

ADJANAS ARCHIV DER ABENTEUER



Der Einstieg

Die Abenteurer finden im Gasthof zum fröhlichen Abenteurer, Diptyche, folgenden Aushang:

Reisebegleitung gesucht!

*Ihr seyd tapfer, wehrhaft und mobil?
Ihr scheuet nicht die physische Arbeyt?
So seyd Ihr qualifizieret für diese edle
Aufgabe. Die Dauer ist ein halber Mond
oder bis zum Thode.*

Hohe Bezahlung sey Euch versprochen!

Pythomites, Physikus & Philosophus

Akathienstraße

In der Akathienstraße finden sie das große, unordentliche und ein bisschen heruntergekommene Haus von Pythomites. Er könnte sich die anstehenden Reparaturen leisten, hat aber keinen Blick für solche Details (tatsächlich ist er schwer kurzsichtig, was die Abenteurer noch merken werden). Er macht einen recht konfuse Eindruck, erinnert sich dann aber, den Aushang geschrieben zu haben.

"Oh ja, tatsächlich! Ihr seid die Reisebegleiter! Höchst wichtige Mitglieder meiner Expedition!" Er nimmt es schon als gegeben hin, dass die Char mitkommen. "Bezahlung? Hatten wir das nicht schon geregelt?" Er bietet jedem Abenteurer 250 GS für die Reise und deutet einen kleinen Bonus an, wenn die Expedition erfolgreich ist.

Dann kann die Reise losgehen!

Sphärenklänge

Ein kurzes Reise-Szenario in Chryseia für niedriggradige Abenteurer.

Mitzunehmen sind:

- 2 große, schwere Kisten, in denen Muscheln und feine Metallgestänge verpackt sind.
- 8 kostbare Sphairaphonodisken (Einzahl Sphairaphonodiskos) aus dunkel schimmerndem kanthanischen Walnussharz. Die Sphairaphonodisken sind wasser- und wärmeempfindlich und äußerst zerbrechlich. Sie sind in Stoff gewickelt und einzeln in flache Holzkästen verpackt. ("Heiliger Ambrosius, seid mir vorsichtig mit den Sphairaphonodisken!")

Begleitet wird die Gesellschaft zudem von Pythomites' Leibsklaven Simo, einem netten, eher schweigsamen jungen Mann Ende zwanzig.

Was die Abenteurer nicht wissen: Simo wurde von Pythomites' Konkurrenten Klamoklios bestochen: Er erhält seine Freiheit, wenn Pythomites unverrichteter Dinge zurückkehrt (Klamoklios hat nämlich öffentlich geäußert, die Idee der Sphärenklänge sei "himmelschreiender Unfug").

Zudem wird die Reisegruppe verfolgt: Ein vom Tempel des Wredelin geschickter Ordenskrieger soll den Erfolg der Mission überwachen. Sollte es tatsächlich gelingen, die Sphärenklänge aufzuzeichnen, so gehören sie selbstredend der Kirche und niemandem sonst! Allerdings will man zunächst kein Aufsehen erregen und zunächst hinter verschlossenen Toren überprüfen, was es mit diesem Phänomen auf sich hat - wenn es überhaupt existiert. Der Ordenskrieger Proklostes ist der Gesellschaft dicht auf den Fersen. Immer wieder kann man sich unterwegs beobachtet fühlen. Proklostes führt eine Brieftaube mit sich, mit der er ggf. einen Trupp Ordenskrieger benachrichtigen kann, damit diese im Hohlweg unten am Berg der Gesellschaft auflauern.

Die Anreise

Zunächst geht die Reise durch Olivenhaine mit sirrenden Zikaden, immer bergauf. Dann wird das Gelände steiler. Ein rauschender Fluss muss überquert werden. Schon hier macht der unpraktische Eselskarren Schwierigkeiten. Ein Rad stößt gegen einen Stein, der Wagen kipzelt, und ein Sphairaphonodiskos fällt ins Wasser. Die Verpackung kann nicht verhindern, dass die Platte beschädigt wird: Sie ist matt angelauten und nicht mehr zu gebrauchen.

Nach der Überquerung bildet der Fluß einige Stromschnellen und verläuft durch eine tiefe Schlucht. Die Abenteurer passieren einen steil ansteigenden Hohlweg. Oben angekommen, verbreitert sich der Fluss oberhalb der Stromschnellen zu einem kleinen, eiskalten Gebirgssee. Hier befindet sich ein kleiner Schrein, in dessen Nähe der Einsiedler Diorhythmos lebt. Er ist - Überraschung! - hier hoch gezogen, um die Sphärenmusik besser hören zu können. Man kann sich nicht sicher sein, ob er sie tatsächlich hört oder einfach etwas verrückt ist. Den Gedanken, die Sphärenklänge einzufangen, findet er geradezu blasphemisch. Er glaubt aber nicht, dass es funktioniert. Die Gruppe kann an Diorhythmos' kleiner Feuerstelle übernachten.

Am nächsten Tag müssen die Wanderer irgendwo den Eselskarren zurücklassen - wenn sie clever sind, bei dem Einsiedler. Ab hier muss das Gepäck getragen werden. Die unhandlichen Kisten werden mit Tragegurten von je zwei Personen getragen (oder von einer Person mit ST >80, die dann aber entsprechend erschöpft wird und pro Stunde eine Ko-Probe machen muss). Die Sphairaphonodiskos werden auf die restlichen Wanderer verteilt.

Bald kommt der erste Aufstieg, ein Schotterweg mit einigen Kletterstellen. Eine einfache Kletterprobe genügt - wer die schweren Kisten trägt, hat eine -4. Stürzt einer derjenigen, der einen Sphairaphonodiskos trägt, so geht der Sphairaphonodiskos zu Bruch.

Dann muss eine rund acht Meter hohe Felswand überwunden werden. Pythomites hat sich für diese

Schwierigkeit, die er vorausgesehen hat, eine Art Schaukel konstruiert, an der man ihn hochziehen kann (was wahrhaftig schwer genug ist). Zudem setzt er sich eine Art Schutzhelm auf ("Schließlich ist das Haupt mein kostbarstes Körperteil! Und falls ich mir das Genick breche, bleibt zumindest der Schädel ganz.")

Wer hochklettert, wird mit 30 % Wahrscheinlichkeit von einem Felsenkraken angegriffen. Dieses eigentümliche schlangenartige Wesen versteckt sich, perfekt getarnt, zwischen den Felsen der Wand (Wahrnehmung -1). Es versucht, einen Abenteurer zu packen und in eine Felsspalte zu ziehen. Wer angeseilt ist, hat ein Problem, denn der Kraken zieht mit gewaltiger Kraft.

Felsenkrake

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
15	30	LR	18	90	50		13	+12/14/12

Angriff: 4x Krakenarm +8 (1W6-2, Fesseln), Biss +8 (1W6) - Raufen +7

Bes.: Tarnen +15

Versuchen die Abenteurer, die Sphairaphonodiskos an einem Seil hochzuziehen, anstatt sie zu tragen, ist Fingerspitzengefühl gefragt. Die Wand ist nicht ganz senkrecht, und die flache Kiste stößt immer wieder gegen die Felsen. Nur wenn zwei um 20 Punkte erschwerte Ge-Proben gelingen, kommt der Diskos heil oben an.

Sphärenmusik

Am dritten Tag der Reise nähern sich die Wanderer dem Berggipfel. Pythomites ist erschöpft, aber auch sehr aufgeregt. Er lässt den Abenteurern keine Zeit, zu rasten oder ein Lager aufzubauen. Statt dessen treibt er sie an, vorsichtig die Kisten auszupacken. Die Stücke solle man ihm einzeln anreichen, sie seien beschriftet und in der richtigen Reihenfolge verpackt (was natürlich nicht stimmt). Zusätzlich erschwert wird die Arbeit dadurch, dass sich offenbar Pythomites' weiße Maus Adonoisya in die Kisten geschmuggelt und fleißig an dem Verpackungsmaterial genagt hat. Pythomites ist erschüttert, nimmt Adonoisya aber fürsorglich in sein

Gepäck. Wenn die Abenteurer nicht aufmucken, hält Pythomites sie beschäftigt, bis auch das letzte Sonnenlicht verschwunden ist.

Als Pythomites den Sphairaphonodiskos in Schwung gebracht hat, entsteht in der Tat ein sehr leises, klangvolles Geräusch - vergleichbar mit einem stumm angeschlagenen Akkord auf dem Klavier, wenn das Pedal gedrückt ist. Wer dem Geräusch mindestens fünf Minuten lauscht, empfindet auf einmal eine unendliche Harmonie und ein tiefes Begreifen für die Welt um sich herum. Die pA steigt dauerhaft um 1W3 Punkte - durch das glückliche Strahlen, dass sich auf dem Gesicht ausbreitet. Für die Dauer von einem Tag wird die Intelligenz um 2W6 Punkte gesteigert.

Nachdem mindestens ein Sphairaphonodiskos mit der Sphärenmusik bespielt wurde, kann der Abstieg beginnen. Pythomites ist vor lauter Glück noch fahriger als sonst, was die Arbeit zusätzlich behindert.

Der Abstieg

Langsam werden die Sphairaphonodisken weniger: Simo lässt "versehentlich" einen fallen, indem er über einen Felsen stolpert. Seine aufgeschüften Knie lassen Pythomites auf eine Strafe verzichten. Doch damit gehen die Probleme erst los.

Proklostes versucht nun, den Abenteurern einen Sphairaphonodisken zu stehlen. Er will wissen, womit er es da zu tun hat. Allerdings ist er kein Dieb und stellt sich nicht allzu geschickt an. Früher oder später kommt es zum Kampf. Unmittelbar vor dem Kampf lässt er die Brieftaube los. Sterbend erzählt er den Abenteurern, dass sie "nicht lebend den Fuß des Berges erreichen werden".

Nun haben die Abenteurer die Wahl: Entweder sie nehmen den Hohlweg und riskieren den offenen Kampf mit den Ordenskriegern. Oder sie lassen sich auf eine mitreißende Wildwasserfahrt ein. Mit dem kleinen Boot von Diorhythmos die Stromschnellen hinab!

Bei jeder Kurve besteht die Chance, dass das Boot kippt und Gepäck oder eine Person ins Wasser fällt. Am Schluss zeigt sich, ob mindestens ein Sphairaphonodiskos heil geblieben ist, so dass

Pythomites die Sphärenmusik nach Diptyche bringen kann.

Rafting:

1. Kurve: EW: Steuern für 1 Person oder PW:Ge -20

bei Misslingen: PW GW + 20, 10 % Chance, dass Gepäck ins Wasser fällt

2. Kurve: EW: Steuern für 1 Person oder PW:Ge -30

bei Misslingen: PW GW, 15 % Chance, dass Gepäck ins Wasser fällt

3. Kurve: EW: Steuern-2 für 1 Person oder PW:Ge -40

bei Misslingen: PW GW-20, 30 % Chance, dass Gepäck ins Wasser fällt

4. Kurve: EW: Steuern-3 für 1 Person oder PW:Ge -60

bei Misslingen: PW GW-40, 40 % Chance, dass Gepäck ins Wasser fällt

5. Kurve: EW: Steuern-3 für 1 Person oder PW:Ge -60

bei Misslingen: PW GW-40, 40 % Chance, dass Gepäck ins Wasser fällt