

Einführungsabenteuer

Die folgenden Abenteueranregungen geben einen allgemeinen Überblick, worum es bei den Aufgaben der Spielercharaktere im Einzelnen alles gehen kann.

Sie sind ausnahmslos ausbaufähig. Zusätzliche Szenen lassen sich meist problemlos einfügen. Besonders schön ist es immer, wenn auf die spezielle Gruppenzusammensetzung eingegangen werden kann, indem jeder eine Situation findet, in welcher er ein wenig zu glänzen vermag.

Besondere Spielatmosphäre erreicht man mit passender Hintergrundmusik. Am besten eignen sich meist Szenen aus Filmmusiken, teilweise auch Klassik.

Rettet die Venurier!

Dieses kleine Abenteuer eignet sich als allererster Einstieg in die Welt der Asen. Es ist kurz und übersichtlich und stellt an Spielleiter wie Mitspieler keine großen Anforderungen, ist also auch bestens für Rollenspielfanfänger geeignet.

Zudem spielt es unmittelbar vor der Gründung der WPN-Agentur, also zeitlich vor allen anderen Abenteuern. Die Charaktere können sich kennenlernen, während ihre Spieler das Regelsystem ausprobieren.

Am Anfang ist das Chaos

Einige Tage nach der Landung auf Caniron. Die Skorps und Fangschrecken beginnen sich aufgrund ausgewogener Kräfte angeschlagen aus dem Sonnensystem zurückzuziehen. Auf dem Planeten Venuria ist das ökologische Gleichgewicht aus den Fugen geraten. Insbesondere Vulkanausbrüche sorgen für eine rasche Klimaveränderung.

Der Venurier Scherla Veixar (nähere Beschreibung siehe Kapitel „Wer ist wer in Asgard“) hat die Koordination der Evakuierung des untergehenden Planeten übernommen. In seinem Büro in der WALHALLA empfängt er am laufenden Band freiwillige Helfer und erteilt ihnen Aufträge. Die Spielercharaktere gehören zu dieser Helferkolonie.

Bei der Besprechung erklärt Scherla ihnen, worum es in ihrem Fall geht: Von den noch immer hart umkämpften oder inzwischen völlig vernichteten Metropolen abgelegen gibt es noch einige kleinere Siedlungen mit Überlebenden. Die Charaktere bekommen die Koordinaten eines größeren Dorfes, von dem noch vor Minuten Notsignale aufgefangen wurden. Ferner legt Scherla ihnen eine grobe Karte vor.

Worauf nach seiner Vorstellung unbedingt geachtet werden muss, ist ein möglichst verstecktes Vorgehen. Jede unnötige Kampfhandlung gefährdet nicht nur die Evakuierung. Auf keinen Fall darf den Feinden der Fluchtort der Flotte bekannt werden! Ein indirekter Flug - auch auf dem Rückweg - ist also unerlässlich.

Anflug

Die Charaktere bekommen einen kleinen Frachter, der 80 Flüchtlinge aufnehmen kann, und mit einer Ionenkanone ausgestattet wurde. Zudem steht als Begleitschiff und Bedeckung ein einsitziger Hüpfier zur Verfügung. Ein direkter Flug würde bei den gegenwärtigen Planetenpositionen mindestens fünf Stunden dauern. Folgen die Retter dem Rate Scherlas, sollten sie etwas mehr Zeit einplanen. Falls sie jedoch Venuria direkt anfliegen

wollen, um wirklich rechtzeitig anzukommen, sollte man ihnen - und der Insel Asgard - dies noch nicht zum Verhängnis werden lassen. Ein heimlicher Flug wird erst auf dem Rückweg wirklich notwendig.

Um unbemerkt zum Zielort zu gelangen, müssen die Piloten kurz vor dem Planeten einem Patrollienboot der Skorps ausweichen, um nicht entdeckt zu werden. Mit gelungenen Flugzeugführungsproben können die Schiffe rechtzeitig in die bereits recht dichte und dicke Wolkendecke des Planeten abtauchen. Klappt dies nicht, müssen sich die Fluchthelfer bereits jetzt eine Auseinandersetzung liefern.

Patrollienboot

Geschwindigkeit: 1500 km/h; im All 20 Mio. km/h
Rumpf: 180
Schilde: 20
Größe: 10 x 4 x 3 m
Bewaffnung: Laserschütz

Die große Besonderheit der Skorpschiffe ist ihr Energieschild, für den es in der Technologie der Flotte noch kein Gegenstück gibt. Sie absorbieren bei jedem Strahlentreffer die angegebene Menge Schadenspunkte. Gegen Kollisionsschaden - also auch durch Projektile - helfen die Schilde nicht. Die Antigravitation und die damit verbundene Flug- und Schildtechnik sind bei den Skorps nicht bekannt.

Vor Ort

Die Siedlung ist auf einem Hügel von einem geteilten Lavaström eingeeilt. Am Rande befindliche Häuser stehen bereits in Brand oder sind gar in sich zusammengestürzt. Nur noch etwa zehn Gebäude stehen einigermaßen unversehrt um den kleinen Dorfplatz, der weitgehend von einem umgestürzten Baum eingenommen wird. Auch der Wald, welcher außerhalb der beiden Lavaflüsse lag, steht weitflächig in Flammen.

Zum Ort hin führen je eine Straße von Süden und Nordosten her, die aus der Luft noch begehbar erscheinen. Die letztere endet allerdings vor einer eingestürzten Brücke, die über einen inzwischen halb ausgetrockneten Flusslauf zum Dorfhügel führte. Und auch die andere Straße ist von der Lava unterbrochen.

Etwa im Osten laufen die Lavaströme und das Gewässer zusammen. Das Wasser ist jedoch zu wenig, um die Glut wesentlich abzukühlen. In einer hoch aufragenden Wolke verdampft es.

Der Spielleiter kann die Evakuierungsstrategie ganz den Spielerfiguren überlassen, soweit sie ihm einleuchtend erscheint. Wenn es zu langweilig wird, kann man die Rettungsaktionen zum Beispiel durch plötzliche starke Winde oder verschüttete Überlebende würzen.

Kinder auf Abwegen

Von den Einheimischen erfahren die Helden, dass zwei „junge Sprösslinge“ sich den Fluss hinaufgeflüchtet haben. Sie werden vermutlich nicht allzu weit gegangen sein, da sie hier am Ort lebten.

Wenn die Spielercharaktere dem Flusslauf folgen, sollten sie auf eine ein wenig abseits liegende Höhle stoßen, in der die beiden Kinder Unterschlupf gefunden haben.

Auch diesen kleinen Exkurs kann man durch die Waldbrände, umstürzende Bäume, eine kleine Lawine und andere durch die

Zerstörungen hervorgerufene Erscheinungen einer umkippenden Natur anreichern.

Zudem begegnen die Helden unterwegs zwei bewaffneten Fangschrecken. Jene schießen sofort, wenn sie die Rettungsmannschaft bemerken - noch ist schließlich Krieg, und die Spezies haben bislang keine Verständigung miteinander versucht.

Fangschrecke

Geschwindigkeit: 20 m/s; zu Fuß 12 m/s
Gesundheit: 110
Bewaffnung: Lasergewehr (PR+5W10)

Rückflug

Bevor der Frachter den Einzugsbereich des Planeten wieder verlassen kann, stößt er auf eine Handvoll kleiner Jagdschiffe der Skorps, die möglicherweise durch das Patrollienboot alarmiert wurden. Sie geben auf, wenn etwa die Hälfte von ihnen zerstört wurde.

Jäger

Geschwindigkeit: 2500 km/h; im All 40 Mio. km/h
Rumpf: 100
Schilde: 10
Größe: 5 x 2 x 2 m
Bewaffnung: Laserschütz

Ausklang

Zurück in Asgard, wird Scherla Veixar der erfolgreichen Mannschaft von seinen Plänen betreffend einer Detektei erzählen und ihnen die Mitarbeit anbieten. Damit ist der Bogen zu Folgeabenteuern geschlossen.

Zu Apollons Ehren

Grundidee

Wer eine Gruppe von Spielern an Projekt Caniron heranführen möchte, die von der Welt noch keine Ahnung haben, kann auch den Spieß umdrehen und sie in die Rollen irdischer Menschen der Geschichte schlüpfen lassen. Aber auch für erfahrene Asgard-Kenner mag die andere Seite einmal reizvoll zu spielen sein.

Im folgenden Abenteuer bekommen die Spieler Gelegenheit, Athleten und Zuschauer des zweitgrößten regelmäßigen kulturellen Sportereignisses der gesamten hellenischen Welt darzustellen. Während der Festtage geschehen ein paar ungewöhnliche Ereignisse, die sie die Spur der Asen entdecken lassen. Wie nahe sie aber an das Geheimnis herankommen, hängt letztlich auch von den Charakteren und deren Darstellung ab. Schlussendlich bleibt ja fraglich, inwiefern Menschen jener Zeit überhaupt hätten begreifen können, worauf sie gestoßen sind.

Historischer Hintergrund

In Hellas gibt es seit langem sogenannte Agone - Versammlungen, bei denen man ursprünglich innerhalb der Stämme über gemeinsame Dinge beriet. Schon immer begleiteten auch Wettkämpfe solche Zusammentreffen. In jüngerer Zeit sind die Agone gar zu fast reinen Sportereignissen geworden.

Die vier wichtigsten von ihnen sind die berühmten Olympien in Elis, die Pythien in Delphoi, die Isthmien an der Landenge von Korinthos und die Nemeen in der Argolis. Die ersten beiden finden alle vier, die anderen alle zwei Jahre statt, wobei man darauf achtet, dass sie einander nicht überschneiden. Alle vier Agone werden im gesamten hellenischen Kulturraum ausgerufen.

Die **Pythien** wurden 586 nach dem sogenannten Heiligen Krieg gegen Krisa neu organisiert. Damals hatte jene Stadt in der Küstenebene Pilger nach Delphoi ausgeplündert und war von einem Verbund anderer Städte unter Führung Attikas, Thesaliens und Sikyons zerstört worden.

Ursprünglich waren die Pythien ein vorwiegend musischer Agon; seit der Neuorganisation orientiert man sich bei den sportlichen Wettkämpfen am olympischen Programm.

Als **Preis** für die Pythioniken, also die Sieger der einzelnen Wettkämpfe, winkt der Lorbeer des Apollon. Doch ob des Ansehens der Spiele sind zusätzliche Belohnungen durch die jeweiligen Herkunftsstädte der Athleten zu erwarten, die sich gern mit Pythioniken schmücken. Vereinzelt kommt es sogar vor,

dass eine Polis einer anderen einen Athleten durch Geschenke und Versprechungen ausspannt. Das Ansehen des Bestochenen leidet gewöhnlich jedoch sehr darunter.

Literatur

Wolfgang Decker: *Sport in der griechischen Antike*

Ulrich Sinn: *Sport in der Antike; Ausstellungskatalog*

Der Aufruf

Im Frühjahr ziehen überall in der hellenischen Welt Herolde umher, um zum Festfrieden der fünften Pythie aufzurufen und zur Teilnahme und dem Besuch des Agons einzuladen. Jener ein ganzes Jahr umspannende Friede gilt als heilig und bietet allen den Schutz auch einer zumindest durch andere Hellenen ungefährdeten An- und Abreise.

Insofern braucht die Anreise über die Straßen oder per Schiff nicht unbedingt näher dargestellt zu werden. Möglicherweise wollen die Spieler ja auch Charaktere aus verschiedenen Städten darstellen, was eine ausgespielte Anreise unpraktikabel werden lässt.

Charakterkurzerschaffung

Hier kann prinzipiell so vorgegangen werden wie bei einem Asgard-Menschen. Natürlich muss man die technische Entwicklungsstufe der Hellenen berücksichtigen, welche zum Beispiel das Erlernen moderner Waffenfertigkeiten verhindert. Zur Erleichterung sind bereits alle Startwerte in dem vereinfachten Charakterbogen am Ende dieses Kurzabenteuers eingetragen.

Denkbare Charaktere sind Musiker, Sänger, Wagenlenker, Reiter, Läufer und Kämpfer als Teilnehmer der Agone, sowie als deren Begleiter ein Ausbilder (*Paidotribe*) oder Lehrer (*Gymnast*), Pferdepfleger, Arzt, Wageneigner, Koch oder Handwerker. Des weiteren können auch reine Zuschauer quasi jeglichen Standes gewählt werden, so lange es sich um freie Hellenen handelt. Die weniger wohlhabenden werden dann aus Delphoi selbst oder dem näheren Umland stammen.

Frauen sind nicht als Athleten, wohl aber als Zuschauer zugelassen. Als Eigentümerin eines Rennwagens kann eine wohlhabende Dame mit etwas Glück und einem hervorragenden Wagenlenker sogar Pythionikin werden.

Die Kurzerschaffung in Stichpunkten:

1. Bestimmung von Name, Alter, Geschlecht und Herkunft.
2. 100 Punkte auf die 10 Eigenschaften verteilen, dann die Grundwerte der Spezies Mensch hinzuaddieren.
3. Weitere 100 Punkte können gemäß der Aufwertungstabelle verteilt werden.

Die Ankunft

Die Anreise kann über das Straßensystem oder zur See erfolgen. Schiffe landen im kleinen Hafen Kirrha, welcher einst zur etwas nördlicher gelegenen Stadt Krisa gehörte, nach der die Bucht noch ihren Namen trägt.

Wer von Süden oder Nordwesten kommt, wird jene Stelle pas-

sieren müssen, wo Krisas Überreste in der fruchtbaren, doch seit dem Heiligen Krieg nach dem Willen der Sieger unbebauten Küstenebene liegen. Die Straßen ziehen sich zwischen Hügeln und Bergen entlang allmählich hinauf zum bewaldeten Gebirgszug Parnassos, dessen hiesige Ausläufer, die Phaidriaden um 1200 Metern Höhe erreichen. Von der Küste aus erreicht man die Stadt bereits in zwei bis drei Stunden.

Gleich, von wo und auf welchem Wege die Athleten und Besucher der Spiele anreisen, erreichen sie die Landschaft Phokis am ersten Tag des Sommermonats Bukatios, also deutlich vor Beginn des Festes. Dies soll auch so sein, da die Wettkämpfer sich noch anmelden müssen und ein paar Tage Übungen vorgeschrieben sind.

Zur frühen Nacht können jene, die nicht bereits schlafengegangen sind, das Licht einer Sternschnuppe am Himmel ausmachen - so scheint es zumindest. In Wirklichkeit landen gerade zwei etwas unvorsichtige Besucher aus Asgard in den Parnassos-Bergen mit ihrem Himmelshüpfer.

Delphoi

Die Stadt liegt in 530-600 Metern Höhe an der Südflanke des Parnassos. An ihrem Ostrand liegen die Nekropolen und jenseits davon jene heiligen Anlagen in das Gestein geschmiegt, die als Schauplatz der Spiele dienen.

Die Priesterschaft des Apollon hat über ihre kultischen Funktionen, die Agone und die Orakelsprüche einen weitreichenden Einfluss auf die Politik der hellenischen Stadtstaaten. Zugleich ist Delphoi Sitz des Stammesbundes von Thessalien und Mittelhellas.

Vorbereitung zum Wettstreite

Zunächst müssen sich alle Athleten einer **Aufnahmeprüfung** durch die Hellanodiken (*Hellenenrichter*) unterziehen. Das bedeutet, sie müssen sich für die Wettkämpfe qualifizieren. Wir wollen davon ausgehen, dass den Spielerathleten dies gelingt; die Prüfung kann von einem gestrengeren Spielleiter aber auch durch eine einfache Würfelprobe auf die entsprechende Fähigkeit symbolisiert werden.

Den Athleten verbleiben nun noch ein paar Tage als **Übungszeit**, die hauptsächlich im Gymnasion verbracht werden sollte. Wer diese nicht nutzt, sollte es nicht nur bei den Wettkämpfen durch Probenzuschläge etwas schwerer haben - er fällt auch unangenehm auf!

In dieser Zeit kann es irgendwann dazu kommen, dass einer der Spieler-Athleten von einem Unbekannten zur Seite genommen wird. Jener versucht, den Athleten schon vor dem Beginn der Spiele zur Aufgabe zu überreden, wobei er auch vor Bestechung nicht zurückschreckt. Ob der Athlet darauf eingeht, bleibt natürlich dem Spieler überlassen. Hintergrund dieses Vorfalles ist jedenfalls das Interesse einer beliebigen Stadt, Konkurrenten ihrer Athleten schon im Vorfeld auszuschalten.

Es gibt noch eine weniger zufällige und für die Handlung sehr viel wichtigere Begegnung: Die Charaktere der Spieler lernen jemanden kennen, der sich **Hermogenes** nennt. Er beobachtet die Übungen und wandelt herum, um quasi jeden, dem er begegnet, über sein Leben und Schaffen auszufragen. Selbst will der Hochgewachsene aus Tyndaris auf der fernen Insel Sikilia stammen. Tatsächlich ist er ein Ortanaci-Ase, den die Pythie kulturwissenschaftlich interessiert und der auch über die Mentalität der Teilnehmer mehr erfahren möchte.

Ihn begleitet sein Diener **Glaukos**, ein scheinbar etwas buckliger und eher kleiner Mann. In Wirklichkeit handelt es sich um einen etwas tolpatschigen Aroschin und wissenschaftlichen Assistenten. Da er im Umgang mit der kybernetischen Maske noch

nicht allzu viel Übung hat, wirkt seine Mimik häufig ausdruckslos oder gar völlig unpassend zur jeweiligen Situation.

Hermogenes

Alter:	Mitte 50
Größe:	174 cm
Gewicht:	72 kg
Spezialgebiet:	kulturwissenschaftliche Midgardkunde
Sprachen:	Hellenikos, Sikulisch, Kemetisch, Pamphyilisch, asische Sprachen
Fähigkeiten:	gesellschaftliche Fähigkeiten

Glaukos

Alter:	vermeintlich Ende 20
Größe:	137 cm
Gewicht:	45 kg
Sprachen:	Hellenikos, asische Sprachen
Fähigkeiten:	Flugzeugführung, Kochen

Das Gymnasion

Eine verhältnismäßig komplexe Anlage mit einer offenen und einer überdachten Laufbahn von Stadionlänge, einem Ringplatz (*Palaistra*), einem Schwimmbecken und verschiedenen Unterrichts- und Geräteräumen.

Das Stadion

Das Längenmaß für 600 Fuß hat diesem Bautyp seinen Namen verliehen. Das Stadion in Delphoi hat eine Laufbahnlänge von 177,35 Metern und ist etwa 100 Fuß, also um 30 Meter breit. Hangaufwärts im Norden liegen die zur besseren Sicht der Zuschauer leicht kurvigen Sitzreihen. Der Rest teilt sich in 24 Laufbahnen auf.

Am östlichen Ende liegt die steinerne Startschwelle, die mit zwei Rillen zur Starthilfe versehen ist.

Alle gymnischen Agone finden im Stadion statt.

Das Hyppodrom

Die Holzaufbauten liegen etwas tiefer in der Ebene, denn für die hippischen Kämpfe benötigt man eine Bahn von fast 5 Stadion Länge und 200 Fuß Breite, welche sich an den gewundenen und brüchigen Hängen unmöglich unterbringen ließe.

Es gibt zwei massive Wendemasten in einer Entfernung von 3 Stadien zueinander. Zu beiden Seiten stehen die Zuschauerränge aus Holz errichtet.

Der Tempelbezirk

Hinter einer niedrigen Mauer stehen um den in dorischem Stile erbauten Tempel des Apollon versammelt vor allem einige Schatzhäuser verschiedener Städte mit deren Weihgaben. Am bemerkenswertesten mag das alte Heiligtum der Ge sein, welches am Fuße des Apollontempels liegt und wesentlich aus niedergegangenen Felsbrocken besteht. Auch dem Asklepios ist ein kleines Gebäude geweiht.

In jedem Falle sollte man den Omphalos, den Nabel der Welt einmal besucht haben. Dieser steht nach hellenischem Glauben nämlich in Gestalt eines die Welt symbolisierenden Kalk-Eis im Hauptraum Tempels.

In einem Hintergemach pflegt die berühmte Pythia über einer Felsspalte zu sitzen und unter dem Eindruck der hervorsteigender Dämpfe und eines rituellen Trunkes wahrzusagen. Wer sie aufsuchen will, muss sich zuerst in der Quelle Kastalia waschen, dann ein Tieropfer und den Pelanos, die Orakelgebühr erbringen. Leider sind nur Männer ins Adyton zugelassen. Sie erhalten meistens eine in jeder Hinsicht ungereimte Antwort durch die Priesterin.

7. Bukatios - Eröffnung der Feierlichkeiten

Des Abends wird als Auftakt dem Apollon Pythios ein Opfer aus verschiedenen Tierarten dargebracht. Anschließend findet der sogenannte Pythische Nomos statt. Dies ist die Inszenierung von Apollons Kampf gegen den Pythondrachen. Abschluss des späten Abends bildet eine feierliche Prozession der Priesterschaft.

Des Nachts können schlaflose Spielercharaktere - eventuell wird einer oder mehrere durch ein Geräusch geweckt - ein seltsames Licht zwischen den Bäumen am Hang umherirren sehen. Es flackert nicht wie eine Fackel, nicht einmal wie eine Öllampe. Eher wirkt es wie ein wandernder Sonnenstrahl, da es immer in nur eine Richtung scheint.

Es ist Glaukos, der hier mit seiner Taschenlampe umherirrt, weil er bei einem Spaziergang am Tage sein Fernglas verloren hat. Leider findet er es nicht wieder - aber vielleicht ja unsere Helden? In der Nacht ist dafür eine um 25 erschwerte Sehen-Probier notwendig, am Tage eine normale.

Nähern sich die Spielercharaktere dem Lichtstrahl, werden sie von Glaukos bemerkt. Dies kann verhindert werden, wenn sie zu schleichen versuchen und allen eine entsprechende Probe gelingt. Ansonsten schaltet Glaukos die Lampe ab und versucht, im Dunkel zu verschwinden. Falls ihn doch jemand erwischt, versucht er sich herauszureden, er habe auch das seltsame Licht gesehen.

8. Bukatios - Gemeinschaftsmahl

Nach weiteren Übungen am Tage findet Abends ein großes Gemeinschaftsmahl statt.

Nachts wird erfolglos in das Schatzhaus von Sikyon einzubrechen versucht. Die Wache bemerkt dies, doch können die Täter wenn auch ohne Beute unerkant im Dunkel verschwinden.

Die beiden Asen haben zwar nichts mit der Sache zu tun, geistern aber wie viele andere Aufgeweckte auch umher. Dabei mag auffallen, dass der Buckel von Glaukos irgendwie größer wirkt, weil er seine Flügel in der Eile nicht so gut zusammengefaltet hat wie sonst. Falls er gewaltsam untersucht wird - dort könnte ja Diebesgut versteckt sein - flüchtet er zum entfernt in den bewaldeten Bergen verborgenen Hüpfen und wartet dort auf Hermogenes.

Sollen die Spielercharaktere etwas mehr herausbekommen - zum Beispiel weil sie mit so guten Ideen aufwarten, kann der Spielleiter sie auch eines der richtigen Diebe habhaft werden lassen. Dieser gibt sich dann als ärmlicher Einwohner der westlich gelegenen Nachbarstadt Amphissa aus. Tatsächlich aber, so könnte man zum Beispiel anhand des Dialektes herausfinden, stammt er aus Argos, einer Konkurrenzstadt Sikyons in der nördlichen Peloponnes.

9. Bukatios - musische Agone

Während das gemeinsame Mahl fortgesetzt wird, werden die musischen Wettkämpfe im Stadion ausgetragen. Die Disziplinen sind: Gesang, Spiel auf der Doppelflöte (*Diaulos*), Kitharaspil und schließlich Kithara mit Gesangsbegleitung.

Schon im Vorfeld wird darüber getuschelt, dass beim Diaulos der berühmte Pythokritos aus Sikyon schon zweimal gewonnen habe. Und tatsächlich erringt er den Sieg auch bei dieser Pythie.

10. Bukatios - gymnische Agone

Den gesamten Tag über finden im Stadion die gymnischen Wettkämpfe statt, bei denen man sich weitgehend nach dem Vorbild der Olympien richtet. Außer beim zuletzt abgehaltenen Fünfkampf gibt es auch jeweils eine Konkurrenz der Knaben.

Wie das Wort *gymnos*, also nackt bereits verrät, tragen diese Athleten beim Wettkampf ebenso wie bei den Übungen keine Kleidung.

Stadionlauf

Es wird über eine Stadionlänge um die Wette gelaufen.

Doppellauf (*Diaukos*)

Dieser Wettlauf geht über zwei Stadionlängen. Die Läufer wenden jeder an einem eigenen Wendepflock und kehren auf der Nachbarbahn zur Startlinie zurück. Um Zusammenstöße auszuschließen, werden pro Konkurrenzlauf nur die Hälfte der Bahnen besetzt.

Langlauf (*Diolichos*)

Der Wettlauf geht über mehrere Runden. Der Spielleiter kann für dieses Agon nach Belieben drei bis zwölf Doppelläufe veranschlagen.

Ringkampf (*Pále*)

Es ist nicht etwa so, dass nur bestimmte Griffe beim Ringen der Hellenen erlaubt seien. Vielmehr handelt es sich um einen paarweisen Freistilringkampf. Gewonnen hat jeweils, wer seinen Gegner drei Mal zu Boden geworfen hat. Die Sieger kommen eine Runde weiter bis nur noch einer übrig bleibt.

Faustkampf

Die Kämpfer schlagen brutal aufeinander ein, wobei sie an den Händen und Handgelenken gewickelte Lederriemen tragen. Vielen der Teilnehmer sieht man an den zerfurchten Gesichtern deutlich an, dass sie schon häufiger an solchem Wettkampf beteiligt waren.

Allkampf (*Pankration*)

Hier ist wirklich alles erlaubt außer Beißen und dem Bohren der Finger in Körperöffnungen oder Sinnesorgane. Hin und wieder knackt dabei auch schon mal ein Knochen.

Fünfkampf (*Pentathlon*)

Dieser besteht aus den Teildisziplinen Diskoswerfen, Weitspringen, Speerwerfen, Stadionlaufen und Ringkämpfen. Sie werden in genau dieser Reihenfolge vollzogen.

Der Diskos besteht aus Bronze und wiegt etwa 5 Kilogramm. Der Weitsprung wird als Fünfsprung durchgeführt. Am Speerende befindet sich eine Schlaufe, mit deren Hilfe ein Schleudereffekt entsteht, der die Entfernung steigert.

Natürlich geht es bei diesen drei Disziplinen um die größte Entfernung. Allerdings wird nicht die absolute Entfernung gemessen, sondern lediglich eine Rangfolge der Streiter festgestellt.

Nun scheiden alle Kämpfer aus der Konkurrenz aus, die irgendeinem Gegner bei allen drei Disziplinen unterlegen waren. Hat einer gar alle drei Kämpfe gewonnen, so ist der Pentathlon schon jetzt zu seinen Gunsten entschieden und beendet.

Jene, die noch übrig bleiben, nehmen am Lauf teil. Anschließend wird wieder überprüft, ob ein Athlet in drei Kämpfen ein und demselben Gegner unterlag.

Bleibt noch mehr als ein Bewerber um den Lorbeer übrig, so wird nach dem Ausschlusssystem gerungen.

11. Bukatios - hippische Agone

Pferderennen

Die Strecke, die zurückgelegt werden muss, beträgt 12 Stadien, also zwei Runden um die beiden Wendemasten.

Viergespann

Zum Schluss findet der absolute Höhepunkt der Spiele statt, was Spannung und Begeisterung der Zuschauer angeht: Das Wagenrennen, welches über eine Distanz von 72 Stadien vollzogen wird.

Pythionike wird nicht der siegende Wagenlenker, sondern der

Eigentümer des Wagens.

Proben zu den Wettkämpfen

Die Kämpfe brauchen natürlich nur ausgewürfelt zu werden, wenn auch Spielercharaktere daran teilnehmen. Bei den anderen genügt eine Beschreibung des Ablaufes durch den Spielleiter.

Um zu festzustellen, wie ein Athlet bei einem Wettkampf abschneidet, kann man Proben auf die entsprechenden Fähigkeiten - Leichtathletik beziehungsweise Waffenloser Kampf mit den jeweiligen Spezialisierungen - abhalten. Gewonnen hat, wem die Probe am besten gelingt.

Bei den Läufen sollte man für jede Stadionlänge würfeln. So kann bei längeren Strecken eine zusätzliche Spannung aufgebaut

werden, weil nicht alles mit einem Wurf entschieden ist.

Ähnlich kann man bei den hippischen Agonen verfahren.

Für den Ringkampf spielt man nach den allgemeinen Kampfregeln. Jeder der Kontrahenten kann jederzeit aufgeben.

Ausklang

Ob die Spielerfiguren den beiden Außerirdischen auf die Schliche kommen, bleibt letztlich ihrer Neugier und dem Spielleiter überlassen. Bei gutem Rollenspiel auf beiden Seiten sollte den Hellenen allerdings nicht gar so klar werden, wo die Asen wirklich herkommen. Schließlich haben sie keine Vorstellung von anderen Planeten, wohl aber von sagenhaft fernen Kulturen und Fabelwesen.

Kurzdokument für Hellenen

Name:	
Geschlecht:	
Stand:	
Titel:	
Geburtsdatum:	
Geburtsort:	
Größe:	
Gewicht:	
Gesundheit:	%

Intelligenz	30		
Phantasie	30		
Intuition	25		
Geisteskraft	30		
Selbstvertrauen	35		
Ausstrahlung	30		
Fingerfertigkeit	30		
Gewandtheit	30		
Schnelligkeit	30		
Körperkraft	30		

Gesichtssinn	30	
Gehör	30	
Geruchssinn	25	
Tastsinn	30	
Geschmackssinn	30	

<http://cs.tu-berlin.de/~ohherde/verlag.htm>

Hintergrund:

Talente		
Indoeuropäische Sprachen	1	
Griechische Sprachen	4	
Hellenikos	40	

Talente		

Talente		
Okkultismus	3	
Hellenische Religion	30	

Die Straßen von Miletos

Das Abenteuer spielt im wesentlichen in der hellenischen Hafenstadt Miletos, welche in Kleinasien am Rande des lydischen Reiches liegt. Beschreibungen der Stadt und eine grobe Karte finden sich im Kapitel ‚Hellas‘.

Hintergrund

Der Ase Berdon Murnir, Deckname Kytheres, mischte sich in die milesischen Parteikämpfe ein. Der Plute Hekatomnos beauftragte daher verdeckt einige Hafenarbeiter, Kytheres umzubringen. Thales und Anaximander fanden den Verletzten und halb Ertrunkenen am Strand, während sie über ihre Weltbilder philosophierten.

Der Auftrag

Ort: Walhalla, ein Büro der WPNA.

Die Spielercharaktere werden von Narwer Horgwintont III. empfangen. Der Aroschin mit seiner für diese Spezies ungewöhnlich gepflegten Sprechweise entstammt einem altwakorianischen Adelsgeschlecht. Nun allerdings ist er als einer der ersten Mitarbeiter des WPNA-Gründers Scherla Veixar wesentlich mit der Aufgabenverteilung befasst.

Nachdem die Detektive sich gesetzt haben und großzügig zu einer Runde Multivitaminsaft eingeladen worden sind, beginnt Narwer das Problem zu schildern, für das er sie zusammengerufen hat:

Einer der Siedler auf Midgard, welche für die Beschaffung von allerlei Waren und Rohstoffen sorgen, ist seit ein paar Tagen verschwunden. Er hatte sich erfolgreich unter dem Namen Kytheres eine Existenz als Weinhändler in Miletos aufgebaut. Sein richtiger Name ist Berdon Murnir.

Gemeldet wurde das Verschwinden gestern durch einen anderen Siedler, der sich in der Stadt als der Tuchhändler Alyattes niedergelassen hat. Die beiden sind nicht näher befreundet, aber standen durch die gemeinsame Herkunft in regelmäßigem Kontakt.

Berdon Murnir soll nun seit vier Tagen unauffindbar sein, wie seine beiden Angestellten Hagias und Ailios aussagen.

Narwer kann allgemeine Angaben zur politischen Situation Miletos' und deren Umland geben, ebenso verfügt er über entsprechende Stadt- und Landkarten.

Da es sich um eine offizielle Vermisstenanzeige handelt, ist der Große Rat von Asgard der nominelle Auftraggeber; allerlei Ausrüstung wird also gestellt, sofern sie einem verdeckten Einsatz auf Midgard nicht grob widerspricht. Also die übliche Maskierung und möglichst kein Aufsehen!

Die Detektive sollen zunächst den Verbleib Berdon Murnirs klären und dann entsprechend handeln. Notfalls kann Nachschub oder schwerere Ausrüstung angefordert werden, falls zum Beispiel die Gruppe des Nilats R'Orrett ihre Hände im Spiel haben sollte oder andere Probleme größerer Dimension auftreten.

Sobald alle Rückfragen der Detektive geklärt sind, werden diese mit einem kleinen Patrullienboot nach Midgard transportiert. Während der sechsstündigen Fahrt ist reichlich Zeit, sich in eine passende Verkleidung zu werfen. Algorianer müssen geschminkt, spitze Ohren unter Kopfbedeckungen oder Perücken versteckt werden. Für Aroschin und Venurier sind hochtechnisierte Latexmasken erforderlich. Und schließlich muss noch die irdische Kleidung angelegt werden, die im Detail davon abhängt, als was die Detektive sich in Miletos ausgeben wollen.

Die Anreise

Die Charaktere haben nun eine Stunde Zeit, private Dinge zu erledigen oder spezielle Ausrüstung zu besorgen. Normale Waffen, Zubehör und Verkleidungen werden von der WPNA gestellt. Die eigentliche Vorbereitung kann auch noch auf dem zwölfstündigen Flug erledigt werden: Allgemeine Planungen, Studium der Karten und sonstigen Informationen, und natürlich die Kostümierung mitsamt einer Tarnidentität. Für letzteres bietet sich immer besonders die Rolle fernländischer Händler an.

Der kleine Truppentransporter landet jenseits eines Wäldchens nahe der Heiligen Straße zwischen Miletos und Didyma, etwa 10 Kilometer südlich der Metropole. Es ist Nacht. Die Detektive können sich wahlweise zu Fuß oder mit einem oxsengezogenen Karren der Stadt nähern.

Am Tage gibt es für Einzelpersonen keine Schwierigkeiten, durch das Stadttor zu kommen; auch kleine Gruppen werden nur allgemein gemustert und stichprobenweise nach ihrem Ziel oder mitgeführten Dingen befragt. Schwer Bewaffnete dagegen erregen selbstverständlich höchstes Misstrauen.

Erste Ermittlungen

Erste Anlaufpunkte sind sicherlich Murnirs Handelsbetrieb, sowie das Haus des anderen Kolonisten Alyattes.

Murnirs Sekretäre und Vorarbeiter sind **Hagias und Ailios**. Die beiden wissen nichts um seine Herkunft. Über sein Verschwinden können sie ebenfalls wenig sagen. Murnir war gewohnt, abends noch Spaziergänge zu unternehmen, vor allem zur Theaterbucht und zur flachen Bucht. Vor inzwischen fünf Tagen nun kam er nicht wieder und blieb spurlos verschwunden. Die weiteren Angestellten Murnirs sind häufig wechselnde Arbeiter, die ihn allesamt kaum kannten.

Alyattes weiß in etwa die gleichen Dinge zu berichten, kann darüber hinaus aber auch von den Parteikämpfen in der Stadt berichten, in die sich Murnir vermittelnd einzumischen versuchte.

Weitere für die Detektive interessante Personen können die Geschäftsfreunde oder politischen Feinde Murnirs sein.

Neben Hekatomnos nennen die beiden Sekretäre oder Alyattes vor allem Milon und Agathokles, zwei weitere Großhändler in quasi allen Warengruppen, als Gegner Murnirs. Je nach Bedarf können Sie ihre Spieler noch zu weiteren Adressen irren lassen. Denn natürlich wissen all diese Befragten mit der Ausnahme des Schuldigen eher weniger über Murnirs Verschwinden. Und mancher wird sie vielleicht gar nicht empfangen wollen, wenn sie nicht sein geschäftliches oder persönliches Interesse wecken.

Auch **Hekatomnos** wird sich hüten, viel darüber zu erzählen. Falls die Detektive aber gar nicht weiterkommen, kann er sich zum Beispiel durch Gesten verdächtig machen oder ihnen dubiose Hafenarbeiter auf den Hals schicken.

Die flache Bucht

Bei den Fischern oder in den Wirtshäusern können die Detektive bei den richtigen Fragen erfahren, dass man den Händler Kytheres hier durchaus kennt, da er immer wieder Kontaktaufnahmen versucht hat und hier gelegentlich Abends spazieren ging.

Eventuell treffen sie auch auf Thales oder Anaximandros, die hier ebenso wie überall in der Stadt über die Beschaffenheit der Welt und andere Dinge philosophieren. Gegebenenfalls werden die Asen auch von den Fischern auf die beiden aufmerksam gemacht, die hier schon zu den verrücktesten Zeiten - also Nachts - gesehen wurden.

Werden die Philosophen auf Kytheres angesprochen, führen sie die Asen in das Haus des Thales, wo Berdon Murnir im Koma liegt und gepflegt wird, seit Thales ihn am Strand der flachen Bucht angeschwemmt fand.

Nun müssen die erfolgreichen Detektive Murnir nur noch nach Asgard schaffen, damit er dort die nötige medizinische Versorgung erhält.

Kurzanregungen

Es folgen noch ein paar Abenteueranregungen, die sehr ausbaufähig sind und teilweise von einem engagierten Spielleiter gut zu langen Kampagnen für viele Spieltage erweitert werden können. In jedem Falle richten sie sich besonders an schon etwas erfahrenere Spielleiter, die gerne viel Freiraum in ihrer Phantasie behalten und nicht gar zu viel vorgegeben haben möchten.

Grüße aus dem Planetoidengürtel

Die Charaktere erhalten einen simplen Forschungsauftrag: Sie sollen für Wissenschaftsrat und Militär in den Planetoidengürtel fliegen, um dort Nachaufnahmen zu schießen, Proben zu entnehmen, Vermessungen vorzunehmen und nach den Wracks der drei gestrandeten Schiffe ORTANAC, GUNUMUND und PRI-SAR Ausschau halten. Hierfür wird ihnen das Forschungsschiff TARARA (*siehe S. Fehler! Textmarke nicht definiert.*) zur Verfügung gestellt.

Zunächst verläuft alles nach Plan, bis die Asen auf ein Wrack der Skorp-Flotte stoßen. Es scheint völlig tot zwischen den Gesteinsbrocken zu treiben und reagiert auch nicht auf Funksprüche oder sonstige Signale. Wenn die TARARA dem Schiff al-

lerdings allzu nahe kommt, werden plötzlich Schüsse aus der Ionenkanone abgefeuert, welche unter anderem die Sendeantenne und einige der Energiespeicher zerstören. Kurz darauf kann man erkennen, wie das Lasergeschütz betriebsbereit gemacht und auf die TARARA ausgerichtet wird.

beschädigtes Kanonenboot

Das Schiff hat durch eine Kollision mit einem der Planetoiden Antrieb und Kommunikationssysteme verloren, treibt also völlig hilflos im All. Von der ursprünglichen Besatzung lebt nur noch ein einzelner Skorp. Seit Wochen schwebt er hier allein umher. In seiner Verwirrung wird er alle Annäherungsversuche gewaltsam zu unterbinden versuchen, bis er umkommt.

Geschwindigkeit: 0 km/h
Rumpf: 300
Schilde: 25
Größe: 34 x 10 x 8 m
Bewaffnung: Lasergeschütz, Ionenkanone

Die Charaktere müssen schnell entscheiden, ob sie sich einen Kampf liefern oder zunächst zurückziehen wollen.

In ihrem Zustand schafft die TARARA es nicht mehr bis nach Caniron, wohl aber bis Midgard. Man wird dort also landen und asische Siedler mit einem Funkgerät auftun müssen. Wo genau, bleibt der Entscheidung der Charaktere überlassen, wenn der Spielleiter keine bestimmte Gegend einführen will.

In jedem Falle gelten die üblichen Anforderungen an Unauffälligkeit.

Sofern das Schiff der Skorps nicht bereits bei der ersten Begegnung zerstört wurde, wird man noch einmal dorthin zurückkehren müssen.

Guter Geist und böser Geist

Diese Abenteueridee lässt sich nahezu überall in eine Kampagne einbauen, wo die Detektive in die Einzugsgebiete naturnaher Religionen gelangen. Man kann sich also recht frei eine Region oder Kultur aussuchen, welche für Spieler und Charaktere besonders interessant ist.

Im Rahmen eines anderen Auftrages geraten die Charaktere an einen hervorgehoben markanten Ort, den zu besuchen Einheimische sie mit Wort und vielleicht Gewalt abzuhalten versucht haben. Es kann zum Beispiel ein kleiner Hain, eine Grotte oder eine Felsformation sein, die im Gelände optisch hervorstechen und schon bei ihrem Anblick ungewöhnlichen Zauber versprühen. Dort ist ein Friedhof angelegt. Entsprechend sei nach dem Glauben der Ansässigen mit den Seelen der Toten zu rechnen. Noch schlimmer: Der heilige Ort wird natürlich bewacht, und zwar von einem guten und einem bösen Geist.

Aufgeklärte, nüchterne Asen mögen derlei Warnungen als Aberglauben mit einem müden Abwinken in den Wind schlagen - um so mehr, wenn es gute Gründe gibt, weswegen man gerade diesen Platz aufsuchen muss. Er kann beispielsweise einfach auf einem Reiseweg der Detektive liegen oder gerade Ziel einer Untersuchung sein. Möglicherweise sollen die Asen das Vorkommen von Bodenschätzen überprüfen.

Doch auch Asen sind nicht gefeit gegen unheimliche Geräusche und das Dunkel der Nacht. Eventuell waren die Asen aufgrund von Bedingungen des Geländes, des Wetters oder einer Begegnung mit gefährlichen Tieren gezwungen, nahe der Gräber ihr Lager aufzuschlagen. Mit jedem aber kann die Phantasie durchgehen.

Problematischer noch, dass der beleidigte Schamane der Eingeborenen sich in den Kopf gesetzt hat, den großsprecherischen Fremden einen Denkmalsatz zu verpassen. Tatsächlich ist er ein

wenig telepathisch begabt und arbeitet zudem mit geruchsschwachen halluzinogenen Kräutern, die er in Lagernähe der Asen verbrennt. Auf diese Weise gelingt es ihm, ihnen im Traum zu erscheinen. Bei Venuriern wirkt das produzierte Gas zwar gar nicht, doch dafür sind diese für den Schamanen aufgrund ihrer telepathischen Verständigung um so leichter zu erreichen.

Seltsame Träume

Je nachdem, wie die Begegnung zwischen Asen und Einheimischen zuvor ablief, wählt der Schamane zunächst einen oder mehrere von ihnen aus, die sich am großmüligsten herausgestellt haben.

Die Betroffenen träumen, sie stünden bei den Gräbern. Unvermittelt hören sie die Stimme eines alten Mannes: »Verlorene, geht fort von hier!« Doch es ist bereits zu spät, denn die Träumer bemerken, wie ihre Füße ein wenig in den Boden eingesunken sind.**

Lösungsansätze

Fortgehen

Dies ist prinzipiell die leichteste Variante, zumal sie von den Eingeborenen nahegelegt wurde. Denn natürlich haben auch die Fähigkeiten des Schamanen nur eine begrenzte Reichweite, wenn er sich auch den Spaß macht, die Fremden noch ein Stück zu verfolgen.

Dieser Umstand mag dazu führen, dass sich die Detektive von einem Rückzug nicht viel versprechen und die Einflussphäre der „Geister“ überschätzen oder einfach von einem psychischen Problem ausgehen, welches sich auch in der Ferne nicht löst. Aber auch schlichte Neugier könnte die Asen von dieser Variante abhalten. Erst recht, wenn es hier noch einen unerledigten Auftrag geben sollte.

Andererseits kann selbstverständlich auch der Spielleiter allerlei kleine Katastrophen schicken, welche die Charaktere von einer Abreise abhalten.

Die Toten ehren

Wenn die Detektive die Eingeborenen fragen, werden sie selbstverständlich über kurz oder lang bei dem Schamanen landen. Dieser empfiehlt ein Ritual, um die Totengeister zu beruhigen:

Den Urheber herausfinden

Möglicherweise wird irgend jemand in der Gruppe darauf kommen, dass das Problem nicht durch übersteigerte Phantasie hervorgerufen wird, sondern ganz gezielt durch irgendeinen Einfluss. Wie die Asen jedoch ihren Verdachten und Verdächtigen nachgehen, lässt sich kaum voraussagen.

Freilich bietet sich der Schamane als solcher sofort an. Doch sollte dieser möglichst raffiniert gespielt werden. Gewiss vermag er mit allerlei Tricks für falsche Alibis zu sorgen, zum Beispiel indem er sich anbietet, bei den Asen zu lagern und dann selbst ganz unschuldig als einer von ihnen in den Träumen wandelt. Natürlich vermag er die verschiedenen Gestalten in den Träumen so gleichzeitig zu lenken wie ein Spielleiter seine Nichtspielercharaktere.

Traumsieg

Selbst ein geistiger Kampf mittels der Träume ist denkbar, denn natürlich mag es auch unter den Asen solche mit telepathischen Fähigkeiten oder auch nur einem starken Willen geben. Auch in Asgard ist die Möglichkeit des bewussten Träumens nicht völlig unbekannt.

Eventuell versuchen solche Charaktere, das Problem im Schlaf zu lösen, indem sie dort die Angreifer besiegen. Hier wird für Kraftproben vor allem die Geisteskraft interessant werden, ebenso Talente, die sich um aktives Träumen, Meditation oder

dergleichen drehen. Venurier haben hier natürlich besonders leichtes Spiel.

Schiffsversetzung

Immer wieder kommt es vor, dass auf den Weltmeeren Schiffe, Boote und dergleichen durch Strömungen und Stürme weit von ihrem eigentlichen Ziel abgelenkt werden. Auf diese Weise überbrücken gar nicht so selten Menschen gewaltige Entfernungen und die Grenzen ihrer bekannten Welt. Teils erreichen sie nie gesehene, fremde Kontinente, von denen sie selten wieder heimkehren. Viele finden bereits unterwegs den Tod, andere werden versklavt oder in die Gesellschaft aufgenommen.

Nun könnte ein solches Opfer einer Schiffsversetzung sich an die Asen wenden, während sie sich auf Midgard aufhalten. Man kennt sie ja als weitgereiste Fremde, also können sie vielleicht helfen, in die alte Heimat zurückzufinden. Eventuell fragt auch der Häuptling eines Dorfes oder Stammes um Rat, was den neu-lich angeschwemmten Kerl anbelangt, der so wundersam spricht und auch etwas fremdartig aussieht.

Den Detektiven obliegt es dann, ethnische Zugehörigkeit, Sprache und Kultur des Reisenden festzustellen und daraus auf dessen Herkunft zu schließen. Da die Asen Midgard noch nicht im Detail kennen, mag es dabei manches Hindernis geben. Zudem können sie den Reisenden nicht einfach in ein Raumschiff laden und heimfliegen. Der Rückweg kann auch für sie ein Abenteuer werden, wenn sie ihn begleiten.

Die häufigsten Schiffsversetzungen kommen entlang der grundsätzlichen Windrichtungen und Meeresströmungen vor.

Literatur

Richard Hennig: Von rätselhaften Ländern

Sprich mit mir!

Eine Kampagne, die sich vor allem für den Biologisch interessierten Spielleiter eignet.

Grundkonzept

Die elfische Naturforscherin Nuri Hajani will herausfinden, ob es außermenschliche Intelligenz auf Midgard gibt. Dafür lässt sie sich eine Gruppe von der WPNA zusammenstellen. Besonders geeignet sind natürlich Biologen, Sprachwissenschaftler und Verhaltensforscher.

Wenn die Spielerfiguren nicht von selbst darauf kommen, wird ihnen Nuri vor allem die sogenannten Menschenartigen, also die nächsten Verwandten der Menschen: Schimpansen, Gorillas, Orangs und Gibbons. Des weiteren die Elefanten. Und schließlich die Wale.

Benötigt werden vor allem Bild- und Tonaufnahmen der einzelnen Spezies. Neben der Nutzung von Werkzeugen ist Sprachentwicklung ein besonderes Kriterium für Intelligenz. Entsprechend darf bei den Walen und insbesondere Delphinen am ehesten auf Erfolg gehofft werden.

Tatsächlich wird sich erweisen, dass die Delphine dem Kontakt zu den Asen ausgesprochen aufgeschlossen sind und über enorme geistige Fähigkeiten verfügen. Zudem kann man sie lehren, menschliche Sprache durch das Blasloch auf ihrem Kopf zu erzeugen.

Damit aber keine reine Simulation einer wissenschaftlichen Untersuchung ausgespielt wird, stoßen die WPNA-Agenten natürlich auch auf allerlei Probleme, die ein Abenteuer ausmachen. Zunächst muss man Expeditionen zu den jeweiligen Spezies unternehmen. Es gilt also, Dschungellandschaften, Savan-

nen und Küstengebiete zu durchstreifen und die verschiedenen Arten aufzuspüren. Als Gegner sind die entsprechenden Klimate, sowie die weniger intelligente Tier- und Pflanzenwelt denkbar.

Außerdem kann es allzu leicht zu Missverständnissen mit den Affen oder Delphinen kommen, wenn man sie falsch behandelt. Hier ist viel Einfühlungsvermögen von den Spielern wie dem Spielleiter vonnöten.

In keinem Falle wird Nuri Hajani dulden, wenn irgendein Tier ohne Not gefangengenommen oder gar misshandelt wird. Andererseits können die Asen nicht überall auf Midgard problemlos eine feste Forschungseinrichtung aufbauen. Wie immer gilt der Grundsatz des verborgenen Arbeitens.

Ase und Delphin

Auf die Intelligenz von Tieren kann die Gruppe auch durch Mythen und Berichte der verschiedenen Völker Midgards gestoßen werden. Letztlich bedeutet der Name Orang-Utan nichts weiter als Waldmensch. Natürlich werden viele Fabeln in eine Sackgasse führen. Die Klugheit der Delphine aber ist nicht allein den Hellenen bekannt. Auch anderswo wird man Geschichten zu hören bekommen, wie Menschen schon von Delphinen geholfen wurde. Übrigens kommen sie sogar bisweilen den Hapi (*hell. Neilos*) und den Ganga emporgeschwommen.

Eine gedankliche Kontaktaufnahme zu den Delphinen durch Venurier ist nur sehr begrenzt möglich. Denn während die Pflanzenwesen über keinerlei Gehör verfügen, ist die Wahrnehmungswelt der Delphine vor allem anderen eine akustische. Zu wenige Gemeinsamkeiten also für ähnliche Gedankenstrukturen. Wohl aber wird ein Venurier in aller Regel die Gefühle seines Delphingegenübers richtig zu deuten vermögen.

Um die Delphine näher kennenzulernen, wird man sich über ihren Lebensraum informieren müssen. Auch Meeresströmungen und Klima spielen dabei eine Rolle.

Literatur

John C. Lilly eröffnet dem Leser in seinem leider etwas veralteten Buch „Ein Delphin lernt Englisch“ neue Erfahrungshorizonte. Man kann zahlreiche Anregungen gewinnen, wie erste Kontaktaufnahmen der Asen mit anderen Spezies aussehen könnten.

Atlantis

Der Wissenschaftsrat bittet die WPNA um Sammlung von Informationen über einen sagenhaften Kontinent.

Ein Informant könnte der bekannte greise Dichter und Politiker Solon aus Athen sein, welcher vor ein paar Jahrzehnten die Legende um Atlantis nach Attika gebracht hat.

Seine Quelle wiederum waren Priester aus Sa-u, wo man auf Säulen noch Inschriften über das verschwundene Land finden kann. In jedem Falle interessant dürfte der Umstand sein, dass Atlantis im Kemetischen soviel wie 'Küste/Insel ohne Namen' bedeutet.

Man darf annehmen, dass Atlantis gar nicht unbedingt so weit entfernt von Kemet gelegen haben muss, denn Kemet war nie ein Land großer Seefahrer. Fernere Länder wurden - wenn überhaupt - von anderen Völkern erkundet.

Wenn Atlantis in letzter Konsequenz auch für die Detektive eine kaum bestimmbare Legende bleiben sollte, so mögen das alte minoische Keftiu (*hell. Krete, ašš. Kaptara, kan. Kaphtor*) und das vor Jahrhunderten untergegangene Chattuša zu den wahrscheinlichsten Kandidaten zählen. Dorthin sollte man als Spielleiter die vagen Spuren legen, welche letztlich doch für keinen Beweis sorgen dürfen.

Literatur

Platons spätere Dialoge „Kritias“ und „Timaios“ geben wieder, was Solon angeblich von den ägyptischen Priestern erfuhr. Tatsächlich aber hatte Platon allem Anschein nach bei seinen Ausführungen das zu seiner Zeit bereits zerstörte Turta (hell. Tartessos) im Hinterkopf und wollte zudem den Lesern einen Idealstaat vorführen. Ob das ägyptische Atlantis ebenfalls dort zu suchen ist, bleibt sehr fraglich.