des Bereichs D14. „Niemand ist wiedergekehrt. Kein Anid kann sie retten. Aber ihr seid keine Anid.“ Erklärt sich die Gruppe bereit zu gehen, nicht sie zufrieden und lässt von ihnen ab. Gehen sie trotz der Zusage nicht, beginnen bald die Haluzinationen. Die Hexe schickt ihnen die Bilder der verschwundenen Kinder. Sie sehen sie ständig vor sich stehen und vorwurfsvoll gucken.

In jedem Fall besteht die Möglichkeit in dem kleinen Laden „Die Kräuterhexe“ ein paar Mittel zu finden, die helfen können. Einige der dort zum Verkauf stehenden Gegenstände haben tatsächlich magische Fähigkeiten, und die Ladenbesitzerin Maba weiß genau welche das sind.

Sie wird die Gruppe beraten, und erfährt sie von dem Vorhaben die Kinder zu retten, drückt sie Ihnen einen Beutel mit Kräutern in die Hand. „Der Zauber dieser Kräuter kann euch gute Dienste leisten. Verwendet sie weise.“ Wenn die Gruppe nachfragt, um was für Kräuter es sich handelt, schaut sie irritiert. „Es sind Hexenkräuter, natürlich. Kennt ihr kein Hexenkraut? Es zaubert. Ihr müsst den Zauber schon selbst lenken.“ Kopfschüttelnd wendet sie sich anderen Kunden zu.

Kommandeur Elwirit hinein um nach den vermissten Kindern zu suchen. Die 24 Leute starke Einheit ist seit dem ebenso verschwunden, wie alle Einheiten vor ihr. Es ist vollkommen unklar, was los ist, der Distrikt ist bis aufs weitere gesperrt.“

Sollte die Gruppe nachforschen, so erfährt sie, dass es sich bei D14 um Lagerräume und Verkaufshallen handelt. Vor 50 Tagen gab es dort unten eine Explosion, die zu einigen Todesfällen und vielen Verletzten führte. In den folgenden Tagen sind 6 Kinder verschwunden. Sie wurden gesucht, aber auch die Suchtruppe verschwanden. Vor 34 Tagen nun wurde die Suche eingestellt.

Interessiert sich die Gruppe ausreichend für die Geschichte um zur **Sicherheit** zu gehen und diese zu fragen, warum sie die Suche eingestellt haben, wird ihnen von einer desinteressierten Frau deren Haare von ihrem Kopf auf ihre Schultern (aber nicht weiter) zu fließen scheinen, wie Wasser, erklärt, das 24 verschwundene Sicherheitsleute genug sind, um 6 Kinder zu suchen. Alles weiter wäre Verschwendung, also wird der Distrikt geschlossen.

Trümmer

Wurmlochausgang

Laboraufbau
Trümmer

Regal

Labor 2

Trümmer

Schlaflager
aus Stoffen
+ Schaumstoff

Tisch

Kinder

Regal

Trümmer

Regal

Trümmer

Salz

Jaulen

Trümmer

Labor 1

Trümmer
Laboraufbau

Trümmer

Trümmer

Fauchen

2. D14

D14 liegt im äußeren Bereich der Station.

Der Zugang ist durch die goldene Aufschrift: „D14“ auf einer Stahltür eindeutig gekennzeichnet. Die Tür ist nicht weiter verschlossen, nur ein Schild warnt mit der Aufschrift: „**Gesperrt, Gefahr**“ vor dem betreten. Allerdings haben **Feen und Vinar** Probleme damit diese Tür zu durchqueren – sie ist magisch gesichert. Es kostet sie einen Willenspunkt. Das gilt auch für Menschen, deren Seelen aus einer dieser beiden Welten stammen.

Durch die Tür gelangt man in einen **langen Gang**, von dem Türen abgehen. Hinter den Türen liegen größere Hallen und ein paar kleinere Verkaufsräume. Die meisten Räume sind **leer oder beherbergen einige Container, Fässer und Truhen**, die aber sämtlich zerstört und auseinandergerissen sind. Es finden sich Spuren von Krallen, Raubtiergebissen und Ruß als hätte es gebrannt.

Eine der Hallen im vorderen Bereich wurde vor der Zerstörung offensichtlich zu einer Art **Labor** umgebaut. Auch diese ist verwüstet. Die Laboreinrichtung ist zerschlagen, die Regale aus der Wand gerissen und die Pads und Bücher zerrissen und zerstreut. Die Computer rauchen und blinken, die Schreibtische bestehen nur noch aus verteilten Einzelteilen. Aus dem **hinteren Teil des Ganges** hören sie von der einen Seite etwas heulen, von der anderen dringt Fauchen, das sich mit dem Heulen abwechselt. Auffällig ist, das alles **voller Salz** ist.

Für Menschen ist das Salz harmlos, Anid aber können Salz unmöglich durchqueren. Es ist wie Säure und Elektrizität in einem für sie, zerfrisst sie und lässt sie zusammenbrechen und unkontrolliert zucken, wenn sie es nur berühren, auch Kleidung schützt sie nicht.

Schon am Anfang des Ganges findet die Gruppe die ersten **Leichen**. Sie gehören zum Suchtrupp. Es sind 4 erwachsene Anid, die übelst zerstört sind von dem Salz das ihre Körper zerfrisst. Zwischen den Leichen und

dem Salz befinden sich die schleimigen Überreste völlig zerfressener Anid. Geht die Gruppe weiter, finden sie mehr tote Anid im Salz, allerdings haben sie nicht nur Wunden von den Salz, sondern zeigen deutliche Bissspuren und Brandwunden. Einige liegen in den Lagerhallen, andere auf dem Gang.

Im **hinteren Teil des Ganges, der frei von Salz** ist, erscheint eine **geisterhafte Gestalt**.

Sie wirkt menschenähnlich, weiß, durchscheinend, das Haar ist fahl und seltsam flächig, man erkennt keine einzelnen Haare, in der Hand hält die Gestalt einen langen, spitzen Gegenstand. Sie versucht sich der Gruppe zu nähern, verharret aber vor dem Salz.

Hat ein Gruppenmitglied das **Haar eines Einhorns**, so wird dieses in dem Moment, in dem der Geist auftaucht zu glühen beginnen. Solange die Gruppe hinter dem Salz bleibt, passiert nichts weiter. Allerdings kann natürlich der Charakter dem das Haar gehört nun Kontakt zu dem Einhorn suchen.

Der Kontakt findet in Gedanken statt, und bringt das Haar noch stärker zu glühen.

Das Einhorn erscheint nach ein wenig Zeit, und dem Einsatz eines Traumpunktes. Es kann aber nur sagen, das Wohl eine Hexe anwesend ist, und, sollte es gefragt werden, dass es nicht sein muss, dass die Hexe lebendig ist.

Die seltsame Gestalt verschwindet so unvermutet, wie sie gekommen ist. Es ist ein Geist, der Geist des Hexers Bargat, den die Gruppe später wieder treffen wird. Vorerst stehen sie in einem Gang voller Salz, Leichen und anidischer Überreste, und dann setzt ein lautes Heulen ein, wie von einem riesigen Wolf, unterbrochen durch wütendes **Fauchen und Kratzen**. Das Heulen kommt von der einen, das Fauchen von der anderen Seite des Ganges, irgendwo aus den verlassenen Lagerhallen.

Folgendes kann man im D14 finden.

Das Höllenwesen aus Avalon

Ein Wesen aus einer Art Höllenwelt von Avalon. Es erinnert an einen Balrog, nur etwas kleiner (so 2,20 groß), und hat sich in einen der Lagerräume zurückgezogen, wo es fauchend hockt (Im Plan mit „Fauchen“ gekennzeichnet). Das Wesen will eigentlich nur nach Hause, ist aber alles andere als vernünftig oder Argumenten zugänglich. Es ist äußerst aggressiv und greift an, wenn es jemanden sieht. Vor allem das Heulen macht es richtig sauer. Sollte es ein Wurmloch entdecken, das es eventuell nach Hause bringen kann, wird er versuchen das Loch zu erreichen, und alles unterwegs zerfetzen und anzünden.

Es hat einen Angriffswert von 8 mit einer Schwierigkeit von 7, Schaden 8, für jede seiner Krallen und einen Angriffswert von 9 mit Schwierigkeit 9, Schaden 14 für seinen langen Schwanz.

Jede Runde schlägt es mit jeder Waffe. 2 Klauen, 1 Schwanz einmal zu, und kann so auch drei verschiedenen, nicht allzu weit auseinander stehende Gegner angreifen.

Da das Höllenwesen brennt entzündet es auch sein Opfer, sobald er trifft. Das Kleidung beginnt zu brennen, und das Opfer fängt nach den normalen Regeln Feuer.

Er weicht mit 8 Würfeln aus.

Seine Aufmerksamkeit liegt bei 6,

für das Bemerkten von Wurmlöchern 10.

Sein Leben beträgt 9, Tod 7

Er hat 12 Instinktpunkte, 8 Willenspunkte, 3 Vernunftspunkte (aktuell 0) und 2 Traumpunkte.

Hat es die Wahl zwischen einem Angriff und dem Wurmloch, wird das Höllenwesen durchs Wurmloch gehen. Es ist rasend vor Verzweiflung, nicht im Blutausch.

Eine Verständigung ist leider nicht möglich, so vernünftig ist das Wesen nicht. Es greift an, sobald jemand den Lagerraum betritt, in dem es sich befindet.

Der böse Wolf von Norit

Das Heulen stammt von einer Art Monsterwolf aus Norit. Der Wolf ist groß genug einem erwachsenen Menschen in die Augen zusehen, wenn er auf allen Vieren steht, ganz schwarz mit rotglühenden Augen und ausgesprochen böseartig. Er mag das Höllenwesen und sein Fauchen einfach nicht. Dafür hat er Hunger. Der Geruch nach Fleisch lockt ihn hervor und er verlässt, etwa zwei Minuten nachdem die Gruppe D14 betreten hat, sein Versteck. Sollte die Gruppe vorher den Lagerraum in dem er sich befindet (Im Plan mit „Heulen“ gekennzeichnet) betreten, wird er sich erst einmal lauernd verstecken, und dann so plötzlich hervorbrechen, dass er den ersten Angriff hat (Hier schützt ein Wurf auf Idee+Wahrnehmung, Schwierigkeit 10. Wer drei Erfolge hat, bemerkt ihn rechtzeitig. Nur ein Wurf ist möglich.

Sein Angriffswert ist 10, Schwierigkeit 7, Schaden 10 (er beißt zu)

Sein Abwehrwert ist 10.

Seine Aufmerksamkeit liegt bei 8.

Sein Leben beträgt 6, Tod 8

Er hat 10 Instinktpunkte, 10 Willenspunkte, 4 Vernunftspunkte und 6 Traumpunkte.

Dafür kann die Gruppe **Symbole im Inneren der Tür** erkennen, welche dort fest eingeritzt wurden. Mit einem Wurf auf Okkultismus + Geist, Schwierigkeit 9 kann erkannt werden, dass es sich um Symbole für Kern und Materie handelt, ab 3 Erfolgen, dass man mit diesen Symbolen Wesen von Norit und Avalon aufhalten kann.

Durchsuchen die Charaktere die Trümmer in D14,

laufen sie jedes Mal, wenn sie etwas berühren, Gefahr einen schweren Schlag zu bekommen. Mit einem W4 wird entschieden, ob der Charakter Schaden nimmt. Wird eine 4 gewürfelt, nimmt der Charakter Schaden von 6 (Schwierigkeit 7) (Ein Gegenwurf auf Leben schützt). **Handschuhe** ziehen bis zu drei Würfel vom Schaden ab.

Zwischen den Trümmern der zum Labor umfunktionierten Lagerhalle findet sich ein **Pad mit der Aufschrift**, „**Versuchsbericht, Dimensionstranszendenz**“. Der Bericht ist zwar teilweise beschädigt, kann aber noch einiges an Auskunft geben.

Es geht darum mit Hilfe von Wurmlochern (Transendenzen) zwischen den Dimensionen zu wechseln. Die Forschung war geheim, da verboten (zu gefährlich), und lief gut 50 Jahre völlig erfolglos. Dann gelang Professor Bargat der Durchbruch. Er schuf ein Wurmloch. Aus dem Bericht geht nicht genau hervor, wie ihm dies gelang. Der erste Kontakt zu einer anderen Welt war ausgesprochen positiv. Sie erreichten Damar und schickten eine Sonde durch. Doch dann begann das Wurmloch unkontrolliert zu springen, und ließ sich nicht mehr ausstellen. Ein Feuermöster und ein Riesewolf kamen durch. Hier bricht der Bericht ab.

Schaut die Gruppe weiter nach, findet sie ein paar Videoaufzeichnungen.

Folgt die Gruppe dem Gang, endet das Salz, dafür, kann sie hinter der einen der an den Gang grenzenden Türen Stimmen hören, aus den Stimmen werden **Rufe die nach Kindern klingen**. Diese Tür sie verschlossen.

Am **Ende des Ganges** ist in einem weiteren Lagerraum das weitgehend zerstörte Labor mit dem immer noch aktiven **Wurmloch** finden. Dies ist der Raum der auf den Filmaufnahmen zu sehen ist. Es ist eine weiß flimmernde Fläche, in der immer wieder Bilder auftauchen und verschwinden. Ihr Rahmen brennt, aber die Fläche ist noch intakt.

Eventuell versucht nun die Gruppe sofort die gefangenen **Kinder zu befreien**. Dies erfordert allerdings einiges Geschick darin die Tür zu öffnen.

Es ist ein Sicherheitsschloss, welches zu öffnen, wenn man die notwendige Schlüsselkarte nicht hat, 5 Erfolge auf Verstand + Elektrik, Schwierigkeit 10 erfordert. Jeder weitere Wurf erfordert 10 Minuten.

Innerhalb dieser Zeit wird der seltsame Geist wieder erscheinen und sich erneut, das Skalpell in der Hand, den Charakteren nähern. Er verschwindet, taucht wieder auf und deutet in eine Richtung, verschwindet aber gleich wieder. In dem Moment ist das Lachen eines Kindes zu hören.

Gelingt es tatsächlich die Tür zu öffnen, schlägt sie sofort wieder zu, und rastet ein. Ein weiterer Geist erscheint nun. Dieser ist kein Anid, er ist klein, hat

Auf einer ist ein Streit zu sehen, einer der Wissenschaftler streitet sich heftig mit einem anderen. „Mach es rückgängig“ brüllt der erste, der zweite kreischt „Nein.“ „Ich werde dich melden. Wir müssen das hier melden, das braucht stärkeren Zauber um es zu beenden. Du hättest niemals zaubern dürfen.“ Da packt der zweite den ersten und drückt ihn durch das Wurmloch. Er dreht sich um, schaut zur Tür und ruft „Nein“, man hört aus der Richtung in die er blickt einen Schrei, dann rennt er aus dem Bild.

Die **weiteren Bilder** zeigen vereinzelt Aufnahmen des Höllenwesens, das fauchend den Raum zertrümmert, einen Wolf, der einen Anid in weiß-goldenem Kittel zerfleischt und dann einen kleinen, schmutzigen Jungen, der durch das geöffnete Wurmloch den Raum betritt, und sich nachdenklich umsieht.

Während sie suchen erscheint immer mal wieder die seltsame Gestalt am hinteren Ende des Ganges, kann aber offensichtlich nicht das Salz betreten. Sie verschwindet aber auch immer wieder.

zerfetzte Schwingen und kleine Hörner. Es ist ein Dämon, aber noch ein sehr kleiner, der aber um so wütender ist. Er ist im nächsten Kapitel genauer beschrieben. Nun wird er einfach die Tür zuschlagen, sich vor diese stellen und die Charaktere anfauchen. „Hraaaaaaaa, verschwindet.“

Um ihn herum erheben sich auf dem Boden liegender Trümmer und richten sich auf die Charaktere aus. Dann fliegen die ersten Teile los. Der Geist schleudert sie auf die Charaktere. Sein Angriffswert ist dabei 8 W4 (Erfolge sind nur die 4en) und der Schaden wird mit W12 ausgewürfelt und liegt bei 5+Angriffserfolge, Schwierigkeit 6.

Er hört erst auf, wenn die Gruppe sich deutlich in den Salz-Bereich zurückzieht, bleibt noch eine Weile vor der Tür stehen und verschwindet dann.

3. Die Geister in D14

Zwei Geister befinden sich in D14: Baarin, ein Kind, das aus einer anderen Welt, aus Damar nach Namidat kam und der Geist des Hexers Bargat, dem es damals gelang das Wurmloch zu einer anderen Welt zu führen, der dann aber erkannt wie gefährlich das Unterfangen ist, worauf er versuchte es zu stoppen.

Baarin ist der aggressive Dämonenjunge

Er ist klein und schmutziger in zerrissener Kleidung. Seine braune Haut ist vor allem verschmutzt und mit Blut verschmiert, seine Flügel hängen schlaff und eingerissen herunter und seine Kleidung steht vor Dreck. Er trägt dunkelblaue zerrissene Hosen, ein leinenfarbenedes, fleckiges Hemd und einfache Sandalen. An den Armen hat er aufgerissene Stellen und die Flügel haben Risse.

Er gehört zu den Dämonen, die **von Engeln gefangen** und, in dem Versuch sie den Vorstellungen der Engel anzupassen, in Erziehungslager gesteckt wurden. Diese Lager wurden mit harter Hand und viel Grausamkeit geführt. Die Kinder mussten täglich mehrere Male eine gute Stunde kniend beten, bekamen nur einfaches, salzloses Essen, wenig Kleidung und schliefen auf Strohmatten auf dem harten Boden. Es wurde absoluter Gehorsam verlangt, und in sie rein geprügelt.

Zu den Strafen gehörte auch die **Isolation**. Baarin, den die Engel in Benedikt umtaufte, weshalb der auf das Wort **Benedikt** sehr aggressiv reagiert, wurde besonders abgesondert, da er nicht anpassungswillig war. Während der Isolation, zu der auch immer wieder Fasten gehörte, **verhungerte er** schließlich.

Das Wurmloch zog den einsamen Geist hinüber in eine

andere Welt, in der er Kinder fand, und festhielt. Das **Salz** brachte er aus Damar mit. Dort hatte er es gehortet, da er es zu Lebzeiten nicht essen durfte (was für Dämonen sehr ungesund ist). Nun nutzt er das Salz um die Kinder gefangen und die anderen Anid draußen zu halten.

Er will einfach Kinder um sich haben und sieht nicht ein, warum er sie nicht gefangen halten soll. Zu ihm war auch nie jemand freundlich, warum sollte er es sein?

Darum sperrt er sie ein, und lässt sie hungern, bis sie endlich sterben und wirklich mit ihm spielen können, das ist zumindest seine Idee. **Als Geist kann er Gegenstände bewegen und sich zeigen**, aber nicht wirklich mit lebendigen Kindern spielen. Aber nun sind sie da, werden sterben und zu Geistern wie er – so sein Plan.

Die Kinder sitzen in einer weitgehend leeren Lagerhalle eingesperrt. Sie haben Hunger, haben Angst und wollen zu ihren Eltern. Nahrung bekommen sie nicht, haben aber zu trinken, da die Hallen Wasseranschlüsse haben – der Geist kennt diese Technik nicht, und hat sie darum nicht beachtet, als er die Kinder einsperrte.

Name: Baarin, Welt: Damar, Spezie: Dämon, Konzept: einsamer Geist, Fähigkeit: Bewegen (Raum + Schusswaffen)

Traum: 1	Punkte 7	Willen: 2	Punkte 6	Vernunft: Punkte 3	Instinkt Punkte 9
Leben (Lebenskraft) 2		Körper (Geschick) 2		Kern (Weisheit) 1	Zeit (Schnelligkeit) 2
Heilen 1		Verführen 1		Recherche 3	Ausweichen 4
Überleben 2		Akrobatik 2		Empathie	Heimlichkeit 5
Botanik 1		Zoologie		Philosophie	Mathematik
Idee (Kreativität) 4		Verstand (Logik) 2		Natur (Kraft) 2	Materie (Handwerklich) 6
Wahrnehmung 4		Kulturkunde 1		Sport 4	Mechanik 4
Philologie 3		Elektrik 1		Waffenloser Kampf	Handarbeit 4
Politik 1		Informatik 2		Physik	Chemie 4
Raum (Orientierung) 3		Hülle (Äußerliches) 2		Geist (Belesen) 2	Tod (Widerstandsfähig) 3
Fahrzeuge steuern		Kunst 1		Gassenwissen 2	Schusswaffen 5
Verwaltung		Rhetorik 2		Okkultismus 4	Waffenkampf 3
Orientierung 2		Schauspielerei 1		Psychologie	Theologie 3

Bargat ist der blutige Geist mit dem Skalpell

Der zweite Geist ist der Gruppe schon beim Betreten des Distrikt erschienen. Es ist die seltsame Gestalt die sich versuchte ihnen zu nähern, aber vom Salz aufgehalten wurde. Schaut man sie genauer an ist es ein **männlicher Anid**.

Er erscheint immer wieder, flimmert und verschwindet wieder. Solange er sichtbar ist kommt er auf die Charaktere zu, den spitzen Gegenstand in der Hand, der sich als eine Art **blutiges Skalpell** herausstellt. Das Gesicht ist Blut verschmiert und verzehrt und er wirkt aggressiv, ist es aber nicht.

Der Geist will die Charaktere **warnen**, kann aber nur erscheinen. Sprechen ist mühsam, und gelingt ihm erst mit der Zeit. Anfangs nähert er sich nur den Charakteren, deutet in die Richtung der Kinder und reißt den Mund auf, was eher erschreckend wirkt. Er ist erst seit kurzem ein Geist, und darum in dieser Gestalt noch sehr schwach. Zu Lebzeiten war er ein Hexer, nach seinem Tod muss er seine Magie erst wieder erlangen.

Die Symbole mit deren Hilfe die Monster auf D14 gehalten werden stammen von ihm. Er hat auch den ersten Kontakt zu einer anderen Welt hergestellt und wesentlich an dem Wurmloch mitgearbeitet.

Nun sucht er einen Weg den Schaden zu begrenzen und das Wurmloch zu schließen.

Mit **Hilfe von Magie** ist es möglich mehr über ihn zu erfahren. Sein verzweifelter Wunsch zu warnen und sich mitzuteilen kann z.B. eine Hexe oder einen Magier erwecken. Wer mit Geistern sprechen kann, kann natürlich auch mit diesem Geist sprechen. Nornen können über Visionen erkennen was er mitteilen will. Außerdem bringt seine Gegenwart das Haar des Einhorns zum Leuchten.

Sein **Motiv** ist zum einen die Monster auf der Station irgendwie aus der Station zu bekommen, oder auch zu töten, die Kinder zu befreien und den Kinder-Geist irgendwie unschädlich zu machen.

Von ihm können die Charaktere erfahren, **was geschehen ist**:

Zu dem Zeitpunkt des ersten Kontaktes mit einer anderen Welt waren sie zu dritt.

Er selbst, Bargat, seine Kollegin Senim und der Wissenschaftler Emib, der Bargat tötete und Senim in eine andere Dimension schickte.

Schnell hatte sich gezeigt, wie **gefährlich der Versuch** war. Bargat verfügte über Hexenkräfte, und konnte so die Monster bannen. Seine Barriere hält Wesen aus den Welten Avalon und Norit auf, können von diesen Wesen aber mit dem Einsatz von Willenspunkten überwunden werden. Die Monster sind Tiere, die bewusst keine Triadenpunkte einsetzen können und damit von einer solchen Barriere aufgehalten werden können.

Das ging sehr schnell, und während noch Bargat die Barriere baute, **versuchte Senim ihren Kollegen zur Vernunft zu bringen**. Das Emib so extrem reagieren würde, und sie in das Wurmloch schubst, damit hatte niemand gerechnet.

Gleich danach griff Emib Bargat an, kämpfte mit ihm und tötete ihn schließlich mit einem Schlag auf den Kopf.

Alleine versuchte Emib nun Herr der Lage zu werden und das Wurmloch unter seine Kontrolle zu bringen. Das Wurmloch blieb offen und instabil. Das andere Ende wechselt ständig, teils rasend schnell, teils langsam von einer Welt in die andere. Bargat konnte nur zusehen in seiner Gestalt als Geist.

Doch es dauerte nicht lange, und der Wolf fiel Bargat an und zerriss ihn. Bargat kam nie wieder.

Dafür kam Baarin, der zweite Geist, der schon deutlich geübter darin ist ein Geist zu sein, lockte die Kinder an und verstreute schließlich das Salz, um sich vor den Anid zu schützen und die Kinder gefangen zu halten. Bargat kann der Gruppe auch zeigen, wo Baarin die Schlüsselkarte für das Gefängnis der Kinder versteckt hat (Die Schlüsselkarte zu finden erfordert 5 Erfolge auf Idee + Wahrnehmung, Schwierigkeit 8).

Es sind drei Aufgaben zu erfüllen, damit Bargat von seinem Geist Zustand erlöst und die Gefahr gebannt wird. Baarin stoppen, die Monster unschädlich machen, und das Wurmloch vernichten, und die Kinder warten auf Rettung.

4. Baarins Ende

Der Geist Baarin muss also zurück in seine Welt geschickt, vernichtet oder anders aufgehoben werden. Nur so können in Ruhe die Monster besiegt, das Wurmloch zerstört (oder ausgeschaltet) und die Kinder befreit werden und nur so wird Bargat ebenfalls Ruhe finden.

Möglichkeit 1. Baarin kehrt zurück

Ersteres ist möglich, wenn man das **Wurmloch kurz fokussiert**. Das wiederum ist möglich mit etwas aus der anderen Welt, wie das Salz, das der Geist mitgebracht hat und einem Zauberspruch, verstärkt durch die **Hexenkräuter**. (Hier kann Bargat helfen. Er weiß, wie man Hexenkraut anwendet. Man konzentriert sich, spricht aus, was man erreichen will, und wirft den Beutel. Löst er sich in Rauch auf, funktioniert der Zauber). Die Kunst ist es, den Geist **zur richtigen Zeit** durch das Wurmloch zu bringen. Er selbst will nämlich nicht zurück.

Ihn auf eine **andere Welt** schicken ist für Bargat keine Option, da damit nur das Problem anderen aufgehoben wird. Verfügt die Gruppe über Kontakt zu einem Einhorn (also das Haar eines Einhorns) ist es aber möglich ein Einhorn-Leuchten zu erzeugen, welches mächtig genug ist, den Geist durch das Wurmloch zu locken.

In diesem Fall würde der Charakter mit dem **Haar des Einhorns** Kontakt zu dem Einhorn aufnehmen, sich konzentrieren und von dem Einhorn erleuchtet werden.

Hierzu ist zumindest eine Macht der Triade Traum von 2 notwendig. Es wird mit W4 auf Leben + Macht (Traum) gewürfelt und mindestens ein Erfolg ist notwendig, damit der Magieball entsteht. Der Wurf kann alle 10 Minuten wiederholt werden. Jeder Wurf kostet einen Traumpunkt. Ist der Ball entstanden kostet er jede gehaltene Minute einen weiteren Traumpunkt. Sind diese verbraucht, kann er mit 2 beliebigen Triadenpunkten je Minute weiter gehalten werden.

Der Geist wird durch den Ball angezogen werden. Er greift nach ihm, versucht ihn zu fassen und folgt ihm wohin der Ball auch wandert. In diesem Zustand ist er ruhig und man kann sogar mit ihm reden. Letztlich will er nur Gesellschaft. Er ist ein sehr einsamer, sehr

unglücklicher kleiner Dämon, der Angst hat vor dem Alleinsein, vor dem Hunger und vor den Engeln.

Verfügt die Gruppe über entsprechende magische Fähigkeiten, sollte sie auch sonst in der Lage sein die Beweggründe des Geistes zu erfahren.

Fliegt der Ball ins Wurmloch, folgt Baarin ihm.

Es gibt auch Möglichkeiten ihn mit Hilfe von Magie oder Gewalt **durch das Wurmloch zu treiben**. Ein Geist lässt sich schwer physisch angreifen, aber dafür kann man mit Magie schon einiges ausrichten. Hier kann es verschiedene Möglichkeiten geben, je nachdem was die Gruppe für Hilfsmittel und Fähigkeiten zur Verfügung hat.

Möglichkeit 2. Baarin wird vernichtet.

Einen Geist kann man mit **Silber** töten. Hierfür muss er mit **Salz** überschüttet werden, was ihn an dem Ort fixiert, und dann kann er mit Silberwaffen attackiert werden, bis er ins Inferno gezogen wird.

Drei Erfolge auf Okkultismus+Geist,
Schwierigkeit 8 genügen um dies zu wissen.

Möglichkeit 3. Baarin erlösen

Baarin sucht Kontakt, er sucht Freunde, jemanden der ihm liebevoll zugetan ist. Mit Lebenden ist das schwierig, er braucht hierfür Geister.

Verzweifelt und gequält wie er ist, ist er für Argumente nicht zugänglich. **Ein Geist der freundlich zu ihm**

spricht, könnte ihn aber überzeugen, das er die Kinder gehen lässt. Bargat ist ein Geist. Er ist sich nur nicht im klaren darüber, das er Baarin helfen und ihn erlösen könnte. Erklärt die Gruppe es ihm, wird Bargat sich um Baarin kümmern, mit ihm sprechen und ihm versprechen sich in Zukunft um ihn zu kümmern.

Während **Bargat mit Baarin spricht**, hört dieser zu, sein Gesicht entspannt sich, und dann beginnt der Kinder-Geist sich in hellem Licht aufzulösen. Langsam steigt das Licht auf, bis es verschwindet.

5. Die Biester unschädlich machen

Dann bleibt nur noch die beiden Monstren loszuwerden. Das ist deutlich schwieriger, da sie nichts von deren Welten haben. Am einfachsten wird es sein, die Monster einfach zu töten. Es sind Tiere, und damit dürften viele Charaktere diese Möglichkeit wählen.

Sie zu **zähmen** wird unterschiedlich schwer sein. Eventuell kann man dem Höllenwesen mit Magie beikommen, ihn beruhigen und schließlich dem Zoo der Station übergeben. Der **Wolf** allerdings kann nur betäubt oder getötet werden. Er ist aggressiv und reagiert grundsätzlich böseartig. Es ist der böse Wolf aus dem Märchen.

Die Werte der Tiere stehen weiter vorne, sie sind beide misstrauisch und aggressiv. **Ihr Schutz gegen magische Angriffe liegt bei 5**. Sie können zwar nicht bewusst ihre Triadenpunkte einsetzen, werden sie magisch angegriffen, tun sie das aber unbewusst. Der Wolf wird sich wehren und kämpfen, bis er besiegt ist. Wenn er dann noch lebt, kann man ihn fesseln, damit die **Behörden von Namidat** ihn übernehmen, oder gleich töten.

Das **Höllwesen** wird auch kämpfen, wenn es angegriffen wird, aber es kann z.B. mit Magie beruhigt werden. Auch hier kann das Haar des Einhorn helfen. Das Licht des Einhorn wirkt beruhigend auf das Höllenwesen, und schließlich wird es stillsitzend das Licht betrachten.

Nun kann man versuchen mit ihm zu kommunizieren. Das Höllenwesen ist **semiintelligent**, man kann bei ihm

daher Gedankenlesen. Es will nach Hause, fühlt sich einsam und unglücklich und hat Angst. Das Feenlicht aber findet es wunderschön.

Seine Heimat liegt auf Avalon. Es ist eine Welt aus Feuer, Stein und Himmel in welcher nur wenige Arten von Tieren und Feen überleben können. Die Feen reiten die Höllenwesen und füttern sie. In seinen Gedanken sehen die Feen der Feuerwelt aus wie Teufel. Sein Name ist im übrigen **Smoor**.

Mit **Freundlichkeit** lässt sich das Höllenwesen beruhigen. Es mag Feuer und Hitze und schläft am liebsten in einer Höhle aus Stein in der Nähe eines großen Feuers. Mit dem Wissen kann man ihm auf Namidat eine Heimat bieten. Bargat schlägt hierfür vor die Sicherheit zur Hilfe zu holen. Die würde einen Platz für das Wesen finden.

Die Sicherheit findet auch einen Platz für den gefesselten Wolf, nur wird dieser weiterhin gefährlich bleiben. Das gezähmte und zufriedene Höllenwesen ist freundlich und harmlos.

Eventuell entschließt sich die Gruppe auch es mit in die ZUR zu nehmen, um eventuell eine bessere Welt für Smor zu finden.

6. Die Kinder

Nun hat die Gruppe Zeit und Ruhe die Kinder zu befreien.

Bargat wird der Gruppe zeigen, wo die Schlüsselkarte liegt, und somit ist es leicht einfach die Tür zu öffnen und die Kinder dahinter zu befreien.

Es sind sechs Anid Kinder, die zitternd an der Wand hocken. Alle Kinder sind abgemagert und sehr schwach. Sie haben seit über einem Monat nichts gegessen und sind nun nahe daran zu verhungern. In ihrem Gefängnis haben sie Wasseranschluss gefunden und sich mit dem Wasser vor dem Verdursten gerettet. Aber mittlerweile sind sie stark geschwächt, hocken an

der Wand und schauen mutlos vor sich hin. Zum laufen sind sie zu schwach.

Schaut die Gruppe sich um, so findet sie in D14 ein paar Nahrungspakete die die Wissenschaftler während ihrer verbotenen Experimente vorrätig hielten. Mit denen können sie die Kinder vorerst versorgen, bis sie sie zu einem Arzt, der Sicherheit oder ihren Eltern bringen konnten.

Es bleibt noch eine letzte Aufgabe, um Bargat zu erlösen und die Station zu schützen.

7. Das Wurmloch schließen

Hier kommen wir zum kniffligsten Teil der Geschichte: Das Wurmloch ist eine schimmernde Fläche, die immer wieder die Farbe wechselt, und durch die immer mal verschiedene undeutliche Bilder durchscheinen. Mal sind es blühende Wiesen, dann wieder Schneebedeckte Berge oder weites Meer. Einmal kurz ist eine sehr irdisch wirkenden Stadt zu sehen, doch gleich verschwindet sie wieder und macht eine wüsten Einöde Platz.

Bargat hat das Wurmloch mit seiner Hexenkraft erschaffen, nun kann er es nicht mehr schließen, da er seine Hexenkraft verloren hat. Sie muss erst wieder neu wachsen. Bis es soweit ist, steht er etwas hilflos vor dem Wurmloch. Es einfach bestehen zu lassen ist, angesichts dessen, was bisher durch kam, zu gefährlich.

Eine einfache Möglichkeit wäre es, eine andere Hexe (z.B. die Besitzerin der Kräuterhexe) zu bitten mit einem Zauber und etwas Hexenkraut das Tor zu schließen.

Hat die Gruppe noch Hexenkraut dabei, kann dieses genutzt werden das Tor zu schließen, in dem man es mit dem festen Wunsch das Tor zu schließen, hinein streut. Oder aber eine Hexe in der Gruppe übernimmt diese Aufgabe.

Bargat erklärt gerne, was hierfür notwendig ist – im Laufe des Abenteuers wird auch er stärker. Nun ist es ihm möglich ständig deutlich sichtbar bei der Gruppe

zu sein und mit ihr zu sprechen.

Er hat das Wurmloch mithilfe einer Kombination aus Zeit- und Raumzauber geöffnet, und dazu ein paar besonderen magische Artefakte und Symbole genutzt. Die Symbole und Artefakte sind zerstört, aber das Wurmloch noch aktiv.

Nach seinen Forschungen müsste es mithilfe von Hexenmagie recht einfach schließen können, in dem man die beiden Zauber zusammenbrechen lässt. Die Hexe braucht nur Hexenmagie, die sie auf das Wurmloch richtet – hierfür kann man auch das Hexenkraut oder das Haar des Einhorns nehmen. Das Kraut muss in das Loch hineingeschüttet werden. Das Haar kann einfach umfasst werden, bis es zu leuchten beginnt. Nun muss sich die Hexe (oder wer auch immer sie ersetzt) fest auf das Wurmloch konzentrieren und sich im Geist vorstellen, wie es implodiert. Schließlich wird das Wurmloch genau das machen: Implodieren und einfach verschwinden.

8. Eine Hexe erwacht

Der Kontakt mit dem Einhorn, das Hexenkraut und das Schließen des Wurmlochs, all das kann dazu führen, dass die Hexe in einem Charakter erwacht. Die Macht des Traums steigt in dem Fall von 2 auf 3 und die Hexe spürt eine Macht in sich aufsteigen. Sie taumelt leicht, sinkt auf die Knie und starrt vor sich hin.

Während dessen leuchtet das Haar des Einhorn immer stärker, besonders wenn die angehende Hexe es trägt. Die gesamte Hexe scheint zu strahlen.

Während man sie von außen nur kauern sieht, hat die Hexe die sehr klare Vision des Einhorns, das vor ihr steht, sie ruhig ansieht und den Kopf senkt, so dass das Horn direkt auf die Hexe zeigt. Ein Licht geht von dem Horn aus, und trifft auf die Hexe.

Dann verschwindet das Einhorn und eine Dryade erscheint. Sie schaut die Hexe ruhig an, dann hört die Hexe ein Wort in ihrem Kopf, ohne das die Dryade etwas sagt. Das Wort steht im Zusammenhang mit der Hexe und soll ihr verdeutlichen, wie ihr weiterer Weg ist.

Danach kann die junge Hexe fragen stellen, die die Dryade ihr beantwortet, bis die Vision endet. Erschöpft erwacht die Hexe aus ihrem Traum und muss sich erst einmal in der Situation zurecht finden.

Von nun an beherrscht die Hexe ihre Magie auf der ersten Stufe und kann sich in ein Tier, welches ihrem Wesen entspricht, verwandeln. Sie weiß es aber nicht unbedingt.

9. Rückkehr

Kehren sie mit den Kindern zurück, so werden diese zu ihren Eltern laufen wollen, sind aber zu schwach und verängstigt, um weit laufen zu können. Schon auf dem Weg aus dem Lagerraum stolpern sie, und wenige Meter weiter bricht das erste Kind vor Erschöpfung zusammen.

Die Charaktere können nun:

- die Kinder fragen wo ihre Eltern wohnen, sich zu denen durchfragen und den Eltern erzählen, was geschehen ist. Natürlich werden die Eltern sofort mitkommen, um ihre Kinder in Empfang zu nehmen.
- Jemanden bei den Kindern lassen, und die Sicherheit verständigen. Diese wird sofort mit einem Medizin-Team anrücken, die Kinder auf Tragen lagern und in die Krankenstation befördern, während ein Anid der Sicherheit die Gruppe in ihre Räume bittet um sie zu befragen und ihnen eine Belohnung auszuzahlen.
- Die Kinder selbst tragen. Solange sie sechs Personen oder mehr sind, dürfte das auch recht einfach sein. Die Kinder wiegen nicht viel. Erreichen sie mit den Kindern belebtere Gegenden, werden sie Aufsehen erregen und auf diese Weise ebenfalls zur Sicherheit gelangen.

In allen Fällen bekommen sie eine Belohnung ausgezahlt, und die Eltern der Kinder werden sich noch einmal bei der Gruppe bedanken. Die Kinder kommen umgehend auf die Krankenstation, wo man sie untersucht und behandelt, und der Bereich D14 wird gesäubert und wieder in Betrieb genommen.

Vermutlich wird die Gruppe in jedem Fall, sobald der Kompensator fertig ist, abreisen wollen.

Sie können aber natürlich bleiben solange sie wollen, und so weit ihr Gold reicht. Das Gold auf dem Konto bleibt auf Namidat, wenn die Gruppe geht, das Gold der Reporter bekommen sie aber bar, und können es mitnehmen, zu neuen Abenteuern.

Die Heldentat der Gruppe kommt in die Nachrichten. Reporter und Reporterinnen bitten um Interviews und Fotos (wofür sie in Goldlimes zahlen, etwa 25 für eine Bild, 50 für ein Gruppenfoto und 100 pro Person für ein Interview. Im Interview interessiert die Reporter der genau Hergang der Befreiung, die Geschichte der Geister, alles über das Wurmloch und natürlich die Wesen aus den anderen Welten, auf die die Charaktere trafen.

Spätere kann die Gruppe ihre Bilder auf den Pads und Nachrichtenbrettern sehen, neben erstaunlich korrekten Darstellungen dessen, was sie erzählt haben. Die Journalisten von Namidat folgen einem hohen Kodex.

Die Reparatur des Kompensators geht allerdings nicht schneller, als veranschlagt, und so hat die Gruppe (vermutlich) einfach noch etwas Zeit, die sie auf Namidat verbringen muss. Sie kann sich natürlich in die ZUR zurückziehen und die Zeit im sicheren Terrain der Zeit und Raummaschine verbringen. Das grundlegenden Problem, das diese Welt nicht Menschenkompatibel ist, bleibt nämlich bestehen, egal wie dankbar die Anid sind.

Die Charaktere können, wenn sie das annehmen auch eine Suite in der besten Lage der Station beziehen. An der oberen Galerie der Hauptstraße zwischen den teuren Wohnsuiten der Station, eine Hauptzimmer, drei Schlafzimmer, Küche, Bad und ein Medienraum. Sie erhalten ein Konto mit 5000 Goldlimes, von dem sie sich kaufen können, wonach immer ihnen ist, und wenn sie nicht allzu viel neues berühren, können das noch ein paar schöne Tage auf Namidat werden. Von dem Geld können sie gut leben, ein Goldlimes hat etwa den Wert eines Euros auf Midgard, in Westeuropa.