

Das Abenteuer beginnt in einer Skihütte in den Alpen im Dreiländereck zwischen der Schweiz, Frankreich und Deutschland. Irgendwo, abseits der befahrenen Pisten, steht eine kleine unscheinbare Hütte. Sie ist seit 300 Jahren im Familienbesitz, man bekommt dort eine ausgezeichnete Flädlesupp und erreicht sie über abgelegene Hänge, die nicht jedem bekannt sind. Mehr ist nicht über diese Hütte bekannt.

Die Charaktere sind die Personen die zu diesem Zeitpunkt sich in dieser Hütte aufhalten. Warum auch immer, wichtig ist nur, dass sie in der Hütte sind, wenn das Abenteuer beginnt. Gut ist, wenn der Wirt oder die Wirtin als Charakter vertreten ist. Es kann aber auch sein dass er oder sie nicht mitkommt oder als NSC geführt wird. Natürlich kann die Hütte auch Kellnerinnen und Kellner haben, der Wirt eine Tochter oder die Wirtin ihren alten Vater. Wichtig ist, wie gesagt, nur dass wer zum richtigen Zeitpunkt in der Skihütte ist, mit zum Abenteuer genommen wird.

Die Gruppe versammelt sich in der Skihütte und sollte Gelegenheit bekommen sich ersteinmal darzustellen und kennenzulernen. Es gibt Suppe und Brot, Eintopf und Würstchen. Der Gastraum der Hütte ist warm und eventuell läuft volkstümliche Musik aus der Region.

Nur draussen wird das Wetter deutlich schlechter. Es beginnt stark zu schneien. Das Wetter wird deutlich ungemütlich, ein Grund noch ein wenig in der Hütte zu bleiben, bis das Wetter wieder aufklart.

Das Schneetreiben läßt auch tatsächlich schnell nach, doch ehe die erste wieder aufbrechen ist draussen lautes Donnern zu hören. Eine Lawine hat sich gelöst, donnert zu Tal und streift die einsame Skihütte. Ein Ruck geht durch die Hütte, deutlich können die Charaktere spüren wie sie bebt, dann hören sie ein seltsames Geräusch „tescheteschetescheteschetescheteschetesche“ erklingt es überall um sie herum. Sie werden eingehüllt in blendendweißes Licht, es kracht, in der Küche scheint einiges von der Wand zu fallen, dann ist seltsame, erschreckende Stille, doch das helle weiße Licht bleibt und auch das teschetesche setzt wieder ein. Dann, ganz plötzlich, ist alles wieder ruhig, das Licht normalisiert sich und die Hütte scheint wieder still zu stehen.....

Die Gruppe startet in die Abenteuer der Kampagne „Raum und Zeit“.

Thema ist zum einen der Heimweg, zum anderen wird es durch die ZUR zu einem Unfall im Zeitnetz kommen, auf dessen Folgen die Charaktere öfter stoßen werden.

Zum einen landet sie recht zufällig und ohne es wirklich steuern zu können in den verschiedenen Welten des 12 Kräfte-Universums und erlebt dort verschiedene Abenteuer. Zum anderen können sie immer mehr die ZUR – die Zeit- und Raummaschine, als die sich die Skihütte entpuppt – kennenlernen.

Die ZUR ist ein Hochkomplexes Gefährt, welches sich seiner Umgebung perfekt anpasst – nur die Terasse der Skihütte bleibt bestehen, da sie von den Bewohnern der ZUR gezimmert wurde.

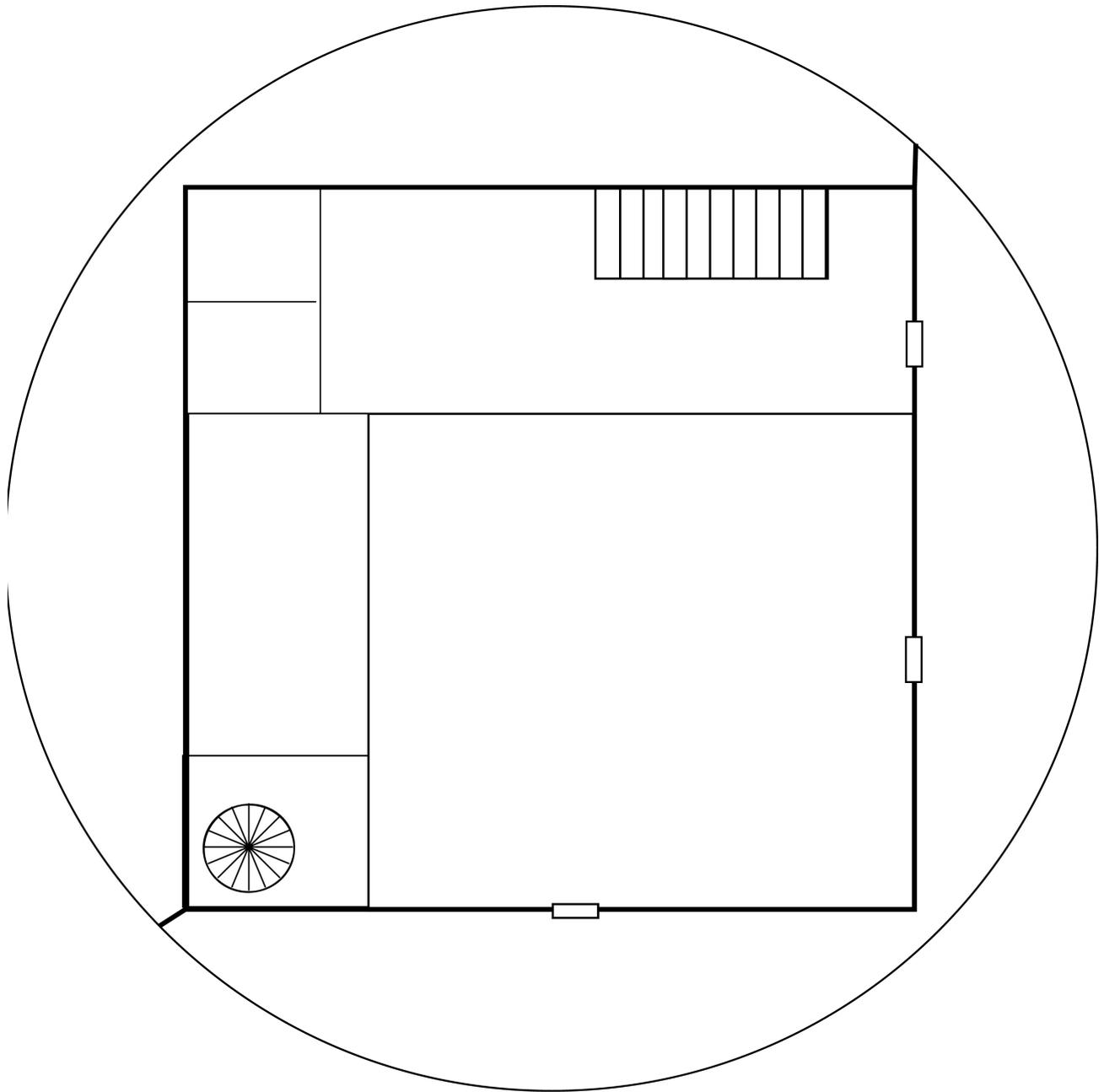
Es gibt verschiedene Möglichkeiten die ZUR kennenzulernen. Zum einen hat sie einen Bordcomputer der, wenn man es richtig anstellt, durchaus Auskunftsfreudig ist. Allerdings ist die Datenbank wirklich groß und manchmal etwas verwirrend.

Zum anderen gibt es verschiedene Anzeigen, z.B. die Tankanzeigen der Treibstoffe, der Display der verrät auf welcher Welt die ZUR gelandet ist.

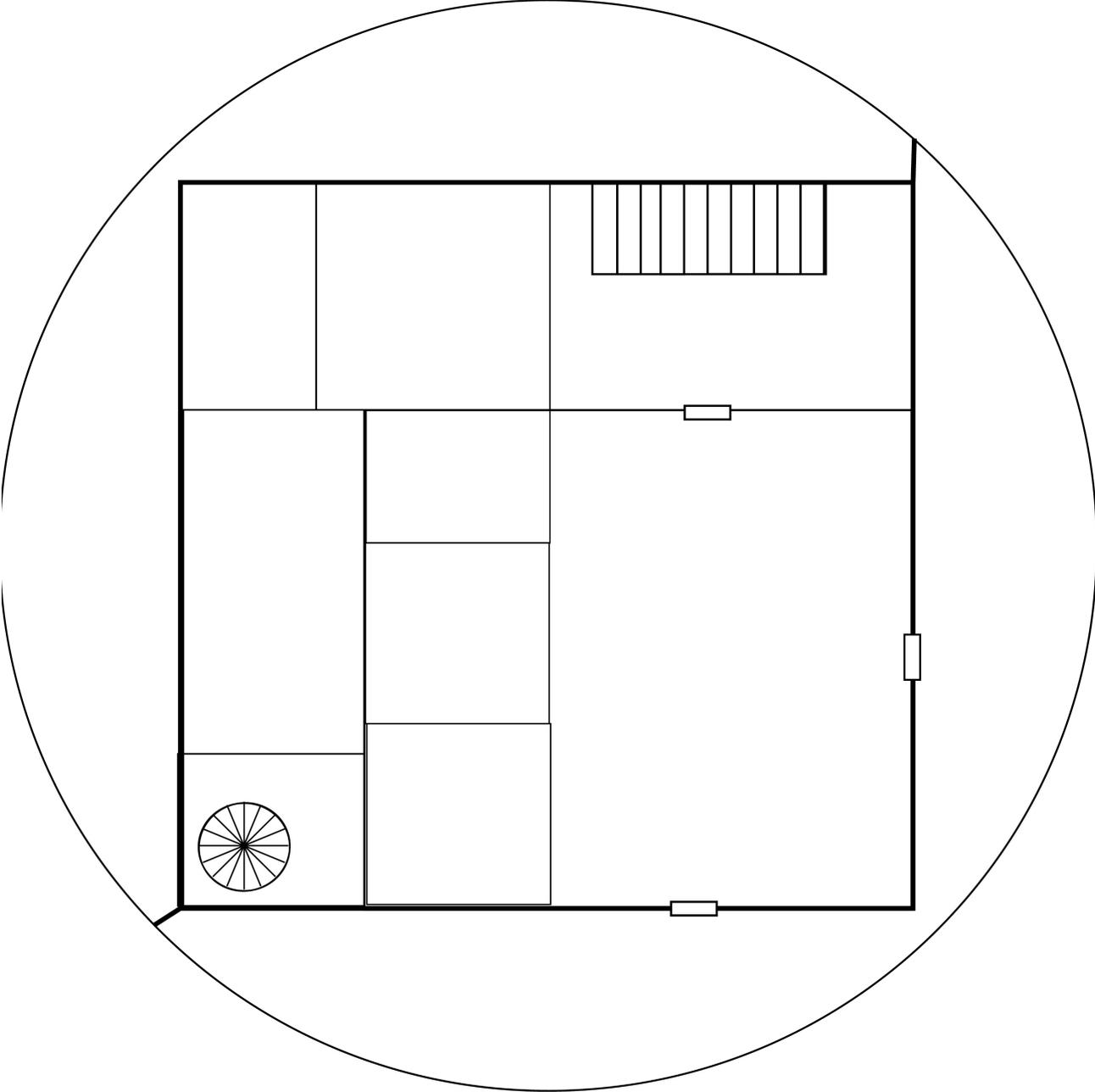
Prinzipiell ist es möglich mit der ZUR Kontakt aufzunehmen. Dies sollte der Gruppe auch gelingen, aber sie sollten sich schon ein paar Gedanken machen und ein paar Würfe auf Verstand, Kern und Computer aufbringen ehe der Bordcomputer mit ihnen kommuniziert.

Kommunikationsgeräte aller Art sind dabei prinzipiell hilfreich. Die ZUR kann sich mit so ziemlich allem verbinden. Darum ist es auch nach recht kurzer Zeit alles an Bord möglich die Schriftzeichen der ZUR zu lesen, da sie sich auf die Gehirne einstellt, bzw. die Gehirne auf die sie umgebene Zeit und Welt. Dies löst auch die zu erwartenden Kommunikationsprobleme auf fremden Welten und in anderen Zeiten.

Die Zur: Deck 0 (Erdgeschoß – Ebene des Eingangs)



Die Zur: Deck 1 (Obergeschoß)



Die Zur: Deck -1 (Keller)

