DER MINOISCHE FALL

Ein Schnellstart-Abenteuer für *The Troubleshooters*

EINLEITUNG

Dieses Schnellstart-Abenteuer ist eine Einführung in das Rollenspiel *The Troubleshooters*. Wir gehen davon aus, dass du weißt, was ein Rollenspiel ist und nun neugierig darauf bist, *The Troubleshooters* kennenzulernen.

Abenteuer: Magnus Bergqvist
Regeln: Krister Sundelin
Redaktion: Brandon Bowling, Krister Sundelin
Art Direction & Layout: Dan Algstrand
Illustratorin: Ronja Melin
Karten: Theodor Rönnudd, Krister Sundelin
Spieletester: Måns Broman, Andreas Ekeroot, Krister Sundelin
Helmgast: Marco Behrmann, Paul Dali, Martin Fröjd, Niklas Fröjd, Petter Nallo, Krister Sundelin, Anton Wahnström

www.helmgast.se

Deutsche Ausgabe
Green Gorilla Michael Weber
Buschungstraße 38a
65205 Wiesbaden

Übersetzung: Moritz Mehlem
Redaktion: Tim Charzinski, Stefan Küppers, Michael Weber
Lektorat: Beate Weber-Schnee
Layout: Michael Weber
Green Gorilla: Sebastian Peter, Michael Weber

www.greengorilla.de

VORBEREITUNG

Dieses Abenteuer wurde für bis zu sechs Spieler*innen und die Einsatzleitung (der oder die Spielleiter*in) entwickelt. Vier ist eine sehr gute Spielerzahl, aber ihr könnt es auch mit zwei Spieler*innen und der Einsatzleitung spielen.

- Am besten sollte die Einsatzleitung eine Person sein, die die Regeln gelesen hat und sich darin zurecht findet.
- Die Spieler*innen wählen zu Beginn je einen Charakter. Alle Beschreibungen der Kompetenzen und Komplikationen sind in den Reisepässen (den Charakterbögen) aufgeführt.
- Gib nun zwei Spieler*innen jeweils ein Start-Handout mit den entsprechenden **Plot-Aufhängern**.
- Beginnt gemeinsam das Abenteuer.

WAS DU BENÖTIGST

Um dieses Schnellstart-Abenteuer zu spielen, benötigst du:

- Mindestens einen Satz Würfel (zwei zehnseitige Würfel, idealerweise mit 0-9 und 00-90, sowie sechs oder mehr sechsseitige Würfel). Ein Satz pro Person ist immer eine gute Idee, aber kein Muss.
- Dieses Abenteuer
- Ausgedruckte Reisepässe für die Spieler*innen (separates Dokument)
- Die Schnellstart-Regeln (separates Dokument) oder das Grundregelwerk
- Ausgedruckte Handouts

ERSTE SCHRITTE

Wenn du die Schnellstart-Regeln benutzt, drucke die sechs vorgefertigten Charaktere der Schnellstart-Regeln aus (am besten doppelseitig). Wenn du das Grundregelwerk benutzt, übertrage die vorgefertigten Charaktere in die Reisepässe, oder lass die Spieler*innen ihre eigenen Charaktere erstellen.

Außerdem solltest du die Handouts (*Seite 27*) für das Abenteuer ausdrucken.

Mache dich mit dem Abenteuer und den Regeln vertraut.

Die Handlung beginnt in Paris. Danach geht es nach Griechenland und anschließend auf die griechischen Inseln. Dort werden die Charaktere in kriminelle Machenschaften hineingezogen, als ihre Kontaktperson, die sie zu einer archäologischen Grabungsstätte bringen sollte, spurlos verschwindet. Die Charaktere können die Ausgrabung oder die Umgebung in Athen untersuchen, um Hinweise darauf zu finden, was mit ihr geschehen ist. Das Abenteuer endet (normalerweise) mit einem finalen Showdown in einem Lagerhaus, in dem minoische Kunst gefälscht wird.

EINSTIEG FÜR DIE SPIELER*INNEN

Lass die Spieler*innen die vorgefertigten Charaktere ansehen und sich einen aussuchen. Lege den Rest der Charaktere beiseite. Du benötigst sie nicht mehr, es sei denn, du möchtest das Abenteuer später erneut spielen.

Wähle zwei der Charaktere als Start-Charaktere aus. Suche dir ein Start-Handout für jeden der gewählten Charaktere aus. Diese bilden den Startpunkt des Abenteuers.

Die Start-Charaktere sollen dir dabei helfen, das Abenteuer in Gang zu bringen und die anderen Charaktere mit hineinzuziehen. Das ist auch auf den Handouts vermerkt, stelle aber sicher, dass die Spieler*innen dies nicht überlesen.

Wenn dir die Start-Charaktere dabei helfen, gib ihnen in der Abschlussbesprechung einen zusätzlichen Erfahrungsmarker. Gelingt es den anderen Charakteren, den Start-Charakteren das Gefühl zu vermitteln, die Hauptpersonen des Abenteuers gewesen zu sein, gib auch ihnen einen zusätzlichen Erfahrungsmarker.

DAS SPIEL ERKLÄREN

Du wirst den Spieler*innen erklären müssen, wie das Spiel gespielt wird. Ab Seite 21 in den Schnellstart-Regeln findest du einen Spickzettel, den du ausdrucken und verteilen kannst. Hier sind alle Grundmechanismen kurz erklärt.

Das Wichtigste dabei ist der Mechanismus der Aufgabenprobe:

- Würfel einen Prozentwürfel, meist mit **W%** abgekürzt, und vergleiche das Würfelergebnis mit einem Kompetenzwert.
- Niedriger oder gleich ist ein Erfolg, höher ein Misserfolg. Versuche allerdings „vorwärts zu scheitern“. Lass misslungene Würfe nicht die Handlung oder den Fortschritt unterbrechen, sondern lieber die Geschichte in eine unerwartete Richtung weiterlaufen.
- In vergleichenden Proben musst du nicht nur erstmal selber erfolgreich sein, sondern auch höher würfeln als dein Gegenüber, wenn dieser seine Probe auch geschafft haben sollte.
- Hat eine Aktion einen Modifikator (+/–X), sieh dir die **Einer** an. Liegt das Ergebnis der **Einer** bei einem negativen Modifikator zwischen 1 und X (z. B. bei **–1** oder **–2** für einen Modifikator von **–2 Pips**), dann scheitert die Probe selbst dann, wenn der Wurf unter dem Kompetenzwert liegt. Liegt das Ergebnis der **Einer** bei einem positiven Modifikator zwischen 1 und X (z. B. bei 1, 2, 3, 4 oder 5 für einen Modifikator von **+5 Pips**), dann ist der Wurf ein Erfolg, selbst wenn das Ergebnis über dem Kompetenzwert liegt.
- Sind **Einer** und **Zehner** gleich, dann schlägt das **Karma** zu. Misslingt die Probe, ist es **Schlechtes Karma** (etwas Unerfreuliches passiert). Ist sie erfolgreich, ist es **Gutes Karma** (etwas Positives passiert).

Wenn ein Charakter einen anderen bei einer Aufgabe unterstützen möchte, erhält letzterer einen zusätzlichen **+2 Pips Modifikator** (+2 wird +4; **–**3 wird **–**1).

Manchmal kommt es vor, dass drei oder mehr Spieler gleichzeitig an einer Herausforderung mitwirken. Dann führt die Einsatzleitung einige Kompetenzen an, auf die Proben abzulegen sind. Die involvierten Charaktere müssen diese Proben möglichst gleichmäßig unter sich aufteilen. Je mehr Proben erfolgreich sind, desto besser schlägt sich die Gruppe in der Herausforderung.

Erkläre außerdem, wie Würfe auf Schaden (**n WX**) und auf Erholung/Absorption (**n WP**) funktionieren.

- Wirf eine Anzahl n an sechsseitigen Würfeln.
- Jede 4, 5 oder 6 ist ein Punkt Schaden, Absorption oder Erholung.
- Schadenswürfe (**WX**) explodieren. Das bedeutet, dass für jede gewürfelte 6 ein zusätzlicher Würfel gewürfelt werden darf. Dies wird wiederholt, bis keine weitere 6 mehr gewürfelt wurde.
- Würfe auf Absorption oder Erholung (**WP**) explodieren nicht.

Story-Punkte gestatten es den Spieler*innen, Einfluss auf die Geschichte zu nehmen, eine Fähigkeit zu nutzen oder nachträglich das Ergebnis eines Wurfes zu ändern. Die Spieler*innen erhalten **Story-Punkte** für **Karma** (egal, ob gutes oder schlechtes), wenn sie etwas Unterhaltsames tun, Komplikationen einsetzen oder von den Schurken gefangen genommen werden.

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit **4 Story-Punkte**n und kann bis zu **12 Story-Punkte** haben.

Dazu gibt es noch eine Menge weiterer Details, die du in den Schnellstart-Regeln und im Grundregelwerk findest.

HINTERGRUND

Die Geschichte der Mittelmeerregion ist ebenso alt wie bewegt. Hier findet sich der Ursprung der europäischen Geschichte und hier entwickelten sich zahllose Legenden von Göttern und untergegangenen Inselreichen. Vielerorts finden sich uralte Ruinen, Statuen und andere Zeugnisse der Vergangenheit.

Eine kleine, von Professor Alexandros Giorgios angeführte, archäologische Expedition ist auf der Insel Filakes auf antike Gegenstände und Kunstwerke gestoßen, die auf die untergegangene Insel Atlantis hinweisen. Die Funde reichen nicht aus, um den genauen Ort feststellen zu können, an dem sich die sagenhafte Insel befindet, aber sie geben doch einen deutlichen Hinweis darauf, dass sie wirklich existiert hat. Einige Theorien gehen davon aus, dass die Legende von Atlantis mit dem Untergang des minoischen Reiches zusammenhängt, ganz besonders der Eruption der Vulkaninsel Thera (und das ist auch die Theorie, auf der dieses Abenteuer basiert). Der Grund dafür, dass das archäologische Team so klein ist, ist der, dass derzeit noch herausgefunden werden soll, ob die Funde eine größere Expedition rechtfertigen. Die Ausgrabungen finden auf einer kleinen mit altertümlichen Ruinen übersäten Insel statt. Allerdings lässt sich schon auf den ersten Blick erkennen, dass die schon weithin zu erkennenden Ruinen bereits geplündert worden sein müssen.

Unglücklicherweise hat eine skrupellose Verbrecherbande den Professor, seine Enkelin sowie die beiden Assistenten des Professors, die für die Ausgrabungen zuständig waren, entführt. Während die Bande einige der Funde auf dem Schwarzmarkt verkauft, zwingt sie das archäologische Team, immer weitere Entdeckungen ans Tageslicht zu befördern. Außerdem verkaufen die Kriminellen auch noch Fälschungen ausgewählter Funde.

Die Kriminellen haben kein Interesse an der historischen Dimension der Funde und kümmern sich nur um wertvolle Statuen oder andere Gegenstände, die sie sofort verkaufen können. Alltägliche Gegenstände von geringem monetärem Wert ignorieren sie, selbst wenn sie dem archäologischen Team dabei helfen würden, sich ein besseres Bild von dem Leben vor tausenden von Jahren zu machen, und größeres Verständnis darüber zu erlangen, was es mit den minoischen Ruinen genau auf sich hat.

Im Hintergrund versucht die böse Geheimorganisation "Oktopus", ihre Tentakel auch in den Kunstmarkt zu bekommen und damit mehr Geld und größeren Einfluss zu erlangen.

DER ABLAUF DES ABENTEUERS

Das Abenteuer setzt sich aus vier Teilen zusammen:

- **Willkommen in Athen** beginnt, sobald die Charaktere in Griechenland ankommen. Es gibt eine kurze, etwas absurde Szene mit dem Gepäck am Flughafen, aber dann wird es schnell ernst mit dem Warten auf Elena.
- **Allgemeine Ermittlungen** umfassen mögliche Nachforschungen, während die Gruppe auf Elena wartet oder nachdem sie von der Insel Filakes zurückkehren.
- **Die Ägäis** ist der Teil des Abenteuers, in dem die Charaktere zur Insel Filakes reisen und auf die Kriminellen stoßen.
- **Zurück in Piräus** führt zum Abschluss des Abenteuers mit dem großen Showdown.

Danach folgt nur noch die Abschlussbesprechung.

ÖRTLICHKEITEN

Die wichtigste Örtlichkeit ist die Insel Filakes mit der Ausgrabungsstätte des Professors. Die Kriminellen haben das archäologische Team gefangen genommen, ebenso wie Elena, die Enkelin des Professors. Die Insel liegt mitten in der Ägäis.

Eine weitere zentrale Örtlichkeit ist das Lagerhaus, in dem die Kriminellen die Fälschungen auf Basis der echten Funde anfertigen und lagern, bevor sie in alle Welt verschifft werden.

Andere Orte, an denen die Charaktere etwas Zeit verbringen könnten, sind der Flughafen, das Museum, in dem der Professor arbeitet, sowie das Restaurant, in dem sie Elena treffen sollen. Das Museum werden wir hier nicht genauer beschreiben. Es muss ausreichen, zu wissen, dass es groß ist, vollgestellt mit historischen Artefakten und dass zahllose Touristen darin flanieren.

DAS ABENTEUER BEGINNEN

Das Abenteuer spielt im Mai 1965 (oder später). In der realen Welt gab es am 21. April 1967 in Griechenland einen Putsch des Militärs nur Wochen vor der geplanten Wahl. Falls du das Szenario im Rahmen deiner eigenen Kampagne spielen willst, kann es sinnvoll sein, es vor diesem Datum spielen zu lassen oder die Zeitlinie anzupassen. Das Abenteuer nach dem Putsch spielen zu lassen, würde dieses sehr verkomplizieren, da sich das gesamte Land in Aufruhr befand.

Wähle zwei Start-Charaktere und gib ihnen die zu ihren **Plot-Aufhängern** passenden Start-Handouts. Sorge dafür, dass die Charaktere sich treffen und das weitere Vorgehen besprechen. Das Abenteuer beginnt am 10. Mai und die Gruppe soll sich am kommenden Montag, den 17. Mai, im Restaurant Die Argonauten mit Elena Giorgios treffen. Bis dahin können sie in Athen ihre Freizeit genießen oder eigenen Nachforschungen nachgehen.

Es gibt keine Möglichkeit, das archäologische Team telefonisch zu erreichen, da sich die Ausgrabungsstätte auf einer unbewohnten Insel befindet.

Falls die Charaktere mit einem Flugzeug anreisen, rate ihnen, nicht zu früh zu fliegen. Ansonsten müssen sie viel Zeit in Athen totschlagen, wodurch das Abenteuer direkt etwas schleppend beginnt. Du könntest die Ankunft in Athen verzögern, indem du darauf bestehst, dass die Charaktere vor der Abreise noch irgendwelche Formalien klären müssen.

Sind die Charaktere kreativ und unternehmungslustig, so stellt die frühe Ankunft auch kein Problem dar. Außerdem besteht auch die Möglichkeit, dass die Charaktere gänzlich unvorbereitet in das Abenteuer stolpern. In diesem Fall bietet es sich an, dass sie mit einem Boot auf die Insel gelangen, oder im Laufe ihrer Nachforschung über das Thema Kunstfälschungen stolpern.

ATHEN

Athen in aller Kürze

Gründung: ~3000 v. u. Z.
Bevölkerung: 867.023
Fläche: 412 km²
Höhe: 70-338 m
Klima: Mediterran
Interessante Orte: Parthenon, Lykabettus, Plaka, Monastiraka-Flohmarkt

Athen, Geburtsort der Demokratie und Wiege der europäischen Zivilisation, ist mit mindestens 5.000 Jahren eine der ältesten bekannten Städte der Welt. Ursprünglich eine mykenische Stadt, entwickelte sich Athen später zu einem mächtigen eigenständigen Stadtstaat.

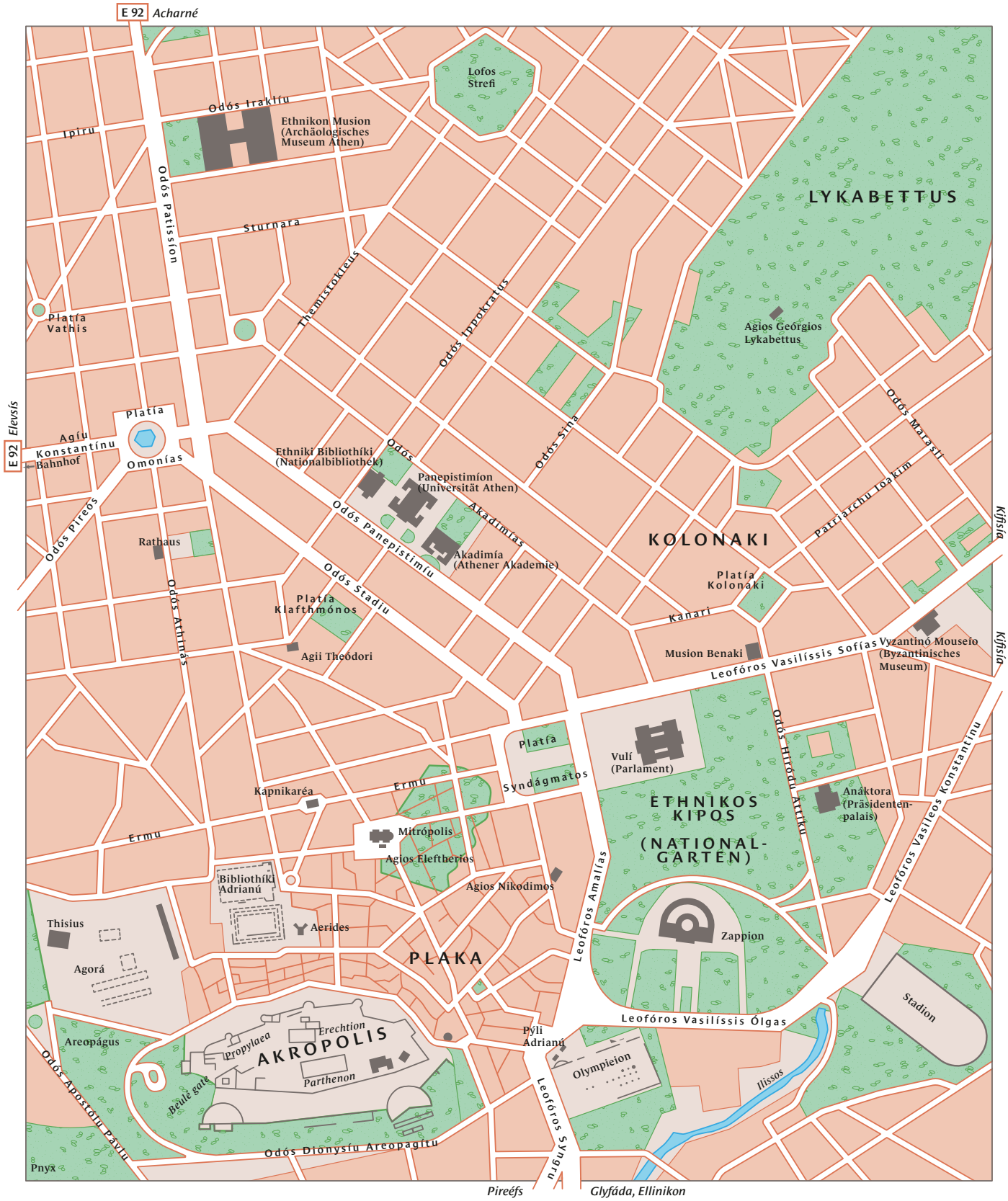
Die Stadt liegt in der Ebene des attischen Beckens zwischen den vier Bergen Egaleo, Parnitha, Pendeli und Hymettos. Die Lage im Becken in Verbindung mit dem mediterranen Klima schließt die Luftverschmutzung ein und macht Athen zu einer der am belastetsten Städten der Welt. Die Luftverschmutzung ist hier so hoch, dass sie Details etlicher klassischer Statuen und Reliefs bereits zerstört hat.

In Athen herrscht ein heißes mediterranes Klima mit brütenden Sommern und milden, regnerischen Wintern. Der meiste Regen fällt zwischen Oktober und Mai. Der Sommer ist dagegen äußerst trocken. Mit Tagestemperaturen über 30° ist der August der heißeste Monat. Im Schnitt sind es 27°. Im Extrem klettert das Thermometer bis auf 45°. Besucher sollten sich also besser luftig kleiden.

Sprachen in Griechenland

Natürlich ist in Griechenland die wichtigste Sprache Griechisch, aber viele Einwohner sprechen Englisch und überraschend viele beherrschen sogar Deutsch.

Sprachen	Wahrscheinlichkeit (%)
Griechisch	100
Englisch	75
Deutsch	55
Altgriechisch	25
Italienisch	25
Serbokroatisch	25



Die Währung in Griechenland

In Griechenland bezahlt man mit griechischen Drachmen (GRD). Es handelt sich dabei um die moderne Drachme, die nach einer massiven Abwertung im Jahr 1954 anstelle der Nachkriegs-Drachme eingeführt wurde. Sie ist an den US-Dollar gebunden mit einem festgelegten Wechselkurs von 30 Drachmen für einen Dollar. Für einen französischen Franc bekommst du 6,12 Drachmen, für eine Deutsche Mark 7,54 Drachmen.

Piraeus

Piräus ist die Hafenstadt der Metropole. Sie befindet sich etwa 12 km vom Stadtzentrum entfernt im Großraum Athens. Es ist ein geschäftiges Finanz- und Handelszentrum. Der Hafen ist der zweitgrößte Passagierhafen der Welt und einer der zehn größten europäischen Frachthäfen.

NACH ATHEN REISEN

Um in Griechenland einzureisen, wird kein Visum benötigt, lediglich ein gültiger Reisepass. Für Aufenthalte über zwei Monaten wird allerdings eine gesonderte Genehmigung notwendig.

Reguläre Flüge nach Athen gehen von allen größeren Flughäfen in Europa. Es gibt sogar einige Direktflüge aus den USA. Air France, Air Majestique und Olympic Airways bieten tägliche Flüge zwischen den Flughäfen Orly und Ellinikon an.

Internationale Zugstrecken müssen die Ostblockstaaten durchqueren. Das führt dazu, dass Waggons oft versiegelt werden, bis sie die Grenze nach Österreich, Arenwald, Italien oder Griechenland passieren. Ist dies nicht der Fall, gibt es vom Moment des Grenzübertritts an zahlreiche Passkontrollen.

In Paris kann man den Orient Express vom Gare du Nord oder vom Gare de Lyon aus nehmen. Abfahrt ist jeweils montags, mittwochs und freitags am späten Abend. Ankunft ist am Athener Hauptbahnhof drei Tage später zur Mittagszeit.

Die Landroute nach Griechenland verläuft über Jugoslawien oder Bulgarien und erfordert ein Durchreise-Visum. Eine weitere Option besteht darin, nach Italien zu fahren und von Brindisi oder Venedig aus eine Fähre nach Igoumenitsa oder Patras zu nehmen. Diese Reise dauert drei Tage und bietet fantastisches Essen neben einer tollen Aussicht.

UNTERKÜNFTE

- **Das Grande Bretagne:** Ursprünglich im Jahr 1842 errichtet, wurde das Luxus-Hotel Grande Bretagne für Verhandlungen zwischen Georgios Papandreou und der britischen Delegation um Winston Churchill genutzt, um den Status von Griechenland nach dem Krieg festzulegen.
- **Acropole Palace:** Einer der beliebtesten Nachtclubs Athens ist im Acropole Palace, einem siebenstöckigen Luxushotel, das 1928 im Jugendstil errichtet wurde.
- **Olympic Palace:** Direkt am Rande der Plaka, der Altstadt, und in unmittelbarer Nähe zu den Einkaufsmeilen und Athens Nachtleben, findet man dieses erstklassige Hotel.

AKTIVITÄTEN IN GRIECHENLAND

- **Segeln:** Der griechische Archipel im Ionischen Meer und die Ägäis sind beliebte Segeldestinationen. Es gibt drei Arten von Menschen, die in diesen Gewässern segeln: Fischer in Kaikia, Marinekadetten auf Trainingsschiffen und Freizeitsegler auf Yachten.
- **Bergsteigen:** Die griechischen Berge sind nicht so herausfordernd wie andere Gebirge, aber der Blick und die historische Bedeutung sind es doch wert sie zu besteigen. Daher sind diese Gipfel besonders beliebt bei Amateur-Bergsteiger*innen.
- **Akropolis:** Akropolis ist der Name des als Stadtfestung dienenden Tafelberges, der über Athen thront und auf dem der Parthenon-Tempel steht. Der Tempel war einst der Göttin Athene geweiht, wurde aber im Mittelalter unter den Byzantinern zu einem christlichen Tempel umfunktioniert, bevor die Ottomanen ihn im 15. Jahrhundert in eine Moschee verwandelten. 1687 wurde er im türkisch-venezianischen Krieg stark beschädigt.
- **Alte staubige Dinge:** Wenn du Antiquitäten aus der ersten Phase europäischer Zivilisation suchst, wird dich dein Weg nach Athen führen. Du willst Kunst studieren? Oder du suchst jemanden, der alte religiöse Texte in Koine-Griechisch, wie in den ältesten existierenden Bibeln, übersetzen kann? Dann bist du hier richtig!
- **Strandleben:** Es gibt herrliche Strände in der Umgebung von Athen, beispielsweise Paleo Faliro, Kalamaki oder Glyfada mit seinen traumhaften Sandstränden und wunderschönen Bungalows.

ATHEN IN DEINEN (ZUKÜNFTIGEN) ABENTEUERN

- **Demokratie und andere gefährliche Ideen:** Athen gilt als Wiege der Zivilisation und Geburtsort der Demokratie. In der turbulenten Stadt versammeln sich verschiedenste politische Gruppen, um Pläne für die Zukunft zu schmieden. Dazu gehört auch Brigadier Andros Loizou: ein konservativer, anti-kommunistischer Hardliner, der vorhat, die Liberalen in der Regierung aufzuhalten und Griechenland vor dem Kommunismus zu bewahren. Er möchte einen Putsch anzetteln und einen wahren Patrioten als Führungspersönlichkeit einsetzen – sich selbst. Er kann dies nicht allein tun, aber er hat einige Verbündete in der Armee und sogar einigen Rückhalt von „Freunden in Purpur“.
- **Sport:** Geburtsort der olympischen Spiele und des Marathons. Sport ist zu einem großen Geschäft geworden und einige Menschen würden alles tun, um zu gewinnen. Selbst wenn sie dafür betrügen müssen. Die Charaktere haben mitbekommen, dass die gesamte ostdeutsche Mannschaft bei den olympischen Sommerspielen mit einer von der Sowjetunion zur Verfügung gestellten und in Tests nicht nachweisbaren Substanz gedopt wurde. Dummerweise hat das dazu geführt, dass die Charaktere jetzt auf der Abschussliste des KGB stehen. Gelingt es ihnen, die Verschwörung aufzudecken und gleichzeitig den KGB-Killern zu entgehen?

GRIECHENLAND
Jugoslavia
Bălgariya (Bulgarien)
Republika e Shqipërisë (Albanien)
Hellas (Griechenland)
Türkiye Cumhuriyetii (Türkei)
Tirana
Durrës
Shkodër
Prizren
Skopje
Telovo
Titov Veles
Kičevo
Ohrid
Bitola (Monastir)
Prilep
Elbasan
Korcë
Vlorë
Kozani
Flórina
Thessaloníki
Serrai
Kaválla
Xanti
Alexandroúpolis
Plovdiv
Dimitrovgrad
Edirne
Larisa
Trikkala
Ioánnina
Igumenitsa
Kérkyra (Korfu)
Vólos
Lamia
Arta
Préveza
Lefkáda
Itháki
Sami
Kephallinia
Patrai
Égion
Kyllíni
Zákynthos (Tzánte)
Zákynthos
Pýrgos
Kalámai
Spárti
Trípolis
Argos
Korinthos
Athinai (Athen)
Piraiévs
Elevsis
Salamína
Ellinikon International Airport
Lávrion
Thivai
Marathón
Chalkís
Kými
ÉVVIA
THESSALÍA
PELOPÓNNISOS
VORÍE SPORADES
EGÉON PÉLAGOS (ÁGAIS)
IÓNION PÉLAGOS (IONISCHES MEER)
Myrtógon Pélagos
KYKLÁDES
KRÍTI (KRETA)
Thásos
Samothráki
Imbros
Limnos
Agios Efstratios
Lesbos (Mytilíni)
Alonissos
Peristera
Skopelos
Skiáthos
Skyros
Psara
Antipsara
Chíos
Kalogeros
Andros
Tínos
Ikaría
Mikonos
Delos
Rineia
Syros
Ermoúpoli
Filakes
Giaros
Kea
Makrónisos
Megalonisos
Agistri
Égina
Poros
Agios Georgios
Kithnos
Ydra
Spetse
Serifos
Antipáros
Páros
Náxos
Sífnos
Amorgós
Sikinos
Ios
Milos
Astipalea
Anafi
Thira (Santorini)
Gýthion
Neápolis
Agia Pelagia
Kýthira
Antikýthira
Chanía
Súda
Réthymnon
Iráklion
Ágios Nikólaos
Sitía
Koufonísi
Chrisi
Gavdos

WILLKOMMEN IN ATHEN

Falls sich die Charaktere noch nicht in Griechenland befinden, müssen sie irgendwie dorthin gelangen. Vermutlich werden sie mit dem Flugzeug anreisen, obwohl sie auch mit dem Auto oder dem Zug nach Griechenland gelangen können. Die Flugreise dauert einige Stunden, die Anfahrt mit Auto oder Zug einige Tage.

MIT DEM FLUGZEUG NACH GRIECHENLAND REISEN

Das Flugzeug landet auf dem Flughafen Athen-Ellinikon an der Küste, rund 7 km von der Stadt entfernt. Die Charaktere müssen von dort mit dem Bus oder Taxi nach Athen weiterreisen.

Der Flug verläuft ereignislos. Der Service an Bord ist ausgezeichnet und die Aussicht spektakulär. Auf dem Flughafen ist jede Menge los. Nach der Landung müssen die Charaktere ihr Gepäck abholen.

Jäger des verlorenen Gepäcks

Dieser Abschnitt ist optional. Wenn du ihn verwendest, darf er gerne komisch oder gar slapstickartig sein. Außerdem muss er erfolgreich enden, eventuell sogar mit einem kleinen Bonus, vielleicht mit einer Entschädigungszahlung der Flughafenleitung.

Unglücklicherweise erscheint das Gepäck der Charaktere und einiger anderer Reisender ihres Flugzeugs nicht auf dem Gepäckband.

Wahrscheinlich werden sich die Charaktere den anderen Passagieren anschließen, wenn sich diese zum Service-Schalter begeben, um sich zu beschweren. Lass jeden eine Probe auf **Aufmerksamkeit** ablegen: Wer erfolgreich ist, erkennt, dass noch zwei Gepäckwagen auf der Landebahn stehen. Der Mitarbeiter, der sie entladen sollte, wurde von einem Kollegen durch ein Gespräch abgelenkt. Er beendete anschließend seine Schicht, ohne irgendjemand darüber zu informieren, dass noch zwei Wagen zu entladen waren. Wenn die Charaktere die Person am Service-Schalter darüber informieren, schickt sie sofort jemand los, um die Aufgabe zu beenden.

Entdeckt niemand die Wagen, so könnten die Charaktere die Belegschaft mit einer erfolgreichen Probe auf **Bürokratie** dazu bewegen, nach dem Gepäck zu suchen. Das dauert ein wenig länger, aber wird auch dazu führen, dass die Charaktere wieder zu ihrem Eigentum kommen.

Gelingt niemandem eine Probe auf **Aufmerksamkeit** oder **Bürokratie**, so wird sich das Personal tausendfach entschuldigen und sich notieren, wo die Charaktere übernachten. Das Gepäck wird am nächsten Tag gefunden und irgendwann zu ihrem Hotel gebracht. Allerdings könnte es zu einigen Unannehmlichkeiten führen, so dass die Charaktere eine Weile ohne ihr Gepäck auskommen müssen.

Nachdem die Charaktere wieder im Besitz ihrer Koffer sind, ist es an der Zeit für die nächste Etappe. Es sei denn, die Charaktere wollten sich noch etwas in der Stadt umzusehen.

Wenn die Einsatzleitung die Charaktere etwas leiden lassen will, könnte es beispielsweise zu Kommunikationsproblemen zwischen dem Personal am Flughafen und im Hotel kommen, was zu allen möglichen Irrungen und Wirrungen führt. So könnte beispielsweise der Flughafen das Hotel kontaktieren, während die Charaktere unterwegs sind und das Hotel die Nachricht missverstehen oder vergessen, sie auszurichten. Alternativ könnten die Charaktere nach dem Erhalt der Nachricht zum Flughafen eilen, treffen aber niemanden an, der über ihr Gepäck Bescheid weiß. Oder aber die Koffer werden mit dem Taxi zu einer falschen Adresse gebracht usw.

ICH HABE SIE ERWARTET

Um die Geschichte in Bewegung zu bringen, wird jemand die Charaktere am Flughafen erwarten. Wer das ist und was seine Aufgabe ist, hängt von den Start-Handouts ab, die du ausgeteilt hast. Wähle eine passende Person aus:

- **„Interpol-Agentin" Isabelle Grey:** Verwende Miss Grey, wenn du die Handouts „**Erzfeind Der Oktopus**" oder „**Auf der Suche nach einem Fall**" gewählt hast. Miss Grey ist hier, um herauszufinden, was die Charaktere wissen, sie in eine Falle zu locken und sie auszuspionieren. Sie tarnt sich als Interpol-Agentin.
- **Professor Cristos Lakatis:** Verwende Professor Lakatis, wenn du die Handouts „**Auf der Suche nach einem Abenteuer**", „**Fasziniert von der Vergangenheit**" oder „**Geheimdienst**" gewählt hast. Professor Lakatis ist besorgt wegen der zunehmenden Flut an minoischen Artefakten und ersucht die Charaktere um Hilfe.
- **Melina Giannis:** Verwende Melina, wenn du das Handout „**Liebling der Medien**" gewählt hast. Melina ist besorgt, weil ihre Freundin verschwunden ist und hat mitbekommen, dass Elena Hilfe von außerhalb hinzugezogen hat.

Agentin Grey

Für die Plot-Aufhänger „Erzfeind: Der Oktopus“ und „Auf der Suche nach einem Fall“

„Agentin Grey” wird sich mit einer Interpol-ID ausweisen, wenn sie die Charaktere nach der Zollabfertigung abfängt. Sie erläutert, dass das örtliche Büro sie darum gebeten hätte, bei der Verfolgung eines Kunst-Schmugglerrings zu helfen und die Charaktere zu unterstützen. Sie muss allerdings einschränken, dass Interpol in Griechenland keinerlei Verfügungsgewalt hat. Allerdings besitzt sie Kontakte vor Ort und es gibt kein Gesetz, das verbietet, privat in der Angelegenheit zu ermitteln.

- **Der Feind im Inneren:** Grey wird den Charakteren ihre Unterstützung anbieten, damit sie immer über deren Vorhaben informiert ist. Während der Planungsphasen gibt sie ihnen scheinbar nützliche Ratschläge, die für ihre Organisation aber harmlos sind. Sie wird nicht versuchen, die Gruppe aufzuhalten, aber informiert ihre Mitverschwörer, damit die richtigen Gegenmaßnahmen ergriffen werden können. Es scheint fast so, als ob die Bösewichte immer schon wüssten, was die Helden vorhaben …
- **Unterstützung:** Grey wird vorschlagen, die Ermittlung zu beginnen, indem man den Kunsthändlern auf den Zahn fühlt. Sind die Charaktere damit einverstanden, wird sie diese zu einigen Händlern führen - verständlicherweise aber nicht zu denen, die Geschäfte mit Mr. Richards machen (Lysanders Kunsthandel, Auktionshaus Franopolous und Petrakis Kunstexport).
- **Es ist eine Falle:** Irgendwann wird sie sich „um die Schnüffler kümmern müssen“. Wenn sie vorhaben, Finleys Werkstatt unter die Lupe zu nehmen, wird sie ihre Komplizen warnen, damit diese eine Falle stellen können. Machen sie sich auf den Weg zu Lysanders Kunsthandel, wird sie ein paar Handlanger losschicken, die die Charaktere dort überfallen und zusammenschlagen sollen. Schicke ihnen je einen Handlanger pro Charakter auf den Hals.

Professor Lakatis

Für die Plot-Aufhänger „Auf der Suche nach einem Abenteuer“, „Fasziniert von der Vergangenheit“ oder „Geheimdienst“

Am Flughafen wartet ein beleibter grauhaariger Mann in einem schäbigen Anzug auf die Charaktere und stellt sich als Professor Cristos Lakatis von der Universität Athen und dem Nationalmuseum vor. Er wird dem Charakter, den er erwartet, enthusiastisch die Hand schütteln und ihn oder sie dann umarmen. Vor allen anderen Charakteren zieht er höflich den Hut und lädt dann zum gemeinsamen Essen ein. Im Restaurant erzählt er, dass er von ihrer Mission erfahren hat und alles in seiner Macht stehende tun wird, um sie zu unterstützen.

- **Kunst-Vorlesung:** Am nächsten Morgen lädt Lakatis die Charaktere in das Nationalmuseum ein, wo er ihnen etwas über echte minoische Kunst und die Fälschungen, die auf dem Markt aufgetaucht sind, erzählen wird. Tatsächlich sind die Fälschungen ausgezeichnet gemacht und nur mit Hilfe einer intensiven Labor-Untersuchung von den Originalen zu unterscheiden. Was die gefälschten Kunstwerke aber gemeinsam haben, ist die Tatsache, dass zu ihnen keine Papiere existieren. Außerdem scheinen sie aus Athen oder der Umgebung zu stammen.
- **Halbseidene Geschäfte:** Es gibt in Athen nur eine Handvoll Kunsthändler und Professor Lakatis kann den Charakteren eine Liste für ihre Ermittlungen zusammenstellen. Er kann auch verdächtige Kunstwerke im Labor untersuchen lassen.
- **Die Expedition:** Professor Lakatis ist natürlich über die Expedition seines Kollegen Alexandros Giorgios nach Filakes informiert. Ihm zufolge ist Giorgios der eigentliche Experte für minoische Kunst, der aber gerade nicht verfügbar ist. Lakatis kann den Charakteren allerdings sagen, wo er sich im Augenblick befindet. Siehe “Das Nationalmuseum” für weitere Informationen.

Melina Giannis

Für den Plot-Aufhänger „Liebling der Medien“

Melina ist zu Ohren gekommen, dass ihre Freundin Elena Giorgios entfernte Freunde kontaktieren konnte. Sie hat herausgefunden, um wen es sich dabei handelt. Sie ist sofort zum Flughafen geeilt und hofft nun bei jedem Flug aus Frankreich auf seine oder ihre Ankunft. Die etwas weltfremde Studentin macht sich aufrichtig Sorgen um Elena und wird alles tun, um ihr zu helfen.

- **Der Mann mit dem Fez:** Melina wird den Charakteren erzählen, dass ihre beste Freundin Elena verschwunden ist, was ihr merkwürdig vorkommt, da die Examensprüfungen unmittelbar bevorstehen. Elena wurde in Begleitung eines verdächtigen Mannes türkischen Aussehens mit einem traditionellen Fez auf dem Kopf bei Kunsthändlern in Athen gesehen. Es habe den Anschein gehabt, dass sie unter Zwang stehen würde. Melina kann die Charaktere zu den Kunsthändlern führen.
- **Elena treffen:** Melina weiß nichts davon, dass die Charaktere im Restaurant “Die Argonauten” mit Elena verabredet sind, kennt aber das Lokal und die Besitzer. Sie wird die Gruppe gerne dorthin begleiten.
- **Elenas Wohnung:** Melina kann den Charakteren zeigen wo Elena wohnt. Sie besitzt sogar einen Zweitschlüssel für die Wohnung.

MIT DEM AUTO ODER ZUG ANREISEN

Wenn die Charaktere mit dem Auto oder dem Zug anreisen, wird die jeweilige Person sie im Hotel kontaktieren.

WARTEN AUF ELENA

Die Charaktere sollen Elena in einem kleinen Restaurant am Hafen von Piräus treffen. Im Anschluss wollte Elena sie auf die Insel bringen, auf der Professor Giorgios und sein Team mit Ausgrabungen beschäftigt sind.

Der Hafen ist ein geschäftiger Ort mit etlichen Piers. Auf einer Seite befindet sich der Frachthafen, auf dem Schiffe be- und entladen werden. Auf der anderen Seite sind kleine Fischerboote und Fähren vertäut. Die Umgebung ist laut, voller Menschen und Möwen. Es liegt ein Geruch von Fisch und Salzwasser in der Luft.

Die Argonauten, traditionelle griechische Meeresfrüchte

Glücklicherweise kennen die Charaktere den Namen des Restaurants, wo sie Elena treffen sollen: "Die Argonauten". Die Uferpromenade ist fast 3 km lang und so könnte es sonst eine lange Suche werden.

Das Restaurant ist klein und auf traditionelle griechische Küche spezialisiert. Es handelt sich um ein schmuckloses, weißes Gebäude mit einigen Tischen und Stühlen im Außenbereich. Innen gibt es weitere Tische im rustikalen Stil. An den Wänden hängen Bilder mit Meerespanoramen. Der Besitzer Jason und seine Frau Medea sind überaus gastfreundlich und ihre Speisen exzellent. Einige weitere Gäste nehmen hier gerade ihr Mittagessen zu sich, die meisten sind Fischer und Arbeiter.

Das Warten auf Elena wird sich hinziehen, da sie nicht zur vereinbarten Zeit erscheint. Fragen die Charaktere Jason oder Medea, ob sie wissen, wie man Kontakt zu Elena aufnehmen könnte, können diese leider nicht helfen. Sie werden sich aber für die Charaktere umhören. Dazu benötigen sie eine Möglichkeit, die Charaktere zu kontaktieren. Sie wissen nicht, auf welcher Insel die Ausgrabungen stattfinden, können diese Information aber zwei Tage später nachliefern.

Mit den Einheimischen reden

Mit einer erfolgreichen Probe auf **Charme** mit **+2 Pips** bringen die Charaktere die Einheimischen dazu, offener zu werden. Diese werden mit großer Begeisterung von den Ruinen erzählen, die sie kennen. Auf jeden Fall können sie viele Inseln nennen, auf denen Altertümer zu finden sind. Niemand hat jüngst etwas Ungewöhnliches bemerkt, aber sie alle haben Gerüchte von Schmugglern gehört, die im myrtoischen Meer ihr Unwesen treiben.

Mit einer erfolgreichen Probe auf **Kontakte** erfahren die Charaktere von einem Fischer, dass er ahnt, wo sich die Schmuggler aufhalten. Die Probe ist um **–2 Pips** erschwert, wenn das Team nicht vorher schon einen guten Draht zu den Einheimischen aufgebaut hat. Der Fischer hat in einem Lagerhaus in Piräus ungewöhnliche Aktivitäten beobachtet und kann den Charakteren den genauen Ort beschreiben. Siehe *Außerhalb des Lagerhauses*.

Elena Wohnung

Beschließen die Charaktere Elenas Wohnung zu durchsuchen, werden sie ein fürchterliches Chaos vorfinden. Alles wurde durchwühlt, aber es sieht nicht nach einem Einbruch aus. Die Wohnung wurde nur auf den Kopf gestellt, so als habe jemand nach etwas gesucht.

Genau das ist natürlich passiert. Mehmet verdächtigte Elena, jemanden kontaktiert zu haben und versuchte Hinweise zu finden, um wen es sich gehandelt haben könnte. Da er nicht erfolgreich war, gab er die Suche auf.

Mit einer erfolgreichen Probe auf **Suchen** kann Elenas Tagebuch gefunden werden, in dem sie von der Aufregung ihres Großvaters über die neue Ausgrabungsstätte auf Filakes schreibt. Sie selbst ist nicht ganz so begeistert, aber es könnte immerhin ein gutes Thema für ihre Abschlussarbeit im Sommer sein.

Die richtige Insel finden

Irgendwie müssen die Charaktere herausfinden, dass die Ausgrabungsstätte sich auf der Insel Filakes befindet. Hier sind einige Vorschläge, wie sie die richtige Insel identifizieren können:

- Wenn sie sich nach Elena erkundigen, können die Charaktere erfahren, dass eine hübsche Mademoiselle Boote gechartert hat, um auf die Insel Filakes im myrtoischen Meer zu gelangen.
- Fischer wurden gewarnt, sich von Filakes fernzuhalten. Nicht, dass sie überhaupt dorthin wollen würden, dafür sind die Gewässer nicht fischreich genug.
- Professor Cristos Lakatis vom Nationalmuseum weiß, wo sich die Grabungsstätte befindet.
- Eine erfolgreiche Probe auf **Bürokratie** fördert zutage, dass Professor Alexandros Giorgios eine Erlaubnis für eine archäologische Ausgrabung auf der Insel Filakes erteilt wurde.
- Sie können ein Flugzeug mieten und über alle Inseln hinwegfliegen, um die Grabung zu finden.

Wenn die Spieler*innen überhaupt keine Idee haben, erinnere sie daran, dass sie **Story-Punkte** ausgeben können, um Hinweise zu erhalten.

ALLGEMEINE NACHFORSCHUNGEN

Wenn die Charaktere beginnen zu ermitteln, entweder, nachdem sie von der Insel zurückkehren oder wenn sie auf Elena warten, gibt es unterschiedliche Spuren, denen sie nachgehen können.

AUF DER SUCHE NACH KUNSTWERKEN

Wenn die Charaktere sich umhören, welche Kunstwerke verkauft werden, merken sie schnell, dass die griechischen Behörden nichts davon halten, wenn echte Artefakte das Land verlassen. Es gibt offizielle Wege, die gegangen werden müssen, um Kunstschätze zu exportieren. Diese benötigen aber die Genehmigung der Regierung und entsprechende Konzessionen.

Mit einer erfolgreichen Probe auf **Kontakte**, **Nachforschungen** oder **Bürokratie** erhalten die Charaktere eine Liste der zertifizierten Antiquitätenhändler in Athen.

Zertifizierte Antiquitätenhändler in Athen

- **Auktionshaus Franopolous:** Spitzen-Auktionshaus, dessen Expertise der des Nationalmuseums gleichkommt. Probe auf **Nachforschungen** oder **Status**: Ein Mr. Richards arbeitete mit ihnen zusammen, um Teile seiner Sammlung zu veräußern. Er beendete die Zusammenarbeit, als ihre Kunstexperten eines seiner Stücke, trotz eines Echtheitszertifikats, als Fälschung enttarnten.
- **Hasapis Antiquitäten:** Der Besitzer ist ein exzentrischer kleiner Mann, der die Antiquitäten in seinem Laden eigentlich gar nicht verkaufen will. Probe auf **Charme** oder **Täuschung**: Er hat in Piräus einem gewissen Adam Finley, einem verschlagenen Iren, ein paar der guten Stücke abluchsen können.
- **Karras & Ariti:** Erfahrene Händler. Probe auf **Charme** oder **Täuschung**: Sie wissen, dass in Piräus einige Betrügereien mit Antiquitäten vor sich gehen.
- **Lysanders Kunsthandel:** Etwas zwielichtig. Beim richtigen Preis werden hier keine Fragen gestellt. Probe auf **Geisteswissenschaften**: Lysander geriet vor einigen Jahren in den Antiquitätenkreisen in England in Schwierigkeiten. Probe auf **Täuschung** oder **Nachforschungen**: Lysander handelt manchmal mit Adam Finley in Piräus.
- **Matsouka:** Touristenladen. Hier werden überteuerte Nachbildungen kleiner Artefakte an Touristen verhökert sowie noch teurere Originale. Probe auf **Nachforschungen**: Sie kaufen ihre Repliken von kleinen Familienunternehmen in ganz Athen.
- **Onassis Antiquitäten:** Als Teil der mächtigen Onassis-Reeder-Familie ist Andros Onassis mit seiner Liebe zu Antiquitäten das schwarze Schaf der Familie.
- **Petrakis Kunstexporte:** Spezialisiert auf den Export von Antiquitäten, hauptsächlich in die USA. Probe auf **Nachforschungen** oder **Charme**: Einer ihrer Kunden war ein Mr. Richards, aber seit ein paar Jahren kauft er nicht mehr bei ihnen ein.
- **Savas:** Savas handelt nicht nur mit hellenischen Antiquitäten, sondern auch mit mazedonischen, hethitischen, ägyptischen, römischen, babylonischen und sogar persischen.
- **Tsaoussis:** Kleines Auktionshaus, eher schlicht. Den Betreibern geht es seit einigen Jahren wegen ein paar ausländischen Geschäften nicht besonders gut.
- **Xiphias:** Mit guten Verbindungen zu europäischen Sammlern. Aufgrund ihrer exklusiven Kundschaft halten sie sich recht bedeckt.

Das Nationalmuseum

Mit einer erfolgreichen Probe auf **Geisteswissenschaften** oder **Kontakte** erfahren die Charaktere schnell, dass Professor Giorgios einer der wichtigsten Experten für alte minoische oder griechische Artefakte ist. Er arbeitet im Nationalmuseum von Athen.

Beschließen die Charaktere, ihn im Museum zu besuchen, erfahren sie, dass er sich gerade auf einer Ausgrabung befindet. Mit einer erfolgreichen Probe auf **Charme** oder **Status** gelingt es ihnen, in Kontakt mit seinem Kollegen Cristos Lakatis zu kommen. Eventuell sind sie Professor Lakatis ja auch schon am Flughafen begegnet. In jedem Fall kann der Professor ihnen von der Ausgrabung auf der Insel Filakes südlich von Athen im myrtoischen Meer, einem Nebenmeer der Ägäis, berichten. Lakatis kann die große Bedeutung der Artefakte bestätigen, die sein Kollege entdeckt hat, da sie mögliche Verbindungen der minoischen mit der frühen hellenischen Kultur nachweisen könnten.

AUF DER SUCHE NACH SCHMUGGLERN

Wenn die Charaktere beginnen, sich nach etwas dubioseren Bezugsmöglichkeiten antiker Kunstschätze umzuhören, werden sie meistens unverständliche Blicke ernten. Hinweise auf die Schmuggler zu erhalten, ist eine echte Herausforderung.

Herausforderung: Auf der Spur der Schmuggler

Kontakte, um jemanden zu kennen, der jemanden kennt.
Nachforschungen, um der Spur zu folgen.
Bürokratie, um zu wissen, wo sich im gewaltigen bürokratischen Apparat „Fußspuren" finden lassen.
Täuschung, um keine ungewollte **Aufmerksamkeit** zu erregen.
Charme, um Vertrauen zu erlangen.

Modifikatoren

–2 Pips auf Proben von Charakteren, die nicht aus Griechenland stammen.
–2 Pips auf Proben von Gesetzeshüter-Charakteren

Ergebnis

Großartiges Ergebnis: Nach zwei oder drei Tagen erfahren die Charaktere von einem Lagerhaus etwas außerhalb des Hafenviertels in Piräus. Von dort werden Statuen mit einem kleinen Boot zu eher ungewöhnlichen Zeiten verschifft. Dahinter soll eine mafiöse Organisation namens Chtapódi stecken.
Gutes Ergebnis: Nach zwei oder drei Tagen erfahren die Charaktere von einem Lagerhaus etwas außerhalb des Hafenviertels in Piräus, von wo aus angeblich Statuen verschickt werden. Die Leute dort arbeiten zu eigenartigen Zeiten.
Eingeschränktes Ergebnis: Nach zwei oder drei Tagen erfahren die Charaktere, dass vom Hafen in Piräus aus geschmuggelt werden soll. Sie können allerdings nicht in Erfahrung bringen, wo genau, nur dass das Schmuggelgut per Boot transportiert wird.
Schlechtes Ergebnis: Die Charaktere finden nichts heraus.
Katastrophales Ergebnis: Die Charaktere fallen auf und werden von Boris, Mehmet und anderen Schlägern in einen Hinterhalt gelockt, wo diese die Schnüffler ordentlich verprügeln, um sie davon zu überzeugen, ihre Nasen nicht in fremder Leute Angelegenheiten zu stecken. Lass die Spieler*innen wählen, ob ihrer Charaktere **Außer Gefecht** sind, oder **Außer Gefecht** und **Verwundet**, dafür aber einen Hinweis erhalten. Gib ihnen dann einen der nachfolgenden Hinweise:

- Eine Schachtel Streichhölzer von Lysanders Kunsthandel.
- Ein Papierfetzen mit dem Namen von Mr. Richards Yacht „Artemis".
- Ein Papierfetzen mit der Telefonnummer des Lagerhauses.
- Eine Seekarte, die den Weg zur Insel zeigt.

Wenn die Charaktere mit der Polizei über Schmuggler sprechen, erfahren sie, dass Inspektor Basil Dimopoulous für die Ermittlungen zuständig ist. Man kann sich bei ihm beliebt machen, indem man ihm eine Flasche Ouzo – natürlich für seine guten Freunde! – mitbringt und eine Probe auf **Charme** gelingt. **Täuschung** wird nicht funktionieren, Dimopoulous ist ein gerissener Fuchs. Weder er noch seine Kollegen sind sonderlich scharf auf Zivilisten, die sich an Polizeiarbeit versuchen. Aber er wird alle Hinweise überprüfen, die er erhält.

Polizeikräfte, die nicht aus Griechenland stammen, werden natürlich ein Problem aufgrund ihrer fehlenden örtlichen Zuständigkeit haben, aber sie haben etwas mehr Spielraum und erhalten eher Einblicke in die aktuellen Ermittlungen.

Basil Dimopoulous kann den Charakteren mitteilen, dass ungefähr über die letzten zwei Jahre hinweg ein drastischer Anstieg des Antiquitätenschmuggels zu beobachten ist. Es scheint, als stecke eine große kriminelle Organisation dahinter.

Mit einer erfolgreichen Probe auf **Nachforschungen** oder **Kontakte**, jeweils erschwert um **–2 Pips**, erfahren die Charaktere, dass eine verbrecherische Organisation namens „Chtapódi" (griechisch für „Oktopus") dahintersteckt.

DIE ÄGÄIS

Sobald die Charaktere wissen, auf welcher Insel Professor Giorgios arbeitet, können sie versuchen, mit einem Boot dorthin zu gelangen. Da Filakes unbewohnt ist, fahren keine Fähren dorthin.

Es wird also ein paar Stunden dauern, bis sie jemanden gefunden haben, der ihnen ein Boot leiht. Schlussendlich können die Charaktere einen jungen Mann namens Stefanos überzeugen, der kleinere Boote an Touristen verleiht. Der Preis ist allerdings etwas hoch. Damit die Charaktere es sich leisten können, muss ihnen eine Probe auf **Kreditwürdigkeit** gelingen. Sie können auch versuchen ihn runterzuhandeln, damit sie keine Probe auf **Kreditwürdigkeit** ablegen müssen, indem ihnen eine Probe auf **Charme** gelingt.

Es handelt es sich bei dem Boot um ein kleines Motorboot, das wenig Annehmlichkeiten bietet. Sollte der

Gruppe nach etwas mehr Luxus sein, kostet sie das einen weiteren Tag Recherche und zwei **Story-Punkte**.

Die Fahrt zur Insel dauert etwas weniger als einen halben Tag und lässt sie am frühen Nachmittag ankommen. Die Sonne scheint und das Meer ist ruhig. Die Charaktere sehen spielende Delphine und etliche Schiffe unterschiedlicher Größe: Fähren zu anderen Inseln, Fischerboote und riesige Frachter. Die Reise verläuft relativ ereignislos, es sei denn, die Charaktere tun irgendetwas, was die Lage verändert.

Herausforderung: Die Ägäis mit dem Boot durchqueren

Fahrzeuge, um das Boot fahren und navigieren zu können.
Aufmerksamkeit, um eventuelle Probleme zu bemerken.
Ausdauer, um nicht seekrank zu werden.
Maschinen, um mit dem Schiffsmotor oder der Takelage klarzukommen.

Modifikatoren
Ein Segelboot nutzen: –2 Pips auf **Fahrzeuge**

Ergebnis
Großartiges Ergebnis: Die Charaktere gelangen am frühen Nachmittag zur Insel und erkennen frühzeitig nicht nur einen Pier, auf dem jemand wartet, sondern auch eine kleine Bucht, in der sie ankern können.
Gutes Ergebnis: Es dauert bis zum Nachmittag, um die richtige Insel und den Pier zu finden. Die Gruppe könnte die Wache am Pier entdecken.
Eingeschränktes Ergebnis: Die Charaktere finden die Insel erst bei Anbruch der Dunkelheit, entdecken die Wache aber nicht.
Schlechtes Ergebnis: Die Charaktere finden die Insel nicht und müssen nach Piräus zurückkehren.
Katastrophales Ergebnis: Die Charaktere stranden und müssen gerettet werden. Sie verlieren zwei Tage und ihre Kaution für das Boot (**–2 Pips** bei der nächsten Probe auf **Kreditwürdigkeit**).

ALTERNATIVE TRANSPORTMITTEL

- **Landratten:** Die Charaktere sind Landratten? Kein Grund zu verzweifeln. Mit einer erfolgreichen Probe auf **Charme** und entweder einer Probe auf **Kreditwürdigkeit** oder einem **Story-Punkt** können sie einen Fischer davon überzeugen, sie zu der Insel zu bringen. Das wird allerdings unbequem und kostspielig sein, da sie diesem den Verdienstausfall eines ganzen Tages ausgleichen müssen. Der Fischer ist ein alter Mann, der sein gesamtes Leben auf See verbracht hat. Sein Englisch ist nicht allzu gut, sodass er nur dann redselig sein wird, wenn einer der Charaktere Griechisch spricht.
- **Durch die Luft:** Ein erfahrener Pilot oder eine Pilotin wie Frida könnte stattdessen ein Flugzeug chartern, idealerweise ein Wasserflugzeug. Das ist teurer als ein Boot zu leihen, aber die Reise ist kürzer und sie können ein größeres Gebiet absuchen, wenn sie nicht genau wissen, auf welcher Insel die Ausgrabungsstätte liegt. Ein Charakter muss die Fähigkeit Fliegen besitzen und jemand muss eine Probe auf **Kreditwürdigkeit** schaffen oder zwei **Story-Punkte** ausgeben, um sich die Miete leisten zu können. Gib ggf. zu Bedenken, dass Wasserflugzeuge lediglich vier oder sechs Sitze haben, sodass auf dem Rückflug nicht allzu viele zusätzliche Passagiere mitgenommen werden können.

Herausforderung: Die Insel aus der Luft finden

Fahrzeuge, um das Flugzeug zu fliegen.
Suchen, um das Meer abzusuchen.
Nachforschungen, um den Überblick zu behalten, welcher Bereich des Meeres schon abgesucht wurde.
Willenskraft, um nicht aufzugeben.

Ergebnis
Großartiges Ergebnis: Die Charaktere entdecken eine Ausgrabungsstätte auf der Insel Filakes. Ein Boot liegt an einem alten Steinpier. Auf der Insel befinden sich Zelte und Ruinen. Sie sehen, wie ein junger Mann, verfolgt von zwei anderen Männern, zum Boot sprintet. Er wird zu Boden gerissen und zurück zu den Zelten geschleift.
Gutes Ergebnis: Die Charaktere entdecken eine Ausgrabungsstätte auf der Insel Filakes. Ein Boot liegt an einem alten Steinpier. Auf der Insel befinden sich Zelte und Ruinen.
Eingeschränktes Ergebnis: Die Charaktere entdecken Ruinen auf der Insel Filakes, während sie auf dem Rückweg sind, um nachzutanken. Entweder landen die Charaktere im Wissen, nicht genug Treibstoff für den Rückweg zu haben, oder sie kehren morgen zurück.
Schlechtes Ergebnis: Die Charaktere entdecken nichts und kehren mit leeren Händen zurück. Wenigstens wissen sie jetzt, auf welchen Inseln nichts Verdächtiges zu sehen ist. Damit bleiben nur noch vier Inseln übrig, die sie beim nächsten Anlauf untersuchen müssen: Brantada, Filakes, Loutza und Lazarakia.
Katastrophales Ergebnis: Es gibt ein Problem mit dem Motor und sie müssen notwassern. Es dauert etwas, bis sie wieder zurück nach Piräus geschleppt werden können, um das Flugzeug reparieren zu lassen.

FILAKES
Olive grove
Lake Filakes
Olive grove
Path
Olive grove
Ruins
Tents
Stone pier
Path
Olive grove

AUF FILAKES ANLANDEN

Als die Charaktere sich der Insel nähern, erkennen sie, dass diese mit Felsen und zahllosen Olivenbäumen bedeckt ist. Zwischen den knorrigen Bäumen lassen sich antike Ruinen ausmachen. Es gibt mehrere Strände und Buchten. In einer dieser Buchten befindet sich ein alter Steinpier, an dem ein Motorboot vertäut liegt.

Wenn die Charaktere am Pier anlegen, nähert sich ihnen ein schmieriger Typ und teilt ihnen in gebrochenem Englisch mit, dass sich diese Insel im Privatbesitz befindet und sie sofort wieder aufbrechen sollen. Der Mann gehört zu Mehmets Schmugglerbande. Er gibt sich nicht sonderlich Mühe subtil zu sein, so reicht eine Probe auf **Aufmerksamkeit** mit **+2 Pips**, um zu erkennen, dass sich unter seiner Jacke eine Pistole befindet.

Lasse einen Charakter eine weitere Probe auf **Aufmerksamkeit** ablegen, während die Gruppe mit ihm redet. Bei Erfolg ist klar, dass der Mann lügt und hier etwas ziemlich falsch läuft.

Beginnen die Charaktere zu diskutieren oder machen irgendwie Ärger, ruft der Schmuggler seine Komplizen, damit diese sich des Ärgernisses annehmen. In kürzester Zeit tauchen 5 weitere Männer auf. Insgesamt gibt es 7 dieser Handlanger auf der Insel ("Mehmets Bande").

Alternative Möglichkeiten

Falls die Charaktere stattdessen in einer der Buchten ankern wollen, können sie mit einer erfolgreichen Probe auf **Schleichen** unentdeckt auf die Insel gelangen. Sollte dies nachts geschehen, ist zusätzlich eine Probe auf **Fahrzeuge** notwendig, um sicher zu landen. Tagsüber ist dieser Wurf nicht nötig.

Wenn die Gruppe beschließt, sich zurückzuziehen und die Insel zu verlassen, besteht die Möglichkeit, später zurückzukehren.

Sollten sie aus irgendeinem Grund entscheiden, nichts hinsichtlich der Insel unternehmen zu wollen,

musst du sie wieder auf die richtige Fährte bringen. Zum Beispiel durch eine Begegnung mit den Schmugglern am Lagerhaus (siehe *Außerhalb des Lagerhauses* oder *Auf der Suche nach Kunstwerken*, je nachdem was sinnvoller erscheint und wie die Charaktere handeln).

Gefangen

Werden die Charaktere auf der Insel gefangen genommen, nehmen ihnen die Gangster alle offensichtlichen Waffen und Wertsachen ab, um sie selbst zu behalten. Anschließend zwingen sie die Charaktere dazu, bei den Ausgrabungen zu helfen.

Andere Ausrüstungsgegenstände, die die Schmuggler finden, werden in einem der Zelte aufbewahrt. Während der Nacht werden die Charaktere zusammen mit dem archäologischen Team gefesselt.

Hat ein Charakter einen Gangster schwer verletzt oder gar getötet, werden die Schmuggler das nicht einfach so hinnehmen. Der Charakter wird zur Strafe verprügelt und anschließend besonders schlecht behandelt. Auch das archäologische Team wird schockiert darüber sein, wenn Schmuggler getötet wurden und besonders Elena reagiert ausgesprochen ungehalten.

Eine Flucht ist möglich, aber die Charaktere müssen sich von ihren Fesseln befreien, die Wache überwältigen, die anderen befreien und anschließend fortschleichen. Es läuft so ähnlich wie bei *Den Professor retten*, mit dem Vorteil, dass sie wissen, wo sich die anderen befinden, und dem Nachteil, dass sie gefesselt sind.

Verwenden die Charaktere **Story-Punkte**, um Hinweise zu erhalten, so wird einer der Schmuggler mit ihrem cleveren Plan prahlen, dass sie Antiquitäten ausgraben, um reich zu werden (siehe *Die Schmuggler verhören*).

Die Insel untersuchen

Die Insel ist felsig und mit Olivenbäumen übersät. Die Überreste alter Straßen und Gebäude prägen die Landschaft. Eine erfolgreiche Probe auf **Geisteswissenschaften** mit **–2 Pips** enthüllt, dass die Ruinen minoischen Ursprungs sind. Einige Gebäude sind jüngeren Ursprungs, in denen wohl Schäfer oder Bauern gelebt haben. Die Insel scheint aber schon länger nicht mehr bewohnt zu sein. Verwilderte Ziegen streifen auf der gesamten Insel umher.

Auf dem zentralen Hügel befinden sich die Überreste einer kleinen Siedlung voller beeindruckender Ruinen und zahlreichen Statuen. Wenn die Charaktere sich dem Zentrum nähern, vernehmen sie Stimmen. Mit einer gelungenen Probe auf **Schleichen** können sie sich unerkannt den Sprechenden nähern.

Die Ausgrabungsstätte

Dort, wo vermutlich einmal das Siedlungszentrum war, können die Charaktere Zelte sowie deutliche Spuren einer archäologischen Ausgrabung erkennen. So stehen dort Tische mit Fundstücken, Waschkörben und großen Sieben.

Nähern sich die Charaktere bei Tag und die Probe auf **Schleichen** war erfolgreich, können sie erkennen, dass hier vier Menschen graben, während sie von einer fünften Person bewacht werden. Der Professor, seine Enkelin und ihre beiden Assistenten sind mit den Ausgrabungen beschäftigt. Einer der bewaffneten Schläger befindet sich in der Nähe, um sicherzugehen, dass niemand flieht.

Weitere Gauner, einer davon mit einer Pistole bewaffnet, transportieren Statuen von der Ausgrabung zu einem der Zelte. Zwei weitere verbringen ihre Pause mit Rauchen. Diese beiden sprechen darüber, was sie mit ihrem Gewinn anstellen werden.

Wenn die Nacht hereinbricht, werden die Mitglieder des archäologischen Teams in ihren Zelten angebunden, damit sie nicht fliehen können. Nur ein Schmuggler hält nachts Wache.

Entdeckt

Wenn die Probe auf **Schleichen** scheitert, beginnen die beiden Raucher, nach der Quelle des Geräuschs zu suchen. Die anderen fahren mit ihren Tätigkeiten fort, es sei denn, die beiden Suchenden finden die Charaktere.

DEN PROFESSOR RETTEN

Es wäre am besten, wenn die Charaktere das archäologische Team ohne Kampf befreien könnten. Das ist bei Nacht möglich, erfordert aber einiges an Planung und noch mehr Glück.

Herausforderung: Nächtliche Befreiungsaktion

Schleichen, um nicht gehört zu werden.
Aufmerksamkeit, um den Wachen zu entgehen und nicht im Dunkeln zu stolpern.
Sicherheitssysteme, um die Zeitpläne der Wachen zu verstehen.
Suchen, um die richtigen Zelte zu finden.

Ergebnis

Großartiges Ergebnis: Die Charaktere befreien das archäologische Team und retten ebenfalls die Notizen des Professors.
Gutes Ergebnis: Die Charaktere befreien das archäologische Team und können sich fortschleichen.
Eingeschränktes Ergebnis: Die Charaktere befreien das archäologische Team, werden aber auf der Flucht entdeckt.
Schlechtes Ergebnis: Die Charaktere müssen sich den Weg zu den Gefangenen freikämpfen.
Katastrophales Ergebnis: Die Charaktere werden gefangen genommen, bevor sie ihren Plan überhaupt ausführen können.

Sollte es den Charakteren gelingen, das archäologische Team zu befreien, ohne dass die Gangster dies bemerken, beginnen diese am nächsten Morgen die Insel nach den Geflohenen zu durchsuchen. Natürlich erst, nachdem sie überprüft haben, ob ihr eigenes Boot noch da ist.

Gelingt es der Bande im Laufe des Tages nicht, die Flüchtenden oder die Charaktere zu finden, so packen sie alles zusammen und verlassen die Insel am späten Nachmittag, da sie es nicht riskieren wollen, von der Polizei aufgegriffen zu werden. Sie gehen davon aus, dass die Entflohenen sofort die EL.AS., wie die griechische Polizei genannt wird, gerufen haben.

Kampf!

Entbrennt ein Kampf, so unterteile den Kampfplatz in einige sinnvolle Zonen. Die Gangster werden versuchen, die Charaktere umzulegen und drohen auch damit, die Mitglieder des archäologischen Teams zu erschießen. Wenn mindestens die Hälfte von Mehmets Bande **Außer Gefecht** ist, versuchen die restlichen mit dem Boot zu entkommen und später mit Verstärkung zurückzukehren. Finden sie das Boot oder das Flugzeug der Charaktere, werden sie versuchen, es zu sabotieren.

DIE SCHMUGGLER VERHÖREN

Werden die Schmuggler auf der Insel gefangen genommen, können sie befragt werden und die Charaktere erfahren etwas mehr über die Hintergründe.

Die Gangster können zum Sprechen gebracht werden, aber ihr Englisch ist bestenfalls radebrechend. Französisch sprechen sie nicht. Eine erfolgreiche Probe auf **Täuschung** mit **–2 Pips** lässt sie gestehen, dass sie Mitglieder einer Bande sind, die sich in letzter Zeit auf die Kunst-Szene konzentriert hat, indem sie Artefakte stehlen und anschließend verkaufen. Sie sprechen nur widerstrebend, da sie nicht als Verräter gebrandmarkt werden wollen. Diese Unternehmung ist im Normalfall eine sichere Bank und nahezu risikofrei.

Sie verkaufen die gestohlenen Artefakte über einen Iren (Adam Finley) in Athen, der zusätzlich noch Fälschungen der Gegenstände anfertigt, um die Objekte gleich mehrfach verkaufen zu können. Sie wissen nicht, wer diese Fälschungen kauft, aber sie hatten in letzter Zeit deutlich mehr Unterstützung, da jemand mit einer Menge Geld in den Handel eingestiegen zu sein scheint.

Über die Objekte, die sie verkaufen, wissen sie nichts, außer, dass Schmuck immer eine Menge Geld wert ist und Statuen und ähnliche Relikte gut gefälscht werden können.

ZURÜCK IN PIRÄUS

Einige Szenen in diesem Kapitel können vorkommen bevor sich die Charaktere zur Insel begeben, abhängig davon wie sie an das Abenteuer herangehen.

AUSSERHALB DES LAGERHAUSES

Das Lagerhaus ist nur eines von vielen am Rande des Hafenviertels von Piräus. In unmittelbarer Nähe befindet sich ein alter Steinpier, an dem kleinere Boote anlegen können. Das Lagerhaus selbst weist keine besonderen Merkmale auf und ist eher unauffällig.

Nächtliche Gaunereien

Wenn die Charaktere das Lagerhaus während der Nacht aufsuchen, ist die Tür verschlossen und niemand scheint dort zu sein. Sollten die Charaktere zuvor das archäologische Team befreit haben, ohne sich selber in die Schusslinie zu bringen, ist die Bande gerade dabei alle Spuren ihrer Aktivitäten zu beseitigen.

Falls die Charaktere das Lagerhaus in einer normalen Nacht beobachten, werden sie eine Wache sehen, die in der Umgebung patrouilliert. Später in der Nacht nähern sich zwei Männer dem Lagerhaus mit einem Boot, um Kisten zu entladen. Es handelt sich um Mehmet und Boris, die Adam Finley neue Artefakte zum Fälschen bringen. Anschließend beladen sie das Boot mit fertigen Duplikaten, die bereit für den Verkauf sind.

Boris und Mehmet sind sehr wachsam und vorsichtig, da sie nicht auffliegen wollen. Wollen die Charaktere sich anschleichen, um einen genaueren Blick auf die Waren zu erhaschen, stelle sie vor die folgende Herausforderung:

Herausforderung: An Boris und Mehmet anschleichen

Schleichen, um sich lautlos zu bewegen.
Aufmerksamkeit, um den richtigen Moment abzupassen.
Täuschung, für Ablenkungsmanöver und smarte Ideen.
Beweglichkeit, für schnelle, lautlose Sprints.

Ergebnis

Großartiges Ergebnis: Die Charaktere finden drei identische minoische Bronzestatuetten, die aussehen, als seien sie tausende von Jahren alt. Sie hören, wie sich Boris und Mehmet auf Russisch unterhalten. Mehmets schlechtes Russisch macht das Gespräch nicht einfacher, aber lauter.

Gutes Ergebnis: Die Charaktere erhaschen einen guten Blick auf die Artefakte und stellen fest, dass sie tatsächlich minoischen Ursprungs sind. Sie hören, wie sich Boris und Mehmet in einer fremden Sprache unterhalten. Wenn jemand aus der Gruppe Russisch spricht, erkennt er dieses und dass Mehmet eher schlecht als recht spricht.

Eingeschränktes Ergebnis: Die Spieler*innen dürfen entscheiden, ob sie die Ware identifizieren und entdeckt werden, oder ob sie die Überwachung abbrechen müssen, um nicht entdeckt zu werden.

Schlechtes Ergebnis: Die Charaktere werden entdeckt. Boris und Mehmet versuchen zu entkommen.

Katastrophales Ergebnis: Die Charaktere bemerken nicht, wie Boris und Mehmet sich von hinten an sie heranschleichen. Als sie wieder zu sich kommen, liegen sie gefesselt und geknebelt im Lagerhaus.

Am helllichten Tage

Wenn die Charaktere tagsüber zum Lagerhaus gehen, werden Mehmet, Boris und Adam dort sein, die gerade einen Deal mit Mr. Richards abschließen, der von seiner Sekretärin begleitet wird. Am Pier nahe dem Lagerhaus liegt ein schnelles Motorboot, in dem ein Fahrer wartet. Sollten die Charaktere die **Aufmerksamkeit** der Kriminellen auf sich ziehen, gehe zur Szene *In Gefangenschaft geraten*.

IN GEFANGENSCHAFT GERATEN

Je nachdem, wer die Charaktere gefangen nimmt, wird das Ergebnis sehr unterschiedlich ausfallen.

Von der Polizei oder einem Sicherheitsdienst

Werden die Charaktere bei einem Einbruchsversuch von der Polizei geschnappt, werden sie auf die Polizeistation mitgenommen und anschließend verhört. Erfolgreiche Proben auf **Charme** mit **–2 Pips** oder auf **Status** mit **–5 Pips** sorgen dafür, dass die Charaktere nach kurzem Verhör und der Ermahnung, sich zukünftig zu benehmen, wieder freigelassen werden. Von nun an wird die Polizei ein Auge auf sie haben. Misslungene Proben sorgen dafür, dass sie nach Ermessen der Einsatzleitung länger festgehalten werden, bevor sie wieder auf freien Fuß gesetzt werden. Wieder in Freiheit können die Charaktere damit fortfahren, wobei auch immer sie gestört wurden. Dieses Mal hoffentlich etwas vorsichtiger.

Werden sie mit Wertsachen aufgegriffen, die gestohlen aussehen, oder wenn sie Waffen bei sich tragen, müssen sie sich vor Gericht verantworten. Ihr Eigentum wird beschlagnahmt, bis die Untersuchung abgeschlossen ist.

Von den Gangstern

Werden sie von den Gangstern geschnappt, werden diese zuerst versuchen, die Gruppe zu vertreiben. Tagsüber könnte die Polizei herbeigerufen werden, um die „unbefugten Eindringlinge“ zu entfernen, selbst wenn die Bande es eigentlich vermeidet, **Aufmerksamkeit** auf sich zu ziehen. Nachts schnappen sie sich die Charaktere, fesseln sie und transportieren sie auf die Insel oder suchen eine andere Möglichkeit, sie spurlos verschwinden zu lassen.

Falls sie die Charaktere einfach im Lagerhaus zurücklassen, werden nicht mehr viele Beweise zu finden sein, nachdem die Charaktere sich befreit haben.

DAS LAGERHAUS UNTERSUCHEN

Das Lagerhaus besteht aus zwei großen Räumen. Einer der Räume ist halb-öffentlich und der offizielle Ausstellungsraum für Besucher. Darin stehen lange Reihen von Statuen und Urnen, bei denen es sich ganz offensichtlich um Nachbildungen handelt.

Der hintere Bereich ist von größerem Interesse. Hier werden die Nachbildungen hergestellt, sowohl die gut erkennbaren, die offiziell verkauft werden, als auch die besseren Fälschungen, die als Originale verkauft werden.

In einer Ecke ganz hinten finden sich die echten Artefakte, die außer Landes geschmuggelt und an die Höchstbietenden verkauft werden. Diese Kunstschätze – Statuen, Schmuck und andere Funde – wurden aus unterschiedlichen Grabungsstätten gestohlen und sind teils noch nicht einmal katalogisiert. Adam Finley verwendet diese als Vorlagen für seine Fälschungen, die später als Originale verkauft werden.

In einem Safe in diesem Raum liegt ein Buch, in dem Adam festgehalten hat, wer welches Stück gekauft hat, wie viel bezahlt wurde und ob das Stück ein Original oder eine Fälschung war. Wenn diese Informationen an die Öffentlichkeit gelangten, würde das etliche Museen und private Sammler*innen ziemlich in Verlegenheit bringen. Außerdem findet sich darin eine Liste mit Kontakten, die bereit sind, nicht ganz legale Dinge zu beschaffen. Das Buch beweist, dass Finley in den letzten zwei Jahren von Mr. Richards finanziert wurde und dass Ms. Grey den Deal eingeleitet hat.

Betreten die Charaktere das Lagerhaus tagsüber durch die Eingangstür, treffen sie auf Finley. Er wird versuchen, ihnen die offensichtlichen Repliken im vorderen Raum zu verkaufen. Keinesfalls wird er es zulassen, dass jemand, den er nicht kennt, den hinteren Bereich betritt. Einzelne Charaktere könnten versuchen an ihm vorbeizuschleichen, aber dies erfordert eine wagemutige Probe auf **Schleichen** mit **–5 Pips**.

Bosskampf auf griechisch

Beginnen die Charaktere einen Kampf mit einem der Verbrecher am Lagerhaus, könnte es schnell ungemütlich werden. Allerdings könnte das die einzige Methode sein, sie dingfest zu machen.

- **Boris und Mehmet:** Wenn nur Boris und Mehmet anwesend sind, werden sie sich, falls nötig, mit tödlicher Waffengewalt verteidigen. Sie ziehen es allerdings vor, die Charaktere zu verscheuchen oder zu verwunden. Sie gehen davon aus, dass sie entweder zu einer anderen Bande gehören oder Zivilpolizisten sind. Beides ist nicht gut für sie, aber alles ist besser, als Leichen beseitigen zu müssen.
- **Mehmets Bande:** Wenn die Bande nicht zuvor gefangen genommen oder der Polizei übergeben wurde, sind sie jetzt auch hier. Sie befolgen Mehmets Befehle bis vier von ihnen **Außer Gefecht** sind. Dann fliehen die überlebenden Bandenmitglieder.
- **Adam Finley:** Adam wird sich verteidigen, aber er ist kein großer Kämpfer. Die einzige Waffe, die ihm zur Verfügung steht, ist ein Hammer. Er ist willens, die Charaktere damit ohnmächtig zu schlagen, um zu verhindern, dass sie weiter herumschnüffeln. Er wird sie aber auf keinen Fall töten.
- **Mr. Richards:** Mr. Richards ist eher ein Maulheld und wird sich nur widerwillig mit den Charakteren prügeln. Unter Druck wird er versuchen, sie zu bestechen. Er greift nicht als erstes an.
  Kann Richards der Konfrontation entkommen, wird er nicht gerade begeistert sein. Er hat durch das Dazwischenfunken der Charaktere viel Geld verloren. Er wird aber nicht weiter gegen sie vorgehen, solange sie ihm nicht weiter hinterher schnüffeln. In diesem Fall heuert er Schläger an, die sie verscheuchen sollen.
- **Ms. Grey:** Falls „Agentin Grey“ von Interpol die Charaktere begleitet, ist dies der perfekte Moment, um ihnen in den Rücken zu fallen. Sie richtet ihre Pistole auf die Charaktere und fordert sie auf, ihr ihre Waffen zu übergeben und sich zu ergeben, bevor jemand verletzt wird.
  Ist dies das erste Aufeinandertreffen mit Miss Grey, wird sie eine oder zwei Runden lang die Rolle der “Jungfrau in Nöten” spielen, bevor sie in die Offensive geht. Dann erweist sie sich als die gefährlichste Kontrahentin von allen.
  Wendet sich der Kampfverlauf gegen sie und Mr. Richards, versucht Isabelle Grey mit dem Schnellboot zu entkommen. Sollten die Charaktere sie verfolgen, gibt sie ihr Möglichstes, um sie abzuschütteln und einen weiteren Kampf zu vermeiden.
  Kann sie entkommen und Mr. Richards wird festgenommen, wird sie seine Firmen plündern, sämtliche finanziellen Mittel an den Oktopus überweisen und alle Beweise ihrer Beteiligung vernichten. Anschließend wird sie mit einer neuen Tarnidentität untertauchen und irgendwo ein neues Leben beginnen.
  Miss Grey wird allerdings die Hintergründe der Charaktere durch den Oktopus durchleuchten lassen. Diese sind von nun an auf dem Radar der Organisation.
- **Die Polizei:** Es ist möglich, dass gewiefte Charaktere zur Polizei gehen, bevor sie sich zum Lagerhaus begeben. Haben sie Beweise, dass etwas faul ist - beispielsweise, weil sie auf der Insel waren und den Professor befreit haben - können sie im Bosskampf auf Polizeiunterstützung bauen. In diesem Fall ist der Kampf schnell vorüber.
  Werden die Bösewichte mit den Beweisen der Polizei übergeben, werden sie anschließend angeklagt. Möglicherweise werden die Charaktere auch ein bis zwei Tage von der Polizei festgehalten, bis ihre Geschichte bestätigt wurde.
  Waren die Charaktere nicht zuvor auf der Insel, wird die Polizei jemanden dorthin schicken, nachdem sie die Gangster verhört hat. Adam Finley ist schnell geständig, wenn er von der Entführung des Professors hört. Damit will er nichts zu tun haben.

Gefangen

Verlieren die Charaktere einen Kampf mit den Gangstern oder ergeben sich kampflos, werden sie gefesselt und zur Insel transportiert, insofern die Aktivitäten der Bande dort noch nicht gestört wurden. In letzterem Fall finden sie sich gefesselt und geknebelt im Lagerhaus wieder. Es ist gut möglich, dass sich die Gruppe später nochmal auf die Suche nach den Gangstern macht, aber das ist ein ganz anderes Abenteuer.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Hoffentlich haben die Charaktere den Professor und sein Team befreit, die Gangster besiegt und der Polizei übergeben. Die Polizei wird die Charaktere und den Professor befragen, um ihre Geschichte zu bestätigen, aber wenn nichts Gravierendes vorgefallen ist, werden sie schnell wieder auf freien Fuß gesetzt.

- Das Abenteuer ist ein teilweiser Erfolg, wenn die Charaktere den Professor und seine Enkelin befreit haben, es ihnen aber nicht gelungen ist, den Schmugglern das Handwerk zu legen.
- Wenn es ihnen zusätzlich gelingt, die Gangster ihrer gerechten Strafe zuzuführen oder den Schmuggel mit

Originalen und Fälschungen zu beenden, ist es ein bedeutender Erfolg.
- Gelingen alle drei Ziele, hat die Gruppe einen kompletten Erfolg erzielt. Gratulation!

Gefangene Kriminelle erhalten strenge Strafen. Die griechische Polizei mag keine Kunstschmuggler und Entführer noch viel weniger.

Adam Finley wird dafür bestraft, dass er gefälschte Kunstgegenstände hergestellt und verkauft hat. Seine Strafe fällt etwas milder aus, da er mit den Behörden kooperiert und die anderen Beteiligten identifiziert und gegen sie aussagt.

Werden Mr. Richards und Miss Grey gefangen genommen, wird Mr. Richards versuchen die Polizei zu bestechen, damit sie beide freigelassen werden. Andernfalls versucht Miss Grey auf eigene Faust zu entkommen. Sie berichtet dann die Geschehnisse an den Oktopus, wodurch sich die Charaktere einen mächtigen Feind gemacht haben.

BELOHNUNGEN

Retten die Charaktere das gefangene archäologische Team, erfahren die Charaktere etwas Bekanntheit in der lokalen Presse und machen sich neue Freunde, wenn sie nicht sowieso schon mit dem Professor befreundet waren. Gib den Spieler*innen einen Belohnungs-Wurf auf **Status**.

Wenn es ihnen gelingt, die Schmuggler am Lagerhaus zu stoppen, wird ihre Geschichte es auch in die internationale Presse schaffen. Auch dafür erhalten sie einen Belohnungs-Wurf auf **Status**.

Außerdem würden ihr Auftraggeber oder die griechischen Behörden ihnen für das Sprengen des Schmugglerrings eine saftige Belohnung zahlen. Gib den Spieler*innen einen Belohnungs-Wurf auf **Kreditwürdigkeit**.

AUS DER FALLAKTE

EIGENSCHAFTEN

Boss: Der Charakter kann einmalig den Zustand **Verwundet** annehmen, anstatt **Vitalität** zu verlieren. Er kann auch einmalig den Zustand **In tödlicher Gefahr** annehmen, anstatt **Vitalität** zu verlieren. Der Charakter ist tot, wenn er keine **Vitalität** mehr hat und sich im Zustand **In tödlicher Gefahr** befindet. Andernfalls ist er nur **Außer Gefecht**.

Brüchig: Nach einer Angriffs- oder Verteidigungsprobe mit **Karma** (gutem oder schlechtem) zerbricht die Waffe und ist nicht mehr zu verwenden. Handelte es sich um eine Angriffsprobe, wird zuerst noch der Schaden ermittelt.

Einzelschuss: Die Waffe muss nach jeder Benutzung nachgeladen werden.

Flips (X): Der Gegner kann X Aufgabenproben in einer Kampfszene flippen.

Gegenangriff: Wenn der Charakter angegriffen wird, kann er direkt einen *Gegenangriff* ausführen gegen die Person, die angegriffen hat, insofern diese in Reichweite ist.

Handlager: Wenn ein Charakter der Einsatzleitung mit der Eigenschaft Handlanger von einem Angriff mit Gutem **Karma** getroffen wird, ist er sofort **Außer Gefecht**.

Kurze Reichweite: Diese Waffe kann ohne Einschränkungen nur auf nahe Ziele in der eigenen oder einer angrenzenden Zone abgefeuert werden. Beim Abfeuern auf ein zwei Zonen entferntes Ziel ist die Angriffsprobe um **–2 Pips** erschwert. Jenseits dieser Entfernung ist deine Waffe nutzlos.

Lähmend: Das Ziel kann nicht die Zustände **Verwundet** oder **In tödlicher Gefahr** annehmen. Stattdessen kann es **Benommen** statt **Verwundet** und **Paralysiert** statt **In tödlicher Gefahr** annehmen.

Leicht zu verbergen: Die Waffe kann mit **+2 Pips** verborgen werden.

Leutnant: Ein Leutnant kann einmalig den Zustand **Verwundet** annehmen, anstatt **Vitalität** zu verlieren.

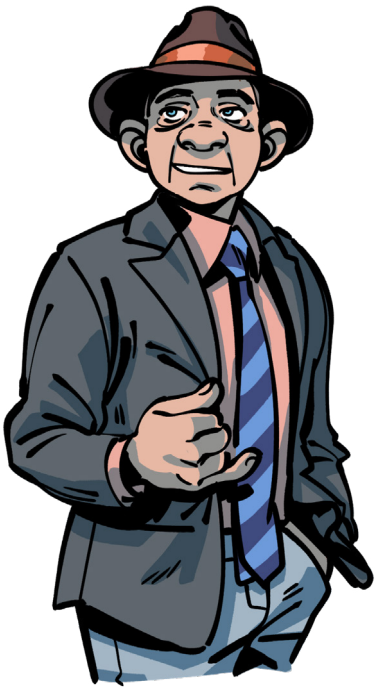
Mehrere Angriffe (X): Der Charakter kann als Hauptaktion X Angriffe durchführen. Angriffe ohne diese Eigenschaft können immer nur einmal pro Zug durchgeführt werden. Wie oft ein Angriff innerhalb eines Zuges ausgeführt werden kann, ist in Klammern angegeben.

Nachladen (X): Wenn die **Einer** der Angriffsprobe innerhalb des angegebenen Bereichs von X liegen, muss die Waffe als Hauptaktion nachgeladen werden, bevor sie wieder benutzt werden kann. Dies verbraucht unter Umständen Munition. Wenn du die Waffe nachladen musst und gleichzeitig **Schlechtes Karma** würfelst, blockiert die Waffe und muss in einer späteren Szene erst repariert werden.

Präzise: Ein Treffer mit Gutem **Karma** fügt +2 **dX** zusätzlichen Schaden zu.

Untergebener: Wenn ein Charakter der Einsatzleitung mit dem Kennzeichen Untergebener von einem Angriff mit **Gutem Karma** getroffen wird, ist er sofort **Außer Gefecht**

DIE GUTEN



PROFESSOR ALEXANDROS GIORGIOS

Professor Giorgios ist zwischen Ende 60 und Anfang 70, schlank mit grauen Haaren. Er beschäftigt sich leidenschaftlich mit Geschichte und sieht es als persönlichen Angriff, wenn jemand historische Artefakte zerstört. Er hat Elena gegenüber einen starken Beschützerinstinkt.

Alexandros Giorgios
Initiative: 4 **Vitalität:** 4
Angriffe:
Improvisierte Waffe: 35%, 3 WX, Brüchig
Unbewaffnet: 35%, 2 WX
Kompetenzen: Basiskompetenz 45%, Spezialist (Archäologie) 85%, Geisteswissenschaften 75%, Sprachen 65%

ELENA GIORGIOS

Eine junge, attraktive Frau Anfang zwanzig. Sie lebt seit dem Tod ihrer Eltern vor einigen Jahren bei ihrem Großvater. Sie hilft ihm bei seinen Expeditionen, hat aber vor, ihr Kunststudium später fortzusetzen. Sie spricht aus, was sie denkt, wodurch sie häufiger in Probleme gerät.

Elena Giorgios
Initiative: 4 **Vitalität:** 4
Angriffe:
Improvisierte Waffe: 35%, 3 WX, Brüchig
Unbewaffnet: 35%, 2 WX
Kompetenzen: Basiskompetenz 45%, Geisteswissenschaften 65%, Sprachen 65%

CHRISTOS PAPANDREOS

Ein junger Archäologiestudent. Er hilft Professor Giorgios bei seiner Ausgrabung. Seine Liebe zu Elena wird von ihr leider nicht erwidert.

Christos Papandreos
Initiative: 5 **Vitalität:** 5
Angriffe:
Improvisierte Waffe: 35%, 3 WX, Brüchig
Unbewaffnet: 35%, 2 WX
Verteidigung: 35%
Kompetenzen: Basiskompetenz 35%, Geisteswissenschaften 45%

THOMASSO CONSTANTINOU

Ein weiterer Archäologiestudent. Er ist zwei Jahre älter als Christos.

Thomasso Constantinou
Initiative: 5 **Vitalität:** 6
Angriffe:
Improvisierte Waffe: 35%, 3 WX, Brüchig
Unbewaffnet: 35%, 2 WX
Verteidigung: 35%
Kompetenzen: Basiskompetenz 45%, Fahrzeuge 35%

DIE VERBRECHER

MEHMET ELOGEN

Er ist der Anführer der Bande. Als türkischer Revolutionär musste er sich vor den Behörden verstecken, da er in der Vergangenheit mit seinen politischen Reden in seiner Heimat einiges an Aufruhr verursacht hat. Er ist gierig. Es gelüstet ihn nach Macht und er hat die Persönlichkeit eines schmierigen Autohändlers. Irgendetwas an seinem Aussehen und Verhalten sorgt dafür, dass sich Menschen in seiner Anwesenheit unwohl fühlen. Es könnte sein, dass er mental nicht ganz stabil ist.

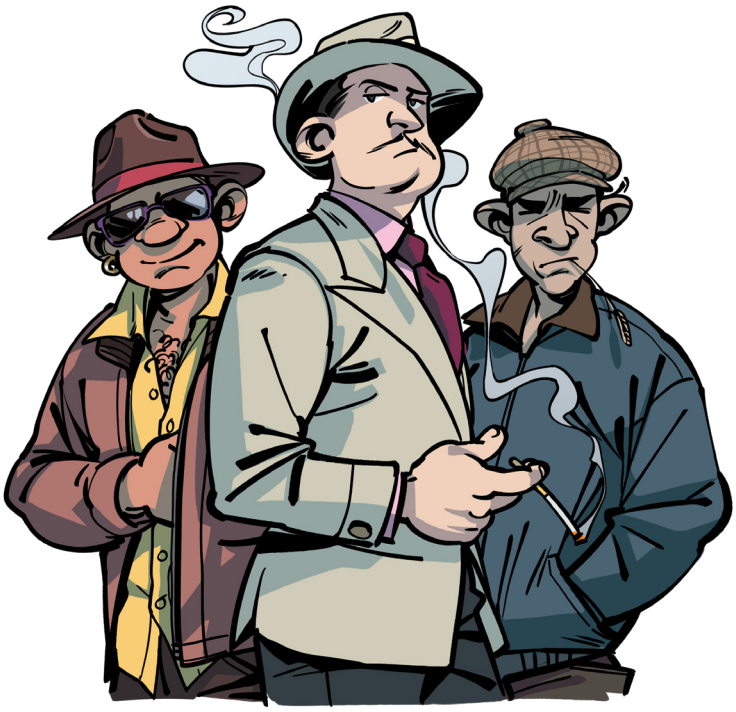
Mehmet ist ein gedrungener Mann in den Dreißigern mit einem auffälligen Doppelkinn. Er ist makellos gekleidet und trägt immer einen zweiteiligen Anzug und einen Fez.

Mehmet Elogen
Eigenschaften: Leutnant, Flips (2)
Initiative: 7 **Vitalität:** 5
Angriffe:
9mm Beretta: 35%, 5 WX, Laut, Kurze Reichweite, Nachladen (9-0)
Verteidigung: 35%
Kompetenzen: Basiskompetenz 45%, Kriminelle Unternehmungen 65%, Aufmerksamkeit 65%, Beweglichkeit 65%, Fahrzeuge 65%, Schleichen 65%, Befehle brüllen 85%

BORIS RECCEP

Boris ist groß und stark, aber nicht sonderlich gescheit. Er ist unter Mehmets Einfluss geraten und denkt, er würde das, was er tut, für eine gute Sache tun. Er wird selten von sich aus die Initiative ergreifen. Boris ist ebenfalls Türke.

Boris Reccep
Eigenschaften: Leutnant, Flips (2), Mehrere Angriffe (2)
Initiative: 5 **Vitalität:** 8
Angriffe:
Schnelle Fäuste (2): 65%, 3 WX
9mm Beretta (1): 55%, 5 WX, Laut, Kurze Reichweite, Nachladen (9-0)
Verteidigung: 35%
Kompetenzen: Basiskompetenz 45%, Aufmerksamkeit 45%, Einschüchtern 85%, Nahkampf 65%, Fernkampf 35%



ADAM FINLEY

Adam ist der Künstler, der die Fälschungen für die Bande herstellt. Ein schlanker Ire mit orange-rotem Haar, der seine Karriere darauf aufgebaut hat, Fälschungen der unterschiedlichsten Artefakte zu verkaufen. Er ist ein ausgezeichneter Künstler, der leider für seine Kunst nicht die Anerkennung erhielt, die er sich erhoffte. Also beschloss er, sich an der Kunstwelt zu rächen und mit Fälschungen reich zu werden.

Adam Finley

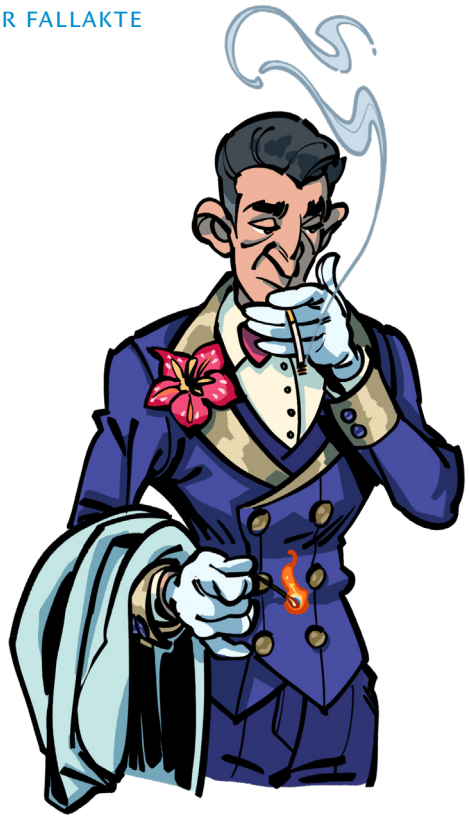
Eigenschaften: Untergebener
Initiative: 5 **Vitalität:** 5
Angriffe:
Irisches Boxen: 45%, 2 WX
Kompetenzen: Basiskompetenz 35%, Kunst 85%, Kontakte 65%, Geisteswissenschaften 65%, Fahrzeuge 15%

MEHMETS BANDE

Ein Haufen mieser kleiner Krimineller aus allen Teilen der Welt (Russland, Griechenland, Bulgarien). Aus ihnen besteht der Großteil der Bande. Sie sind alle zwischen 25 und 30 Jahren alt.

Handlanger #1-7

Eigenschaften: Handlanger
Initiative: 7 **Vitalität:** 2
Angriffe:
Bang! Boom! Bang!: 45%, 2 WX
Handlanger #1 besitzt eine Handfeuerwaffe:
9mm Beretta: 45%, 5 WX, Laut, Kurze Reichweite, Nachladen (9-0)
Kompetenzen: Basiskompetenz 35%, Beweglichkeit 45%, Stärke 55%



MR. MORGAN RICHARDS

Ein arroganter amerikanischer Geschäftsmann. Er finanziert die kriminellen Aktivitäten von Mehmet Elogen und erwartet dafür eine ordentliche Rendite. Er ist Ende vierzig und kleidet sich geschmacklos in eine blaues Dinnerjacket mit zweireihigem Sakko und roter Fliege.

Mr. Richards hält sich für den Mittelpunkt des Universums und denkt, dass sich alles um ihn dreht. Er behandelt alle in seiner Umgebung von oben herab und ist fest davon überzeugt, dass man mit Geld alles kaufen kann. Er ist zwar verheiratet, wird aber keine Gelegenheit auslassen zu versuchen, bei jungen Damen zu landen. Mr. Richards ist berühmt für seine Rücksichtslosigkeit und zwielichtigen Geschäfte.

Morgan Richards
Eigenschaften: Boss, Flips (4), Gegenangriff, Mehrere Angriffe (3)
Initiative: 5 **Vitalität:** 8
Angriffe:
Amerikanischer rechter Haken (2): 55%, 2 WX
Ein Rapier versteckt im Spazierstock (1): 75%, 5 WX, Präzise, Konter
Verteidigung: 55%
Kompetenzen: Basiskompetenz 45%, Spezialist 75%, Aufmerksamkeit 15%, Ausdauer 55%, Fahrzeuge 55%, Kreditwürdigkeit 85%, Status 65%, Mit seinem Können angeben 105%

MISS ISABELLE GREY

Eine sehr attraktive amerikanische Frau in ihren Dreißigern. Offiziell ist sie Mr. Richards Sekretärin. Inoffiziell auch seine Geliebte.

Was Mr. Richards allerdings nicht weiß: Ihre Loyalität gehört dem Oktopus allein (sie ist Nummer 169) und sie wird ihn ohne zu zögern opfern, um einer Verhaftung zu entgehen. Sie manipuliert ihn schon seit Jahren mit Hilfe von Verführung, Hypnose und experimentellen Drogen, stiehlt große Mengen seines Geldes und sorgt dafür, dass der Oktopus seine Tentakel in all seinen Geschäften hat, vor allem jenen mit der Regierung. Sie trägt einen Ohrring in Form eines Oktopusses, aber dieser ist unter ihren langen blonden Haaren schwer zu entdecken.

Grey und die anderen Mitglieder ihrer Zelle arbeiten unerkannt daran, dass der Oktopus immer mehr Geld und Einfluss erhält, indem sie für reiche und mächtige Einzelpersonen oder Organisationen arbeiten. Außerdem hat sie kleine Teams von Oktopus-Agent*innen unter sich, die wertvolle Artefakte stehlen, um diese auf dem Schwarzmarkt zu verkauft.

#169
Eigenschaften: Leutnant, Flips (2), Mehrere Angriffe (2)
Initiative: 6 **Vitalität:** 5
Angriffe:
Oktopus Kampftechniken (2): 65%, 2 WX
Taschenpistole (1): 75%, 4 WX, Kurze Reichweite, Nachladen (7-0), Leicht zu verbergen
Verteidigung: 35%
Kompetenzen: Basiskompetenz: 45%, Verführung 85%, Aufmerksamkeit: 65%, Beweglichkeit 65%, Schleichen: 55%, Verkleiden 65%

HANDOUTS

Alle **Plot-Aufhänger** können und sollten so angepasst werden, dass sie zur eigenen Kampagne passen. So sollten sie beispielsweise von bestimmten Personen oder Organisationen stammen, die relevant für den Hintergrund der Charaktere sind.

Erzfeind Der Oktopus (Éloïse)

Nutze diese Informationen, um das Abenteuer in Fahrt zu bringen und deine Freunde mit hineinzuziehen.

Dein Interesse am Oktopus sorgt dafür, dass die sogenannte „Griechische Connection“ in deinen Fokus geraten ist. Scheinbar hat der Oktopus seine Finger im Geschäft eines reichen Amerikaners, der gerüchteweise minoische Artefakte von Ausgrabungsstätten rund um die Ägäis schmuggelt. Endlich könnte es dir gelingen, einen Beweis für die Existenz dieser ruchlosen Organisation zu finden!

Auf der Suche nach einem Abenteuer (Paul)

Nutze diese Informationen, um das Abenteuer in Fahrt zu bringen und deine Freunde mit hineinzuziehen.

Ein vermögender Freund interessiert sich neuerdings für Kunst. Er hat kürzlich von griechischen und minoischen Statuen gehört, die frisch auf dem Markt sind. Er möchte, dass du nach Griechenland reist, um einige der besseren günstig für ihn zu erstehen. Deine Ausgaben werden, sofern sie sich in einem vernünftigen Rahmen halten, von ihm übernommen. Die Echtheit der Kunstwerke ist ihm sehr wichtig, also lass dich nicht mit billigen Nachbildungen übers Ohr hauen. Klingt nach der perfekten Mischung aus Sonne, gutem Essen und Abenteuer.

Geheimdienst (Frida)

Nutze diese Informationen, um das Abenteuer in Fahrt zu bringen und deine Freunde mit hineinzuziehen.

Die Organisation, für die du arbeitest, blickt besorgt auf eine erhöhte Aktivität fremder Geheimdienste im Mittelmeer. Dies könnte in Verbindung stehen mit einer archäologischen Expedition eines gewissen Professor Alexandros Giorgios, die als bloße Tarnung fungieren könnte. Begib dich nach Griechenland und finde heraus, was dort vor sich geht. Mache Meldung über deine Erkenntnisse und greif ein insofern nötig. Solltest du oder jemand aus deiner Spezialeinheit gefangengenommen oder getötet werden, wird der Geheimdienst jegliche Kenntnis dieser Operation abstreiten. Dieses Band wird sich in fünf Sekunden selbst vernichten. Viel Glück!

START-HANDOUTS

Wähle zwei der Start-Handouts, die zu zwei Charakteren passen. Wenn die Spieler*innen der Start-Charaktere die anderen in das Abenteuer hineinziehen, gewähre ihnen je einen Freier Verbesserungs-Wurf.

Liebling der Medien (Elektra)

Nutze diese Informationen, um das Abenteuer in Fahrt zu bringen und deine Freunde mit hineinzuziehen.

Nur einige Tage nach deinem letzten Erscheinen in den Nachrichten erhieltst du ein Telegramm deiner griechischen Freundin Elena Giorgios. Sie bat dich, sie am 17. Mai im Restaurant “Die Argonauten” zu treffen und einige Freunde mitzubringen. Weitere Informationen lassen sich dem Telegramm nicht entnehmen, was an sich schon eigenartig genug ist, da Elena sonst eher lange Briefe statt kurzer Telegramme schreibt. Steckt sie vielleicht in der Bredouille und konnte niemand sonst kontaktieren?

Auf der Suche nach einem Fall (Yurika)

Nutze diese Informationen, um das Abenteuer in Fahrt zu bringen und deine Freunde mit hineinzuziehen.

Ein großes Auktionshaus hat dich darum gebeten, die jüngste Flut an Statuen, die angeblich aus dem minoischen Kreta stammen, zu untersuchen. Der Auftraggeber, der sehr auf seinen guten Ruf bedacht ist, vermutet, dass es sich um gut gemachte Fälschungen handeln könnte. Wenn du sicher beweisen kannst, dass es doch Originale sind, hätten sie schon einen interessierten Käufer an der Hand. Sollten es wie befürchtet Nachbildungen sein, wäre ihnen sehr daran gelegen, die Quelle dieser Fälschungen auszutrocknen.

Fasziniert von der Vergangenheit (Harry)

Nutze diese Informationen, um das Abenteuer in Fahrt zu bringen und deine Freunde mit hineinzuziehen.

Professor Alexandros Giorgios und seine archäologische Expedition scheinen einige höchst interessante Artefakte ans Licht gebracht zu haben. Er hat dich nach Athen eingeladen, um dir einige dieser Fundstücke zu zeigen. Seine Enkelin Elena wird sich mit dir treffen und zur Ausgrabungsstätte bringen. Du triffst sie am nächsten Montag im Restaurant “Die Argonauten” in Piräus.

APPENDIX

ZUFÄLLIGE GRIECHISCHE NAMEN

Männlich	Weiblich	Nachname
Allessandro	Alexandra	Alexopoulos
Andreas	Alexia	Calligaris
Basil	Anastasia	Christopoulos
Cristo	Andrea	Dimopoulos
Cristobal	Angelina	Florakis
Dimitri	Cassandra	Galanis
Esteban	Daphne	Georgiou
Filippe	Elena	Ionnidis
Giorgio	Eudora	Karras
Hektor	Georgina	Kiriakidis
Jorge	Isadora	Lekkas
Klaus	Katerina	Michalos
Krystof	Larissa	Nicolaides
Leandro	Melanie	Pappas
Lucas	Melissa	Sifakis
Lysander	Nicole	Stavropoulos
Nicholas	Nyssa	Theodoridis
Nicholau	Sophia	Vasileiou
Pedro	Thalia	Vasilopoulos
Stefanos		
Thaddeus		

WAS DER PROFESSOR GEFUNDEN HAT

Der Professor und sein Team haben zahlreiche Artefakte minoischen Ursprungs ausgegraben. Darunter befinden sich Tafeln in einer Schrift, die Linear A, der minoischen Schrift, stark ähnelt. Außerdem ein Fundstück, das sehr an den Antikythera-Mechanismus erinnert, aber wohl dazu diente, Winde, Wasserströmungen und Gezeiten vorauszuberechnen anstelle astronomischer Bewegungen.

Besonders interessant ist die Tatsache, dass einige der Tafeln die Säulen des Herkules erwähnen, über tausend Jahre bevor Platos Dialoge sie als Referenz für den Weg nach Atlantis schildern. Könnte dies ein Hinweis auf die wahre Lage von Atlantis sein?

Die Tafeln stellen einen Teil der minoischen Geschichte dar. Obwohl diese Gegenstände von enormem historischem Wert sind, sind sie nicht das eigentliche Interesse der Bande, da sie sich schwer verkaufen lassen und die Schmuggler ihre Bedeutung nicht begreifen. Stattdessen konzentrieren sie sich auf die zahlreichen Statuen und den gefundenen Goldschmuck.

Ferner findet sich eine große Menge an Tonscherben und Alltagsgegenständen, die uns wichtige Informationen über das Leben und die Aktivitäten der minoischen Gesellschaft erzählen können. Sie zeigen, dass diese Insel sowohl mit Kreta als auch mit Athen regelmäßig Handel trieb. Es gab hier eine Siedlung mit einem Palast, einem Tempel und einem eigenen Hafen.

In unserer wirklichen Welt wurde bis 1973 lediglich ein einzelnes Tableau geschrieben in Linear A außerhalb Kretas gefunden. Die Silbenschrift konnte bis heute nicht vollständig entziffert werden.

DAS ABENTEUER ERWEITERN

Du kannst das Abenteuer auf mehrere Arten und Weisen erweitern oder fortführen:

- Was geschieht, wenn sich unter den Ruinen auf Filakes verborgene Tunnel befinden? Vielleicht findet sich dort ein Versteck des mythischen Metalls Oreichalkos, das noch kostbarer als Gold sein soll.
- Mr. Richards besitzt eine große und teure Yacht, auf der sich etliche kostbare und mysteriöse Artefakte befinden. Falls Mr. Richards entkommt, könnten die Charaktere die Yacht abfangen und sich an Bord schleichen.
- Isabelle Greys Verbindung zum Oktopus verdient es, genauer untersucht zu werden. Wohin ist sie geflohen?
- Was wäre, wenn eine Tafel, die auf der Insel gefunden wurde, Teil einer Inschrift wäre, die den Weg vom minoischen Kreta nach Atlantis beschreibt?