



DOMNA SERENITA

EIN BEITRAG ZUM ABENTEUERWETTBEWERB
AUF AVES SPUREN IV



HINWEIS

Dieses Abenteuer entstand im Rahmen des Abenteuerwettbewerbs **Auf Aves Spuren IV**, einer Kooperation von Helden.de, dem DSA-Hexenkessel, den Selemer Tagebüchern und dem Ulisses Forum.

Dieses Abenteuer und alle weiteren Einsendungen des Abenteuerwettbewerbs stehen auf den folgenden Webseiten zum Download bereit:

<http://www.helden.de>

<http://www.dsa-hexenkessel.de>

<http://www.selemer-tagebuecher.de>

Spielhinweis:

Das Abenteuer kann Meisterinformationen zu anderen (offiziellen) Abenteuern enthalten und kann dank seiner inoffiziellen Natur auch in manchen Details offiziellen Setzungen widersprechen.

DAS SCHWARZE AUGER, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Domna Serenita

Von Stefan Albiez

Mit herzlichem Dank an Sandra für die viele Unterstützung unterwegs
und an Dennis für die guten Tipps

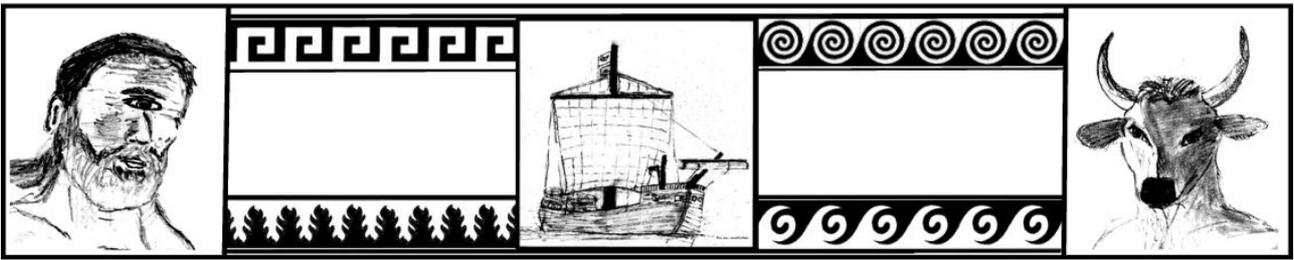


Das Abenteuer im Überblick

Inhalt: Die Helden werden vom Veranstalter einer Schiffsrundreise auf die Zyklopeninseln engagiert, um sich an seiner Stelle um alle Probleme unterwegs zu kümmern. Dies ist wichtig, da es sich um die allererste Fahrt handelt und sich unter die Gäste ein Zeitungsreporter gemischt hat – und schlechte Presse kann der Veranstalter auf gar keinen Fall brauchen!

Ort/Zeit: Zyklopeninseln, im Phex ab 1032 BF
Helden: 3 – 5 eher erfahrene Helden

Anforderungen: Interaktion, Talenteinsatz
Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel



Zyklopäischer Wein (von Udo Jürgens)

Es war schon dunkel, als ich durch enge Gassen heimwärts ging.
Da war ne Schenke aus der das Licht noch auf das Pflaster schien.
Ich hatte Zeit und mir war kalt, drum trat ich ein.

Da saßen Männer mit braunen Augen und mit schwarzem Haar.
Und in der Ecke der Spielmann sang ein Lied so fremd und klar,
Als man mich sah, stand einer auf und lud mich ein.

Zyklopäischer Wein ist wie die Glut des Feuers,
Komm schenk mir ein.
Und wenn ich dann traurig werde, liegt es daran
Dass ich dabei träume von daheim, du musst verzeihn.

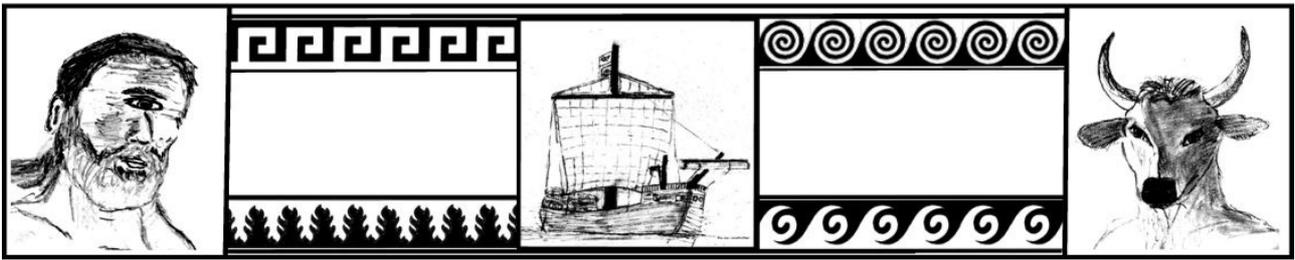
Zyklopäischer Wein das ist das Blut des Herzens,
Schenk noch mal ein.
Denn ich fühl die Sehnsucht wieder, in dieser Stadt
Werd ich immer nur ein Fremder sein und allein.

Und dann erzählten sie mir von grünen Inseln, Meer und Wind
Von alten Häusern und stolzen Frauen, die alleine sind,
Und von dem Kind, das seinen Vater noch nie sah.

Sie sagten sich immer wieder, irgendwann geht es zurück,
Und das Ersparte genügt zu Hause für ein kleines Glück
Und bald denkt keiner mehr daran, wie es hier war.

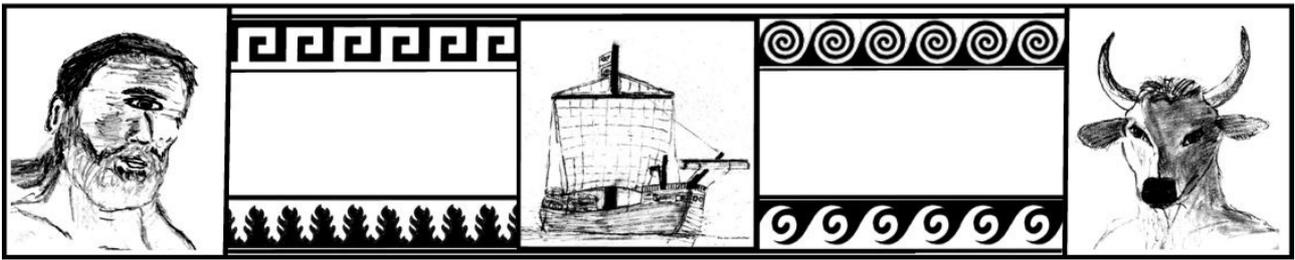
(Refrain wie oben)

(irdische Vorlage: Griechischer Wein von Udo Jürgens, 1975)



Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	4
Vorspiel: Die Anwerbung der Helden	7
Erster Tag: Mit Efferds Segen	9
Zweiter Tag: Ein ehrenvoller Wettstreit.....	11
Dritter Tag: Mal was Neues	15
Vierter Tag: Praiostag.....	17
Fünfter Tag: Das Zyklopenproblem.....	19
Sechster Tag: Kein Durchblick?.....	22
Siebter Tag: Auf zum fröhlichen Jagen!.....	23
Achter Tag: Wahre Gastfreundschaft	25
Neunter Tag: Ein Tag im Grünen.....	26
Zehnter Tag: Auf Schlangenpfaden.....	28
Elfte Tag: Ruhe sanft!	30
Zwölfter Tag: Zwei Nächte für die Liebe	32
Der Tag danach: Ausklang.....	34
Anhang A: Pläne und Handouts.....	35
Anhang B: Die Meisterpersonen.....	39



Vorwort

Das Abenteuer entstand zum Wettbewerb „Auf Aves Spuren“ mit dem Thema „Inseln“. Da ich schon das Abenteuer „Zyklopenfeuer“ gemeistert hatte und beim Vorbereiten auf einige interessante Details gestoßen war, war der Schauplatz schnell gefunden. Auch die Idee einer Fahrt von Hafen zu Hafen war naheliegend, denn viele interessante und geschichtsträchtige Orte liegen auf den verschiedenen Inseln.

Nur eines bereitete mir etwas Kopfzerbrechen: In der aktuellen Spielhilfe „Reich des Horas“ fand sich kein Hinweis auf touristische Aktivitäten, obwohl ich mir fast sicher war, davon gelesen zu haben. Nach längerem Suchen fand ich den entsprechenden Abschnitt – allerdings in der alten Spielhilfe!

Dort wird recht ausführlich dargelegt, dass sich die gehobene Gesellschaft des Lieblichen Feldes gerne „auf die Zyklopen“ zurückzieht, wenn es auf dem Festland nass-kalt und ungemütlich ist. Des weiteren wird auf die verschiedenen Aktivitäten eingegangen, mit denen man sich die Zeit vertreibt. All dies fehlt in der neuen Spielhilfe, was ich aus der aventurischen Sicht so erkläre: Erst gab es die thorwalsche Bedrohung und Besetzung der Inseln, dann kam der Erbfolgekrieg, der die Gesellschaft bis ins Mark erschütterte. Die Aufräumarbeiten dauern noch an und diverse Nachbeben (wie die Besetzung der Zyklopeninseln durch Al’Anfa) müssen ebenfalls verdaut werden. An Freizeit und Ferien denkt daher noch niemand.

Rechnet man zusammen, so kommt man auf gut 10 Jahre (1022 –1030 und die Zeit danach), in denen der Tourismus sicherlich einen großen Niedergang erlebt hat. Danach aber kann man davon ausgehen, dass versucht wird, die Zyklopeninseln als Ausflugsort und Reiseziel wieder positiv ins Gespräch zu bringen – und genau darum geht es in diesem Abenteuer.

Die Stimmung des Abenteuers ist eher entspannt und kann daher gut in eine Kampagne eingeschoben werden, um einer Heldengruppe etwas Erholung zu gönnen, wenn zuletzt mal wieder schwerwiegende Entscheidungen getroffen und lebensbedrohliche Situationen gemeistert werden mussten.

Die Heldenauswahl

Ziel des Abenteuers ist es, Spieler wie Helden in Urlaubsstimmung versetzen. Für die anstehenden Probleme werden auch eher Witz und Kreativität als

Durchschlagskraft benötigt, deswegen haben es gesellschaftlich orientierte Charaktere leichter, vor allem, wenn sie eine phexische – oder vielleicht auch eher nandusgefällige – Grundeinstellung mitbringen.

Die Helden müssen nicht zwingend aus dem Horasreich stammen, sie werden dadurch aber leichter von den mitreisenden horasischen Adligen und Bürgern akzeptiert. Diese Akzeptanz muss jedoch nicht für alle Helden gelten. So könnte eine gemischte Gruppe durchaus aus einem (gesellschaftlich akzeptablen) mittelreichischen Ritter, einem tulamidischen Dieb Gast und einem maulfaulen Jäger aus Albernia bestehen.

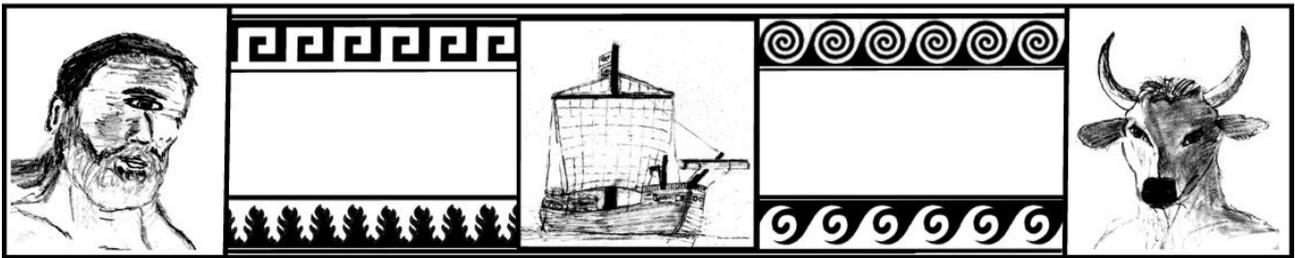
Zu den Nichtmenschen gilt das Übliche: Die meisten werden als exotische Begleitung der Restgruppe toleriert werden, Ermittlungen auf eigene Faust werden jedoch sehr schwierig werden. Zwerge gehen normalerweise höchst ungern auf ein Schiff, während Elfen umgekehrt höchst ungern von der Mannschaft auf dem Schiff gesehen werden.

Der Verlauf des Abenteuers

Die Helden werden von Peraikles dylli Sienna angeworben, um eine Schiffsreise auf den Zyklopeninseln zu begleiten. Das Besondere dabei ist, dass es sich bei der „Domna Serenita“ (etwa: Herrin Heiterkeit) um ein reines Passagierschiff handelt, das von Rethis nach Teremon fährt und unterwegs einige Inseln anfährt. Für die Passagiere wird ein Programm organisiert, bei dem sie die Besonderheiten und Sehenswürdigkeiten der Inseln erleben dürfen.

Peraikles hat für diese Idee einiges an Arbeit und Geld investiert und kann sich einen Fehlschlag nicht leisten. Bei der anstehenden Jungfernfahrt ist allerdings zu erwarten, dass einiges noch nicht klappt. Leider kann Peraikles nicht selbst auf dem Schiff mitfahren, da er im Moment in Methumis gebunden ist. Die Helden sollen daher für ihn (als Mitreisende getarnt) auf dem Schiff nach dem Rechten sehen. Da auch nicht alle Kabinen belegt sind, helfen sie außerdem dabei, die Illusion eines großen Erfolges aufrecht zu erhalten.

Mit einigermaßen gemischten Gefühlen reagiert Peraikles auf die Nachricht, dass sich (bisher unerkannt) unter seinen Passagieren ein Berichterstatter des „Bosparan-Herolds“ befindet. Einerseits wäre ein solcher Bericht eine hervorragende Werbung, andererseits könnte ein entsprechender Artikel vernichtend sein. Die Aufgabe der Helden



wird daher insofern erweitert, als dass sie dafür sorgen sollen, dass insbesondere der Berichterstatter nur Positives zu berichtet hat. Einfacher wäre das natürlich, wenn die Helden genau wüssten, um wen es sich handelt.

Die Route klappert die meisten der Sehenswürdigkeiten der Inseln ab. Da viele der angefahrenen Orte mit einem der Zwölfgötterkulte verbunden sind, hat sich Peraikles etwas Originelles ausgedacht: Die Fahrt dauert insgesamt genau 12 Tage und jeder der Tage steht unter der Schirmherrschaft eines der zwölf Götter. So wurde die Reise auch beworben, allerdings wissen die Passagiere nicht, in welcher Reihenfolge vorgegangen wird. Hier haben die Helden einen Vorteil: Als seine Vertreter an Bord erhalten sie den Übersichtsplan der Reise, also auch die Zuordnung der Tage zu den Göttern.

Das eigentliche Abenteuer beginnt, sobald alle in Rethis an Bord gegangen sind und sich eingerichtet haben. Zuerst besteht die Aufgabe der Gruppe darin, die Mitreisenden kennen zu lernen, um so herauszufinden, wer für den „Bosparan-Herold“ arbeitet. Außerdem ergeben sich Abweichungen zum vorgesehenen Plan und nur mit Kreativität und Witz (und dem Abweichen vom ursprünglichen Plan) können die Helden versuchen, die Fassade einer gut organisierten Reise aufrecht zu erhalten. Doch es kommt noch schlimmer: Es erhärtet sich der Verdacht, dass jemand vom Schiff aus aktiv die Veranstaltung sabotiert. Doch wahre Helden wachsen schließlich mit ihren Aufgaben!

Die Struktur des Abenteuers entspricht weitgehend dem Gewohnten, so enthalten die grauen Kästen (wie dieser) Hinweise, die Ihnen weiterhelfen sollen.

Natürlich sollte man vor dem Meistern alles gelesen haben. Insbesondere die hohe Zahl von Meisterfiguren stellt eine große Herausforderung dar, weswegen im Anhang die Personenbeschreibungen samt Portraitzeichnung zum Heraustrennen und Aufstellen gestaltet sind.

Eine Besonderheit im Text sind die mit Schmuckrahmen gekennzeichneten Texte. Sie stehen für die Vorträge, die die Reiseleiterin an der entsprechenden Stelle hält. Hierbei werden typische Dinge genannt, die so auch in der Spielhilfe „Reich des Horas“ auftauchen. Die Kenntnis dieser Spielhilfe ist nicht unbedingt notwendig, hilft aber natürlich ungemein, wenn man doch mal etwas improvisieren muss! Gerade die Stadtbeschreibungen von Rethis und Teremon könnten wichtig werden, wenn die Helden einen anderen Weg einschlagen.

Die Domna Serenita

Nicht nur wegen des Titels, sondern auch, weil sich ein Großteil des Abenteuers auf dem Schiff abspielt, verdient es natürlich besondere Aufmerksamkeit. Ursprünglich war das Schiff eine Potte, die mit Handelswaren durch das Meer der Sieben Winde schipperte. Leider hatte sein Besitzer kein Glück bei seinen Unternehmungen und war daher froh, als ihm das Angebot unterbreitet wurde, sein Schiff zu einem schwimmenden Hotel umbauen zu lassen – ohne sich an den immensen Kosten dafür beteiligen zu müssen. Mit den Umbauten in der Werft von Rethis hat er sich noch nicht ganz angefreundet, haben sie doch ziemlich in das Erscheinungsbild seines ehemaligen Eigentums eingegriffen. Trotzdem lehnte er natürlich nicht den Posten des Kapitäns des Passagierschiffs ab. Wenigstens stellte er zu seiner Beruhigung bei den ersten Manövern im Hafen fest, dass sein Schiff sich auch unter einem neuen Namen gleich verhält wie eh und je.

Der Aufbau des Schiffs im einzelnen

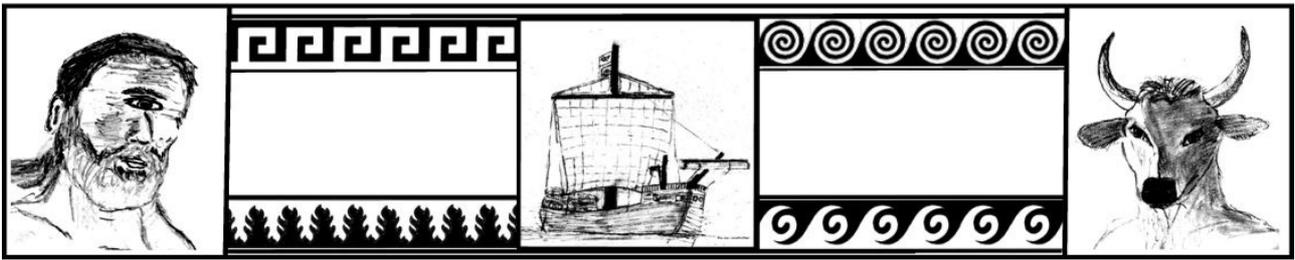
Der Übersichtlichkeit halber werden die Decks von oben nach unten vorgestellt. Die Verweise beziehen sich natürlich auf die Skizze im Anhang. Diese als Kopie für das Spiel parat zu haben, bietet sich sicherlich an.

Das Oberdeck

Hier betritt ein Passagier das Schiff. Der Mittelteil bildet mit rund 20 Schritt Länge und 5 Schritt Breite die größte zusammenhängende Fläche. Nur der Mast, der dummerweise genau in der Mitte des Schiffes steht, behindert ein wenig hier mögliche Vergnügungen wie Tänze, Ballspiele oder anderes.

An Bug und Heck finden sich die Deckaufbauten, deren Wände im Stile einer modernen Karavelle an die Form des Rumpfes angepasst wurden. Diesem Umbau fiel auch der für die Potte typische Balkon am Heck zum Opfer.

Das hintere Deckhaus enthält zwei Luxuskabinen (**L1** und **L2**), die nicht nur ausreichend Platz für ein breites Bett und ein bequemes Sitzmöbel, sondern sogar eine Schlafstatt für einen Leibdiener oder eine Zofe bieten. Beide Kabinen haben zwei Sprossenfenster, die den Räumen ausreichen Tageslicht verschaffen. Des weiteren sind hier zwei kleine Kammern, die von der **Reiseleiterin** und dem **Koch** bewohnt werden. Nur durch die sehr kleine Kajüte des **Kapitäns**, die wenigstens ebenfalls ein Fenster bietet, lässt sich der Nebenraum mit der Ankerwinde erreichen. Als letzte Besonderheit sei der Toilettenraum erwähnt, der eine direkte Entsorgung per freiem Fall in das Meer erlaubt.



Das Dach dieses Hauses bildet das **Steuerdeck** von dem aus das Schiff gesteuert wird. Es ist über eine Treppe erreichbar und bietet einen hervorragenden Ausblick. In der Mitte des Decks befindet sich der Steuergriff, der über eine Seilkonstruktion mit den beiden Rudern verbunden ist, die seitlich am Heck ins Wasser tauchen. Meist steuert der Kapitän selber, nur selten lässt er sich vertreten. Der gerade tätige Steuermann und der Kapitän haben übrigens aus Sicherheitsgründen das Recht, Besucher vom Steuerdeck zu schicken – dies ließ Kapitän Tequona gleich in die Vertragsbedingungen aufnehmen.

Im Deckhaus am Bug befindet sich die Messe. Ihre ungewöhnliche Form ergibt sich dadurch, dass sich steuerbord die Treppe in die unteren Deckbereiche befindet, während backbord das Beiboot vertäut liegt. Dieses kann mit dem Lastkran, der die Messe überragt, zu Wasser gelassen werden. Der Kran dient außerdem dazu, beim Beladen des Schiffes mit Wasserfässern und Vorräten zu helfen: Direkt vor der Messe befindet sich die Ladeluke, die außer beim Beladen immer abgedeckt ist.

Das Innere der Messe erinnert an manche Hafenkneipe. Festgeschraubte Bänke und Tische verhindern das Verrutschen derselben bei starkem Seegang. Außerdem gibt es eine Theke, an der der Koch gegen Bares auch gerne Hochprozentiges ausschenkt. Die eigentliche Küche liegt etwas versteckt um die Ecke. Der Rauch des Herdfeuers wird steuerbords durch einen kleinen Kamin abgelassen, damit die Gäste möglichst wenig davon belästigt werden.

Auf der Messe befindet sich das sogenannte **Sonnendeck**. Bei gutem Wetter werden hier Liegen aufgestellt, aber auch Tische und Stühle können hier hochgebracht werden, so dass man bei ruhiger See sein Abendmahl im Schein des untergehenden Praiosschilds genießen kann. Etwas Besonderes ist der langgezogene Bogsprit, an dem das Sprietegel aufgezogen werden kann, das beim Steuern hilft. Er trägt nämlich die Galionsfigur, die geschnitzte Statue einer entspannt liegenden Frau. Außerdem ragt ein zweiter, kleiner Mast über das Ruhedeck, der allerdings nicht zum Segeln dient, sondern nur die Befestigung des Lastkrans ist. Immerhin kann hier und an der Reling geschickt ein Sonnensegel aufgezogen werden, das ein wenig Schatten auf das Ruhedeck wirft.

Das Unterdeck

Über die Treppe erreicht man den eigentlichen Wohn- und Ruhebereich der Passagiere. Insgesamt neun (1-9) Kabinen in unterschiedlichster Größe und Schnitt stehen hier zur Verfügung. Allen ist gemeinsam, dass durch ein Bullauge etwas Tageslicht in die Kabinen kommt, wenn auch die Aussicht durch das dicke Glas

recht schlecht ist. Die Fenster lassen sich öffnen (genauer gesagt abschrauben), während der Fahrt besteht dann aber die Gefahr, dass Wasser eindringt.

Weiterhin findet sich im Heckbereich ebenfalls eine Toilette. In direkter Nachbarschaft dazu hat der Kabinenjunge **Reon** seine Kammer. Anzutreffen ist er dort in den seltensten Fällen, da eigentlich immer jemand etwas von ihm will. Ein paar Sitzgelegenheiten im recht breiten Durchgang runden das Bild ab, zu dem auch der große Teppich gehört, der die Luke zum Frachtraum verdeckt.

Die Matrosen erreichen den Frachtraum über eine Leiter, die im vorderen Bereich des Decks durch eine offene Bodenluke führt. Hier vorne findet sich auch Stauraum für die Reisekisten der Gäste.

Der Frachtraum

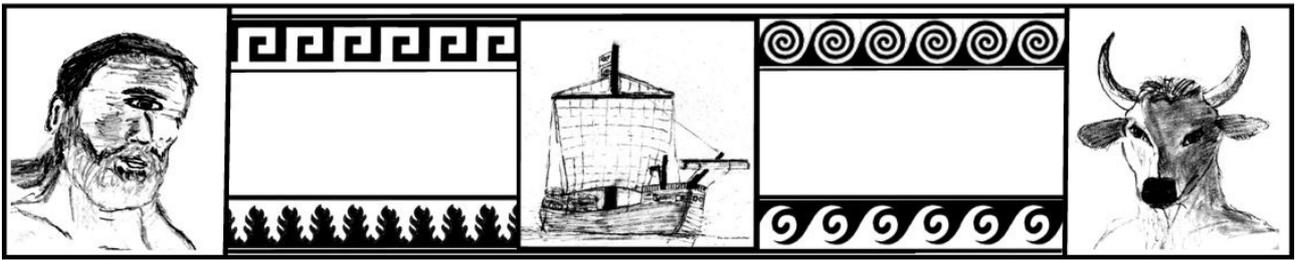
Der Frachtraum ist durch Zwischenwände in vier Abschnitte aufgeteilt. Ganz vorne findet sich die eben erwähnte Leiter und eine normalerweise verschlossenen Luke, die in die Bilge führt. Nur selten und dann sehr ungern gehen Matrosen in diesen Bereich, der extrem niedrig ist und oft brackiges Wasser enthält. Die beiden mittleren Abschnitte bieten ausreichend Platz für Speisen und Getränke, vor allem, da das Schiff eigentlich jeden Tag einen Hafen anlaufen soll. Schließlich ist am Heck ein abgetrennter Raum, wo für die dienstfreien Matrosen insgesamt sieben Hängematten hängen. Dahinter findet sich Platz für die Seekisten. Da nur für größere Manöver oder stürmische See alle Seeleute gebraucht werden, sind meistens alle Hängematten besetzt.

Das Thema „Feuer an Bord“

Da die Schiffe quasi vollständig aus Holz und anderen brennbaren Materialien gebaut sind, ist die fast schon abergläubisch anmutende Furcht der Seeleute vor offenem Feuer durchaus nachzuvollziehen.

Man findet daher auf dem Schiff keine Fackeln als Beleuchtung, sondern nur Kerzen in Sturmlaternen. Nicht einmal Öllampen sind zu sehen, zu gefährlich würde es, wenn eine derartige Lampe bei Sturm herabfiele und ausliefe.

Ein Streitpunkt ist daher seit Beginn die Kombüse. Während es für die Matrosen üblich ist, dass sie nur kalte Mahlzeiten zu sich nehmen (und so wird es auch auf dem Schiff gehandhabt), erwarten die Gäste natürlich warmes Essen. Als Kompromiss sind die schweren Feuertöpfe zu sehen, die mit Holzkohle betrieben werden. Sie stehen auf Metallständern, wodurch sie rundherum genügend Abstand zum Holz haben. In einem Notfall können sie von zwei kräftigen Leuten recht schnell aus der Kombüse ins Meer verfrachtet werden. Andererseits ermöglicht diese Mobilität auch Grillabende an Deck oder am Strand!



Vorspiel: Die Anwerbung der Helden

Je nachdem, ob Sie die Gruppe für dieses Abenteuer erst zusammenführen oder ob sich die Helden schon im Vorfeld kannten, sieht die Anwerbung unterschiedlich aus, führt aber auf jeden Fall über Methumis. Je nach Hintergrund und Ansehen der Helden gibt es verschiedene Ansätze:

- Bei entsprechenden Verbindungen können die Helden darauf angesprochen werden, dass man ihnen sehr verbunden wäre, wenn sie sich nach Methumis begäben und sich dort in der Kneipe „Seekönigs Einkehr“ nach Peraikles dylli Sienna erkundigten. Die Familie der dylli Sienna, Händler von den Zyklopeninseln, hätten großes Interesse daran, dass ihr Sohn Unterstützung bekommt – man solle nur so diskret vorgehen, dass er nicht erfahre, wer die Unterstützung schickt!
- Alternativ kann sich jemand auch direkt in der Kneipe beim Wirt des „Seekönigs“ erkundigen, ob er gerade von einer Arbeit wüsste. Der Wirt wird dann auf einen jungen Mann mit krausem schwarzen Haar verweisen, der offensichtlich ein Problem in Wein zu ertränken versucht.
- Ganz direkt (und etwas platt) kann natürlich auch der alleine an einem Nebentisch sitzende junge Mann sich plötzlich dazu entschließen, seine Tischnachbarn zu einem Wein aus der Heimat einzuladen, „denn allein schmeckt der Wein nur halb so gut“.



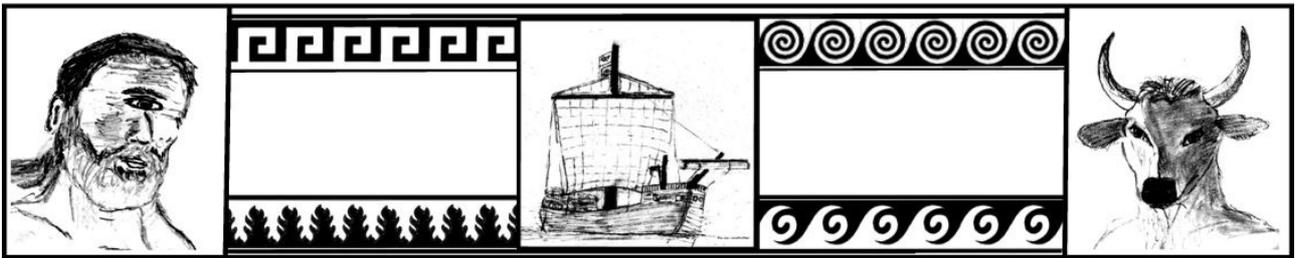
Egal wie, der junge Mann wird sich als Peraikles dylli Sienna vorstellen, wohnhaft eigentlich in Rethis auf Hylailos, zur Zeit aber gerade zum Studium des Handels an der Travienschule in Methumis. Seine Familie beherrscht nahezu den Handel mit Phraischafwolle, doch er selbst möchte nicht in diesem Geschäft arbeiten.

Statt dessen denkt er daran, das Interesse der horasischen Gesellschaft an den Zyklopeninseln wieder zu erwecken. Vor zehn Jahren noch, so erzählt er, kamen gerade in den Winter- und Frühlingsmonden viele Adlige auf die Zyklopeninseln, um das dortige milde Klima zu genießen. Die politischen Umwälzungen sowie die Auseinandersetzungen mit Thorwal und Al’Anfa haben diese Tradition in Vergessenheit geraten lassen.

Er hatte die Idee, ein Schiff in ein schwimmendes Gasthaus zu verwandeln, um die Sehenswürdigkeiten der verschiedenen Inseln bequem erreichen zu können. Tatsächlich fand er Partner, die ihm halfen, seine Vorstellungen in die Tat umzusetzen. Und in ein paar Tagen soll es losgehen: das neu umgebaute Schiff wird in Rethis starten und die verschiedenen Inseln entlang bis nach Teremon auf Pailos fahren. Doch nun wird es leider problematisch: Nicht alle Kabinen sind belegt, aber was für ihn viel schlimmer ist – Peraikles wird nicht persönlich mitreisen können, da seine Anwesenheit in Methumis verlangt wird. Zwar sind die Programmpunkte von verschiedenen guten Freunden vor Ort organisiert worden und die für die Reiseleitung engagierte Dame besitzt außerordentliche Kenntnisse über die Inseln, jedoch befürchtet er, dass jemand dabei sein müsste, der kleine Probleme kreativ und direkt löst. Schließlich sei es bei seinen Landsleuten üblich, dass man sich an den Sinn einer Vereinbarung hält und nicht an den Wortlaut, insbesondere wenn es um terminliche Vereinbarungen geht ...

Am besten wäre natürlich, wenn jemand mitreisen würde, der sich diskret darum kümmert, dass alles klappt.

Natürlich erklären sich die jeweiligen Helden (die Vorgespräche können getrennt voneinander stattfinden) gerne bereit sich dieses Problems anzunehmen, schließlich lockt eine kostenlose Urlaubsreise! Solange wenigstens einer der Helden vertrauenswürdig erscheint und als verantwortlicher Verhandlungspartner auftritt, ist Peraikles verzweifelt genug, auch recht seltsame Trupps für diesen Auftrag zu engagieren (siehe auch: Die Heldenauswahl).



Stolz präsentiert Peraikles die Einladung, auf deren Rückseite er von Hand notiert hat, wie die Reise geplant ist – und welcher Tag welchem Gott zugedacht ist. Gerne überlässt er sie einem der Helden, damit diese eine Orientierung haben. (Handout im Anhang)

Zum Abschluss bittet Peraikles darum, sich am nächsten Rohalstag eine Stunde nach Sonnenaufgang im Hafen einzufinden. Dort fährt dann ein Schiff nach Rethis ab.

Was die Vertragsbedingungen angeht, so stellt Peraikles die Überfahrt nach Rethis, die Reise auf dem Gastschiff inklusive der Verpflegung und ein Handgeld von 10 Dukaten für jeden in Aussicht. Wollen die Helden sich des besseren Eindrucks wegen noch neu einkleiden, so zahlt er ihnen diese 10 Dukaten auch gerne im Vorfeld aus. Mehr Geld möchte er hierfür nicht investieren, so dass er im Notfall eher auf Unterstützung verzichten würde.

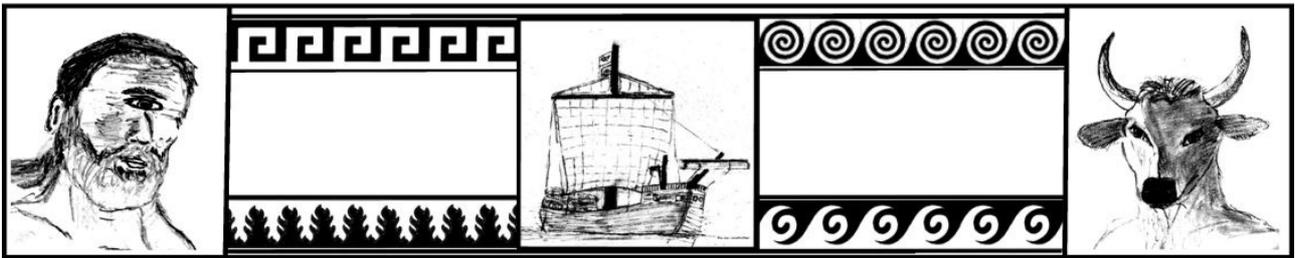
Am Morgen des Wassertags treffen alle für die Fahrt verpflichteten Helden rechtzeitig im Hafen ein. Sollten sie sich bisher noch nicht kennen, so werden sie kurz einander vorgestellt.

Peraikles sieht übermüdet und nervös aus. Der Grund dafür ist ein Artikel des Bosparan-Herolds, den er am Abend zuvor noch erhalten hat. Einer von Peraikles Freunden hatte vorgeschlagen, über die Zeitung auf

die Reise aufmerksam zu machen. Tatsächlich ist der „Herold“ darauf eingegangen, doch wird im angesprochenen Artikel nicht nur von der Idee berichtet, sondern gleich angekündigt, dass „bei der Jungfernfahrt ein Berichterstatter mit an Bord ist, der den interessierten Lesern Informationen aus erster Hand liefern wird“. Leider hat sich niemand offiziell als Zeitungsschreiber angemeldet, so dass dies wohl eine Art verdeckte Ermittlung wird. Peraikles bittet daher die Helden, schnellstmöglich zu ermitteln, wer der Schreiberling ist und dann dafür zu sorgen, dass diese Person nur Gutes berichten kann. Eines ist nämlich klar: Ein positiver Bericht wäre eine ideale Werbung, während ein negativer Artikel das Geschäft ruinieren würde.

Wenn Sie die Idee umsetzen wollen, dass der bzw. die Berichterstatter/in ein (getarnter) Teil der Spielergruppe ist, bietet es sich natürlich an, die Gruppe erst bei der Abfahrt zusammenzuführen.

Der zuverlässigste Held erhält dann die Bordkarten sowie ein Notgeld von 50 Dukaten – „einzusetzen, wann immer es notwendig erscheint“. Schließlich verabschiedet sich Peraikles mit dem erneuten Hinweis darauf, dass das Ganze sicher nicht perfekt ablaufen müsse. Hauptsache die anderen Gäste hätten den Eindruck, es sei alles so gewollt!



Erster Tag: Mit Efferds Segen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Drei lange Tage seid ihr in teilweise stürmischem Wetter auf dem Schiff gewesen, dann erreicht ihr endlich euer Ziel, wenn auch erst am späten Nachmittag statt wie gedacht am Vormittag.

Das erste, was euch zeigt, dass sich die Passage dem Ende zuneigt, ist der Anblick eines gewaltigen Zyklopen, der scheinbar mitten im Meer steht. Fast lebensecht wirkt der Leuchtturm, der mit Hilfe einer riesigen Feuerschale den Schiffen auch in der Nacht den sicheren Weg in den Hafen weist. Natürlich habt ihr schon zuvor von diesem Wunderwerk aus Stein und Bronze gehört, doch der Anblick ist einfach atemberaubend.

Als ihr in ehrfurchtsvollem Abstand die kleine Insel des Kolossos passiert habt, könnt ihr vor euch im Schein von Praios' schimmerndem Schild die strahlend weißen Häuser von Rethis sehen. Die prachtvolle Stadt des zyklopäischen Seekönigs erwartet euch – doch bis ihr an Land gehen könnt, wird es wohl noch fast eine Stunde dauern, wie der Seemann meint, den ihr dazu befragt.

Eine Stunde – Zeit genug, euch daran zu erinnern, welch seltsamen Auftrag ihr angenommen habt und euer Vorgehen noch einmal zu besprechen.

Wichtig ist hier, dass sich die Spieler noch einmal überlegen, was ihre genaue Aufgabe ist. Gerade die Frage, wie offen sie als Peraikles Vertreter auftreten wollen, ist eine kurze Diskussion wert – Peraikles sprach von „diskretem Eingreifen“ ohne dies zu präzisieren. Vor allem sollte noch einmal das Prinzip „ein Tag für jede Gottheit“ in Erinnerung gerufen werden und die Tatsache, dass die Gruppe im Besitz eines Ablaufplans ist.

Wenn sich die Helden im Hafen nach der „Domna Serenita“ erkundigen, fällt einem der befragten Hafearbeiter schließlich das umgebaute Handelsschiff ein, das erst am Abend zuvor die Werftanlage verlassen hat und jetzt am Rand des Hafenbeckens vertäut ist. Nach seiner Beschreibung ist das Schiff schnell gefunden und die Helden können ihr Zuhause der nächsten Tage bewundern.

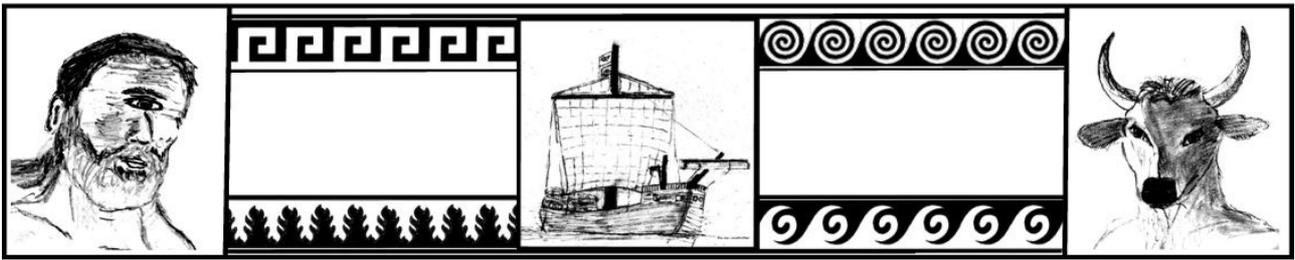
Gerade sind einige Matrosen dabei, das Deck auf Hochglanz zu polieren. Als die Helden Anstalten machen das Schiff zu betreten, kommt eilig ein schlaksiger Junge von etwa 14 Jahren auf sie zu und

fragt nach dem Begehr. Wenn die Helden ihm die Bordkarten zeigen, begrüßt er sie sehr höflich und bittet sie an Bord. Er stellt sich als Kabinenjunge Reon vor. In Abwesenheit des Kapitäns übernimmt er die Verteilung der Kabinen, wobei nur noch so viele Betten frei sind, dass die Helden gerade noch unterkommen.

Reon bringt die Helden zu ihren Unterkünften und hilft dabei, das Mitgebrachte zu verstauen. Die Kabinen sind zwar etwas unterschiedlich geschnitten, doch die Ausstattung ist gleich. Durch ein rundes Bullauge dringt Tageslicht herein, für dunkle Stunden gibt es eine Kerze in einer Laterne. Die Bettstatt hat einen erhöhten Rand, damit auch bei heftigerem Seegang niemand herausfällt. Überhaupt sind fast alle Einrichtungsgegenstände an Wand oder Boden befestigt, egal ob es sich um den kleinen Tisch oder den Schrank handelt, in dem man nicht allzu viel unterbringt. Nicht dringend Benötigtes räumt Reon gerne in den Lagerraum, von dort holt er diese Sachen auch jederzeit, wenn sie gebraucht werden. (Für weitere Erkundungen sei auf den Schiffsplan verwiesen).

Die Helden sind übrigens alleine auf dem Schiff; alle anderen Gäste haben schon am Vormittag ihre Kabinen bezogen und nehmen im Moment an einer Führung zu den Sehenswürdigkeiten von Rethis teil. Reon rechnet aber damit, dass sie bald zurück sein werden, soll doch das Schiff noch vor dem Auslaufen gesegnet werden. Wenn man ihn nach seiner Meinung fragt, rät Reon den Helden, sich wenigstens noch den Efferd-Tempel hier im Hafengebiet anzusehen.

Tatsächlich ist der prächtige Bau mit den blauen Verzierungen kaum zu übersehen. Von weitem fällt die große Kuppel auf, die von einem silbernen Dekapus geziert wird. Im Innern fühlt man sich in ein Unterwasserreich versetzt, denn nur das Licht von oben aus der Kuppel erhellt den mit grün-blauer Keramik gestalteten Innenraum nennenswert. Einzelne Gwen-Petryl-Steine weisen mit ihrem matten Leuchten den Weg zu den Altären und Schreinen, die teilweise etwas versteckt hinter Perlenvorhängen auf die Gläubigen warten. Sicherlich wollen die Helden hier ein Gebet sprechen und etwas opfern, schließlich gilt es sich für die sichere Überfahrt zu bedanken und um Unterstützung für die anstehende Fahrt zu bitten!



Auf dem Rückweg fällt den Helden eine Gruppe Personen auf, die von einer dunkelhaarigen Frau in zyklopäischer Tracht angeführt wird. Die Frau weist immer wieder einmal auf etwas hin und scheucht die Gruppe, zu der auch zwei ältere Damen gehören, die Hafemole entlang.

Es ist leicht zu erraten, dass dies die zukünftigen Begleiter auf der Reise sein werden, und so bietet sich den Helden die Gelegenheit, sich unerkannt die anderen anzuschauen (siehe Beschreibungen der Meisterpersonen)

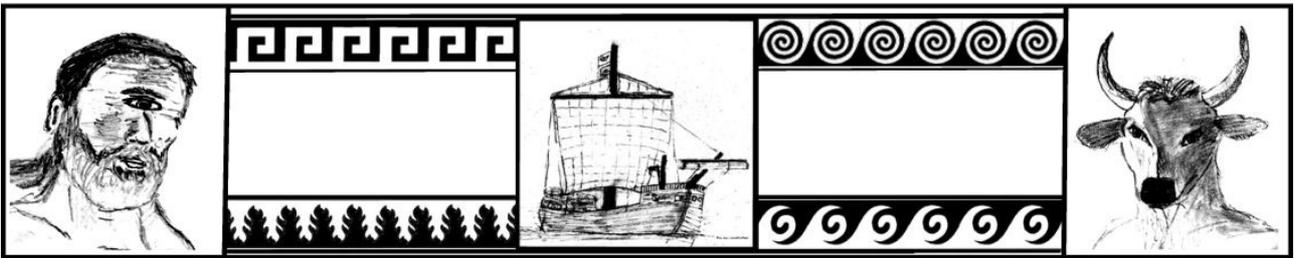
Trotz der Bemühungen der Reiseleiterin kommt die Gruppe fast zu spät zur Einsegnung des Schiffes. Gerade verklingen die letzten Töne des Liedes „Du regnest“, gesungen von der komplett an Deck angetretenen Mannschaft und den nicht wenigen Schaulustigen an Land. Dann schreitet der Efferdgeweihte würdevoll das Schiff ab und besprengt es an mehreren Stellen mit geweihtem Wasser. Was er dazu sagt, ist in den hinteren Reihen, wo sich die Helden gerade befinden, beim besten Willen nicht zu verstehen. Dann ist die Zeremonie vorbei und während der Kapitän dem Geweihten noch einmal per Handschlag dankt, zerstreut sich die Menge. Nun können auch die Reisenden das Schiff betreten. Der Kapitän begrüßt die Helden jetzt noch einmal persönlich auf dem Schiff und kündigt an, dass die Domna Serenita gerade abfahrtbereit gemacht wird und sobald wie möglich ausfahren wird, um die Nacht auf dem Meer zu verbringen (um die Liegegebühren im Hafen für den nächsten Tag einzusparen).

Tatsächlich dauert es kaum noch eine Stunde und schon befinden sich die Helden wieder außerhalb des Hafens mit dem grandiosen Blick auf die Stadt, die im Abendlicht eine rosa Färbung annimmt und dem Koloss, dessen Leuchtschale noch die ganze Nacht sichtbar bleibt.

Das Abendessen wird nach Sonnenuntergang in der Messe serviert, da die Nachtluft heute schnell abkühlt. Bei einem Mahl aus verschiedensten Efferdsfrüchten besteht die Gelegenheit, sich schon einmal verschiedenen Mitreisenden vorzustellen und sich ein wenig zu unterhalten.

Dann wartet auch schon das ungewohnte Bett in der Kajüte unter Deck, wo das leichte Schaukeln des Schiffes seefeste Charaktere angenehm in den Schlaf wiegt.

Übertreiben Sie es nicht mit den Vorstellungsgesprächen. Die Helden haben in den nächsten Tagen mehr als genug Gelegenheit, die anderen kennen zu lernen. Vor allem bei den Überfahrten, Ritten und Wanderungen können sich solche Gespräche ergeben. Übrigens sind die anderen Reisenden durchaus auch neugierig und verwickeln die Helden in Gespräche. Sie können diese Begegnungen mit den Mitreisenden jederzeit einstreuen, um die Zwischensequenzen interessanter auszugestalten, wobei in Zukunft nicht mehr explizit auf solche Möglichkeiten hingewiesen wird.



Zweiter Tag: Ein ehrenvoller Wettstreit

Schon recht früh am Morgen liegt der Hafen von Garén vor dem Bug der Domna Serenita. Etwa ein Dutzend Schiffe verschiedenster Bauart liegt hier vor Anker, wobei an und auf den meisten von ihnen gearbeitet wird. Zwischen den Arbeitern sind auffällig viele Soldaten unterwegs, deren schwarze Rüstungen sie in den langen Schatten der Schiffe fast verschwinden lassen.

Die Hylailer Seesöldner gehören zu den berühmtesten und bestorganisierten Söldnergruppen in ganz Aventurien. Hier in Garén ist ihr fester Stützpunkt, der ihnen vom Seekönig überlassen wurde, dem sie dafür Treue und Gefolgschaft schulden. Die Schiffe, die Ihr hier liegen seht, sind nur ein Teil der gesamten Armada, da einige Schiffe immer im Einsatz sind. Viele Kauffahrer, die wertvolle Ladung zu transportieren haben, lösen das Problem des Begleitschutzes auch so, dass sie eine schlagkräftige Truppe Söldner auf ihrem Schiff mitfahren lassen – unsere Reise benötigt einen derartigen Schutz nicht ... hoffentlich.

Die Reiseleiterin erklärt während des Einfahrens in den Hafen die verschiedenen Schiffstypen, die zu sehen sind, wobei sich ihr Wissen auf die grundlegenden Dinge beschränkt (z.B. Biremen sind Ruderschiffe, die zum Rammen eingesetzt werden können, aber nicht sehr hochseetauglich sind).

Im Hafengebiet wird die Reisegruppe erst einmal in ein Lagerhaus geführt, wo sie „ein besonderes Angebot an den ortstypischen Keramikwaren“ erwartet. Die Ware ist wirklich hervorragend, der Preis aber um das Doppelte zu hoch, wie ein entsprechend gebildeter Held leicht erkennen kann (*Handeln- oder Schätzen-Probe*).

Interessant sind die Gefäße mit den Darstellungen von Athleten – Wettkämpfer des Hexathlons, wie zu erfahren ist.

Der Wettkampf soll der Überlieferung nach das Kräftemessen mit den Elementen symbolisieren. So muss beim Zielschießen ein

kühler Kopf bewahrt werden, läuft der Athlet mit dem Wind um die Wette, schleudert den erzenen Speer von sich, zeigt die Geschmeidigkeit seines humusgeformten Körpers im Weitsprung und wirft sich in das Element des Herrn Efferd, um sich würdig zu erweisen, das Feuer des letzten Kampfes zu bestehen.

Tatsächlich gehört der Besuch einer Wettkampfstätte, eines Stadions in der Nähe der Stadt zu den Programmpunkten des Tages. Interessierten Reisenden wird dort eine Einführung in dieses Sportprogramm geboten. Nach einem leichten Mittagessen wird die Gruppe mit einem Ruderboot der Hylailer Seesöldner an den Anleger des Stadions gebracht.

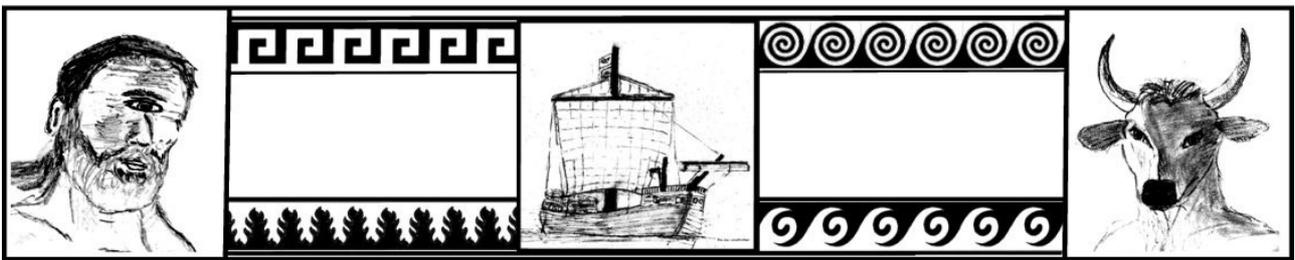
Ein ergrauter Ausbilder der Seesöldner stellt die verschiedenen Disziplinen (Regeln usw. siehe unten) vor und die Reisenden dürfen dann die verschiedenen Geräte ausprobieren.

Hierbei sollte einem Helden auffallen, dass die Ruderer des Bootes das Ganze beobachten und sich offensichtlich köstlich amüsieren. Einige hämische (und treffende!) Bemerkungen später sollte dann eine Konfrontation drohen, die so gelöst werden kann, dass ein richtiger Wettkampf veranstaltet wird.

Sollte sich nur einer der Helden bereit finden, teilzunehmen, würden auf jeden Fall Arvedura di Lasca und die beiden „Diener“ Kedio und Isida mitmachen, bei mehr Freiwilligen lässt sich diese Anzahl reduzieren.

Für die Ruderer treten Mironos (dunkelhaarig, schlank, sehnig und recht groß) und Tykates (recht jung, kahlrasiert und bullig) an. Als Schiedsrichter fungiert der Ausbilder, während die Reiseleiterin das Protokoll übernimmt.

Führen Sie den Wettkampf am besten so durch, dass jeder der Spieler beteiligt ist. Übergeben sie einfach Meisterpersonen an Spieler, deren Helden nicht am Wettkampf teilnehmen wollen. Natürlich können diese Helden Wetten organisieren oder anders im Hintergrund arbeiten.



Wettbewerb/Talent	Mironos	Tykates	Arvedura	Kedio	Isida
Schleuder	14	15	6	6	6
Laufen (Athletik)	GS: 8 (13/14/13) TaW 7	GS: 7 (10/14/16) TaW 6	GS: 8 (15/13/13) TaW 5	GS: 8 (14/12/11) TaW 3	GS: 8 (12/14/10) TaW 2
Speerwurf (Athletik + Wurfspeer)	PA: 9 (13/14/13) TaW 10	PA: 8 (10/14/16) TaW 10	PA: 9 (15/13/13) TaW 5	PA: 8 (14/12/11) TaW 3	PA: 8 (12/14/10) TaW 2
Weitsprung (Athletik) (Akrobatik)	(13/14/13) TaW 7 (13/13/13) TaW 4	(10/14/16) TaW 6 --	(15/13/13) TaW 5 --	(14/12/11) TaW 3 (13/14/11) TaW 3	(12/14/10) TaW 2 --
Schwimmen	(13/14/13) TaW 5	(10/14/16) TaW 3	(15/13/13) TaW 3	(14/12/11) TaW 4	(12/14/10) TaW 6
Ringen/Raufen	AT:12 PA: 12 SF: Wurf	AT: 14 PA: 11 SF: Würgegriff	AT:13 PA: 12 SF: Wurf	AT: 10 PA: 8 --	AT: 9 PA: 11 --

DIE REGELN DES HEXATHLONS:

Die Teilnehmer treten zuerst in fünf Einzeldisziplinen gegeneinander an. Die beiden Athleten mit den meisten Siegen in den fünf Wettbewerben treten zum Schluss zum entscheidenden Ringkampf an. Gibt es einen Gleichstand an Siegen, so dass die beiden Teilnehmer nicht eindeutig festzulegen sind, werden für die in Frage kommenden Wettkämpfer die zweiten Plätze gezählt. Besteht auch da Gleichstand, so wird nach den dritten Plätzen geschaut usw..

Beispiel: Rondrachilles hat zwei Wettkämpfe gewonnen, womit er sicher im Finale steht. Rahjax, Peraikles und Prailolos haben je einen Wettbewerb für sich entschieden. Da Prailolos und Rahjax jeweils zwei Mal Zweite waren, muss der Wettkampfrichter nur bei ihnen nach den dritten Plätzen schauen, Peraikles ist damit herausgefallen.

Die Disziplinen im einzelnen:

1. Zielschießen mit der Schleuder: Es wird auf ein Metallschild gezielt, das an einen Pfahl genagelt wird. In jeder Runde wird auf dieses (regeltechnisch) *sehr kleine*, dafür aber *fest montierte* Ziel geschossen, ein Treffer wird durch das Aufschlagsgeräusch bestimmt. Wer nicht trifft, scheidet aus; für die nächste Runde wird der Abstand vergrößert. Der Sieger wird notfalls durch Entscheidungsrunden in der letzten Entfernung ermittelt, die von den Kandidaten noch geschafft wurde.

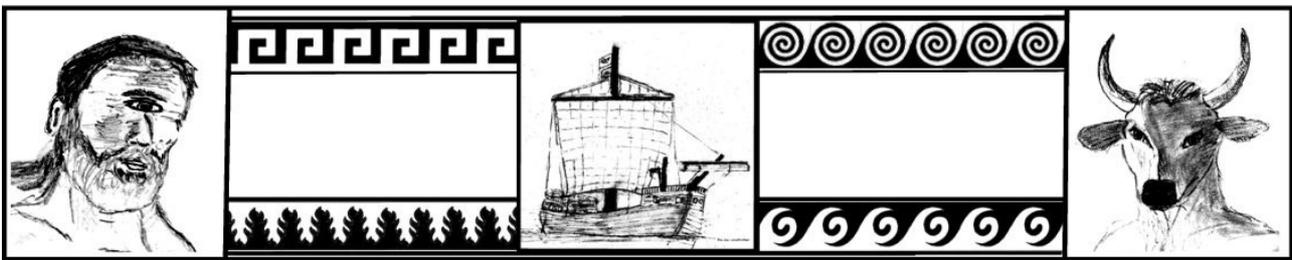
Regeltechnische Umsetzung: Um nicht kompliziert herumrechnen zu müssen, beginnt der Wettkampf in 5 Schritt Entfernung, wodurch (mit sämtlichen Modifikatoren) die erste Probe um +2 erschwert ist.

Jede weitere Probe ist um zusätzlich 1 erschwert, um so den zunehmenden Abstand zu simulieren. Als Waffen stehen sowohl eine normale Schleuder wie eine Stabschleuder (Talent: *Wurfspeere*) zur Verfügung. Hat ein Held keines der benötigten Talente, wird sein Talentwert mit -3 angesetzt.

Anmerkung: Das Schleudern ist die einzige Disziplin, die noch normal bekleidet absolviert wird. Ab der nächsten Disziplin, dem Lauf, wird zur üblichen zyklöpäischen Sportkleidung gewechselt – nämlich zu gar keiner! Sollte ein Held damit Schwierigkeiten haben, so ist ihm der Spott der anderen Teilnehmer sicher. Bis zum Schwimmen kann er versuchen, Kleidungsstücke anzubehalten, dann aber wird darauf bestanden, dass er sich endlich auszieht. Als Meister können Sie die Proben natürlich (sinnvoll) erschweren, wobei das entsprechende *Rollenspiel* besonderes Lob (eventuell Extra-AP) verdient!

2. Der Stadionlauf: Dies ist ein Sprint über eine Länge im Stadion, was einer Distanz von ungefähr 160 Schritt entspricht.

Regeltechnische Umsetzung: Prinzipiell ist die Regel hier klar: die Geschwindigkeit errechnet sich aus der GE unter Berücksichtigung von Vor- und Nachteilen wie flink oder zwergenwüchsig und ist oft schon auf dem Charbogen eingetragen. Zusätzlich erhöht sich dieser Wert um 0,1 pro TaP* *Athletik*, was dann die Geschwindigkeit in Schritt pro Sekunden ergibt. Diese lässt sich über die oben angegebene Strecke problemlos halten, da der Ausdauerwert zu diesem Zeitpunkt wohl noch ausreichend hoch ist. Somit gewinnt der Läufer, der die höchste Geschwindigkeit erreicht.



3. Speerwurf: Es gilt, einen Wurfspeer so weit wie möglich zu schleudern. Die Aufschlagpunkte werden von den Kampfrichtern markiert und ergeben am Schluss die Reihenfolge, denn die Weite wird nicht ausgemessen. Jeder Teilnehmer hat drei Versuche, wobei die Kampfrichter sofort entscheiden, ob ein Versuch weiter war und die Markierung verschoben wird oder nicht. Hier gibt es gewisse Manipulationsmöglichkeiten und so kommt es immer wieder zu heftigen Diskussionen, vor allem wenn die Aufschlagpunkte nicht in der selben Richtung liegen und dadurch die Entscheidung für die Zuschauer von außen anders aussieht.

Regeltechnische Umsetzung: Da ein Speer kein übermäßiges Gewicht darstellt, sondern ein gelungener Weitwurf viel mit der gelungenen Umsetzung der Kraft auf den Speer zu tun hat (kurz gesagt mit der Wurftechnik), benutzen wir für die Berechnung der Wurfweite den PA-Basis-Wert, da sich dieser aus IN (Gefühl für den Speer und den Wind), GE (Anlauf) und KK (reine Kraft) berechnet und damit besser passt als der FK-Wert, der auf FF geht. Da der Umgang mit dem Wurfspeer viel Übung benötigt, erfolgt die Probe auf den *Athletik*-Wert, der um den halben TaW *Wurfspeere* erhöht ist. Für die Wurfweite gilt dann $20 + \text{PA-Basis} \cdot \text{TaP}^*/4$ Schritt. Ein brillanter Werfer kommt damit fast auf 100 Schritt, ein verkorkster Wurf dagegen stürzt ziemlich früh ab – bei missglückter Probe bei etwa 15 Schritt. Diese Werte sind durchaus realistisch, wenn man sich irdische Vergleichswerte mal anschaut (bzw. es mal ausprobiert!).

Auftretende Diskussionen mit den Schiedsrichtern bei Gleichstand oder eventuellen Manipulationen sind dann eine Möglichkeit, auch die nicht teilnehmenden Helden wieder einzubinden.

4. Weitsprung: Der Weitsprung wird aus dem Stand heraus in eine geharkte Sandgrube hinein vollführt. Die Wettkampfrichter markieren die Entfernung vom Absprungpunkt zum nächsten Landepunkt auf einem Seil, so dass sich am Seil zum Schluss die Reihenfolge ablesen lässt.

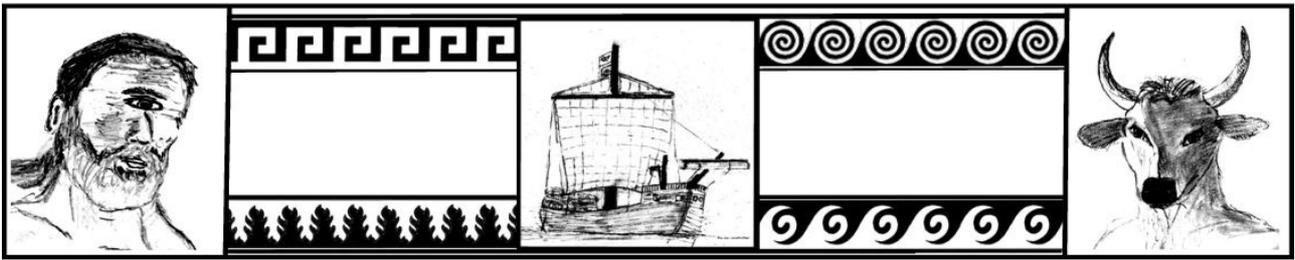
Regeltechnische Umsetzung: Für den Weitsprung ist der *Athletik*-Wert entscheidend: Es wird eine Weite von $(\text{GE} + \text{KK})/2$ in Spann + $2,5 \cdot \text{TaP}^*$ in Fingern aus dem Stand erreicht. Der Versuch, bei der Landung noch etwas herauszuholen, wird mit einer (freiwilligen) *Akrobatik*-Probe simuliert und bringt $\text{TaP}^*/2$ zusätzliche Finger Weite – eine misslungene Probe allerdings auch entsprechenden Abzug von 5 Fingern (knapp darüber) bis 2 Spann (heftig daneben).

5. Schwimmen: Genau wie beim Laufen wird hier gemeinsam gestartet und Sieger ist einfach derjenige, der das Ziel am schnellsten erreicht. Beim anstehenden Wettbewerb wird am Strand gestartet, bis zu einer Tonne geschwommen, die die sichere Hafeneinfahrt markiert und dann zum Festland zurückgekehrt, wo der Bootsanleger das Ziel markiert. Da das Schwimmen aber sehr kräfteraubend und oft auch durch Brandung und Riffe nicht ganz ungefährlich ist, gehen viele Wettkämpfer eher taktisch an diese Disziplin. Die Teilnahme ist zwar eine Ehrensache und für jemanden, der am Ringkampf teilnehmen will auch Pflicht, doch meist stehen die Finalisten schon zuvor fest, so dass viele sich genau überlegen, wie viel Kraft und Ausdauer sie in diesen Wettbewerb investieren.

Regeltechnische Umsetzung: Die oben beschriebene Strecke ist nicht allzu lang (ca. 450 Schritt) und kann daher auch von schlechten Schwimmern geschafft werden: Bei einem TaW von 2 benötigt man gerade mal einen AU-Wert von 15! Trotzdem sind für jeden Teilnehmer drei einfache *Schwimmen*-Proben erforderlich, die beim Misslingen die üblichen Folgen haben. Will jemand schnell schwimmen um den Wettkampf zu gewinnen, so sind die Proben jeweils um 2 erschwert. Für den Sieg ist dann die Summe der TaP^* entscheidend, die er in den drei Proben ansammelt. Misslingt auch nur eine der erschwerten Proben, so hat der Athlet Wasser geschluckt – und keine Chancen mehr auf den Sieg!

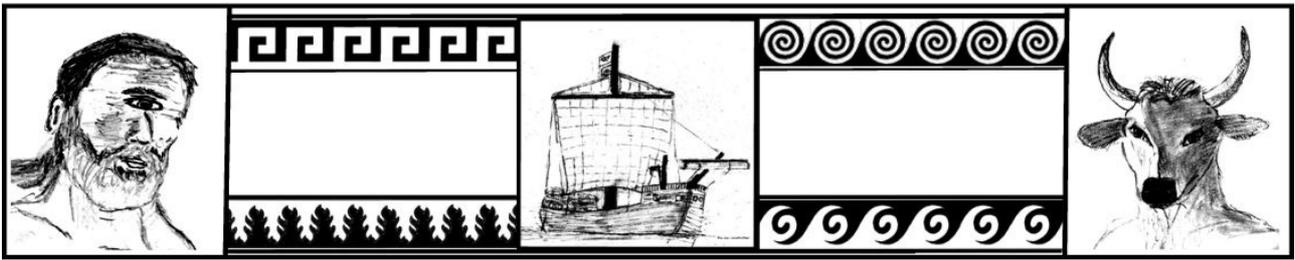
6. Der finale Kampf: Eigentlich ist es ein klassischer Ringkampf, wenn jedoch die Teilnehmer übereinkommen, die strengen Regeln zu lockern (weil beispielsweise einer der Kontrahenten sie nicht beherrscht), so wird daraus eben ein echtes *Raufen*. Der Sieger wird durch Aufgabe bestimmt, wobei die Kampfrichter bei zu deutlicher Überlegenheit eines der Teilnehmer den Kampf auch vorzeitig beenden können. Den Gegner absichtlich ernsthaft zu verletzen ist zwar nicht verboten, stellt aber einen ziemlichen Ansehensverlust dar.

Regeltechnische Umsetzung: Für diesen Kampf gelten die üblichen Regeln des waffenlosen Kampfes mit obigen Einschränkungen: je nachdem wird nur mit *Ring*en oder mit kombinierten *Ring*en/*Raufen*-Aktionen gearbeitet. Die Auseinandersetzung endet normalerweise mit der Kampfunfähigkeit bzw. dem Aufgeben eines der Kontrahenten. Die Kampfrichter können eingreifen, wenn ein Kontrahent klar unterlegen ist. Dieses Eingreifen liegt daher im Ermessen des Spielleiters und sollte sich auch danach richten, wie viel Spaß die Spieler zu diesem Zeitpunkt an den Wettkämpfen haben.



Egal, wer im Endeffekt gewinnt, im Laufe des Wettbewerbs lernen sich die Teilnehmer kennen und respektieren. Daher gibt es allgemeine Zustimmung, als Arvedura am Schluss vorschlägt, die Ruderer alle aufs Schiff zum Abendessen einzuladen. Diese akzeptieren gerne und erscheinen dann auch in hochpolierter schwarzer Uniform. Als Gastgeschenk haben sie ein Fässchen Schnaps dabei, das sie spaßhaft als „Hylailer Feuer“ bezeichnen und das auch ordentlich die Kehle hinunterbrennt. Das Mitbringsel lockert zu späterer Stunde die Zungen und die Manieren, so dass man sich durchaus näher kommt.

Im Laufe des Abends erfährt einer der Helden noch ein interessantes Detail: Offensichtlich hat Reon beim Beladen des Ruderbootes am Morgen mit ein paar unvorsichtigen und arroganten Bemerkungen die Seesöldner gegen die Reisenden eingenommen ...



Dritter Tag: Mal was Neues

Die ganze Nacht über war das „Feuer der Hoffnung“, der von Storrebrandt gestiftete Leuchtturm von Mylamas zu sehen. Jetzt am Morgen, liegt die Straße von Garén hinter der Domna Serenita. Im Morgenlicht steuert der Kapitän eine Ankermöglichkeit vor der Ostküste an, von der aus man eine weitere berühmte Sehenswürdigkeit der Zyklopeninseln erreicht: die Säulen des Himmels.

Mit Hilfe des Beiboots, das mit dem Lastkran zu Wasser gelassen wird, ist bald der Anleger erreicht, der sich etwa eine Wegstunde südlich der Säulen befindet. Er gehört zur Philosophenschule, die seit ein paar Jahren hier ihre Heimat gefunden hat.

Unsere heutigen Gastgeber sind zum großen Teil Vertriebene aus Warunk, die vor dem Schwarzen Drachen geflohen sind. Hier endlich, Tausende Meilen von ihrer früheren Wirkungsstätte entfernt, haben sie eine neue Heimat gefunden und hier haben sie im Namen der jungen Göttin einen Neuanfang gewagt. Nach der Begrüßung ist geplant, den Weg zu den berühmten Säulen zu Fuß zurückzulegen. Ich werde versuchen, Maultiere zu organisieren, damit diejenigen, die schlechter zu Fuß sind, reiten können.

Die Gruppe wird von Landor ya Spada begrüßt, einem der wenigen horasischen Philosophen, die hier an der Schule unterrichten. Er wünscht allen einen angenehmen Aufenthalt auf Mylamas und lädt ein, nach der Besichtigung der Säulen zu einem Glas Rethisina vorbeizukommen und einer Diskussion beizuwohnen.

Tatsächlich gelingt es Avessandra, ein Maultier zu organisieren, so dass wenigstens die beiden älteren Damen abwechselnd reiten können. Trotzdem dauert der Marsch deutlich länger als eine Stunde. Der Anblick entschädigt jedoch für die Mühe: Hoch oben über dem Meer, das sich ständig gegen die Steilklippen wirft, stehen drei gigantischen Säulen. Schon von weitem waren sie zu erkennen, doch erst in der Nähe ist ihre Größe zu begreifen. Die donnernde Brandung erzeugt einen feinen Nebel, der mit dem Wind aufsteigt und immer wieder einen leichten

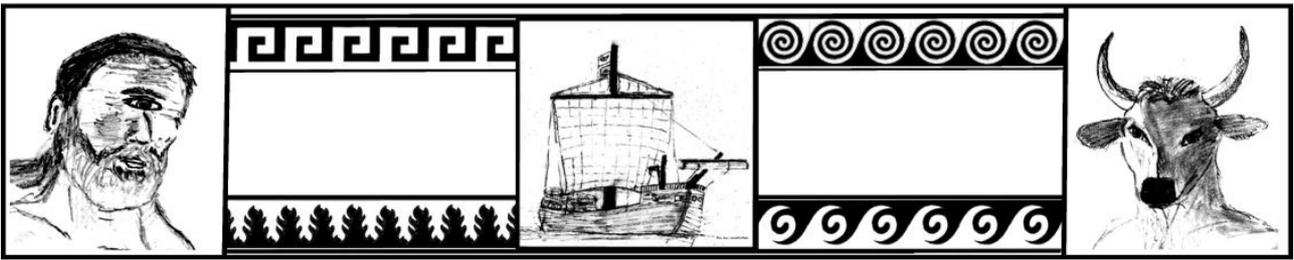
Regenbogen über der blauen See erkennen lässt. Wieder einmal meldet sich die Reiseleiterin zu Wort.

Man hat hier wohl schon öfter Zyklopen gesehen, die bei den Säulen stehen und den Himmel betrachten. Wer außer ihnen sollte auch in der Lage sein, derartige Steine aufzuschichten? Angeblich sollen die Säulen immer größer werden und unaufhaltsam bis nach Alveran wachsen – doch das halte ich für ein Märchen.

Der Rückweg dauert natürlich genauso lange wie der Herweg. Zu Beginn wird noch eifrig über den Sinn der Säulen spekuliert, doch in der zunehmenden Hitze verstummen die Gespräche mit der Zeit, und alle sind froh, als die Schule endlich erreicht ist.

Nach einer Stärkung werden die Gäste in einen schattigen Hof geführt, wo schon einige Personen sitzen und warten. Als alle Platz genommen haben, wird das Thema der mittäglichen Disputatio vorgestellt: „Formt der Mensch die Sprache oder ist es umgekehrt? Disputatio am Beispiel der Entwicklung der zyklopäischen Sprache.“

Das Thema ist so hochinteressant wie es sich anhört. Schon kurz nachdem die beiden Disputanden ihre grundsätzlichen Standpunkte und Argumente dargelegt haben, beginnen sie, jedes Detail der Argumentation einzeln zu betrachten und heftigst zu diskutieren, wobei offensichtlich das Zitieren aus früher gelesenen Texten das zentrale Hilfsmittel ist. Helden ohne *Philosophie*-Kenntnisse haben so gut wie keine Chance der Unterhaltung zu folgen und können mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe +3 nur knapp verhindern, dass sie in der mittäglichen Wärme einschlafen. Um nicht gänzlich unhöflich zu erscheinen, wartet ein solcher Held noch weitere fünf Minuten ab und verdrückt sich dann zwischen die Bäume, nicht ohne zuvor einen allzu laut schnarchenden Mitreisenden anzustoßen. Das Verschwinden fällt übrigens keinem der Philosophen auf, zu sehr sind sie in der Diskussion verstrickt. Mit *Philosophie*-Kenntnissen hält man es länger aus: Jede halbe Stunde ist eine einfache *Selbstbeherrschungs*-Probe fällig um weiter durchzuhalten. Nach vier Stunden ist das Abendessen



fertig und eine Spezielle Erfahrung in *Philosophie* fällig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Beim Herumlaufen entdeckt ihr einen Brunnen, vor dem einige Kinder herumsitzen und wie gebannt Aduque, der Bardin lauschen, die ihnen ein Märchen aus Tulamidistan erzählt.

„Nun, seid Ihr auch vor dem Disput geflohen?“ spricht euch da eine Frau an. Als ihr bejaht, zeigt sie euch die verschiedenen Stellen, an denen es sich die anderen Reisenden bequem gemacht haben. „Wenn Ihr nichts Besseres zu tun habt, dann helft mir doch einfach beim Tischdecken,“ meint die Frau augenzwinkernd.

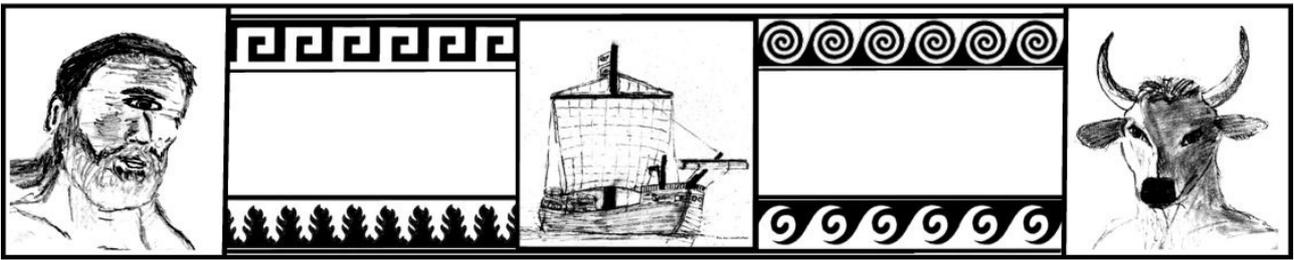
Lassen sich die Helden darauf ein, erzählt Xelena, wie sie sich vorstellt, dass sie keinesfalls eine Magd ist, sondern die Ehefrau eines der Lehrer. Dies ist gar nicht so selten der Fall – die Ehepartner der Philosophen kümmern sich um die praktische Seite des Zusammenlebens. Nur ein Teil der Kinder sind leibliche Kinder, der Rest sind Waisenkinder, die hier auch das Lachen wieder lernen sollen. Vor allem die

Flüchtlinge der Warunker Schule haben sich hierfür stark gemacht – und die Unterstützung des Seekönigs erhalten.

Inzwischen ist Aduque mit ihren Geschichten fertig und so sind jetzt genügend Kinder da, die von den Helden betreut werden wollen. Mal sehen was ihnen so alles an neuen Spielen einfällt, mit denen man die Kinder davon abhalten kann, Xelena bei der Vorbereitung des Abendessens zu stören!

Je kreativer die Helden (bzw. die Spieler) sind, desto schmackhafter wird das Abendessen – und desto größer fällt die Portion süßer Teigfladen aus, die von Xelena speziell für diesen Anlass gebacken und von ihr großzügig in Honig ertränkt wurde. Wer seine Portion nicht ganz schafft, findet unter den Kindern ganz bestimmt dankbare Abnehmer ...

Nach ein paar würzigen Kräuterschnäpsen „zur Verdauung“ geht es in der einbrechenden Dämmerung zurück aufs Schiff. Dank Alkohol lässt der Schlaf nicht lange auf sich warten.



Vierter Tag: Praiostag

Wie geplant erreicht die Domna Serenita am Praiostag die Insel Baltrea und passender Weise erstrahlt der Praiosschild an diesem Tag von einem nahezu wolkenlosen Himmel. Da der Wind recht schwach weht, dauert es bis zum Mittag, bis das Schiff die Südspitze der Insel umrundet hat. Um etwas Zeit gut zu machen, fährt der Kapitän am Hafen Tyrakos vorbei Richtung Norden. Zwar ist er sicher, dass die angesteuerte Bucht im Südwesten der Insel nicht tief genug für sein Schiff ist, wegen des guten Wetters wagt er es aber, etwas außerhalb der Bucht zu ankern und die Gäste an Land rudern zu lassen. Da nicht alle aufs Mal in das Boot passen, dauert das Anlanden insgesamt fast eine ganze Stunde. Dabei werden die Langsameren vorausgeschickt, da auch noch ein längerer Fußweg zu bewältigen ist.

An der kleinen Mole angekommen, wird das Ruderboot nach der zweiten Fahrt auf den Strand gezogen. Dort liegen schon einige Boote, mit denen wohl Pilger von Tyrakos herüber gekommen sind. Dann folgt auch die zweite Gruppe wie die erste dem Weg zum Fuß des steil aufragenden Vulkans. Der etwa zwei Meilen lange sandige Pfad führt durch einen dicht stehenden Pinienhain. Das konstante Zirpen der Zikaden und der harzige Duft der Bäume entführen die Wanderer in den Hochsommer, obwohl ja eigentlich erst Phex ist. Trotzdem flirrt die Luft über den baumfreien Stellen und man ist über den Schatten der alten Bäume froh, die ihre Äste schützend über den Pilgerpfad breiten.

Am Ende des Weges erwartet die Helden ein prachtvoller Anblick (Beschreibung nach AB 72, S.20): der große Praiostempel von Balträa. Vor dem Tor mit dem berühmten Gebet („Herr Praios, gib mir die Kraft, zu verändern, was zu verändern ist, die Geduld, zu ertragen, was zu ertragen ist, und die Weisheit, beides voneinander zu unterscheiden.“) wird die Gruppe noch einmal zusammengerufen.

Die von Priesterkaiser Noralec erbaute Weihstätte ist im Ucurianischen Stil erbaut und erinnert daher stark an den Tempel in Neugareth. Das zweiflügelige Tor wurde aus rötlichem Bosparanienholz aus den Goldfelsen gefertigt und mit Blattgold verziert. Die Schrift über dem Tor dagegen ist aus gediegenem Gold gefertigt.

Ich möchte hier draußen kurz auf das eingehen, was man im Innern sehen kann. Neben sehr vielen gestifteten Figuren sind vor allem die Votivtafeln interessant, die an den Säulen aus Bosparanienholz angebracht wurden. Traditionsgemäß ist neben dem Namen des Empfängers auch der an ihn gerichtete Orakelspruch eingraviert.

Besonders bemerkenswert sind die drei Altäre auf der Empore. Die beiden äußeren sind Varsinor und Darador geweiht, der mittlere Praios selbst. Dass die dort stehende Statue recht schlicht ist, liegt daran, dass das hierfür angefertigte Meisterstück von Yendan Korden verschollen ist – es hat seinen Zielort nie erreicht.

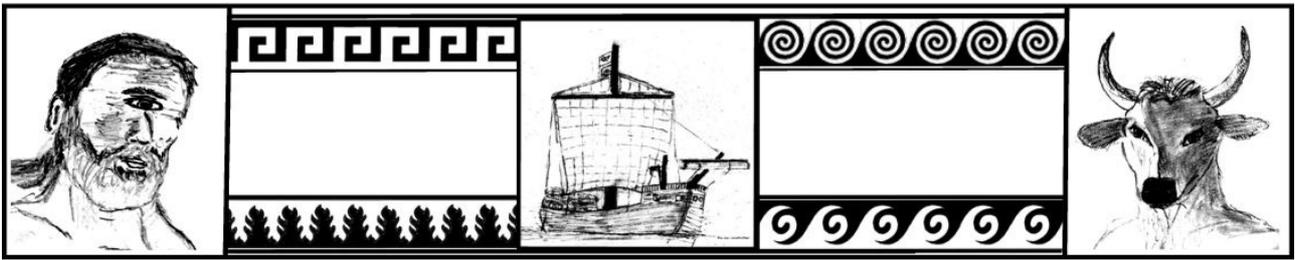
Von jetzt an hat jeder Gelegenheit, sich den Tempel in Ruhe anzusehen oder auch einem Götterdienst zu folgen, die hier recht häufig stattfinden. Wer aus dem Tempel kommt, trifft mich und die anderen hier drüben, wo die alten Säulen des bei einem Erdbeben zerstörten früheren Tempels liegen.

Die Helden haben nun Gelegenheit, sich im Tempel umzusehen. Die große Pracht im Inneren mit den vielen Statuetten lädt zum Verweilen und Betrachten ein, andererseits sind vor allem die Votivtafeln etwas für neugierige Helden. Mit genügend Ausdauer lassen sich auch ein paar prominente Namen entdecken, so zum Beispiel der von Amene-Horas oder auch von Cuanu Ui Bennain. Bevor aber dies zu einem Sport ausartet, kommt ein freundlicher Geweihter vorbei und bittet, die Würde des Ortes zu bewahren.

Überhaupt fällt der insgesamt eher ruhige und sanfte Ton auf, der von den Geweihten angeschlagen wird. Auch der Götterdienst wird von frommen Liedern und freundlichen Ermahnungen bestimmt statt von dröhnenden Chorälen und flammenden Reden, wie dies an anderen Orten oftmals der Fall ist.

Nach dem Besuch des Tempels kann man noch ein wenig die umgestürzten Steine des aufgegebenen Vorgängertempels bewundern, dann ruft die Reiseleiterin alle zusammen.

Wer das Orakel besuchen will, findet in den Katakomben unter dem Tempel alles für die vorgeschriebenen Reinigungsbäder.



Anschließend muss ein Pilger normalerweise mehrere Tage in Demut abwarten, bis er zum Orakel gerufen wird. Der Weg hinauf auf den Berg ist Teil der Vorbereitung, weswegen wir auch nicht näher heran gehen können.

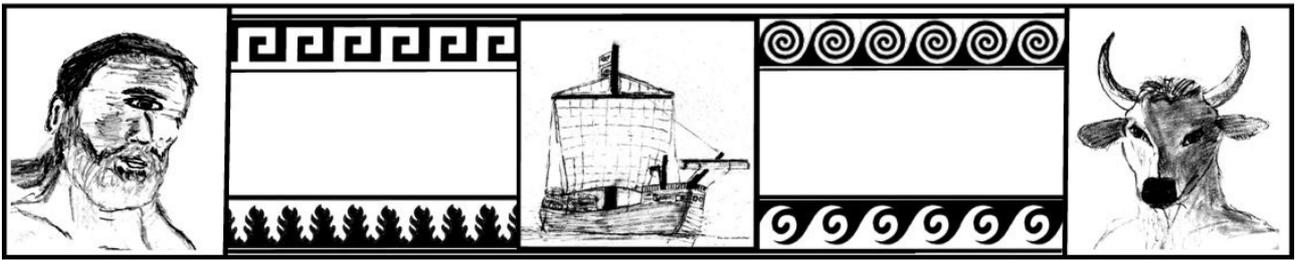
Statt dessen gibt eine Überraschung: Der Kapitän kennt einen besonderen Sandstrand ein Stück weiter nördlich, wo er jetzt auch schon das Schiff hinverlegt hat. Die Reisegruppe wird für den Weg aufgeteilt: Die einen kehren an die Mole zurück, von wo sie per Boot entlang des Ufers gerudert werden, die anderen werden von Reon, dem Kabinenjungen auf einem steilen Trampelpfad quer durch den Wald geführt.

Das Faszinierende an diesem Strand ist seine rötliche Farbe, die von den vielen Purpurschnecken kommt, deren Häuser hier zu Tausenden zerschmettert liegen. Am Strand wurde das Sonnensegel aufgehängt, so dass ein etwas schattigerer Ruhebereich entstanden ist. Wer es aktiver mag, kann am Strand entlang laufen, nach noch intakten Purpurschneckenhäusern suchen oder sich ins (recht kalte) Meer stürzen. Natürlich verführt das Wetter dazu, sich nach dem

Baden nicht wieder anzuziehen, sondern sich von den Strahlen des Praiosschildes trocknen zu lassen, aber man sollte sich nicht allzu lange grillen lassen (KL-Probe!), sonst drohen Hautverbrennungen, die noch zwei Tage lang bei jeder Bewegung schmerzen (Einschränkungen nach Meister-Entscheid)

Nachdem der Koch gegen Abend saftige Fleischspieße über dem offenen Feuer zubereitet hat, wird wieder an Bord gegangen. Der Kapitän erklärt, weswegen es leider nicht möglich ist, die Nacht am Lagerfeuer zu verbringen, wie es sich einige der Damen wünschen: Die Gefahr wäre zu groß, dass ein Schiff dies als Positionslicht auffasst und deswegen auf Grund läuft.

Der Sonnenuntergang wird daher an Bord mit einem im Wasser gekühlten weißen Wein genossen. Während die ersten Sterne im Osten am samtblauen Himmel erscheinen, scheint es im Westen so, als würde Herr Praios einen letzten Gruß schicken, indem sein bereits untergegangener Schild an den wenigen weißen Wolken ein dramatisches Farbenspiel von rosa bis türkis erstrahlen lässt.



Fünfter Tag: Das Zyklopenproblem

Am heutigen Tag besuchen die Helden die Insel Kutaki. Schon bei Sonnenaufgang können sie den Vulkan erkennen, der an diesem Tag zur Begrüßung eine große schwarze Rauchfahne gehisst hat. Je näher das Schiff kommt, desto riesiger und beeindruckender wird der Berg.

Der Amran Kutaki ist der größte Vulkan der Zyklopeninseln. Sein Ausbruch 621 Horas vernichtete die bosparanische Flotte fast vollständig, die angetreten waren, die Zyklopen auszurotten. Anschließend versuchte man mit den Einäugigen zusammen zu leben.

Der Vulkan ist immer wieder aktiv, seit ein paar Jahren gibt er jedoch Ruhe. Trotzdem wird die Insel des Feuers weitgehend gemieden. Nur Arýios, das wir gleich anfahren, ist dauerhaft von Fischern und Winzern bewohnt – der dunkle Vulkanstaub liefert einen kräftigen Rotwein. Obwohl man große Rohstoffvorkommen vermutet, trauen sich nur wenige Alchimisten hier her, um am Kraterrand nach sehr seltenen Stoffen zu suchen.

Bei der Einfahrt in den Hafen von Arýios wird endgültig klar, warum der alles überragende Vulkan das Leben der Menschen hier bestimmt. Der Amran Kutaki hat nicht nur einfach den selben Namen wie die Insel, vielmehr sind Vulkan und Insel identisch!

Das Hafenbecken wird durch zwei erstarrte Lavaströme begrenzt, die als natürliche Dämme dienen. Sämtliche Häuser sind aus dem schwarzen Lavagestein der Insel erbaut, was der Stadt ein düsteres Äußeres verschafft. Das zentrale Gebäude der Stadt ist der Ingerimm-Schrein, dessen unterirdische Anlage noch weit größer ist als das oberirdische Gebäude es vermuten lässt.

Der Schrein ist das erste Ziel der Gruppe, sobald sie von Bord gegangen sind. Auf ihrem Weg vom Hafen sollte den Helden die seltsame Stimmung in der Stadt auffallen. Viele der Menschen sind schwarz angezogen und passen sich damit der Düsternis der Häuser an. Was ebenfalls auffällt, ist der regelmäßige prüfende Blick zum rauchenden Berggipfel, der den Menschen hier so in Fleisch und Blut übergegangen ist, dass er völlig unbewusst abläuft. Da überdies

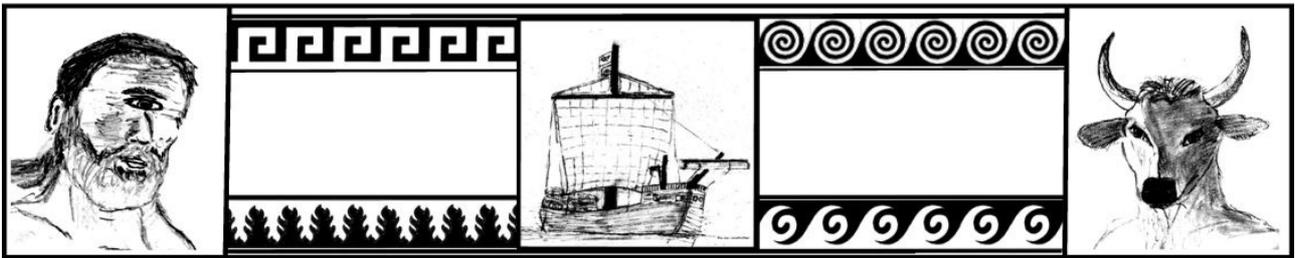
immer wieder ein tiefes Grollen zu vernehmen und ein Zittern des Bodens zu verspüren ist, dürften die Helden recht bald ebenfalls nervös zum Gipfel aufblicken, der sich aber zunehmend in seine Rauchwolke hüllt.

Der Grund für die düstere Stimmung ist, dass der Vulkan die letzten Tage so unruhig war wie schon lange nicht mehr. Erfahren können dies die Helden, wenn sie sich bei einem der Händler am Hafen erkundigen. Der Kaufmann aus Rethis spricht nur mit halblauter Stimme um in der allgemeinen Schweigsamkeit nicht aufzufallen und gibt den Helden den Rat, die anderen Reisenden zu ähnlichem Verhalten zu überreden – was jedoch schwierig wird! Schildern Sie, wie sich manche unbekümmert und laut unterhalten und beschreiben Sie die Konsequenzen: Schaffen es die Helden nicht, den Rest im Zaum zu halten, so häufen sich nämlich die bösen Blicke und man spürt, wie die Stimmung langsam aggressiv wird. Wie gut, dass es schnell weitergeht!

Bitte kommt hier herüber. Wir sehen hier vorne den Eingang zum Ingerimm-Tempel. Der Kultus hier auf Kutaki weicht etwas von den üblichen Gebräuchen ab. Beachtet bitte die Darstellungen einer Flamme, die teilweise grob menschliche Züge aufweist – so wird hier der Herr des Feuers dargestellt. Die meisten Riten befassen sich mit der Bitte, den Vulkan weiter ruhen zu lassen. Wir betreten nun den Innenraum und ich bitte *dringend* um Ruhe!

Im Schrein angekommen, können die Helden einen Zug schwarz gekleideter Gläubiger beobachten, die einen gewundenen Gang in unbekannte Tiefen hinabsteigen. Bei sich tragen sie in kostbaren Gefäßen die Handelwaren der Insel, Fische und Trauben, um sie dem Herrn des Vulkans zu opfern. Die in tiefen Stimmen erklingenden Gesänge haben eine beruhigende und fast hypnotische Wirkung, ganz, als wolle man den Berg zur Ruhe singen. Das Innere des Gebäudes ist fast unangenehm kühl, auch wenn aus der Tiefe gelegentlich ein heißer Windhauch wie Atem heraufsteigt.

Sollte jemand dem Gott ein Opfer oder Gebet darbringen wollen, ist dies natürlich in Ordnung, die



Restlichen verlassen jedoch recht schnell wieder das Gebäude und warten draußen.

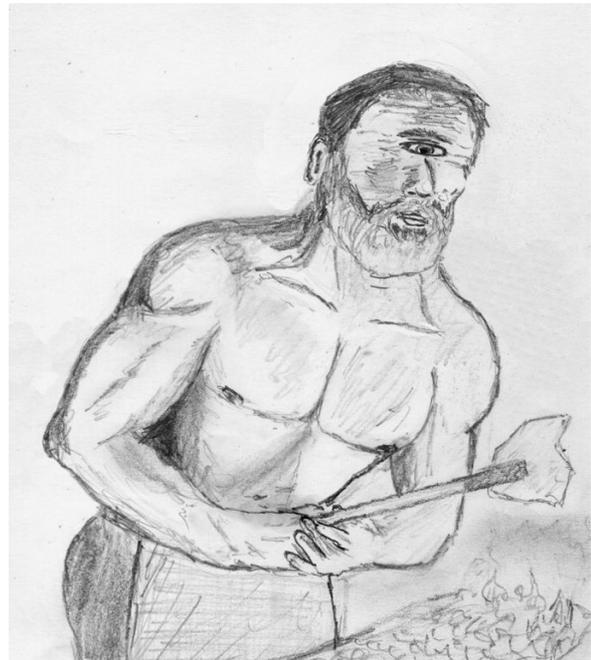
Nach dem Tempelbesuch wartet eine Gruppe Maultiere am Ortsrand auf die Reisenden. Auch der Koch und der Kabinenjunge sind mit von der Partie. Ein einstündiger Ritt führt zu einer Flanke des Amran Nemoras, die einen riesigen Höhleneingang aufweist.

Wir sind hier an einer nachgewiesenen Zyklopenbehausung. Ich war zwar noch nicht selbst hier, doch meinen Informationen nach handelt es sich um eine vor Jahrzehnten aufgegebene Schmiede der Ingerimmskinder. Wir rasten hier etwa eine Stunde, dann kehren wir wieder zurück. Die Höhlen sind anscheinend recht sicher, so dass man sie gerne auf eigene Faust erkunden kann. Ich würde trotzdem dazu raten, nicht alleine zu gehen und nicht zu weit in die Tiefe vorzudringen.

Der Koch baut mit Hilfe von Reon ein kleines Buffet auf, an dem man sich mit Trauben, Fladenbrot und Frischkäse versorgen kann. Dazu wird ein Fass jungen Weines geöffnet, es gibt aber auch Wasser aus einem klaren Bach in der Nähe. Die meisten Reisenden setzen sich erst einmal auf die ausgebreiteten Decken um sich von dem ungewohnten Ritt zu erholen, nur wenige, darunter wohl auch die Helden, sind neugierig genug, sich gleich die Höhle anzuschauen. Im Außenbereich erinnert nur wenig an eine Behausung, doch weiter innen wirken die Wände gerader und glatter, als wären sie künstlich geformt. Um die Schmiede zu finden, muss man allerdings ein Stück tiefer in den Berg hinein. Ein rötlicher Schein wie von einem großen Feuer erhellt den Gang ausreichend um selbst keine Beleuchtung zu benötigen. Ein paar Schritte später sind Erschütterungen zu spüren und ein heller Klang dringt durch die Gänge. Wird die Schmiede etwa betrieben?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nähert euch offensichtlich der Schmiede, denn das rötliche Licht wird heller und die scharfen Klänge sind nun eindeutig als Hammerschläge zu erkennen. Schließlich erreicht ihr eine letzte Biegung und späht vorsichtig um sie herum. Vor euch liegt eine gewaltige Höhle, die von einem roten Glühen erhellt wird. Ihr habt eindeutig eine Zyklopenschmiede vor euch, denn an der von einem Feuerstrom des Berges gespeisten Esse seht ihr einen Zyklopen, der gerade dabei ist, sein Werkstück vorsichtig zu erhitzen.



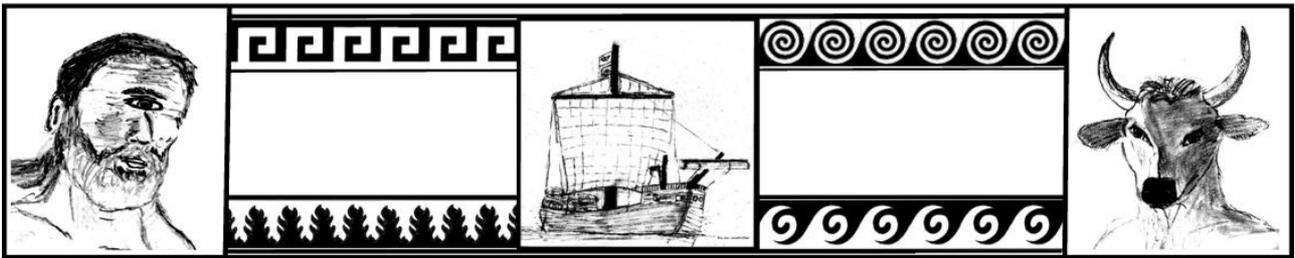
Nicht nur die Hitze in der Höhle dürfte die Helden zum Schwitzen bringen: Offensichtlich ist die Schmiede noch in Betrieb – und Zyklopen sind berüchtigt für ihren Jähzorn.

Den Helden dürfte klar sein, dass hier eine Katastrophe droht, vor allem, wenn andere Reisende einfach in die Schmiede platzen oder sich in den oberen Räumen so aufführen, dass der Zyklop sich gestört fühlt. Andererseits wäre es der Höhepunkt des Tages, wenn nicht gar der Reise, wenn man mit dem Zyklopen reden könnte! Auch ist zu bedenken, dass diese Höhle eigentlich als dauerhafter Punkt auf dem Programm stehen sollte.

Wollen sich die Helden mit Avessandra besprechen, so ist diese geschockt und nicht in der Lage, etwas Vernünftiges zur Diskussion beizusteuern. Andererseits ist sie aber dankbar für alle Ideen der Helden und wird diese bei der Umsetzung unterstützen.

Folgendes Vorgehen ist denkbar:

- Die Helden ziehen sich zurück und versuchen den Rest von den Höhlen abzulenken, damit niemand hineingeht.
- Die Helden informieren den Rest über die Gefahr und versuchen die anderen zu überzeugen draußen zu bleiben.
- Die Helden informieren zwar, führen dann aber die Mutigen unter strengsten Auflagen so weit hinein, dass sie den Zyklopen bei der Arbeit beobachten können.
- Die Helden ergreifen den Stier bei den Hörnern und sprechen den Zyklopen an.



Die letzte Möglichkeit erfordert großen Mut und ein gutes Verhandlungsgeschick. Wenn die Helden in die Höhle zurückkehren, ist der Zyklopschmied gerade dabei, sein Werkstück mit dem Hammer zu bearbeiten. Am klügsten ist es abzuwarten, bis der Zyklop mit diesem Arbeitsschritt fertig ist, was gar nicht so lange geht. (evtl. KL-Probe)

Anschließend wirft der Schmied das Stück zum Kühlen in einen Wassertrog und dreht sich dann zu den Eindringlingen um.

Tol'Kashir

Größe: 4,7 Schritt **Gewicht:** 820 Stein

MU 28 FF 17 KL 9 GE 15

IN 16 KO 26 CH 11 KK 42

LeP 65 AuP 78 MR 14

GS 10 RS 1 INI 10 + W6

AT 17 PA 12

Schmiedehammer: 3W6 + 10 TP

SF: Wuchtschlag, Niederwerfen

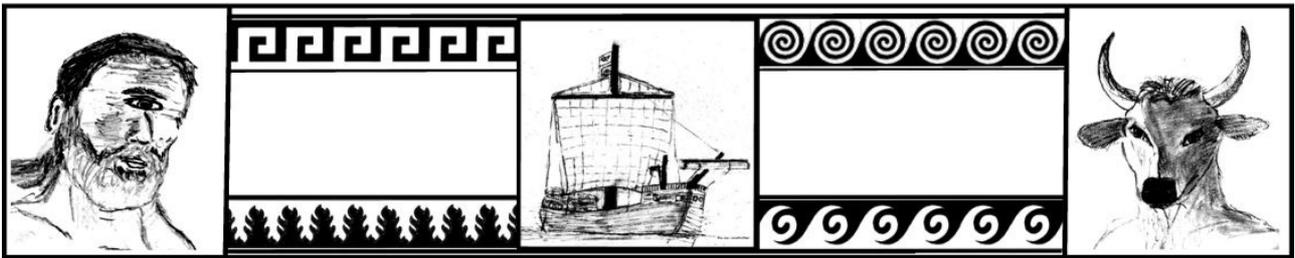
Glücklicherweise ist Tol'Kashir ein recht umgänglicher Vertreter seiner Art und so kann es, ausreichend Höflichkeit vorausgesetzt, durchaus zu einer Einigung kommen. Sollten die Helden auf die Idee kommen, dem Zyklopen etwas zu schenken, laufen die Verhandlungen besonders gut. Vor allem der junge Wein würde dem Zyklopen gut munden und

geschickte Helden können nicht nur erreichen, dass die aktuelle Gruppe die Schmiede besichtigen darf und ihm beim Arbeiten zuschauen kann („Aber nicht mehr wie drei gleichzeitig in Höhle!“), sondern sie können sogar eine längerfristige Vereinbarung mit dem Zyklopen treffen: Solange die Besucher etwas Gutes mitbringen, akzeptiert Tol'Kashir gelegentliche Besuche. Wein, Olivenöl, Schafskäse, aber auch Fisch würde er gerne annehmen.

Ob diese Vereinbarung von Dauer ist, muss sich erst noch zeigen und hängt auch vom guten Benehmen der aktuellen Besucher ab, für das sich die Helden verantwortlich fühlen sollten.

Nach der Rückkehr auf das Schiff (egal unter welchen Vorzeichen) bleibt natürlich noch eine Frage offen: Wie konnte es sein, dass die Schmiede entgegen der Ankündigung nicht verlassen war? War dies schlecht recherchiert, ein Versehen oder gar bewusste Sabotage? (Für den Meister: Es war Schlamperei und darum wird sich Peraikles im Nachhinein auch noch kümmern müssen!)

Glücklicherweise sorgt der süffige Rotwein, der nach den Efferdsfrüchten zum Abendessen gereicht wird, für die notwendige Bettschwere, so dass der Tag nach einem Blick zurück auf die gespenstisch vom Vulkanfeuer erhellten Rauchwolken recht früh endet.



Sechster Tag: Kein Durchblick?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr am Morgen das Deck betretet, könnt ihr euren Augen kaum trauen: Um euch herum seht ihr nichts als eine graue Nebelmasse. Das Segel hängt schlaff herunter, nicht ein Windhauch ist zu verspüren.

„Bei Sonnenaufgang konnten wir noch segeln“ meint der Kapitän, der zu euch tritt. „Inzwischen ist der Nebel zu dicht. Das Tagesziel werden wir daher nicht mehr schaffen. Gegen Nuiannas Willen sind wir machtlos – so lange wir so wenig sehen, bleiben wir hier vor Anker liegen.“

Als ihr die Messe betretet, um euer Frühstück einzunehmen, seht ihr bei allen Anwesenden ein gewisses Unbehagen. Was nur soll man an einem solchen Tag tun?

So lieber Meister, nun lassen Sie der Kreativität ihrer Spieler mal freien Lauf. Wenn sie nichts unternehmen, greift die Langeweile bald um sich. Recht früh beginnen die einen den Schnapsvorräten zu Leibe zu rücken, während andere ihre schlechte Laune durch Nörgelei am Essen und am Schiff ausleben. Die Bardin tut ihr Bestes, doch auch ihr Repertoire ist irgendwann erschöpft. Bei dem ganzen Nebel draußen wird aber wohl früher oder später jemand erkennen, dass es sich anbietet, den Tag dem Herrn Phex zu widmen – zum Beispiel mit Glücksspielen.

Ein wenig Herumfragen bringt einige Spielmaterialien hervor - so hat einer der Matrosen Würfel dabei. Der große Fang ist aber ein Satz Karten, den Yasinthe von Westenende angeblich für die Zukunftsbefragung dabei hat und der perfekt für eine Runde Boltan geeignet ist. Sollte keiner der Helden die Regeln kennen, kann die auch hier wieder sehr belesene Reiseleiterin aushelfen, wobei sie sich aber strikt weigert mitzuspielen.

Schnell zeigt sich, dass Yasinthe von Westenende diesen Gebrauch ihrer Karten absolut beherrscht, wobei Coruna dell'Offantas sehr gut dagegen hält, auch wenn sie die ganze Zeit vom „Glück einer Anfängerin“ spricht ...

Natürlich sind andere, auch albernere Spiele gut möglich (z.B. Reise nach Selem); gehen Sie einfach auf die Ideen Ihrer Spieler ein.

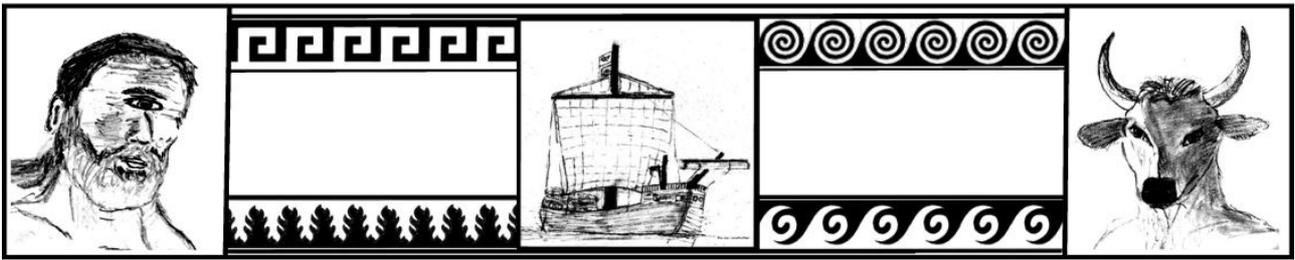
Spieler haben ja oft andere Ideen – was tun Sie, wenn sie den Tag Travia widmen wollen, z.B. indem man auf dem Schiff zyklöpäisch kocht? Nun, dann sträubt sich der Koch ein wenig, aber wenn die Helden das wollen, so findet es eben statt.

Das eigentliche Problem haben dann aber die Helden, also die Spieler, da ja alle Tage abgedeckt werden müssen und in 2 Tagen (siehe dort) lernt man zwangsweise echte Gastfreundschaft kennen! Denkbar wäre in diesem Fall ein Uminterpretieren der Tage: Mylamas war dann der Hesinde-Tag, in 2 Tagen kümmert man sich perainegefällig um die Kranken, bei der Schafzucht probiert man viel Neues aus (Tsa) und das Labyrinth löst man mit Phexens Hilfe.

Nochmals betont: Dies die Aufgabe der Helden, nicht Ihre!

Auf jeden Fall ist es wichtig, dass die Helden die Reiseleiterin und den Kapitän überzeugen, dass die entsprechende Station (z.B. Phex) der ursprünglichen Reiseroute ausgelassen wird, sonst sind es ja plötzlich dreizehn Tage!

Am späten Nachmittag frischt der Wind endlich auf und vertreibt den zähen Nebel. Der Kapitän nutzt die Gelegenheit, um im Abendlicht noch so weit wie möglich zu segeln, damit der Weg des nächsten Tages nicht mehr ganz so lang ist.



Siebter Tag: Auf zum fröhlichen Jagen!

Am frühen Mittag des siebten Tages fährt die Domna Serenita in den Hafen des Fischerdorfes Rhun auf Putras ein.

Die Wälder auf Putras sind nicht ganz ungefährlich. Gerüchteweise soll es Gebiete geben, die wie die Wälder auf Phenos und Hylailos von Feenwesen bewohnt sind. Die Fischer aus den Küstenorten wagen sich jedenfalls nicht allzu tief in die Wälder hinein. Im Gegensatz zu den anderen bekannten Feenwäldern gibt es hier kein Jagdverbot, so dass wir heute einen Tag zu Ehren des Herrn Firun veranstalten können.

Tatsächlich hat Peraikles dylli Sienna für einen Tag eine Jagderlaubnis erhalten. Auch Jagdwaffen stehen bereit: Neben zwei Kurzbögen mit Pfeilen finden sich sowohl eine Balästrina wie ein Balläster mit der zugehörigen Munition. Außerdem sind auch noch die (Stab-)Schleudern vom Hexathlon an Bord.

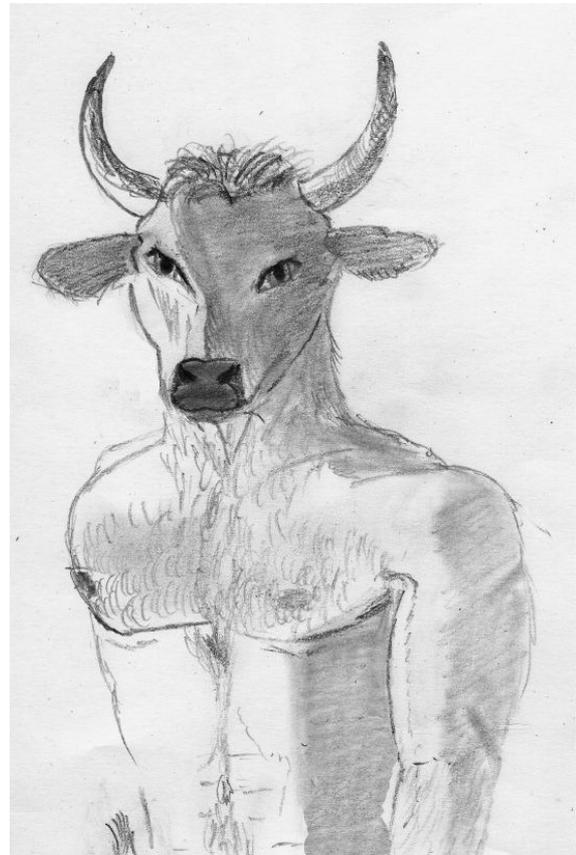
Die Gruppe wird von einem ortskundigen Führer bis zu einer Lichtung am Waldrand geführt, wo die beiden alten Damen sowie die Bardin, aber auch die Reiseleiterin und Madalea zurück bleiben. Auch Isida und Simiena kehren bald zur Lichtung zurück, nachdem sich die junge Adlige beim ungeschickten Auftreten den Fuß vertreten hat. „Zofe Isida“ ist recht enttäuscht darüber, da sie gerne ein Feenwesen sehen wollte. Die anderen versprechen den beiden etwas vorlaut, ihnen eines einzufangen, dann teilen sich die Verbliebenen in kleine Gruppen auf.

Bieten Sie den Helden nun eine anfangs spannende Jagd mit ein paar kleinen Erfolgen (Eichhörnchen, Rebhuhn). Größere Tiere scheint es nicht zu geben und nach einer gewissen Zeit ist offensichtlich auch das Niederwild gewarnt. Tatsächlich meinen *intuitive* Helden gelegentlich im Augenwinkel einen Blick auf schillernde Flügel zu erhaschen. Nach gut zwei Stunden haben die meisten die Lust verloren und so einigt man sich, die Jagd mit sehr bescheidener Beute zu beenden.

Zurückgekehrt erwartet die Jäger ein kleines Picknick im Grünen. Der Koch nimmt das wenige Jagdgut entgegen um es für das Abendessen vorzubereiten.

Nach dem Essen erlebt die Reisegruppe eine echte Überraschung. Die Feen des Waldes haben einen Minotaurus hergerufen, der sich nun langsam, aber

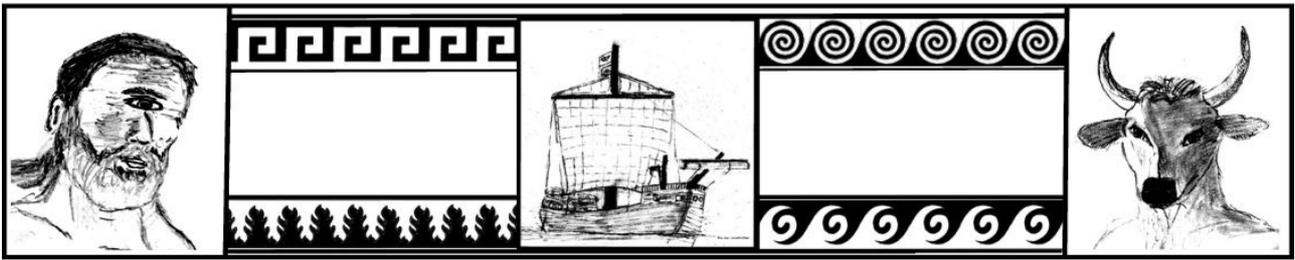
ohne erkennbare Scheu den Menschen nähert. Der Stiermann wirkt recht jugendlich, wenn auch deutlichst zu erkennen ist, dass er seine Geschlechtsreife erreicht hat. Beim Näherkommen fällt auf, wie sich seine Nüstern blähen, als würde er einem betörenden Duft folgen. Insgesamt macht er einen eher neugierigen als aggressiven Eindruck.



Werte eines Minotauren (nach Zoo-Botanica Aventurica)

Größe: 9 Spann **Gewicht:** 90 Stein
INI 9 + 1W6 **PA** 11 **LeP** 35 **RS** 0 **KO** 18
Faust: DK H **AT** 12 **TP** 1W+2(A)
Kopfstoß: DK H **AT** 11 **TP** 1W+4
GS 8 **AuP** 40 **MR** 4 **GW** 10

Besondere Kampfredeln: Der Kopfstoß kann zum Niederwerfen eingesetzt werden.



Schildern Sie den Minotaurus als durchaus attraktiv, auf eine sehr maskuline Art., wozu der menschliche Teil des Körpers beiträgt, der zu einem austrainierten Athleten passen würde. Ein recht starker Moschusgeruch umgibt das Wesen und während die Frauen sich durchaus angezogen fühlen, haben die Männer wohl eher mit Minderwertigkeitsgefühlen zu kämpfen. Sprechen kann der Minotaurus übrigens nicht, daher beschränkt sich seine Kommunikation auf Gesten.

Nun kommt es darauf an, wie die Helden vorgehen: Sie können sofort angreifen (schließlich hat man bisher ja noch nichts erjagt) oder erst einmal abwarten, denn wann kann man ein solches Wesen aus so kurzer Distanz betrachten? Verhält sich niemand direkt feindselig, bewegt sich der Minotaurus auf Madalea di Valavet zu. Alle anderen ignoriert er und beginnt die junge Frau zu umkreisen. Diese hat sich unwillkürlich erhoben und betrachtet dieses Verhalten halb irritiert, halb neugierig. Dann rempelt der Minotaurus Madalea an – nicht heftig oder gar böseartig, sondern nur so viel, dass sie einen Schritt machen muss, um ihr Gleichgewicht wiederzufinden. Dies wiederholt sich nun immer wieder, wobei jetzt sicher auch die Helden reagieren werden. Gönnen Sie dem Helden mit der höchsten *Tierkunde* oder einem guten *Viehzucht*-Wert die Erkenntnis, dass Stiere vor der Paarung die Kühe über die Weide treiben...

Der Minotaurus ist so auf Madalea fixiert, dass er Rufe überhört und Versuche ihn festzuhalten einfach abschüttelt. Erst Treffer, die mehr als 3 SP erzeugen, werden von ihm als Angriffe ernstgenommen, auf die er dann aber prompt und sehr aggressiv reagiert. Wer kann, wird spätestens jetzt in den Kampf eingreifen. Sobald die LE des Minotaurus etwa auf die Hälfte abgesunken ist, bricht er nach einem Scheinangriff seitlich aus und rennt zurück zum Wald.

Natürlich weckt das den Jagdinstinkt. Vor allem Lyssandro del Monte und Kedio rufen dazu auf, dem Untier nachzusetzen. Es gelingt ihnen auch noch einmal den Stier zu treffen, bevor er im Wald verschwindet, was dieser mit einem schmerzvollen Muh-Laut quittiert.

Sollten sich die Helden an der Jagd beteiligen oder wenigstens nicht die anderen davon abhalten, in den Wald zu stürmen, geht die Jagd noch einige Zeit weiter. Dann aber kehren sich die Vorzeichen um. Auch außerhalb des Waldes hört man, wie sich der Klang des Rufens verändert: das schmerzvolle Muhen wird abgelöst durch ein mehrstimmiges kraftvolles Brüllen – der Minotaurus hat Verstärkung erhalten. Nun sind die Menschen die Gejagten!

Insgesamt ein halbes Dutzend Minotauren hetzt die vormaligen Jäger aus dem Wald. Natürlich braucht es nun wahre Helden, die die Minotauren (vorzugsweise mit List) so lange aufhalten, bis vor allem die ja nicht mehr ganz so flinken alten Damen gerettet sind. Die ganze Ausrüstung bleibt zurück, es gilt nur Leben und Gesundheit zu retten und aufs Schiff zurückzukehren.

Tatsächlich beenden die Minotauren die Jagd in Sichtweite des Ortes. Sie kehren um und verschwinden wieder in den Wäldern – nicht ohne sich zuvor an den Resten des Picknicks gütlich zu tun, wie diejenigen (die Helden?) feststellen, die eine Stunde später vorsichtig nach den zurückgelassenen Gerätschaften schauen.

Doch noch ist der Tag der Jagd nicht ganz vorbei. Nach dem Abendessen, das wieder auf See eingenommen wird, findet einer der Helden eine Ratte in seiner Kabine vor!

Werte eine Wolfsratte (nach ZBA)

Größe: 3,5 Spann **Gewicht** bis 0,6 Stein

INI 9+2W6 **PA** 0 **LeP** 6 **RS** 1 **KO** 9

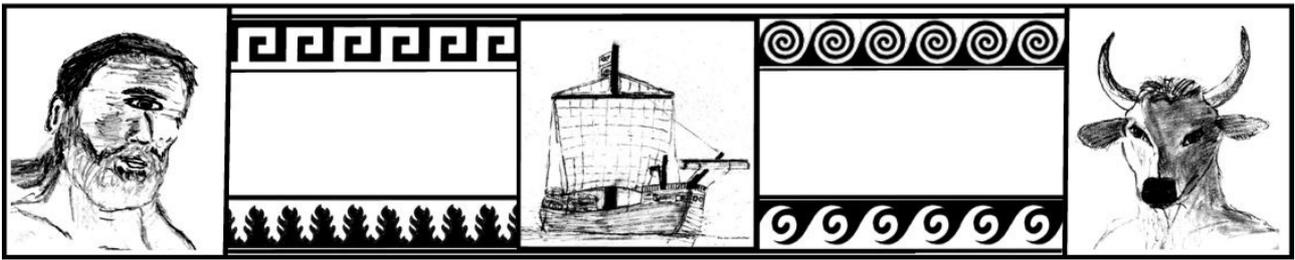
Biss DK H AT 5 TP 1W-2*

GS 4 **AuP** 20 **MR** 0 **GW** 1

Besondere Kampfgeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT +4 / PA +7) * Bei mehr als 5 SP durch Rattenbisse besteht eine 5%ige Wahrscheinlichkeit an Sumpffieber zu erkranken.

Selbstverständlich darf das auf keinen Fall publik werden. Allerdings sind Ratten keine Einzelgänger, und tatsächlich sind insgesamt 4 Tiere oberhalb des Lagerraums unterwegs, während weitere Ratten von der Mannschaft unter Deck (bei den Vorräten) gejagt werden. Sie zu erwischen ist nicht ganz einfach, versuchen sich die Tiere doch in Lücken und Ritzen zurückzuziehen. Der zunehmende Seegang macht die Sache auch nicht einfacher. Erstaunlicherweise ist es Fufu, der den Helden am meisten bei der Jagd hilft. Nachdem er so lange rumgewinselt hat, bis ihn sein Frauchen etwas genervt aus der Kabine gelassen hat, stürzt er sich völlig unerschrocken auf die etwa gleich großen Tiere und spürt sie auch noch im letzten Winkel auf.

Gönnen Sie den Helden nach der wilden Rattenjagd erst einmal etwas Ruhe. Es reicht, der sicherlich auftretenden Frage, woher denn die Ratten so plötzlich aufgetaucht sind, erst am kommenden Tag nachzugehen (siehe dort) – schließlich kann niemand vom Schiff fliehen.



Achter Tag: Wahre Gastfreundschaft

Am nächsten Morgen herrscht auf dem Schiff gedrückte Stimmung. In der Nacht traten bei vier Mannschaftsmitgliedern Symptome von Sumpffieber auf. Wahrscheinlich haben sie sich dieses durch die Bisse und Kratzer der Ratten zugezogen. Nach Beratung mit der Reiseleiterin verkündet der Kapitän, dass diese Seeleute nicht einsatzfähig sind, sondern sich schonen müssen, um Schlimmeres zu verhindern. Da aber der Wind aufgefrischt hat und aus einer eher ungünstigen Richtung kommt, möchte er nicht riskieren, das große Stück nach Pailos in Angriff zu nehmen. Statt dessen möchte er den nächsten Hafen anlaufen, der einen sicheren Ankerplatz bietet. Der auf Pailos geplante Abend „Wir kochen Zyklopäisch“ am Tag der Travia muss leider ausfallen.

So kehrt das Schiff um und läuft zwei Stunden später den Fischerhafen von Putras am Westende der gleichnamigen Insel an. Hier versucht der Kapitän eine Aushilfe für die Seeleute aufzutreiben. Während er unterwegs ist, bleibt den Helden genügend Zeit, zu überlegen, wie die Ratten auf das Schiff gekommen sind. *Tierkundigen* Helden war schon in der Nacht aufgefallen, dass es sich um Wolfsratten handelt, die man eigentlich in alten Gemäuern und nicht gerade auf Schiffen findet. Genaueres Nachforschen bestätigt einen schlimmen Verdacht: Im Lagerraum findet sich ein stabiler Korb mit Deckel, der von innen durchgenagt wurde. Die Ratten wurden also mit Absicht aufs Schiff gebracht!

Bei den (vorsichtigen) Ermittlungen fällt Reon auf, den ganz offensichtlich ein schlechtes Gewissen plagt. Direkt beschuldigt klappt er zusammen und beteuert unter Tränen, dass er nie wollte, dass jemand zu Schaden kommt. Er erzählt den Helden von seiner Motivation (siehe Personenbeschreibung) und gesteht auch das Aufstacheln der Seesöldner gleich in Garén.

Es bleibt die Frage, wie die Helden damit umgehen. Sollten die Helden Reons Vater damit konfrontieren, ist er völlig entsetzt und staucht seinen Sohn erst mal zusammen. Am liebsten würde er ihn sofort von Bord

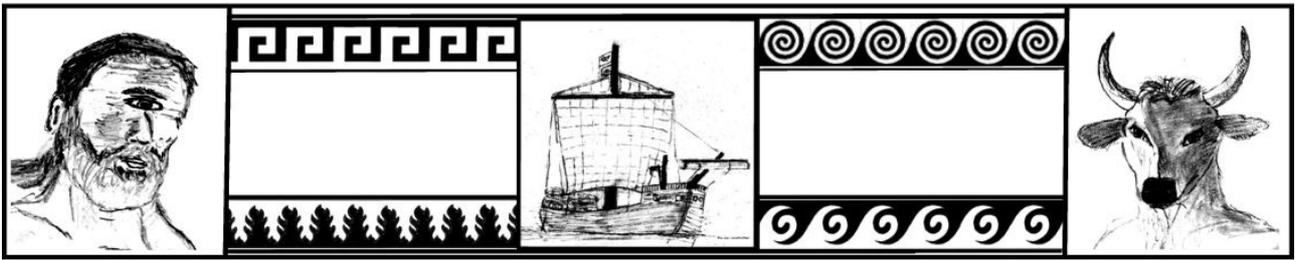
werfen, doch benötigt er ihn noch länger, da sonst niemand die Gäste versorgen kann. Daher möchte er die Bestrafung bis nach Ende der Fahrt aussetzen – vorausgesetzt, die Helden sind damit einverstanden. Auch überlässt er ihnen die Entscheidung, ob die restlichen Gäste informiert werden oder nicht.

Doch eigentlich hat der Kapitän gute Nachrichten: Nicht nur hat er Ersatz für die erkrankten Seeleute gefunden und organisiert, dass sie im Dorf von der Heilerin versorgt werden, nein, die spontane Reaktion des Dorfvorstehers war, dass er das gesamte Schiff zu einer gemeinsamen Feier einlud. So hat die Reisegruppe Gelegenheit, die echte zyklöpäische Gastfreundschaft kennen zu lernen.

Bis zum abendlichen Fest gibt es noch einiges zu werkeln. Wegen des eher unfreundlichen Wetters – Regenschauer und ein steifer Wind – das droht, sich zu einem echten Rondrikan auszuweiten, wird das Fest in einen Bootsschuppen verlegt, der natürlich erst einmal vorbereitet werden muss. Hierbei können die Helden (und ihre Spieler) mal wieder richtig kreativ sein!

Da die Dorfgemeinschaft die Verpflegung übernimmt und sich da auch niemand helfen lassen will, haben die Helden auch Zeit, sich etwas für die Abendunterhaltung einfallen zu lassen.

Das Fest beginnt kurz vor Sonnenuntergang. Es ist ein richtiges Fischerfest mit Efferdsfrüchten aller Art: Muscheln, Seeigel, aber natürlich auch Fische werden gereicht. Zwischendurch geht immer wieder ein ziegenlederener Trinkbeutel herum, aus dem ein klarer, aber scharfer Schnaps ausgeschenkt wird. Entsprechend enthemmt sind die Reisenden und so wird noch lange bis in die Nacht gesungen und getanzt. Um beim Kreistanz mitzuhalten benötigt man eine *Tanzen*-Probe +2, bei stärkerer Trunkenheit natürlich weiter erschwert! Schließlich endet das Fest am späten Abend und die Helden kehren mit dem beglückenden Gefühl auf die Domna Serenita zurück, einige neue Freunde gewonnen zu haben.



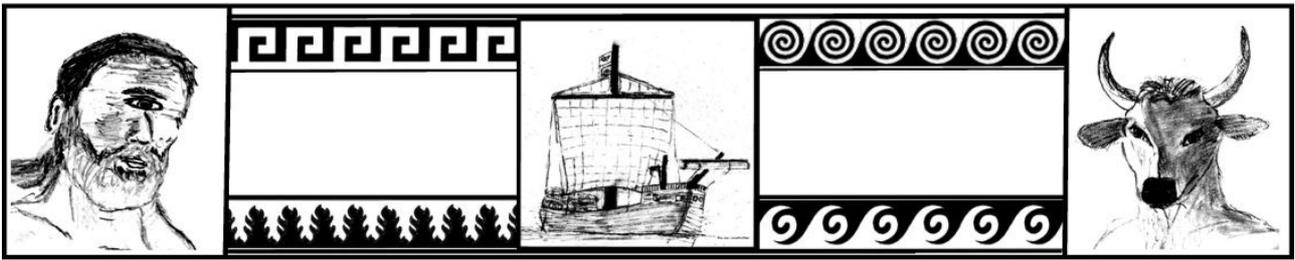
Neunter Tag: Ein Tag im Grünen

Am nächsten Tag kann also die Überfahrt nach Pailos erfolgen. Hier wird die kleine Hafenstadt Kemethis ganz im Nordosten angesteuert. Nachdem das Schiff angelegt hat, werden die Reisenden mit einem Pferdewagen (keine Kutsche sondern ein Heutransporter!) zum Hof der Familie Lorkis gebracht. Die Familie betreibt etwa eine Stunde außerhalb von Kemethis eine Schafzucht in großem Stil – daher sind sie auch mit dem Großhändler dylli Sienna bekannt. Peraikles besuchte als Kind immer wieder mal den Hof, woher seine Freundschaft mit dem Sohn der Familie, Tsamenes, herrührt. Entsprechend ist die ganze Familie bemüht, der Reisegruppe etwas zu bieten.

- Tsamenes selbst tritt als Gastgeber auf und führt die Gruppe auf dem Hof herum.
- Wegen des Besuchs wurden ein paar besonders brave Schafe ausgesucht, die zur Demonstration geschoren werden. Jeder, der möchte, darf sich daran versuchen: Probe auf (FF/KO/KK), je nach Probenergebnis hat der Held Talent dafür, das Schaf erhält nur eine recht kreative Frisur oder es wird mit der Schere verletzt. In letzterem Falle können natürlich heilkundige Helden aushelfen. Dies wird beispielsweise bei „Diener Kedio“ notwendig, der dem armen Tier fast ein Ohr abschneidet.
- In echten Notfällen kann Aglaya aushelfen, die Mutter der Familie, die auch Perainegeweihte ist und die in ihrem Kräutergarten anzutreffen ist. Dies ist sowieso die nächste Station des Rundgangs. Interessierte können von ihr vieles über die landestypischen Kräuter und Blumen erfahren (Hinweise dazu finden sich in der Zoo-Botanica, S. 280 und 281)
- In einem abgetrennten Bereich können die Besucher Tsamenes' jüngster Schwester Insina helfen, einigen Lämmern Milch einzufließen. Das schüchterne Mädchen taut bei freundlichem Umgang nach einiger Zeit auf und erklärt dann genau, wie man den Schlauch halten muss, um die Lämmer zu füttern. Vor allem die Frauen sind ganz begeistert von den Tieren – selbst Yasinthe von Westenende fällt hier etwas aus der Rolle der kühlen Schönen.
- Großmutter Myrtale (sie lässt sich am liebsten Jaja, also Oma rufen) zeigt der Gruppe das Melken. Wer das ausprobieren möchte, benötigt gelungene FF-Proben. Nach der misslungenen dritten Probe muss man ausweichen, sonst landet man wie „Zofe

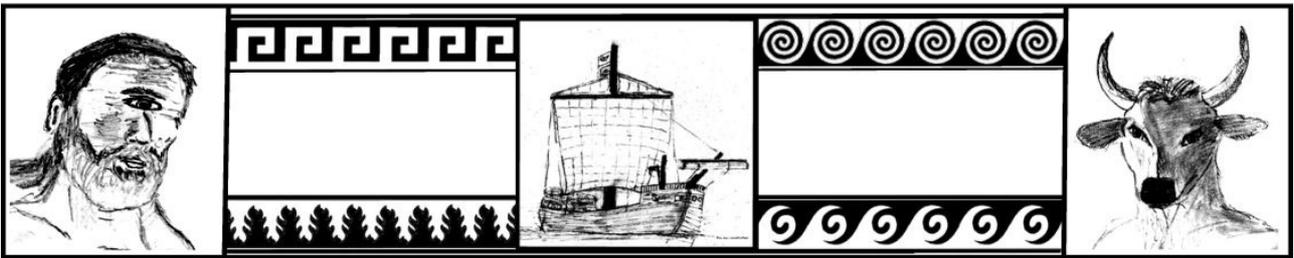
Isida“ auf dem Boden: Das gereizte Schaf wirft sie samt Melkschemel um und steht ihr zum Überfluss auch noch auf die Hand!

- Anschließend zeigt die Jaja auch noch, wie Käse hergestellt wird. Beim Abschöpfen des Rahms mit einem Tuch, dem Auspressen und dem Einfüllen in die Formen dürfen zwar alle zuschauen, hier lässt sie aber niemanden probieren – zu heikel ist das mit der Sauberkeit ...
- Danach werden die Reisenden zu einer Höhle in den nahen Hügeln gefahren, wo weitere Familienmitglieder warten. Während Tsamenes Vater Praiseus die Führung macht, bereitet der Rest einen Imbiss vor. In der Höhle lagert der Käse, den die Familie produziert. Neben dem bekannten weißen Schnittkäse, der hier einfach nur lagert, wird auch Hartkäse produziert. Praiseus zeigt, wie die Laibe gesalzen werden, damit sie haltbar und immer fester und trockener werden. Auch Mylamazza wird hier hergestellt, der berühmt-berüchtigte Schimmelkäse, allerdings liegt dieser in einer tieferen Höhle, die nicht besucht werden darf, da sich sonst vielleicht der Schimmel auf den anderen Käse ausbreiten könnte.
- Nach dem Besuch des Käselagers wird eine kleine Mahlzeit gereicht. Natürlich darf man von den verschiedenen Sorten Käse probieren, dazu gibt es frisches Fladenbrot und Pailamica, der von der Aglaya selbst angesetzt wurde. Die Oliven zu diesem Mahl können von dem hier wachsenden uralten Baum gepflückt werden. Das Hinaufklettern (+2) stellt kein großes Problem dar, eher das Einschätzen, welcher der dünneren Äste belastet werden darf (IN-Probe, sonst bricht der Ast).
- Nach dem Mahl darf man sich noch etwas im Schatten des Baumes ausruhen, bevor es wieder zurück zum Hof geht. Obwohl der Nachmittag schon etwas fortgeschritten ist, macht die Hitze, die heute von keinem Lufthauch gemäßigt wird, die Reisetilnehmer schläfrig. Vor dem Aufbruch zum Hof zeigt Tsamenes noch eine kleine, sehr kalte Quelle, an der man sich erfrischen und die Schläfrigkeit abwaschen kann.
- Zurück auf dem Hof bleibt noch etwas Zeit bis zum Abendessen. Man kann sich noch einmal auf dem Hof umschaun oder einfach mit den Lämmern spielen, die sogar ertragen, dass Corona dell'Offantes ihnen einige von Fufus Schleifchen umbindet.



- Den Abschluss auf dem Hof bildet das gemeinsame Essen, bei dem es einen großen Zyklopienspieß gibt, der natürlich mit Fleisch von den eigenen Tieren bestückt wurde. Der recht schwere Rotwein, der dazu gereicht wird, sorgt für eine gelöste Stimmung, die sich auf der Heimfahrt durch die zunehmende Dunkelheit daran bemerkbar macht, dass alle (!) auf dem Karren sich an den Liedern beteiligen, die Adaque anstimmt. (Probieren Sie mal, ob Ihre Spieler tatsächlich „Zyklopäischer Wein“ von Udos Jurgenes mitsingen ...)

Müde, aber zufrieden ziehen sich alle Reisenden recht früh in ihre Kabinen zurück. Selbst diejenigen, die sonst immer in der Messe sitzen, bis der Koch sie höflich rauswirft, verzichten heute darauf.



Zehnter Tag: Auf Schlangenpfaden

Als die Domna Serenita sich dem Hafen von Phenos nähert, fällt die relativ große Mole auf, die weit in das Meer hinaus reicht und so eine Anlegemöglichkeit für größere Schiffe bietet. Auch die Domna Serenita legt hier an, da der eigentliche Fischerhafen zu flach für sie ist.

Die Mole wurde gebaut, da diese Insel unter dem besonderen Schutz der Seekönige steht, die hier immer wieder den berühmten Feenwald besuchen. Auf der gesamten Insel herrscht daher auch absolutes Jagdverbot!
Wir besuchen hier eine Gelehrte, die sich ganz der Erforschung der magischen Phänomene der Feenwelt verschrieben hat. Magistra Zoïra Lythalis ist Absolventin der Akademie zu Punin und war Lehrstuhlinhaberin für magische Analyse in Belhanka.

Magistra Lythalis ist eine ältere Frau mit anfangs eher reserviertem Auftreten. Sie begrüßt die Gruppe in ihrer kleinen Villa, die etwa 10 Minuten Fußmarsch nördlich des Fischerdorfes liegt. Zu Beginn merkt man ihr deutlich an, dass sie bereut, dieser Aktion zugestimmt zu haben. Sobald sie aber merkt, dass man sich für ihre Forschungen interessiert, wird ihr Verhalten ganz anders. Wenn sie dann von den Blütenjungfern, Satyren oder Dryaden spricht, die sie schon selbst gesehen hat, blitzen ihre Augen und sie wirkt 10 Jahre jünger. (Inspirationen zu diesem Thema findet man „Am Großen Fluss“, aber auch in der Zoo-Botanica). Die Erlebnisse der Reisenden auf Putras findet sie hochinteressant, vor allem die Begegnung mit dem Minotaurus lässt sie sich genau schildern. Madalea di Valavet wird von ihr in geradezu inquisitorischer Manier vernommen: „Wie habt Ihr Euch gefühlt? Was hat er genau gemacht? Könnt Ihr Euch erklären, wieso er gerade von EUCH angezogen wurde?“, was Madalea extrem peinlich ist. Schließlich zeigt Magistra Lythalis ihren Gästen auch einige Stücke ihrer Sammlung: ein paar Einhornhaare, ein abgebrochenes Minotaurenhorn und eine schwach im Dunkeln schimmernde Perle, das Geschenk einer Quellennympe aus den Tiefen des Waldes.

Nach dem Mittagessen, das im Schatten einer riesigen und wohl uralten Zeder hinter dem Haus der Magierin stattfindet, besichtigt die Reisegruppe eine weitere Attraktion der Insel. Kalchas Hethmanios, ein Freund von Peraikles dylli Sienna hat die Idee aufgegriffen,

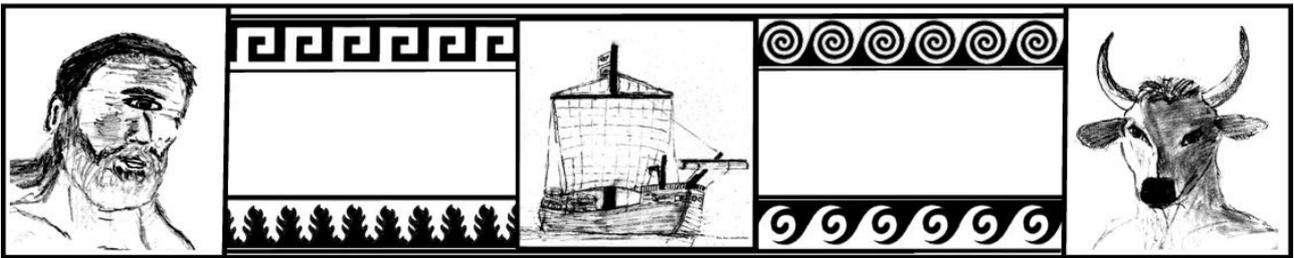
Besucher auf die Insel zu locken und deswegen ein halbverfallenes Labyrinth wieder aufgebaut. Der großgewachsene und breitschultrige Fischer kann kaum verleugnen, dass unter seinen Vorfahren Thorwaler waren; mit seiner herzlichen Art nimmt er aber in kürzester Zeit alle für sich ein.

Das Labyrinth wirkt nach außen wie ein großes Lagerhaus, dem das Dach fehlt. Vorne gibt es drei Eingänge, über der Mitte befindet sich ein Holzgerüst, zu dem man über eine Treppe und einen Steg gelangen kann. Kalchas bietet den Gästen ein Spiel an: Wer möchte, kann sich an einem Wettkampf beteiligen, bei dem es darum geht, drei im Labyrinth versteckte Plätze zu finden und dort jeweils ein Täfelchen als Beweis mitzunehmen. Anschließend muss das Labyrinth wieder verlassen werden. Der Schnellste erhält als Preis eine außen eher unscheinbare Muschel, die beim Öffnen im Innern aber einen wunderschönen glänzenden Perlmutterbelag zeigt – ein Sinnbild dafür, dass Schönheit oft im Verborgenen liegt.

Am besten kopieren Sie sich die Karte des Labyrinthes (Anhang) auf DIN A 3. Dazu besorgen Sie sich ein paar Spielfiguren, die die Teilnehmer symbolisieren. Zuerst entscheiden sich die Spieler für einen Eingang. Geben Sie den Spielern immer nur an, wie lange das nächste Stück gerade aus ist. Der Spielzug endet dort an der Mauer. Im nächsten Spielzug muss dann entschieden werden, wohin der Held weitergeht. Dort geht es dann wieder weiter bis zur nächsten Mauer. Mitzeichnen ist erlaubt, Sie brauchen die Spieler jedoch nicht im Vornherein darauf hinweisen.

Für die Meisterpersonen können Sie würfeln, um die nächste Entscheidung zu simulieren, damit wird allerdings unterstellt, dass diese Teilnehmer ohne System vorgehen. Gerade für einen klugen Charakter wie den Phexgeweihten wäre aber auch passend, dass er die „Rechte-Hand-Methode“ anwendet, also bei jeder Entscheidung sich so bewegt, als ob seine rechte Hand immer die Wand berühren würde.

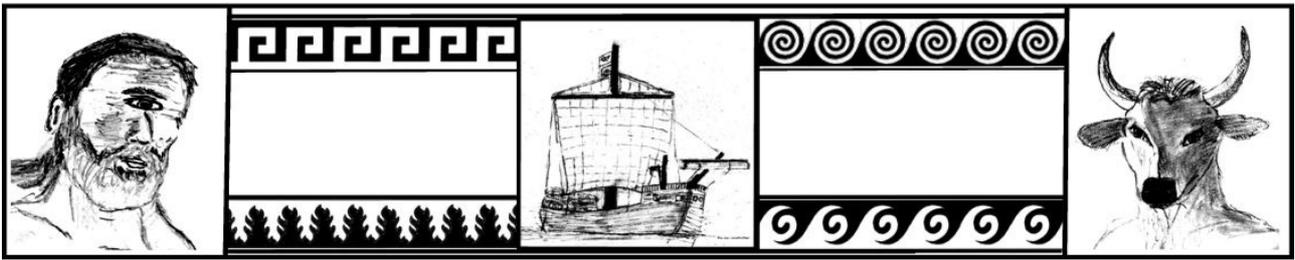
Natürlich ist es wieder ein gute Lösung, dass eine Meisterperson von einem Spieler übernommen wird, dessen Held keine Lust auf den Wettkampf hat.



Die Täfelchen tragen übrigens die alchemistischen Symbole für Feuer, Wasser und Wind, die Elemente, die die Zyklopeninseln am stärksten prägen. Die Fundorte sind auf der Karte durch die entsprechenden Symbole gekennzeichnet. Damit es nicht zu einfach wird, findet sich am Ende jeder Sackgasse ein an der Wand befestigter Sack, der untersucht werden muss..

Diejenigen, die nicht ins Labyrinth hineingehen, werden von Kalchas auf die Plattform geführt, da sie von oben die Anstrengungen der Teilnehmer beobachten – und eventuell kommentieren – können. Geholfen werden sollte natürlich nicht, außer es hat sich jemand völlig verirrt und sucht noch den Ausgang, wenn alle anderen schon längst draußen sind. Für Notfälle hat Kalchas auch eine Leiter, die man überall anlegen kann, um so jemanden auf die Mauer und von dort nach draußen zu bringen.

Nach dieser lehrreichen Vergnügung geht es zurück aufs Schiff, da der Kapitän an diesem Abend gerne noch ein Stück zurücklegen möchte. Der Weg zum folgenden Ziel ist recht weit.



Elfter Tag: Ruhe sanft!

Am Morgen des elften Tages kreuzt die Domna Serenita gegen den Wind entlang der Westküste Pailos' gen Süden. Die Gäste werden von der Reiseleiterin gebeten, eine Tasche mit den wichtigsten Utensilien für einen Tag zu packen. Grund dafür ist, dass die Weiterreise nach Teremon nicht mit dem Schiff, sondern quer über Land erfolgt.

Schließlich erreicht das Schiff den Hafen der untergegangenen Stadt Palakar. Obwohl fast alles zerstört ist, sind die Hafenanlagen noch benutzbar. Sobald die Reisenden ausgestiegen sind und auch der Koch mit einigen Utensilien sicher das Land erreicht hat, legt die Domna Serenita wieder ab und versucht im schwindenden Tageslicht so weit wie möglich entlang der Küste nach Norden zu segeln.

Der Koch macht sich mit zwei zurückgebliebenen Matrosen auf, am See unterhalb des Amran Nemoras einen Rastplatz und das Abendessen vorzubereiten, während sich die Reisegruppe auf den Weg zum alten Stadtzentrum macht.

Palakar wurde die Stadt des allgegenwärtigen Raben genannt. Der Begriff geht auf den Geweihten Nemekath zurück, der nach einem Umsturzversuch auf Pailos verbannt worden war. Am Tag seines Todes soll übrigens zum ersten mal der schwarze Mohn geblüht haben, den Ihr hier überall wachsen seht. War die eigentliche Stadt schon groß, so wird sie von der riesigen Nekropole noch übertroffen. Schließlich gab es eine Zeit, in der dies die einzige erlaubte Grabstätte der Insel war!
Ein Ausbruch des Amran Nemoras löschte die Stadt dann vor rund 1400 Jahren aus.

Die Gäste erhalten nun Gelegenheit, die Stadt auf eigene Faust zu erkunden. Nur von wenigen Gebäuden stehen noch einige Mauern, der Boronstempel und die Bibliothek gehören dazu. Gönnen Sie den Helden ein paar kleine Erfolge: Hier entdeckt jemand eine Scherbe mit einem erkennbaren Motiv, dort sieht man noch den Grundriss einer Villa und schließlich findet sich ein Ziegel mit einem eingepägten Raben-Symbol.

Die folgende Szene ist für einen stilleren Helden gedacht, der sonst vielleicht eher zu kurz kommt. Idealerweise nimmt es dieser Held nicht allzu streng mit den Regeln der Kirchen. Überlegen Sie genau, für wen die Szene geeignet ist oder

überspringen Sie sie einfach – Odenia setzt dann ihren Plan alleine um.

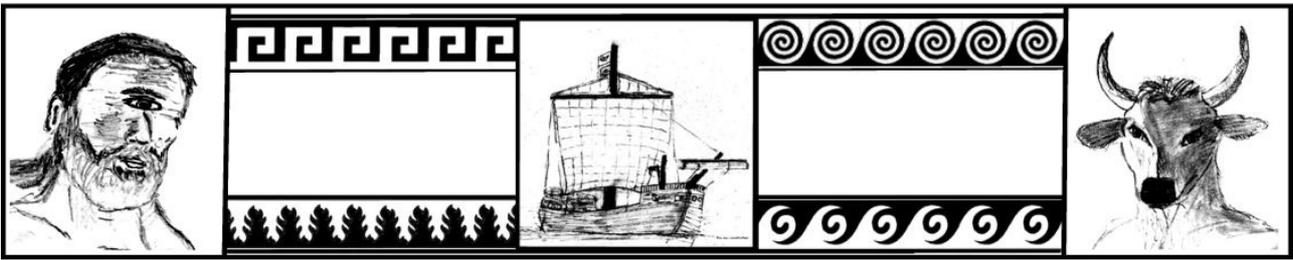
Zum Vorlesen oder Nacherzählen für einen einzelnen Helden:

Während der Rest noch eifrig zwischen dem Geröll herumstochert, hast du dich an einen etwas abgelegenen Ort zurückgezogen, um der Stille zu lauschen, die hier fast greifbar ist. Plötzlich knirschen Steine hinter dir. Als du dich umdrehst, steht Odenia Tyrakis hinter dir. „Oh, ich wollte nicht stören“ meint die alte Frau entschuldigend, „Ich habe nur einen Platz gesucht, um etwas zur Ruhe zu kommen.“ Da sie sich so höflich entschuldigt hat, bittest du sie zu bleiben und so setzt sie sich neben dich und schweigt erst einmal.

Nach einer Weile beginnt Odenia doch ein Gespräch, in dem sie über ihren verstorbenen Mann berichtet – und darüber, dass sie mit ihm vor Jahren schon einmal hier war. Seit er bei der Explosion im Labor umkam, steht sie ganz alleine da, denn Kinder oder andere Verwandte hat sie keine. Als sie von der Fahrt hörte, verkaufte sie das gemeinsame Labor an einen Nachfolger. Sie hofft, durch das Besuchen der Stätten, an denen sie früher gemeinsam waren, die Erinnerungen wieder aufzufrischen und damit auch wieder mit sich ins Reine zu kommen. Schließlich bittet sie den Helden, sie die Ruinen hinauf zu begleiten. An der oberen Kante des Kessels hat man nicht nur einen begeisternden Ausblick in die Bucht, sondern auch auf den wunderschönen See, in den sich die Wassermassen des Regenbogenfalls ergießen. Von hier oben erkennt man das Nachtlager, das inzwischen am Seeufer aufgeschlagen wurde.

Odenia beschreibt mit seltsam verklärter Stimme, wie der Wasserfall im Morgenlicht schimmert und der namensgebende Regenbogen erscheint. Offensichtlich verbindet sie eine besondere Erinnerung damit. Dann aber fängt sie sich wieder und bittet um etwas Hilfe beim Abstieg zum See.

Beim Abendessen geht es heute recht ruhig zu. Irgendwie hat der Aufenthalt in der toten Stadt doch etwas auf die Stimmung gedrückt. Offensichtlich wurde diese düstere Stimmung vorausgesehen, denn der Koch verteilt nach dem Essen heiße Steine, auf die er getrocknetes Ilmenblatt verteilt – ein Erzeugnis der Inseln, wie auch Odenia bestätigt. Bald verändert sich



die Stimmung am großen Feuer: entspannt sitzen und liegen die Reisenden da, unterhalten sich leise, schauen den zum funkelnden Sternenhimmel aufsteigenden Funken nach und lauschen dem Spiel der Bardin, die heute eher leise und nachdenkliche Lieder singt.

Irgendwann schlägt Odenia vor, den Koch und seine beiden Helfer mit ans Feuer zu holen, damit auch sie die schöne Nacht genießen können. Der Rest hat wenig dagegen und so kommt es, dass sich die drei nach kurzer Diskussion mit ans Feuer setzen. Das einzige Argument dagegen entkräftet Odenia, indem sie persönlich die Räuchersteine erneuert. Bald schwebt wieder der süße Duft des Ilmenblatts durch die Luft, dieses Mal aber noch süßer, noch entspannender...

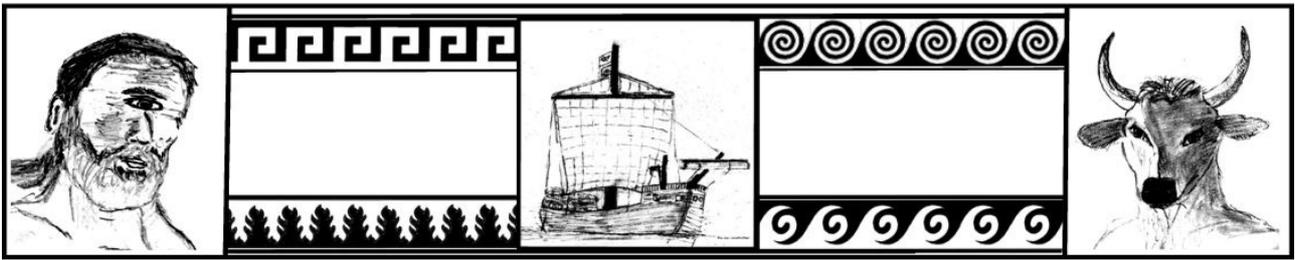
Odenia bittet den Helden, der ihr am Mittag begegnet ist, sie kurz auf einen kleinen Spaziergang zu begleiten. Sie meint, sie hätte ein Problem, bei dem er ihr helfen könnte. Auf dem Spaziergang erzählt sie ihm, dass sie die Urne mit der Asche ihres Mannes dabei hat, um sie hier in Palakar zu bestatten. Leider ist das nicht so ohne weiteres möglich, da Bestattungen hier schon lange nicht mehr vorgenommen werden. Wenn der Held grundsätzlich entsetzt bis ablehnend reagiert, oder er ihr Argumente dagegen nennt, beschließt sie scheinbar, das Problem am nächsten Morgen mit dem Rest der Gruppe zu diskutieren und kehrt mit dem Helden ans Lagerfeuer zurück. (Der Rest des Verlaufs muss dann entsprechend abgewandelt werden.)

Signalisiert der Held statt dessen seine Bereitschaft, ihr zu helfen, setzt sie sich mit ihm eine Zeit lang an das Seeufer und erzählt von ihrer großen Liebe. Einige Zeit später meint sie mit einem Blick zum Lagerfeuer, es sei nun wohl so weit; und tatsächlich sieht der Held, dass alle anderen am Feuer eingeschlafen sind. Odenia gesteht auf Nachfrage, dass sie einige Blätter des schwarzen Mohns unter das Ilmenblatt gemischt hat, was nicht schadet sondern nur zu einem tiefen, erholsamen Schlaf führt.

Odenia zündet eine Fackel am Lagerfeuer an und beginnt dann mit dem Aufstieg, den sie nur mit der Hilfe des Helden bewältigt, was auch an der unförmigen Tasche mit der Urne liegt, bei der sie darauf besteht, dass sie sie selbst trägt. Oben angekommen lässt sie den Helden mit der mitgebrachten Schaufel ein kleines Grab ausheben, in das sie die Urne dann stellt. Dann bittet sie den Helden, sie alleine zu lassen, sie wolle noch einmal den Sonnenaufgang von hier oben sehen. Als der Held sich an den Anstieg macht, ruft ihn Odenia noch einmal zu sich, um ihm den einfachen silbernen Ring zu geben, den sie zuvor schon mehrfach um den

Finger gedreht hat. Es sei ein Geschenk ihres Mannes gewesen und es wäre ihm bestimmt recht gewesen, dass der Held diesen Ring als Erinnerungsstück an sie mitnimmt.

Der Held akzeptiert sicherlich gerne das Geschenk, lässt sie dann auch alleine und steigt wieder ab. Bis zur Morgendämmerung ist es noch ein gutes Stück, daher wird er sich wohl schlafen legen.



Zwölfter Tag: Zwei Nächte für die Liebe

Am nächsten Morgen wachen alle recht spät auf. Der Held, der in der Nacht mit Odenia unterwegs war, wird sie gleich abholen wollen; als er aber oben am Berg ankommt, erwartet ihn eine böse Überraschung: Odenia hat sich in eine Steinstatue verwandelt!

Bestimmt holt der Held nun Hilfe, andernfalls fällt Odenias Fehlen spätestens beim Zusammenpacken auf. Sobald das Geschehene bekannt wird, wollen es alle sehen und stürmen den Berg hinauf. Nur der Koch und Coruna dell'Offantes bleiben unten.

Tatsächlich bestätigt eine genauere Untersuchung, dass sich Odenia komplett in Stein verwandelt hat. Magisch versierte Charaktere werden einen GRANIT UND MARMOR vermuten, was ein ANALYS auch bestätigt (Es ist die permanente Variante). Somit könnte sie also von einem versierten Zauberer wieder zurückverwandelt werden. Andererseits findet sich in Odenias Hand noch ein leeres Fläschchen, dessen Etikett ein gebrochenes Rad zeigt. Offensichtlich hat sie sich zur Sicherheit auch noch vergiftet!

Wenn jemand den verschenkten Ring betrachtet, so zeigt ein genauer Blick (Sinnenschärfe +2) die Gravur „Für Odenia, auf ewig.“ Ein ANALYS +3 zeigt, dass der Spruch in den Ring gebunden war, dieser nun aber unmagisch ist.

Natürlich wird es heftige Diskussionen geben, was man mit der versteinerten Odenia machen soll: Sie einfach so zurücklassen, jemanden vorbeischieken oder sie gar mitnehmen? Vor allem der Händler Kazan ben Melek macht sich dafür stark, ihr ihre selbstgewählte Ruhestätte zu lassen. Sein stärkstes Argument ist das, was den Helden auch auffallen kann: Betrachtet man Odenias Gesichtszüge, so wirken diese gelöst. Fast meint man, ein glückliches Lächeln ablesen zu können, wodurch Odenias Gesicht ein ganzes Stück jünger wirkt.

Wenn kein Spielergeweihter dabei ist, ist dies auch der Zeitpunkt, in dem der Händler zugibt, eigentlich Phexgeweihter zu sein. Er ist dann auch bereit, den Platz mit einem Grabsegen zu weihen. Sollten Ihre Spieler sich aber partout gegen diese Lösung sperren, so ist es natürlich möglich, die Statue unter großem Kraftaufwand zum Lager zu bringen und später mit nach Teremon zu transportieren. Der Hesindetempel dort ist bestimmt eine gute Anlaufstelle. In diesem Fall kommt einiges an Improvisation auf Sie zu. Im folgenden gehen wir nämlich davon aus, dass sich Kazan durchsetzt, so dass die Gruppe nach einer

kurzen Zeremonie schweigend den Berg wieder hinabsteigt.

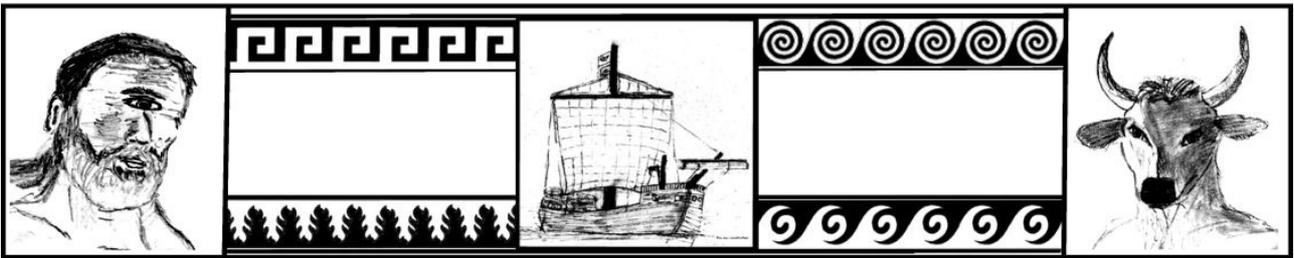
Das Lager ist schnell abgebrochen und so bleibt den Reisenden wenig zu tun, als über das Geschehene nachzudenken, den herrlichen Anblick des Wasserfalls zu genießen und abzuwarten. Etwa eine Stunde später sind dann Glöckchen zu hören und eine Maultierkarawane nähert sich der Reisegruppe. Zur großen Überraschung aller ist auch Peraikles dylli Sienna mit dabei, der in Methumis schneller fertig wurde als gedacht. Natürlich muss er kurz auf den aktuellen Stand gebracht werden, vor allem, was Odenia angeht. Selbstverständlich ist er erst einmal geschockt, schließlich ist heute der Tag der heiteren Göttin als fröhlicher Abschluss geplant. Dann aber fasst er sich wieder und meint dann, dass gerade dieses Ereignis zeigt, wie wichtig es ist, jeden Tag zu genießen – eine Einstellung, der gerade Kazan absolut beipflichtet.

Schließlich bricht die Gruppe auf. Die Karawane folgt der alten Straße nach Teremon. Ist am Anfang noch alles ruhig und gefasst, so mehren sich nach zwei Stunden die Stimmen, die die Maultiere und ihre knöchigen Rücken verfluchen. Bevor die Stimmung gänzlich kippt, biegt Peraikles auf einen Seitenpfad, der direkt zu einem Hof inmitten des Weinbaugebiets der Insel führt.

Das Mittagessen ist einfach und schmackhaft. Dazu gibt es vom jungen Wein, der doch schon so weit vergoren ist, dass er den Kopf leicht und die Beine schwer werden lässt. Und doch ist es etwas anderes als die Rauschmittel des Vorabends: Nach einem kleinen Nickerchen im Schatten der Reben sind alle wieder erfrischt und bereit, das letzte Stück in Angriff zu nehmen.

Als die Gruppe in Teremon ankommt, ist noch nichts von der Domna Serenita zu sehen. Um die Zeit zu überbrücken und den Schmutz der Reise abzuspolen, lädt Peraikles die Gäste ins Badehaus Yorindios am Fuße der Klippen ein.

Gerade noch rechtzeitig vor der Abenddämmerung läuft dann endlich die Domna Serenita in den Hafen ein. Es bleibt noch genügend Zeit, sich für den Abend etwas Sauberes anzuziehen, dann werden die Gäste mit zwei Ruderbooten zum Avestempel hinüber gebracht. Obwohl der Himmel noch hell ist, liegt der Tempel bereist tief im Schatten der hier schon nicht mehr sichtbaren Sonne.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

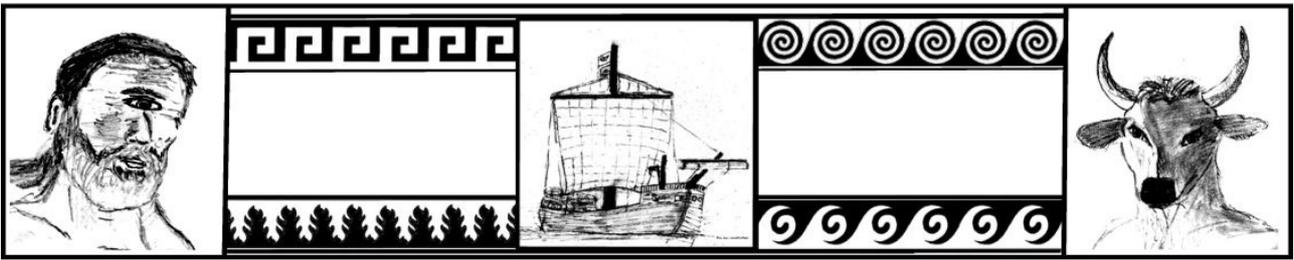
Der Götterdienst im Avestempel ist eher ungewöhnlich, finden hier doch meist Dienste statt, bei denen es um den Segen für eine anstehende Unternehmung geht und nicht um gerade zu Ende gegangene Unternehmungen. Trotzdem merkt man dem Geweihten an, dass er gerne diesen Dank an seinen Gott hört.

Schließlich spricht er den Schlusssegen: „Mein Herr Aves, sieh gnädig auf diese Reisenden herab, die gerade einen Abschnitt ihrer langen Reise hinter sich gebracht haben. Segne sie, denn jedes Ende ist der Beginn der nächsten Reise, bis wir dereinst die letzte Reise antreten werden.“

Unwillkürlich denkt ihr an Odenia Tyrakis, deren Reise in Palakar ihren Abschluss gefunden hat – und wenn ihr euch so umschaut, geht es den anderen genauso.

Nach diesem kurzen Moment des Innehaltens zieht die Gästeschar über die Brücke hinüber zum Rahjatempel, um der eigentlichen „Domna Serenita“ die Referenz zu erweisen. Dort löst sich die Gesellschaft in mehrere kleine Grüppchen auf, die das Reich der heiteren Göttin im und unter dem Tempelbau erkunden. Vor allem die faszinierenden Rahjagrotten in dem Steinpfeiler, auf dem der Tempel steht, sind so berühmt, dass keiner auf sie verzichten will, vor allem nicht in Begleitung eines amüsant erzählenden Rahjageweihten.

Wie der Rest des Abends bzw. die Nacht genau verläuft, ist ganz offen. Für alle diejenigen, die zurück aufs Schiff wollen, steht eine Kutsche beim Aves-Tempel bereit – alle anderen können das Wunder des Sonnenaufgangs erleben, wenn zarte Lichtreflexe zu den seltsamen Tönen tanzen, die der Wind an den Tropfsteinen erzeugt.



Der Tag danach: Ausklang

Gegen Mittag müssen die Helden auf das Schiff zurückkehren. Je nachdem verlassen sie jetzt das Schiff oder sie nehmen das Angebot an, auch wieder kostenlos nach Rethis zu fahren – allerdings dieses Mal auf direktem Wege.

Viele der anderen Gäste haben das Schiff bereits verlassen, um noch weiter auf Pailos zu bleiben, auch der Koch und Reon (der mit einem anderen Schiff nach Hause geschickt wird) fahren nicht wieder mit zurück.

Auf jeden Fall können die Helden noch eine denkwürdige Szene beobachten, als der falsche Leibdiener der falschen Zofe für die wunderbare Nacht dankt, dann aber versucht, ihr schonend beizubringen, dass sie keine Zukunft haben, da er eigentlich jemand anders ist. Simiena hört sich das Gestammel eine Zeit lang amüsiert an, doch dann klärt sie die ganze Angelegenheit auf. Je nachdem, wie weit die Helden schon Bescheid wissen, können

Sie die Informationen aus dem Anhang hier noch unterbringen.

Noch an Bord verteilt Peraikles dylli Sienna kleine Geldsäckchen an die Helden. Haben die Helden bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht herausgefunden, wer die Zeitungsschreiberin war, erzählt Peraikles es ihnen. In der Nacht hat sich Madalea nämlich mit ihm zusammen die Rahjahöhlen genauer angeschaut... (Sollte in Ihrem Abenteuer ein Spielerheld diesen Part übernommen haben, kann er sich statt dessen jetzt offenbaren.)

Die Säckchen enthalten übrigens den Rest der zu Beginn ausgemachten (und teilweise ausbezahlten) zehn Dukaten und zusätzliche fünf als Bonus. Außerdem gibt es 300 AP für jeden sowie bis zu fünf Spezielle Erfahrungen in neuen oder andersartig benutzten Talenten.

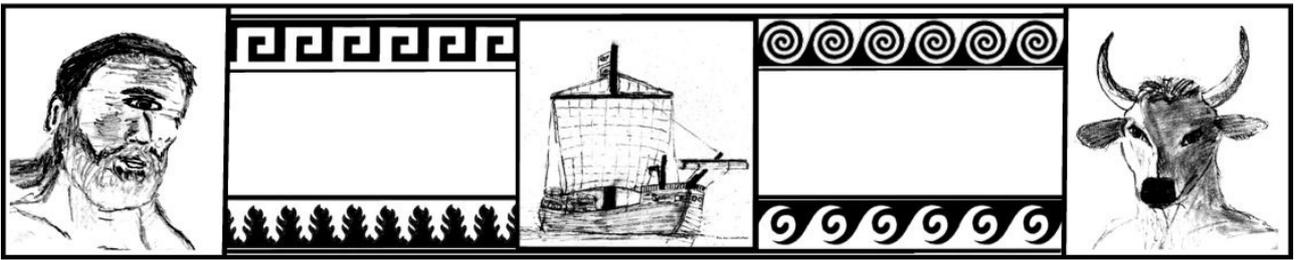
Und wer noch nicht genug hat ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Düster lächelnd verfolgt die Gestalt auf dem Hügel wie die Domna Serenita aus dem Hafen manövriert. So endet also die Reise des Schiffes am 13. Tag seit dem Auslaufen aus dem Hafen von Rethis. Mit einem mitleidlosen Blick auf den Bewusstlosen neben sich überlegt sich die Gestalt, dass leider nur einer aus der Reisegruppe erfahren wird, dass dieser Tag dem Dreizehnten, dem Gott ohne Namen gewidmet ist. Dafür ist es aber eine besondere Ironie, dass ausgerechnet dem Diebesgott eines seiner Füchlein gestohlen wird!

Der eigentlich stets freundliche Koch ist der Finsterling, der den Phexgeweihten betäubt und entführt hat.

Wenn nun noch jemand aus dem Phextempel aus Athyros auf Phrygaios am Schiff erscheint, der Kazan abholen will und sehr erstaunt reagiert, dass dieser bereits am Morgen das Schiff verlassen haben soll – ja, dann sind die Helden schon wieder beim nächsten heroischen Feldzug wider das Böse ...



Anhang A: Pläne und Handouts

Das Werbeprospekt (Vorderseite)

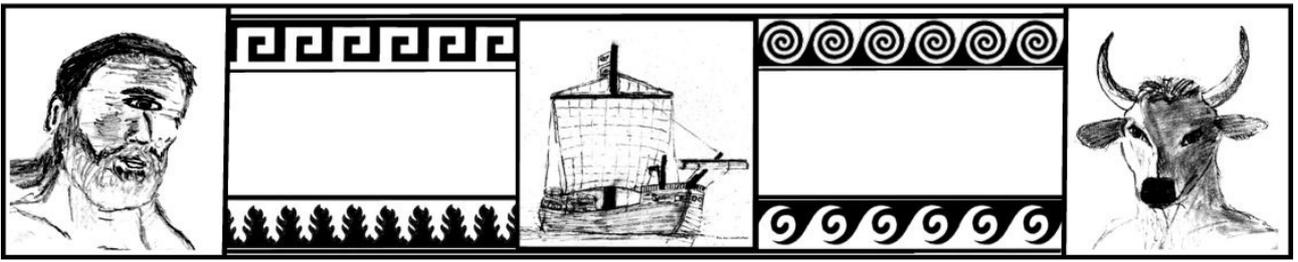
Habt Ihr genug vom winterlichen Grau? Dann kommt auf die Zyklopeninseln!

Ihr wünscht

- angenehme Temperaturen und (fast) immer gutes Wetter?
- bequeme Unterkunft und gleichwohl komfortables Reisen?
- die Möglichkeit jeden Tag einem anderen der ZWÖLFE die Ehre zu erweisen?
- Kunst, Kultur und Unterhaltung bei exzellenter Verpflegung?

Wir bieten all dies und noch viel mehr!

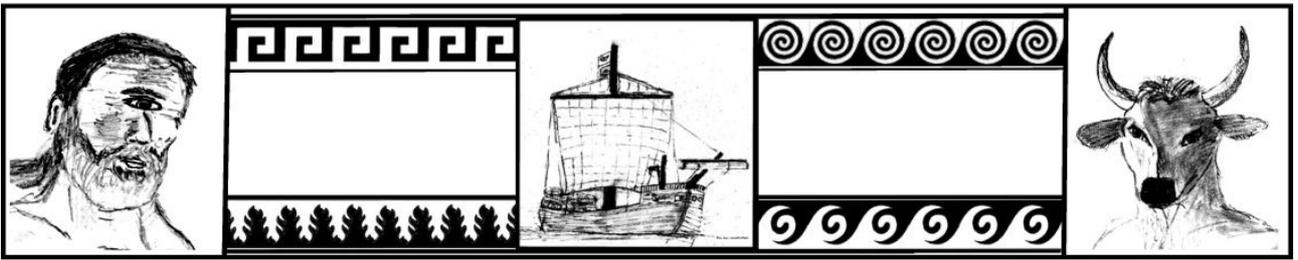
Im Phex startet die erste Rundreise mit unserem schwimmenden Hotel, der Donna Serenita, zu den Sehenswürdigkeiten der Zyklopeninseln. Nähere Informationen gibt es bei "Seekönigs Einkehr", Methumis, "Aves Netz", Belhanka und im Palazzo Dorado, Neetha.



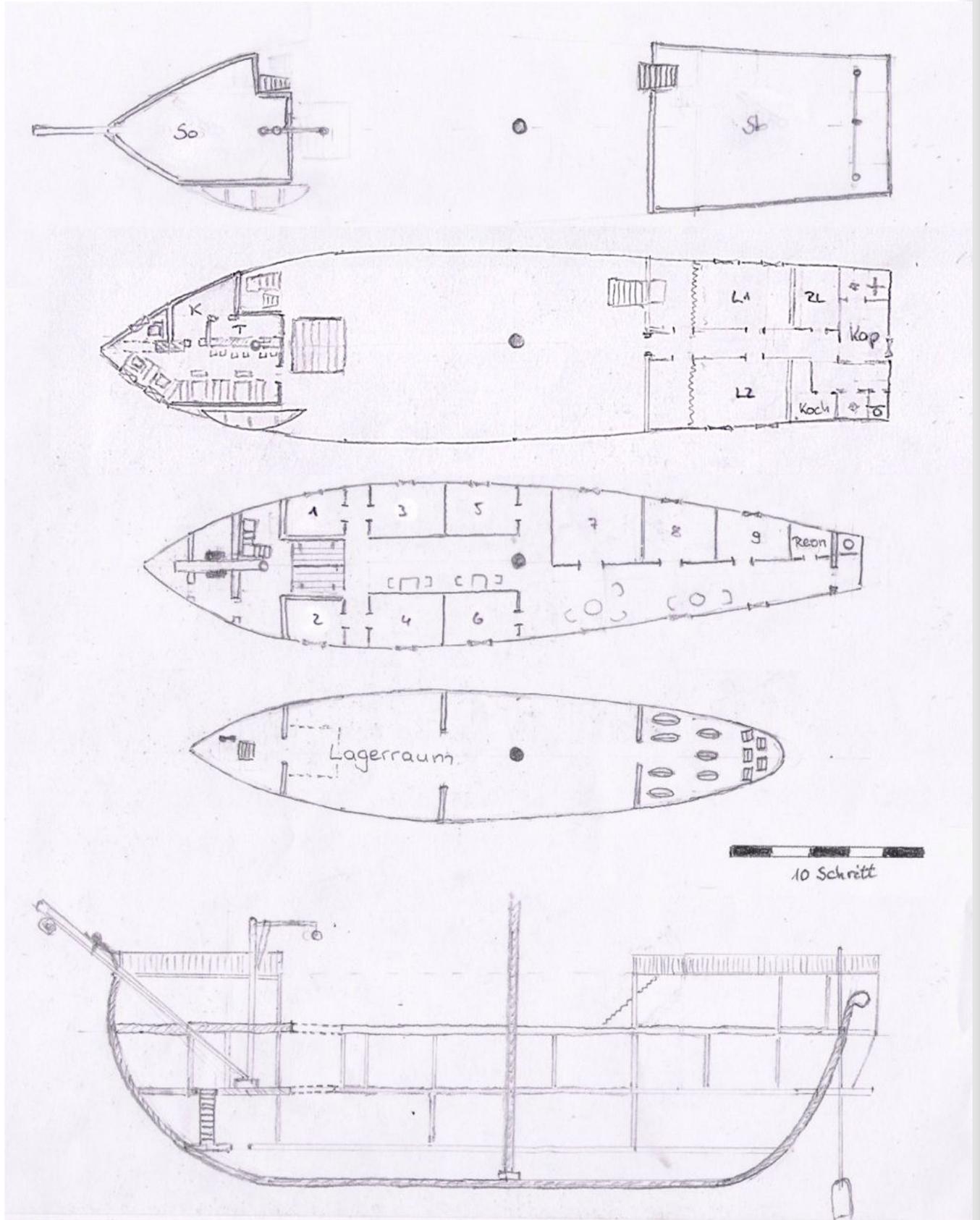
Rückseite (von Peraikles beschrieben)

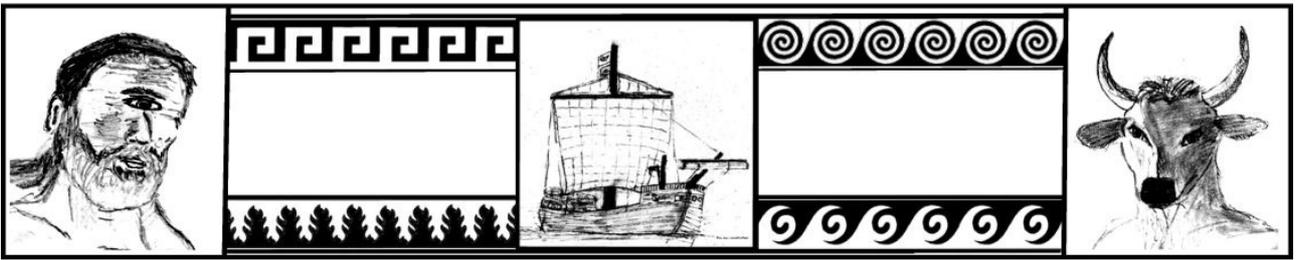
Gepplanter Ablauf der Reise

Windstag -> EFFERD Rethis: Tempel, Schiffsegen, Abfahrt
 Erdstag -> RONDRA Garéni: Seesöldner / Seibesertüchtigung
 Markttag -> TSA Mylamas: Säulen des Himmels, Philosophenschule
 Priostag -> PRANDS Balträia: Großer Priostempel
 Rohalstag -> MGERMM Kutaki: alte Zyklopenschmiede
 Feuertag -> FRLLW Putras: Jagd
 Wassertag -> TRAMA Apodon (Pailos): Zyklopäisch Kochen
 Windstag -> PHEX Handelsmarkt in Teremon
 Erdstag -> PERAME Kemethis (Pailos): Schafzucht
 Markttag -> HESMDE Phenos: Feenforschung + Krugarten
 Priostag -> BORAW Palakar: Nekropole, Sternennacht am Wasserfall
 Rohalstag -> RAHJA nach Teremon: Weingut + Abschlussfest in den Rahjagrotten

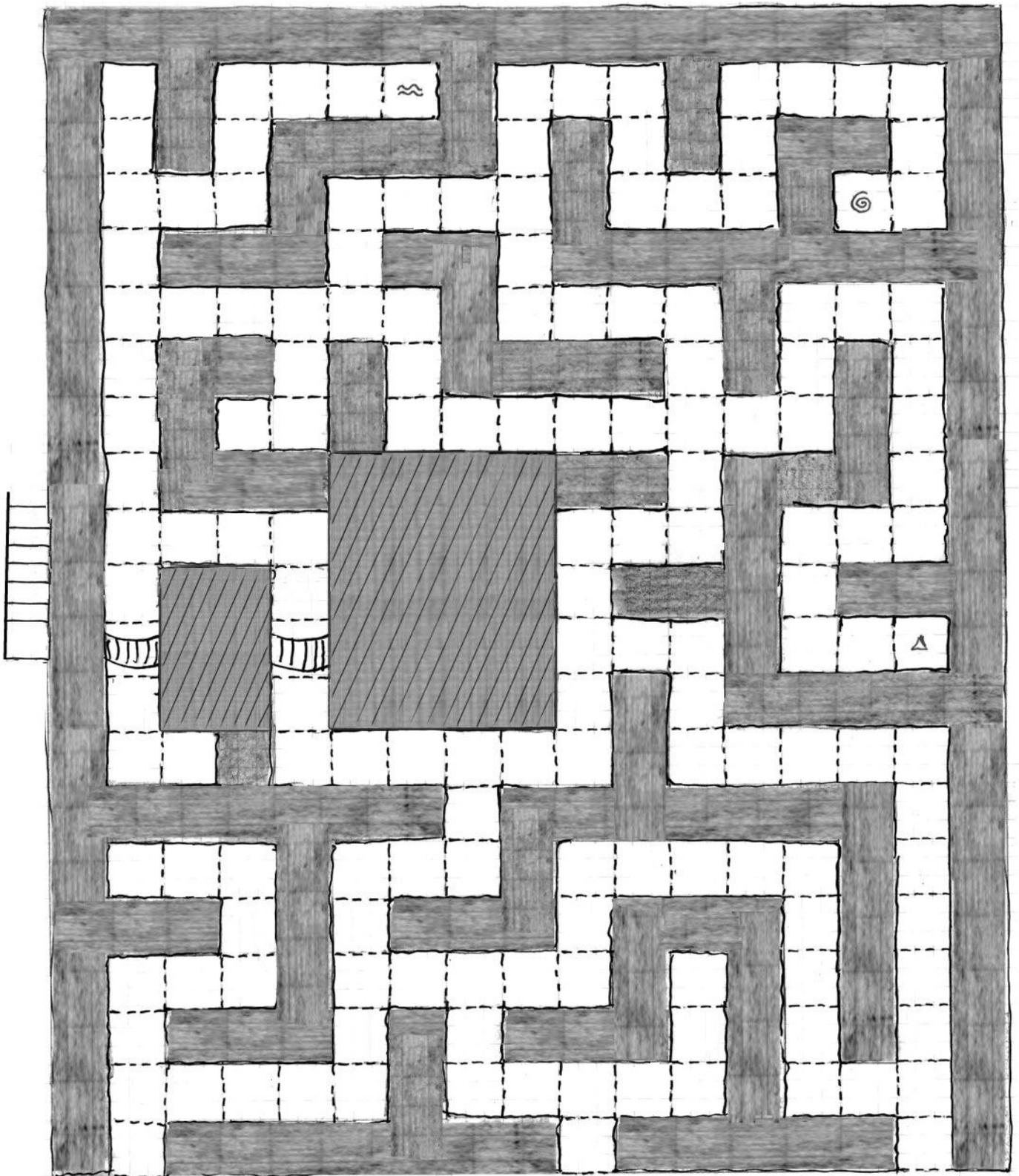


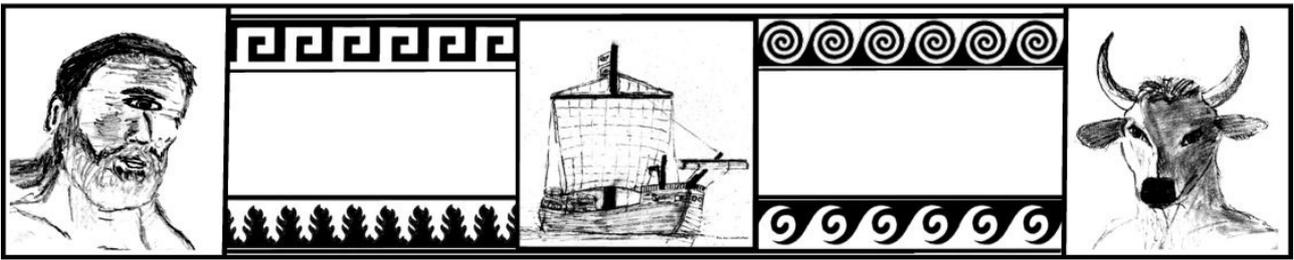
Die Domna Serenita





Der Plan des Labyrinths





Anhang B: Die Meisterpersonen

Auf den folgenden Seiten sind die Meisterpersonen beschrieben, mit denen die Helden immer wieder in Kontakt kommen. Die Blätter sind so gestaltet, dass man sie nach dem Heraustrennen bzw. Kopieren gefaltet vor sich hinstellen kann. Die Spieler können dann nur den Namen und eine Portraitskizze sehen, während die den Spielern abgewandte Seite alle wichtigen Hintergrundinformationen enthält. Dadurch fällt es hoffentlich den Spielern leichter, sich zu merken, mit wem sie es zu tun haben.

Bei drei Spielerhelden sind alle Kabinen besetzt, wobei Sie die Zuordnung noch machen müssen. Spielen mehr mit, muss man Meisterpersonen weglassen. Nepolemo von Breلاك und Cornaro de Sbasiti sind dafür vorgesehen, entsprechend haben sie keine tragenden Rollen. Bei allen anderen müsste man die Geschichte anpassen.

Die insgesamt 18 Matrosen sind eher unwichtig. Tagsüber gehen sie in zwei Schichten ihrer Arbeit nach, nachts oder wenn das Schiff vor Anker liegt sind 3 Bordwachen auf Deck. Herrscht allerdings schweres Wetter, so müssen eben auch Matrosen arbeiten, die gerade keine Schicht haben.

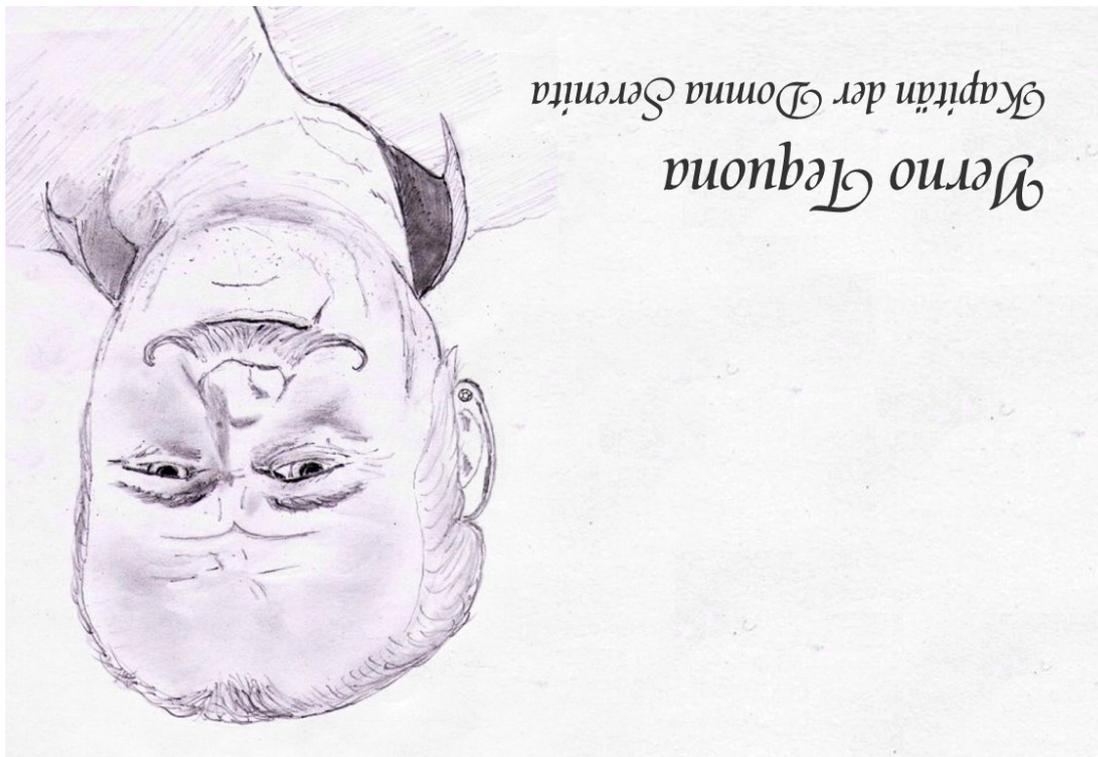
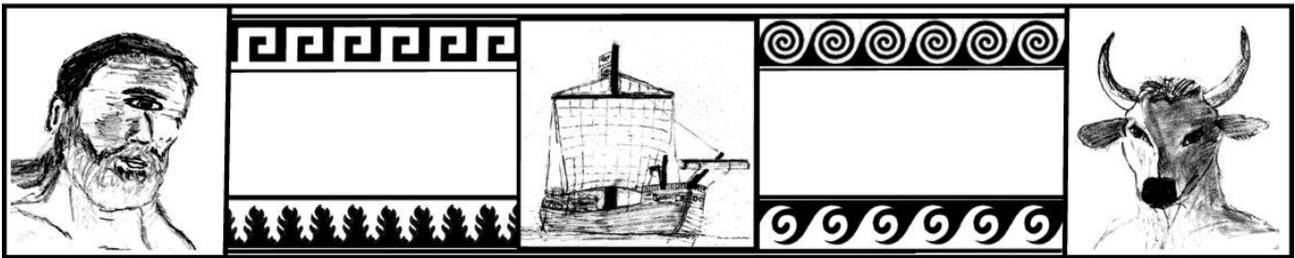
Hier die ein paar Namen der Seeleute, falls Sie welche benötigen: Vom Festland sind Ada, Caya, Ferdo, Kalman und Vascal. Von den Inseln kommen Belemanias, Okeandros, Seneb, Nautica und Zyraste.

Ein besonderer Bediensteter ist der Koch:
Barjed Esthener

Der eigentlich immer gut gelaunte Koch sorgt nicht nur für das Essen an Bord, er steht auch an der Theke und schenkt Getränke aus. Da er ein guter Zuhörer ist, weiß er bald recht viel über die Mitreisenden. Im Spiel kann er verwendet werden, um den Spielern Tipps zu geben,

Geheimnis: Eine Kleinigkeit, über die er aber lieber schweigt, ist die Tatsache, dass ihm am rechten Fuß die beiden kleinsten Zehen fehlen. Wenn man Barjed lange genug bearbeitet, gesteht er einen Arbeitsunfall zu Beginn seiner Lehre. Ein Fleischerbeil rutschte unglücklich ab und fiel genau auf den Fuß...





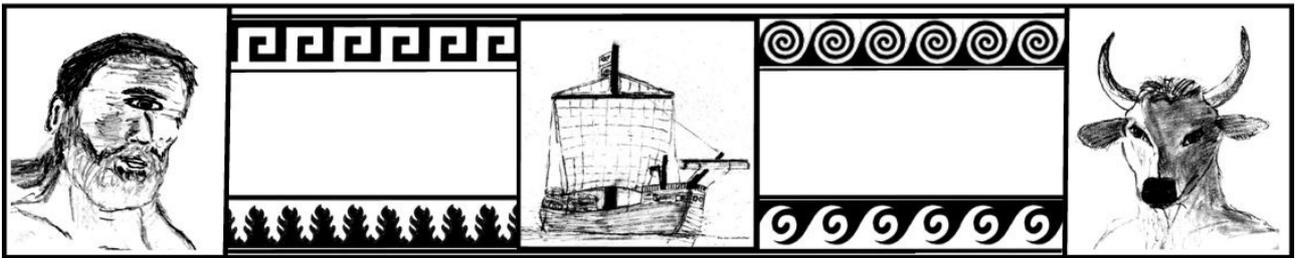
Kapitän Yerno Tequona

Der Kapitän kennt das Schiff sehr gut, denn vor dem Umbau hieß es noch „Stolz von Vhelwán“ und war das Frachtschiff, mit dem Yerno Tequona seinen Küstenhandel betrieb. Nun ist er jedoch der Partner von Peraikles dylli Sienna; sein Beitrag zu dem Projekt ist das Schiff, weswegen auch niemand anders an das Steuer darf (außer es geht nur geradeaus ...)

Auftreten: höflich-zurückhaltend, gegenüber der Mannschaft sehr bestimmt

Geheimnis: Die letzten Fahrten als freier Händler waren finanzielle Katastrophen und deshalb war Yerno Tequona sehr froh, als er seine Potte an Peraikles' Vater verkaufen konnte. Das Angebot, das Schiff auch weiterhin als Kapitän zu führen nahm er mit Freuden an. Er versteht nicht ganz, warum er weiterhin als Eigentümer auftreten soll, nimmt diese Lüge aber gerne in Kauf, vor allem, weil er wieder seine alte Mannschaft anstellen durfte.

Zitat: „Los Jungs, setzt mir das Sprietsegl! Ich will jeden Finger Tuch nutzen, den wir haben!“



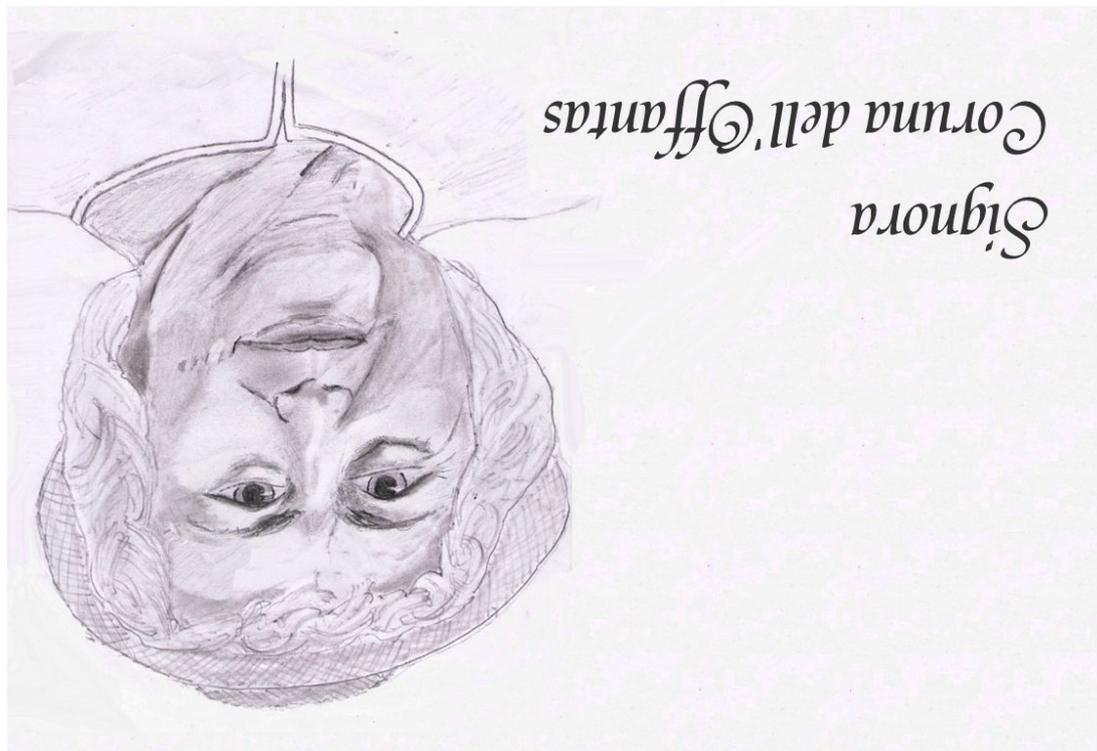
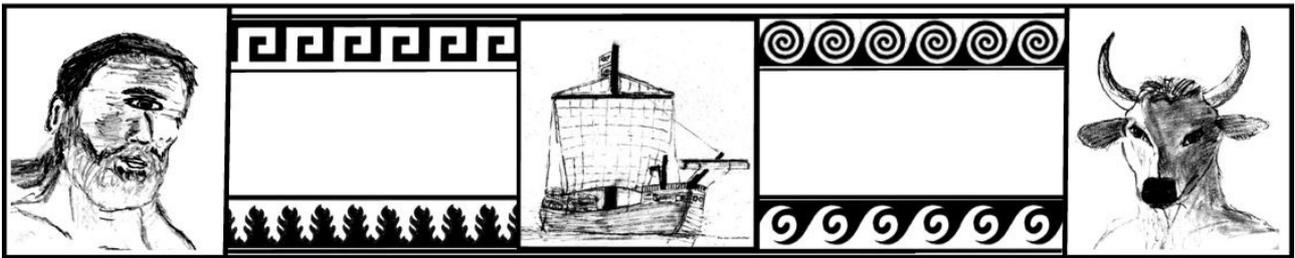
Reon, Kabinenjunge

Der 13jährige ist „Mädchen für alles“ und steht vor allem den Passagieren zur Verfügung, die keinen eigenen Diener haben.

Auftreten: freundlich, zuvorkommend, aufgeweckt

Geheimnis: Kureon Tequona ist der Sohn des Kapitäns und früheren Besitzers des Schiffs. Er hält den Verkauf des Schiffs für die Folge einer gemeinen Intrige, die ihn um sein Erbe gebracht hat. Er versucht daher die Reise zu sabotieren, in der Hoffnung, dass bei einem Scheitern der Fahrt die früheren (Besitz-)Verhältnisse wieder hergestellt werden können.

Zitat: „Einen Moment Signora, ich stehe Euch sofort zur Verfügung!“



Signora Coruna dell'Offantas

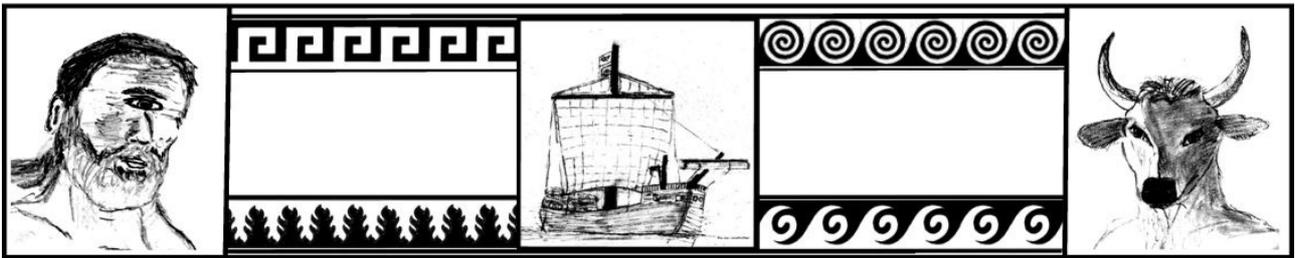
Die alte Dame aus Drôl ist die Besitzerin von Fufu, den sie abgöttisch liebt. Sie verkaufte nach dem Tod ihres Mannes die Tuchweberei und zwei der Villen. Da sie keine Erben hat, gibt sie das Geld für schöne Reisen aus.

Um den Damen ihres Boltankränzchens alles haargenau erzählen zu können, macht sie sich regelmäßig Notizen in ihr Tagebuch.

Auftreten: Die nette Oma von nebenan (die, die immer ein Schokoladebonbon dabei hatte)

Geheimnis: keines!

Zitat: „Ach schaut doch mal, ist das nicht putzig?“



Fufu (Hund von Coruna dell'Offantas)

Fufu war ein Geschenk von Corunas Gatten kurz vor dessen Tod vor zwei Sommern.

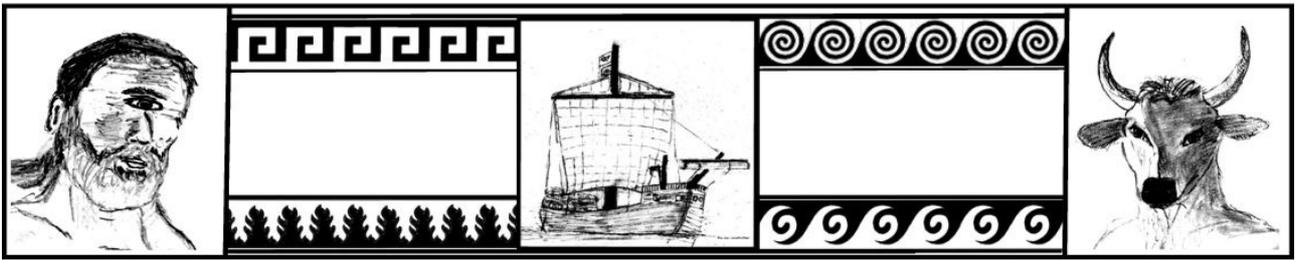
Er wird frisiert, gebadet, parfümiert, mit Schleifchen verziert und mit Leckereien gemästet.

Auftreten: Verhält sich Frauchen gegenüber brav und geduldig; bei anderen reserviert bis unverschämt (s.u.)

Geheimnis: Fufu hat ein Gespür für den SO-Wert – je höher er ist, desto anständiger benimmt er sich gegenüber diesem Menschen. (Möglichkeit ein paar Mitreisende zu enttarnen!)

Fufu ist ein unerwartet mutiger Kämpfer! Vor allem, wenn er sein Frauchen bedroht sieht, legt er sich auch mit Ratten und sogar noch größeren Tieren an.

Zitat: „GrrrRrrr!“



Odenia Tyrakis, Alchimistin

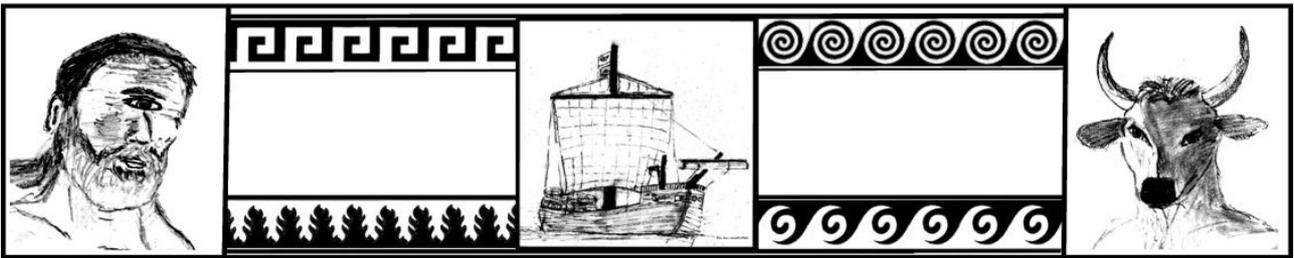
Der Gatte der schweigsamen Dame (ebenfalls Alchimist) starb vor sieben Monden bei einer Explosion im Labor.

Die Reise unternimmt sie im Gedenken an ihre Hochzeitsreise nach Pailos vor über 40 Jahren.

Auftreten: still, in sich gekehrt, gedankenverloren

Geheimnis: Odenia führt die Urne mit der Asche ihres Mannes mit sich, da sie sich bei jener Hochzeitsreise versprochen hatten, ihre letzte Ruhestätte werde in Palakar sein, mit Blick auf den herrlichen Wasserfall. Sie weiß, dass Palakar eine Station sein wird und plant dort die Urne beizusetzen und ihrem eigenen Leben gleich auch ein Ende zu setzen.

Zitat: „Verzeiht, was habt ihr gesagt?“



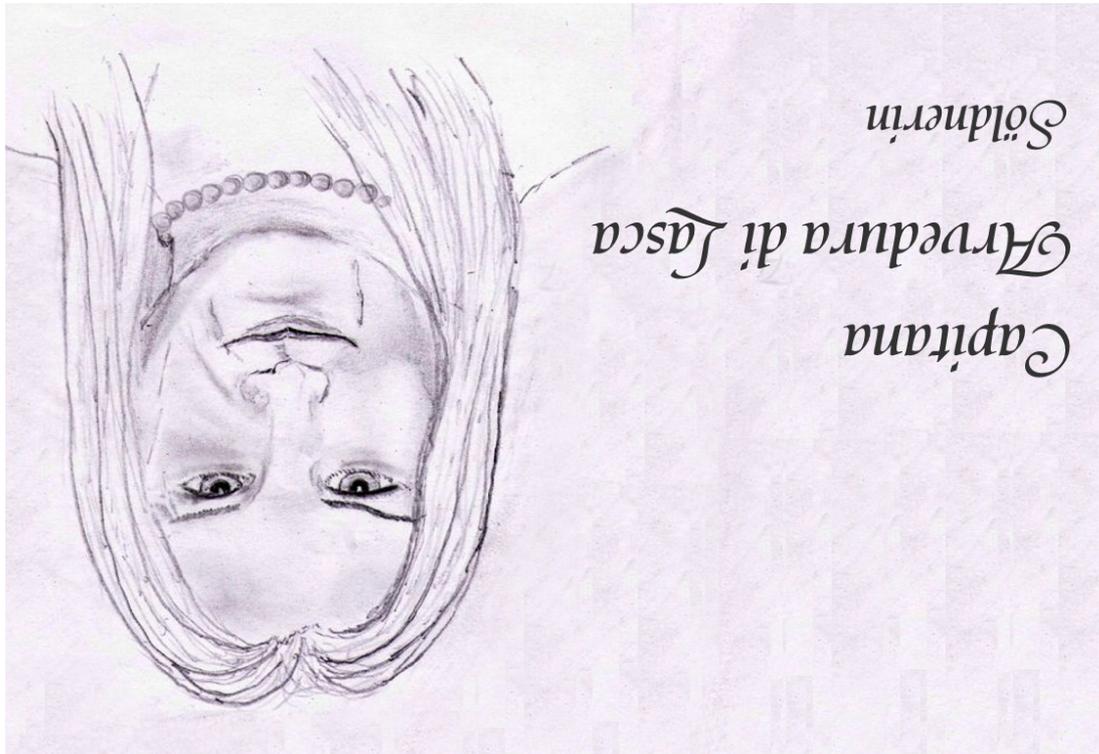
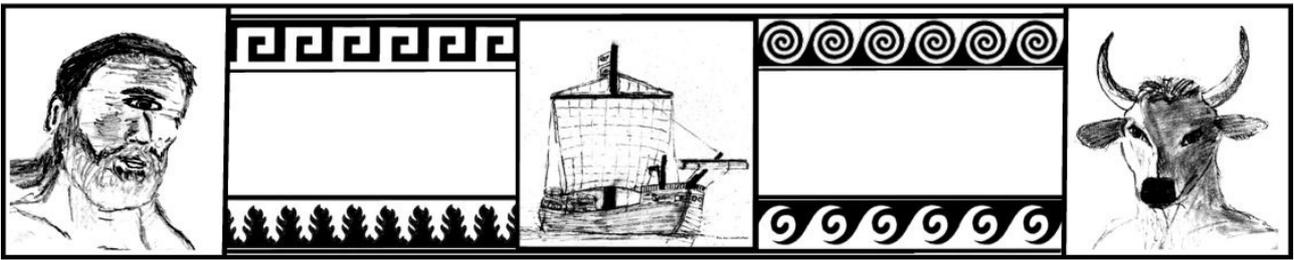
Signora Yasinthe von Westenende

Die kühle Adlige gefällt sich in der Rolle der geheimnisvollen Schönheit und reagiert auf allzu neugierige Fragen mit einem überlegenen Lächeln.

Auftreten: von herablassend (Diener) über reserviert (Bürgerliche) bis höflich (Adlige)

Geheimnis: Die aus Almada stammende Dame heißt eigentlich Modesta Forka und ist eine professionelle und erfolgreiche Hochstaplerin. Vor kurzem erst hat sie beschlossen, mal wieder Name und Arbeitsgebiet zu wechseln. Die Fahrt auf der Domna Serenita dient ihr zur Eingewöhnung in die neue Rolle. Sie hegt eine offene Abneigung gegen Fufu (der sie intuitiv durchschaut).

Zitat: „Nun, vielleicht können wir dieses interessante Gespräch später fortsetzen?“



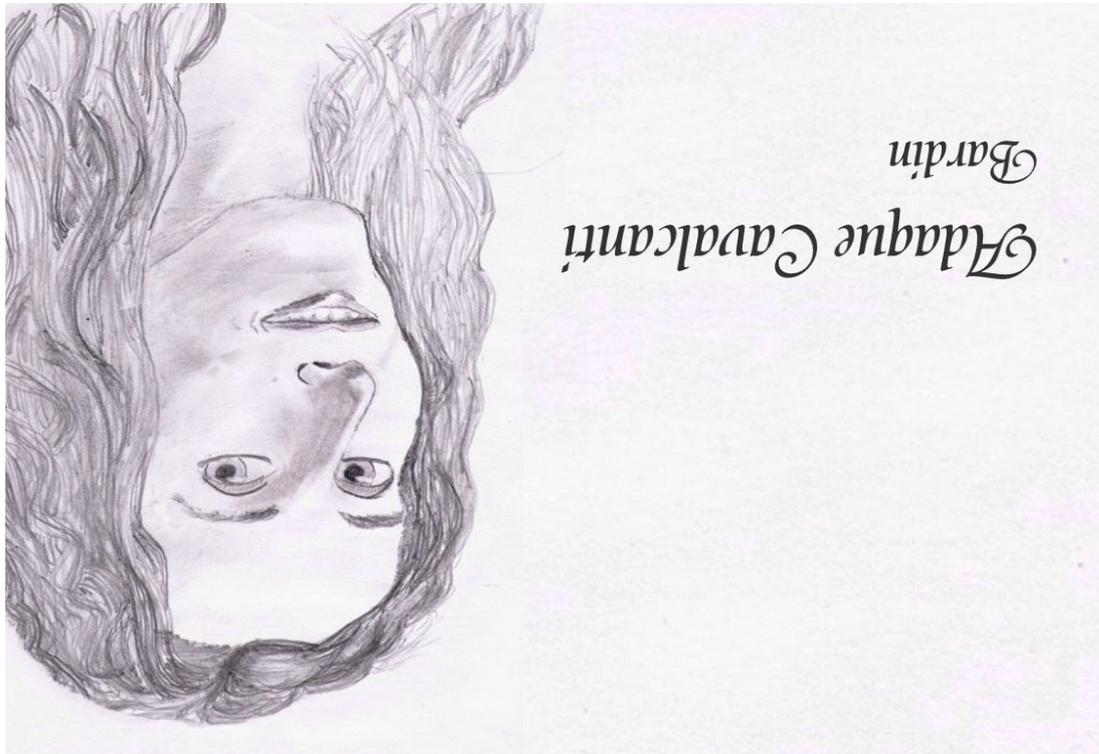
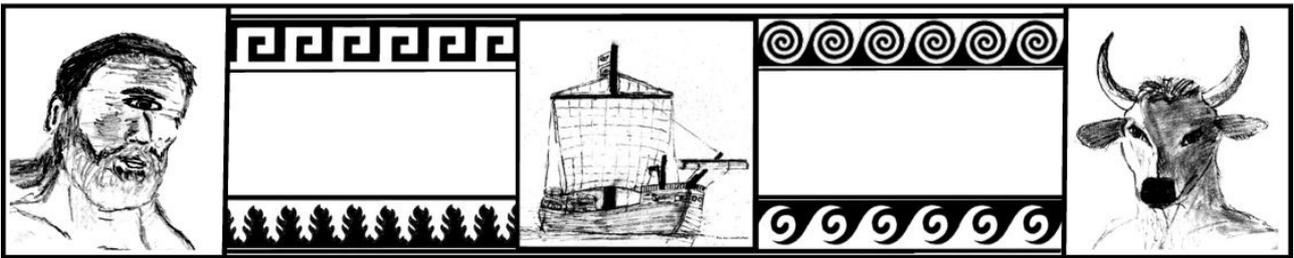
Capitana Arvedura di Lasca, Söldnerin

Nach einigen erfolgreichen Unternehmungen wider die Schwarzen Lande gönnt sich die mit einigen Narben verzierte Kämpferin eine Pause – und von einer Schiffsfahrt „auf die Zyklopen“ hat die gebürtige Neethanerin schon als Kind geträumt.

Auftreten: fröhlich-laut, direkt und manchmal derb, dann wieder in Gedanken versunken

Geheimnis: Beim letzten Einsatz wurde ihre Truppe gefangen genommen. In der Nacht vor der geplanten Hinrichtung schwor sie sich, ihren Kindheitstraum wahr zu machen, falls sie doch noch einmal heraus käme. Wegen der schrecklichen Dinge, die sie gesehen hat, schläft sie oft schlecht und hat Alpträume.

Zitat: „Ach, seid doch mal lockerer – man lebt nur einmal!“



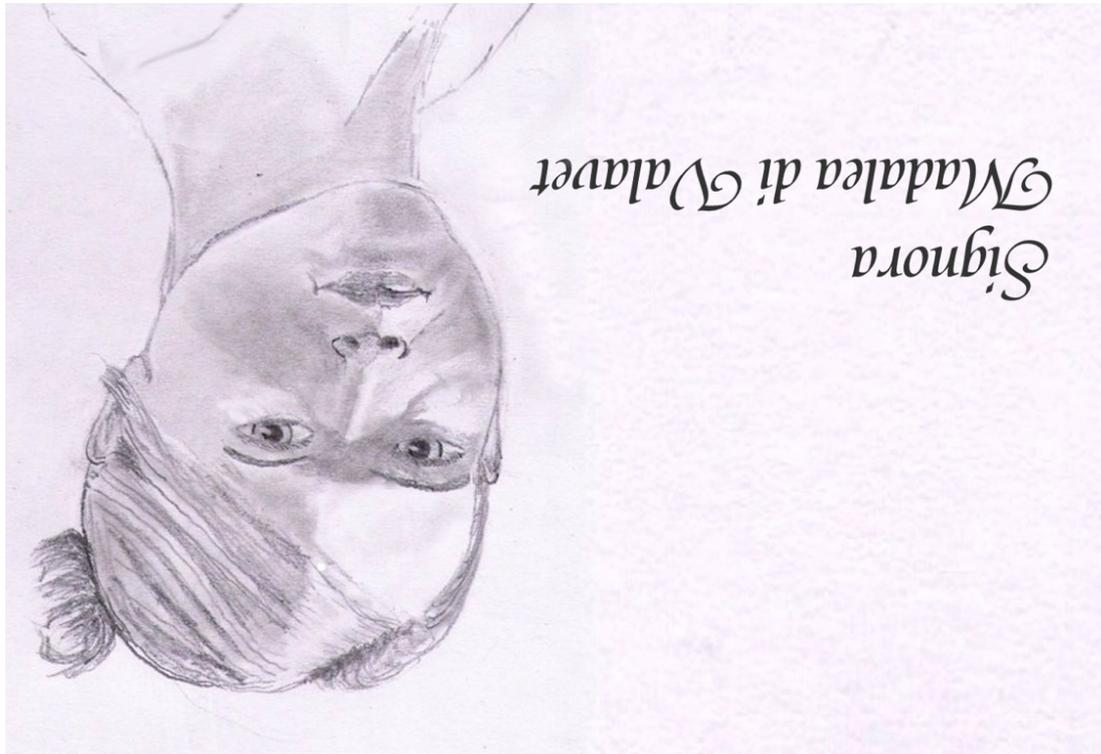
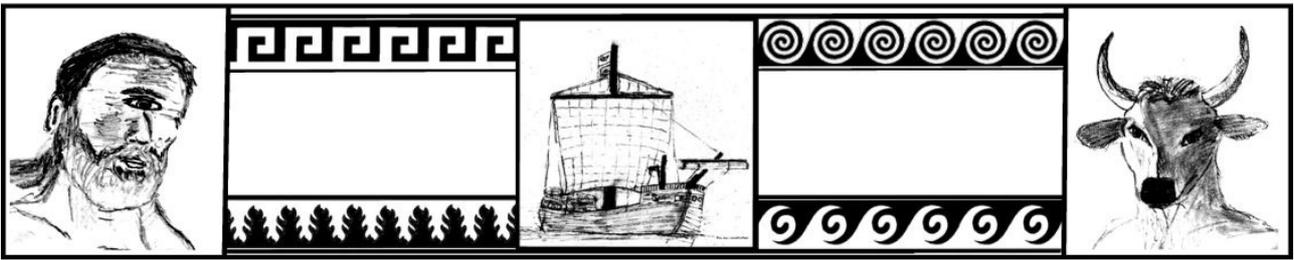
Adaqe Cavalcanti, Bardin

Adaqe wurde für die Fahrt als (musikalische) Unterhalterin engagiert. Sie spielt die Laute, singt recht hübsch und kann auch spontan ein paar Zeilen dichten.

Auftreten: höflich, interessiert, professionell

Geheimnis: Sie hofft, auf der Fahrt endlich einen Mäzen zu finden oder wenigstens ein paar Leute kennen zu lernen, die sie einem solchen vorstellen könnten.

Zitat: „Nein, nein, gar kein Problem, ich spiele gerne weiter. Was würdet Ihr denn gerne hören?“



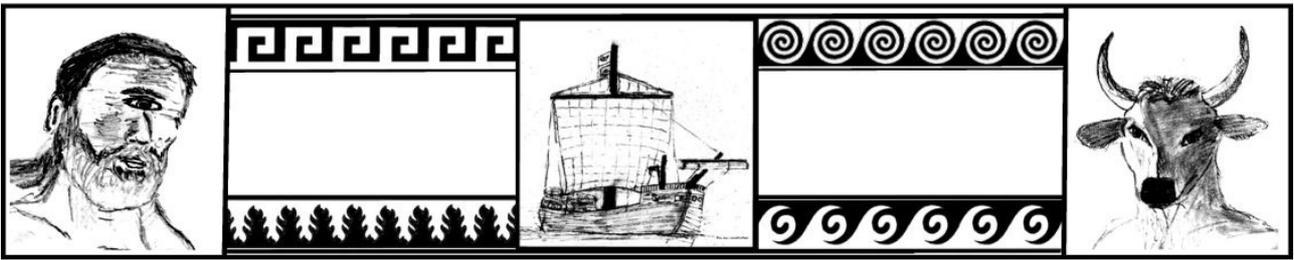
Signora Madalea di Valavet

Familie di Valevet hat eine Doppelkabine reserviert, doch Madalea muss alleine reisen, da ihr (deutlich älterer) Mann unerwartet wegen dringender Staatsgeschäfte zurück nach Vinsalt musste. Sie hofft, dass er sie wenigstens in Teremon abholen kann. Die sympathische junge Frau notiert daher immer wieder, was sie ihm von der Reise berichten möchte.

Auftreten: immer etwas traurig, aber freundlich und dankbar für Gesellschaft, interessiert am Gegenüber

Geheimnisse: Natürlich ist alles erstunken und erlogen – Madalea ya Cavesta ist Nanduriatin und schreibt für den „Bosparan–Herold“.

Zitat: „Und wie ging es Euch damit? Das muss doch eine schlimme Erfahrung gewesen sein!“



Kazan ibn Melek, Händler

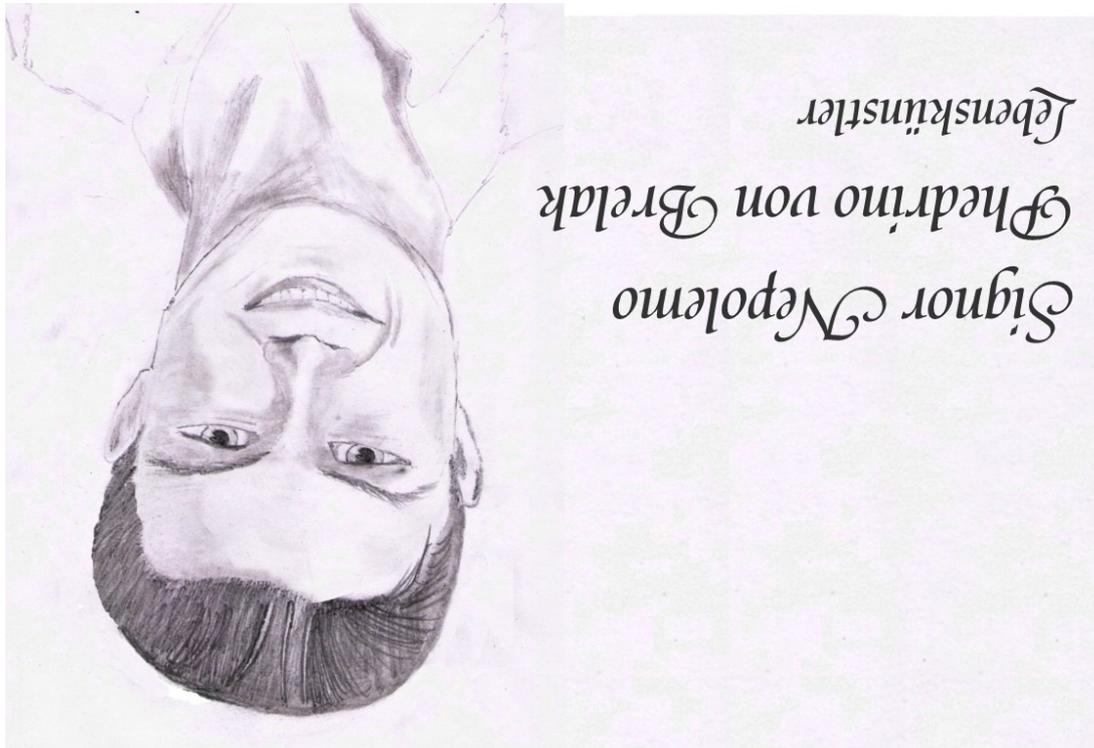
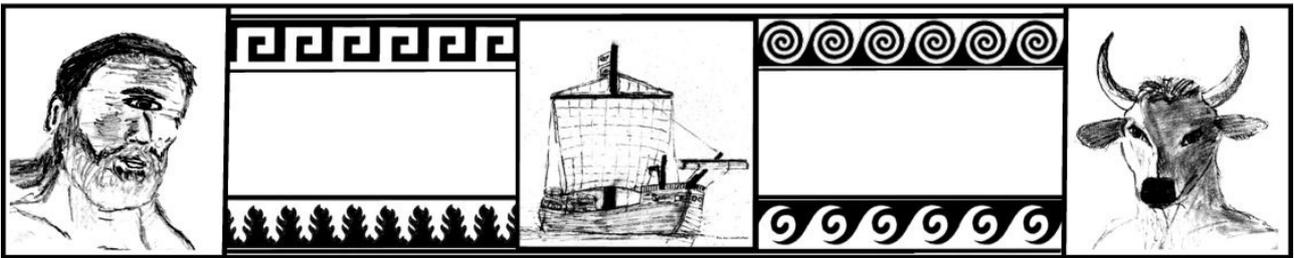
Der junge Tulamide soll für seinen Vater die Zyklopeninseln erkunden und die Absatzchancen für ihre Waren (tulamidische Waren wie Teppiche oder Tee) ermitteln.

Da er Horathi nur mit starkem Akzent beherrscht, übt er gerne mit den anderen Reisenden und notiert sich immer interessante Details der Reise.

Auftreten: interessiert, tulamidisch-höflich, gelegentlich etwas überschwänglich

Geheimnis: Kazan ist eigentlich Phexgeweihter und soll die nächsten Jahre im Tempel von Athyros verbringen. Die Fahrt ist für ihn eine Gelegenheit, Land, Leute und Mentalität zu erleben. Das mit dem Akzent übertreibt er gelegentlich ein wenig.

Zitat: „Verrzaiht meinne Un-wissen-hait, doch wenn ich dürffte fragen ..?“



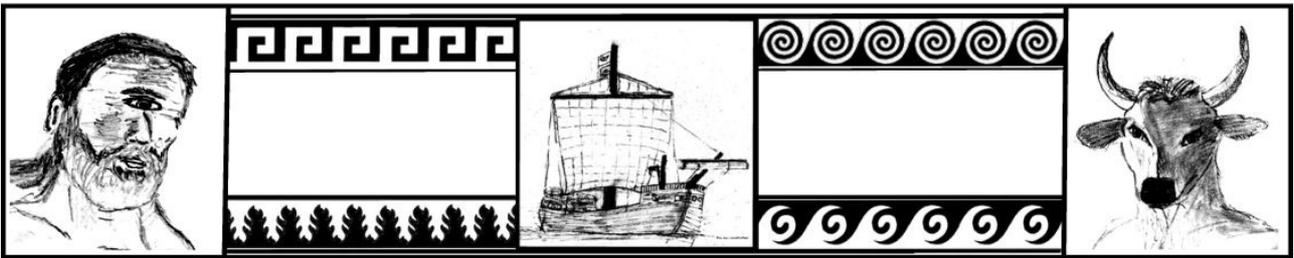
Signor Nepolemo Phedrino von Brellak

Der typische adlige Nichtsnutz und Maulheld. Der selbsternannte Frauenheld versucht jedes weibliche Wesen mit seinem Charme zu umgarnen.

Auftreten: überaus wortgewandt und galant und sehr von sich selbst eingenommen

Geheimnis: Auch wenn man an einen Hochstapler glauben mag, Nepolemo gehört zur weit verzweigten Familie der ai Oikaldiki und führt den Titel eines Domicello von Brellak, der ihm von Viviana ai Oikaldiki verliehen wurde. Auch wenn er über die Umstände seiner Ernennung schweigt – die Vermutung liegt nahe, dass mit dem Titel genau dieses Schweigen erkaufte wurde...

Zitat: „Einer so reizenden Dame kann man doch einfach nichts abschlagen ..“



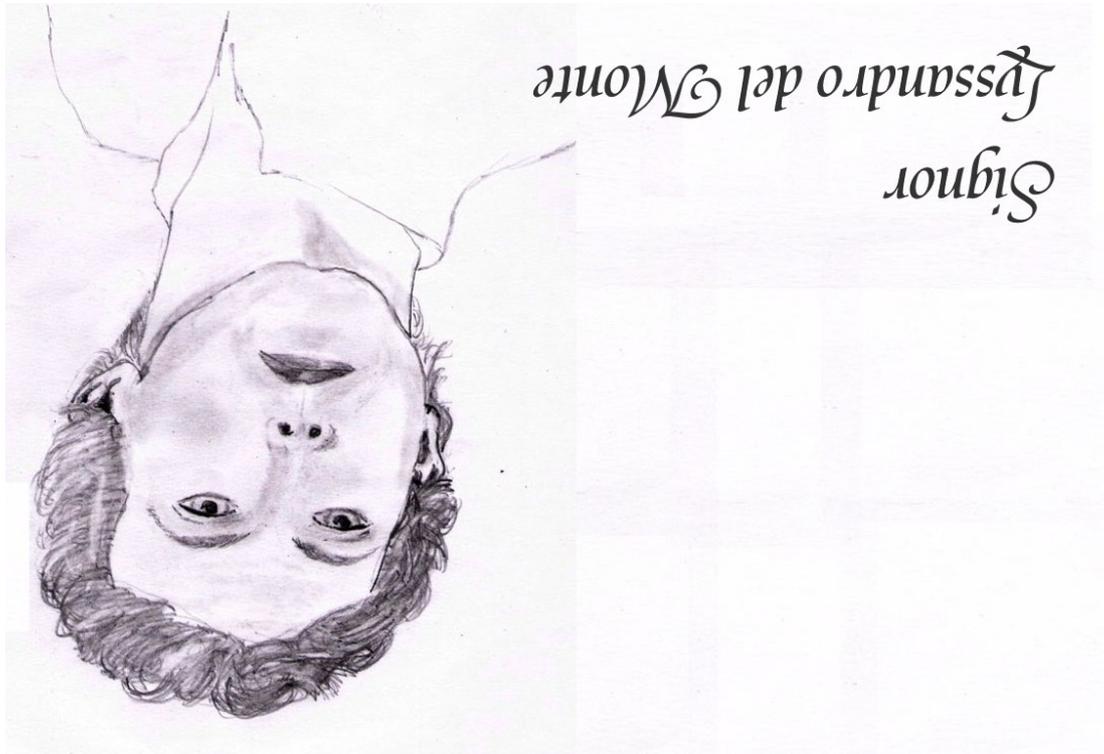
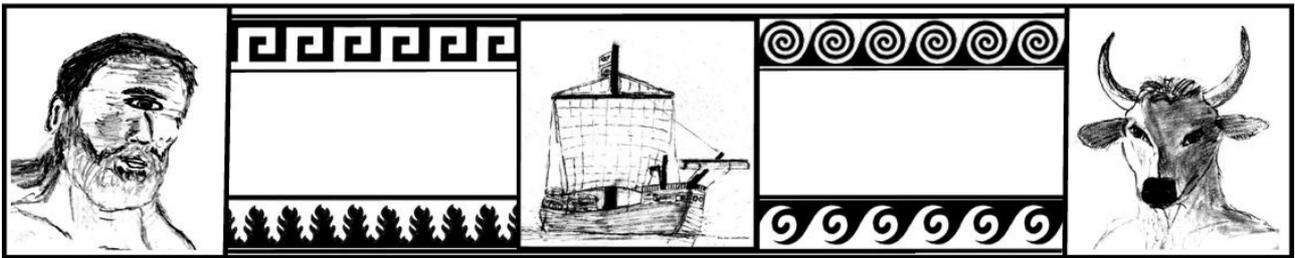
Cornaro de Sbasiti

Der gebürtige Almadaner wurde gerade in Vinsalt für seinen jüngsten Bühnenerfolg bejubelt. Seine Mäzenin schenkte ihm die Reise, damit er hier auch einmal auf andere Gedanken kommt.

Auftreten: oft geistig abwesend, führt Selbstgespräche, wenn er sich unbeobachtet fühlt.

Geheimnis: Trotz des kommerziellen Erfolgs befindet sich Cornaro in einer Schaffenskrise. Nach seinem kometenhaften Aufstieg empfindet er selbst seine letzten Werke als hohle Aufgüsse der alten Erfolge. Auf der Reise sucht er nach Inspirationen, weswegen er ein Notizbüchlein mit sich herum trägt, in das er Reime und ähnliches notiert. Außerdem hofft er unterwegs vielleicht eine Muse zu finden...

Zitat: „Die Dichtkunst ist Hesindes größtes Geschenk an die Menschen, meint Ihr nicht auch?“



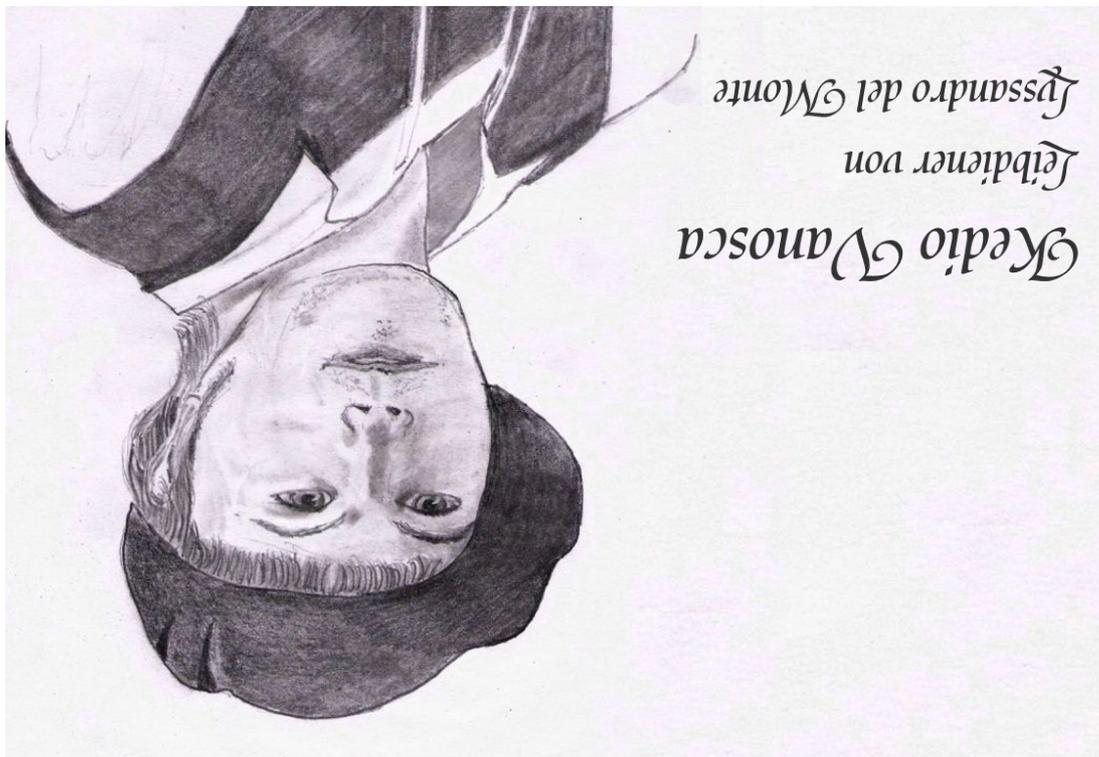
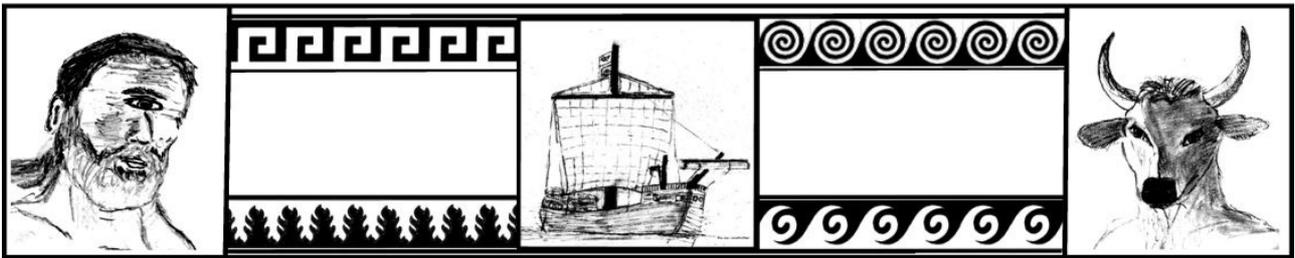
Signor Lyssandro del Monte

Die Familien del Monte und ya Farafara haben ihren Kindern die Reise spendiert in der Hoffnung, dass die beiden hinterher einer Heirat zustimmen.

Auftreten: ein arrogantes Ekel der Sonderklasse

Geheimnis: In Wahrheit handelt es sich um Kedio Vanosca, Lyssandros Leibdiener. Da sein Herr keine Lust auf die Heirat hat, haben die beiden die Rolle getauscht. Der falsche Lyssandro ließ sich nur zögernd zu der Posse überreden, nutzt dann aber die Gelegenheit, seinem Herrn einen (Zerr-)Spiegel vorzuhalten. Da ihm „Simiena“ (vor allem in der Rolle seiner zukünftigen Herrin) recht unsympathisch ist, versucht er ehrlich, sie abzuschrecken.

Zitat: „Kedio! Komm mal her, du fauler Nichtsnutz! Habe ich dir nicht gesagt ...“



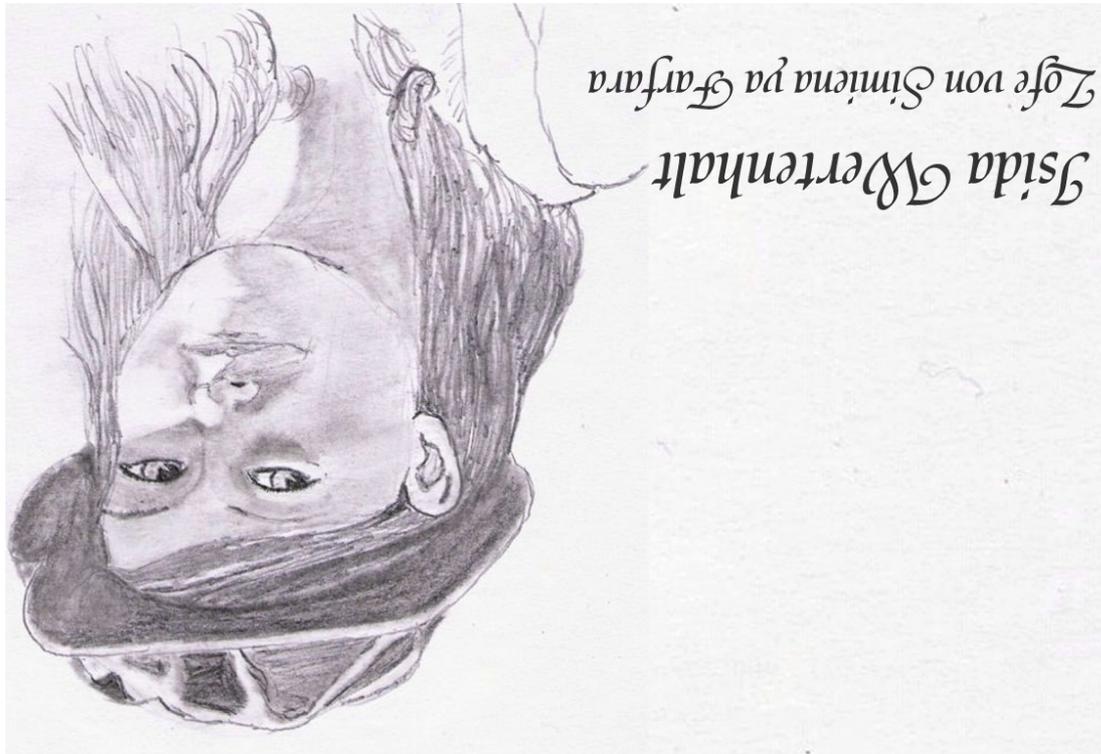
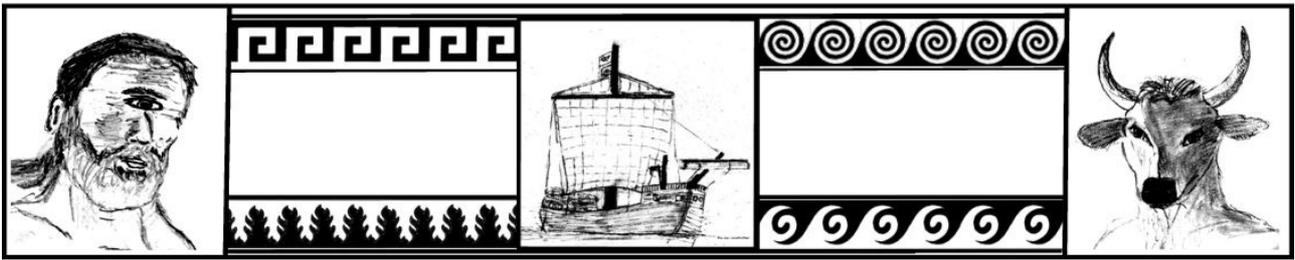
Kedio Vanosca, Leibdiener von Lyssandro del Monte

Kedio reist zusammen mit seinem Herrn, der auf der Fahrt Simiena ya Farfara kennen lernen soll.

Auftreten: eifrig, fröhlich, redselig

Geheimnis: Kedio ist in Wahrheit Lyssandro del Monte und hat einfach noch keine Lust zu heiraten. Da er ein leidenschaftlicher Laienschauspieler ist, überredete er – ganz in der Art einer Vinsalter Posse – den echten Kedio zum Rollentausch. So will er Simiena in Ruhe studieren und sich langsam an den Gedanken an eine Heirat gewöhnen. Zum Problem wird allerdings, dass er die Zofe viel interessanter findet und sie offensichtlich nichts gegen seine Annäherungsversuche hat.

Zitat: „, Dann wollen wir zur Tat schreiten – natürlich nur, falls mein Herr das auch so sieht.“



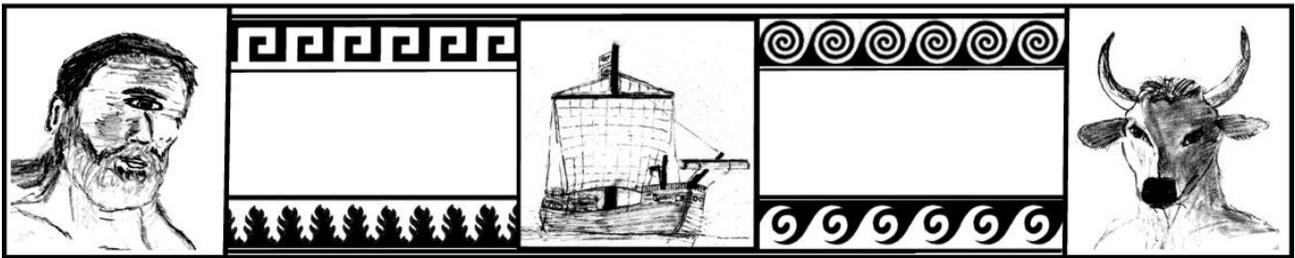
Isida Wertenhalt, Zofe von Simienu ya Farfara

Isida reist mit Simienu ya Farfara, die auf der Fahrt ihren Zukünftigen kennen lernen soll.

Auftreten: Freundlich, bodenständig, mit trockenem Humor

Geheimnis: Isida ist eigentlich die adlige Simienu. Frühzeitig durchschaute sie Lyssandros Plan, mit seinem Diener zu tauschen und beschloss spontan, es ihm mit gleicher Münze heimzuzahlen. Sie geht als Zofe schnell auf die Annäherungsversuche des vermeintlichen Dieners ein und amüsiert sich prächtig, vor allem über seine Gewissensbisse gegen Ende der Fahrt.

Zitat: „Komm, mach schnell, sonst kriegen unsere Herrschaften noch was mit!“



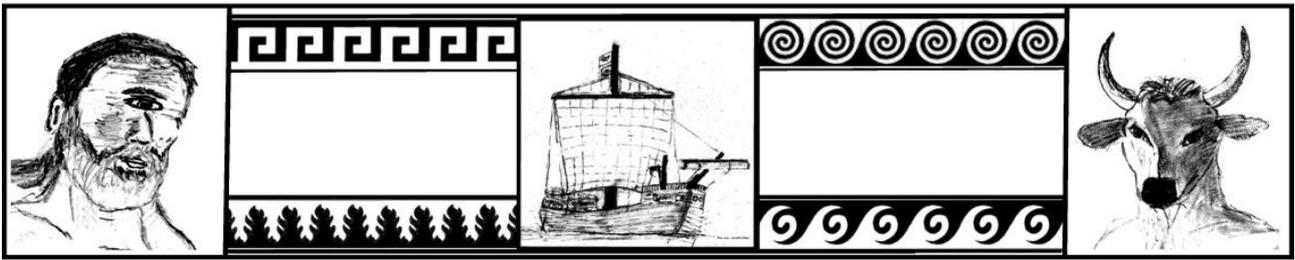
Signora Simiena ya Farfara

Simienas Eltern haben ihr diese Reise geschenkt, damit sie hier zum ersten Mal ihren zukünftigen Ehemann trifft und sich die beiden so in Ruhe kennen lernen können.

Auftreten: launisch, verzogen, schnippisch

Geheimnis: Vor dem Tausch mit ihrer Herrin war Isida recht zufrieden mit ihrem Leben als Zofe. Sie findet die ganze Scharade höchst albern und unangebracht. Als Strafe behandelt sie den falschen Kedio besonders barsch und lässt ihn die Dienerrolle spüren – worüber der echte Kedio (der falsche Lyssandro) entsetzt ist.

Zitat: „He du da! Geh mal zum Kapitän und sag ihm, er soll so drehen, dass der Wind unser Spiel hier nicht stört.“



Avessandra (A'Mura dyll Ykladis), Reiseleiterin

Die Absolventin der Universität Methumis macht auf Nachfrage keinen Hehl daraus, dass sie die Stelle hauptsächlich wegen der guten Bezahlung angenommen hat. Die aus dem Adel stammende Zyklopäerin, die an der Nandusschule die Fachrichtungen Historie und Sprachenkunde belegt hat, benötigt das Geld, weil sie ihren theoretischen Studien zu den Archäern gerne auch praktische Forschungen folgen lassen möchte – am liebsten würde sie das untergegangene Sharitnar wiederentdecken. Gegen einen Sponsor hätte sie natürlich auch nichts einzuwenden.

Auftreten: stets höflich, professionell, heimatverbunden, nimmt durchaus auch Hilfe an; Annäherungsversuche oder Einladungen zu Trinkgelagen lehnt sie dankend ab.

Geheimnis: keines, außer dass sie eigentlich gar nicht so steif und verknöchert ist, wie sie in ihrer Rolle tut.

Zitat: „Wenn Ihr mir bitte hier herüber folgen würdet ...“