

TRODOX

ARS ARCAN A

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 85, 37. Jg./2025
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm

Layout: Nils Rehm

Autor: Matteo Ketschik

Zeichner/Fotos: Stable Diffusion,

Pixabay, Fotoarchive

Redaktionsanschrift:

Der Trodox, c/o Nils Rehm, Dielingers
Weg 8, 32361 Preußisch Oldendorf

Internet: www.trodox.de

eMail: Trodox@gmx.de

Copyrights: Kopien sind nur für die Ver-
wendung im Heimrollenspiel und zum
Spielen auf Cons gestattet. Für weiterge-
hende Nutzung ist vorher eine Genehmi-
gung der Redaktion einzuholen. Alle Ur-
heberrechte liegen bei den Autoren der

Artikel, Zeichnen, Fotografen, Firmen
bzw. dem Trodox. Die Nennung und Nut-
zung von Warenzeichen und sonstigen
Produktbezeichnungen stellt keine Verlet-
zung des jeweiligen Urheberrechts dar.
Das Copyright liegt beim jeweiligen Her-
steller/ Inhaber der Rechte.

Nachdem das Orakel von Delphi eine Weissagung verkündet hat, dass sich eine für die Götter bedeutende vergangene Geschichte wiederholen würde, brach Panik im Olymp aus. Zeus berief eine Notfallkonferenz ein, um sich mit den Göttern auf dem Olymp zu beraten, welche der schlimmen Geschichten sich nun wiederholen könnte. Sofort waren alle Götter zusammen und es begannen viele verschiedene Gespräche. Apollo erwähnte: „Python kommt!“. Zeus schrie: „Kronos ist viel schlimmer!“. Poseidon rief empört: „Die Giganten sind auf dem Weg!“. Artemis vermutete: „Orion wird uns jagen“. Athene schimpfte: „Typhon wäre das Schlimmste!“. All diese Überlegungen versetzten die Götter in noch mehr Panik. Aber nachdem Athene laut einwarf: „Wir vergessen etwas Wichtiges!“ verstummten alle. Zeus fragte verunsichert und verängstigt: „Was könnte denn wichtiger sein?“ Athene erklärte: „Laut Orakel brauchen wir Halbgötter, die die Gefahr bannen.“ Die Götter erschraken, weil ihnen diese Tatsache völlig entfallen war. Es brach wieder Tumult aus. Hades: „Wie sollen die das schaffen?“. Poseidon rief empört: „Meine Kinder sind die besten!“. Zeus widersprach: „Meine Kinder sind viel würdiger!“. Daraufhin entstand das reinste Chaos. Jede Gottheit empfahl seine Kinder. Man hörte nur noch Wortfetzen: „Mein Sohn kann fliegen ... meine Tochter beherrscht ... deine Kinder können nichts.“ und auf einmal entflammten Kämpfe zwischen den Göttern. Es flogen Blitze, man hörte Schwerter klirren. Doch plötzlich rief Hera: „Hilfe!“ und Zeus gebot allen Einhalt. Langsam endete das Getümmel. Man schaute sich um. Es fehlten zwei Götter, Hades und Hera. Die anderen erstarrten. Sie sahen einander an und wussten sofort, was geschehen wird. Es war schlimm. Schlimmer als alles Genannte.

Vorwort ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Die Geschichte sollte so gespielt werden, dass die Akte genau in der Reihenfolge ablaufen, in der sie im Kapitel „Chronologische Reihenfolge der Handlungen“ angegeben sind. Dort sind die

Verrat der Götter

Ein mythisches Erwachen

Ein Abenteuer für GURPS POWERS

Handlungen jedoch nur im idealen Verlauf dargestellt. Die Spielrealität kann also anders aussehen. Die Geschichte sollte mit nicht mehr als fünf Charakteren gespielt werden und diese sollten göttliche Eltern haben, die ihre Fähigkeiten bestimmen. In den verschiedenen Szenen können die Spieler zwar selber

auswählen, wer eine Handlung übernimmt, jedoch sollte man, falls es Einsteiger sind, darauf hinweisen, ihre speziellen Fähigkeiten bzw. Herkunft zu beachten. In brenzligen Situationen entstehen so höhere Wahrscheinlichkeiten, eine Handlung gut oder überhaupt auszuführen. Dieses Modul würde ich keinem Einsteigerspielleiter empfehlen, denn es ist viel Improvisation nötig. Außerdem wäre es sehr hilfreich für den Spielleiter, wenn er ein gewisses Hintergrundwissen über die griechische Mythologie hat. Die unten aufgelisteten spielbaren Figuren sollten von der verwandtschaftlichen Beziehung genauso vorkommen. Die Fähigkeiten können variiert werden.

Spielbare Figuren

Sohn/Tochter von Hades: kennt Unterwelt und Hades, Schattenreisen, Skelette und Geister kontrollieren und herbeirufen

Sohn/Tochter von Demeter: Pflanzen nutzen für Heilkräfte, Teleportation oder weitere Vorteile

Sohn/Tochter von Hermes: alle Reisemöglichkeiten gratis, kennt so gut wie alle Orte auf der Welt gut, gut im Stehlen

Sohn/Tochter von Poseidon: kann Wasser kontrollieren, unter Wasser atmen, schnell schwimmen, wird geheilt vom Wasser

Sohn/Tochter von Zeus: kann fliegen, kann Blitze beschwören, kann Gewitter herbeirufen

Spielregeln/Spielmechaniken

Das Modul kann mit den Regeln von GURPS und dem Zusatzbuch GURPS Powers gespielt werden. Das Setting ist eine Welt beeinflusst von griechischer Mythologie. Einige Menschen dieser Welt sind Halbgötter andere nicht. Die Menschen, die von Göttern abstammen, haben bestimmte Fähigkeiten von ihrem jeweiligen göttlichen Elternteil geerbt, einige mehr andere weniger. Ihre Welt ist nun gespalten und hängt mehr von den Ereignissen in der Götterwelt ab, da diese Welt auf sie großen Einfluss hat. Sie erfahren auch, dass all die





Zeus

schlimmen Dinge, die passieren auf die Götterwelt zurückzuführen sind und meist aus den Konflikten zwischen Göttern entstehen. Für normale Menschen ist dies durch den magischen Nebel verborgen.

Inhaltsangabe im Idealfall ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Die Spielercharaktere (SC) starten auf dem Olymp bei Zeus und werden dann zu Persephones Haus geschickt und reden dort mit der Göttin. Sie erhalten die nötigen Informationen für ihren Einsatz und gehen dann in die Unterwelt. In der Unterwelt angekommen, stellen sie sich Monstern und anderen übernatürlichen Wesen und erhalten eine Karte für Hades Burg. Sie gelangen in Hades Burg und erledigen dort einige Aufträge, indem sie die Orte in der Burg ablaufen, an denen

sie alte, mythische Ausrüstung finden, mit der sie gegen ihre Gegner standhalten können. Am Ende finden sie Hades und kämpfen gegen ihn. Sie besiegen ihn und retten Hera. Danach werden sie für ihre Heldentat belohnt.

Wichtige Ereignisse ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Die SC müssen einige der verschiedenen Aufträge in der Unterwelt erledigen. Deshalb brauchen sie die Karte von Hades Burg (Spielleiter improvisiert diese). Sie müssen auch unbedingt zwei der mythischen Artefakte finden, damit sie eine realistische Chance haben, gegen ihre Gegner zu gewinnen.

Einleitung

Zeus lädt die fünf auserwählten Halbgötter auf den Olymp ein. Er erzählt ihnen von dem schlimmen Ereignis, das den Halbgöttern jedoch nicht entgangen ist, denn sie spürten die Unruhe der Götter ebenfalls. Zeus berichtet, dass sich eine alte Geschichte der Götter wiederholt hat, und zwar die, in der Hades Persephone in die Unterwelt entführt. Der einzige Unterschied: Hades hat dieses Mal Hera mit in die Unterwelt genommen. Die Götter können zwar nicht genau sagen, was er mit Hera vorhat, jedoch ahnen sie nichts Gutes. Zeus befiehlt den SC, zu Persephones Haus zu gehen, da sie euch wichtige Informationen geben könnte. Er will, dass ihr Hades Vorhaben durchkreuzt und Hera wieder auf den Olymp zurückbringt. Persephones Haus liegt in Italien. Zeus teleportiert euch direkt dorthin.

Chronologische Reihenfolge der Handlungen ☐ ☐ ☐ ☐

Akt 1

Persephones Haus liegt in einem kleinen Wald. Die SC gehen in das Haus und reden mit Persephone. Sie gibt ihnen Informationen über Hades Plan. Jedoch müssen die SC als Gegenleistung eine Mission für sie übernehmen. Sie sollen die nervigen Getreidegeister vor ihrem Haus vertreiben. Die SC bekämpfen diese und Persephone offenbart, dass Hades versucht, Hera zu heiraten, da sie die Götterkönigin ist und Hades so seine Macht mehren kann, endlich über Zeus steht und die Götter beherrschen kann. Persephone gibt den Halbgöttern außerdem ihren Segen, da sie weiterhin Hades Gemahlin bleiben will

und eine Verwandte im Einsatzteam steht. Sie würde die SC sogar durch ihren Privateingang in die Unterwelt lassen. Aber dann würden sie direkt in Hades Burg landen. Sie könnten jedoch auch den Eingang des Orpheus nehmen und auf dem eher üblichen Weg in die Unterwelt gelangen.

Akt 2

Persephones Eingang: Die SC sind nun in der Unterwelt, direkt hinter dem Eingang zu Hades Burg. Sie finden sich nicht gut zurecht und finden aus Versehen die Schatzkammer des Hades. Dort begegnet ihnen Cerberus, der dreiköpfige Hund des Hades, der die Burg bewacht. Aufgrund von Hades Verwandter im Team tut er ihnen nichts und sie können ihn zähmen. In der Schatzkammer finden die SC besondere



Hades



Hera

Tränke, die ihre Sinne und Fähigkeiten stärken können. Sie finden außerdem das Löwenfell von Herkules, dies ist undurchdringbar und eine Karte, die zum Thronsaal führt. Je länger sie durch die Burg laufen, desto häufiger begegnen ihnen Skelette und Geister. Dadurch lernen sie, wie sie diese am schnellsten töten können.

Eingang des Orpheus: Die SC reisen zum Eingang des Orpheus in Rom. Dort warten wütende Geister auf sie, die sie besiegen müssen, um durch den Eingang zu kommen, der sie direkt zu Charon führt. Dieser fordert eine Bezahlung. Die SC haben aber keine Drachmen und so fordert Charon, dass entweder das Kind von Poseidon oder Hades im Styx badet (wenn man dies tut, ist man unverletzlich bis auf eine Stelle am Körper). Danach sind die Halbgötter direkt vor der Burg von Hades und müssen sich einer Skelettarmee stellen. Sie besiegen sie und gewinnen so eine Karte der Burg des Hades und einen Trank, der Sinne und Fähigkeiten stärkt.

Akt 3

In Hades Burg: Zerberus verschwindet durch Schattenreisen und die SC laufen nun weiterhin in der Burg herum. Mithilfe der Karte gelangen sie in Hades Thronsaal und treffen auf eine

Hydra. Diese bekämpfen sie und erlangen den Helm des Hades. Dieser strahlt sehr viel Macht aus und ist angsteinflößend. Während die SC den Helm ausprobieren, bemerkt sie ein Diener des Hades, der seinen Herrn über den Erfolg der Gruppe informiert. Die SC müssen die Umgebung stetig genau beobachten, weil sie ihn sonst übersehen werden.

Vor Hades Burg: Da die SC eine Karte von Hades Burg haben, sehen sie einen Hintereingang und den Vordereingang. Einen wählen sie. Dort angekommen müssen sie nun gegen Medusa kämpfen, die den Eingang bewacht. Die Halbgötter töten sie und gewinnen den Fluch der Medusa in einem Schild mit ihrem Gesicht. Der Schild kann nicht zerstört werden und verwandelt Gegner in Stein, wenn sie ihn ansehen.

Akt 4

Thronsaal: Ein letzter Ort ist noch auf der Karte markiert. Dies ist der Garten von Persephone in der Unterwelt. Er liegt direkt neben dem Thronsaal. Im Garten treffen die SC auf Medea, eine mächtige Zauberin, die gerade seltene Granatäpfel pflücken will. Während die SC gegen sie kämpfen, erfahren diese, dass Medea die Granatäpfel braucht, um einen Trank für Hera zu brauen, damit sie Hades auf ewig heiratet. Medea hat in der Unterwelt nur wenig Macht. Trotzdem ist sie eine mächtige Zauberin und versucht die SC in die Irre zu führen. Doch mit Einnahme der Tränke können die SC Medeas Zaubern und Illusionen standhalten. Im Kampf erfahren sie, dass Hades seine Hochzeit schon in ein paar Stunden abhalten will. Nachdem sie Medea getötet haben, erhalten die Halbgötter ihre gepflückten Granatapfelkerne, die nach Verzehr Reaktion und Bewegung immens verbessern.

Eingang: Ein weiterer Ort auf der Karte von Hades Palast ist der Speisesaal. Er liegt in der Nähe des Eingangs. Die SC gehen dort hinein und könnten auch dort auf Medea treffen. Die Ereignisse im Thronsaal würden sich dann hier abspielen.

Akt 5

Nachdem die SC die Granatapfelkerne aufgesammelt haben, erscheint eine schwarze rauchartige Gestalt vor ihnen. Es stellt sich heraus, dass dies Hades ist. Er will, dass die SC zum Eingang seines Palastes kommen und seiner Hochzeit beiwohnen. Er meint, sie könnten diese nicht mehr stoppen und sollten, wo sie doch schon da sind, den neuen Götterherrscher persön-

lich sehen. Die SC laufen zum Eingang und finden dort Hades und eine angekettete Hera, bereit zu heiraten. Außerdem sehen sie hinter Hades eine riesige Armee bestehend aus Skeletten und Geistern. Mithilfe der vorher gesammelten Gegenstände, Flüche und ihrer Fähigkeiten schlagen sie die Armee zurück. Hades wirkt etwas geschwächt, da er die Skelettarmee vorher heraufbeschworen hat. Als er aber die Macht der SC bemerkt, die seine Hochzeit doch gefährlich stören, erfasst ihn die Wut. Aufgrund der noch wirkenden Tränke sind die SC aber nicht so anfällig für seine schwarze Magie. Hades versucht, die SC mit Illusionen in die Irre zu führen und zu verfluchen. Am Ende können die SC aber durch den Segen von Hera, den sie während des Kampfes spendet, Hades kampfunfähig machen. Er ist zu erschöpft, fällt nun auf die Kniee und fleht vor Hera um Verzeihung. Hera bedankt sich bei jedem einzelnen der SC.

Akt 6 (Nachklapp)

Hera bringt die SC und Hades aus der Unterwelt heraus und auf den Olymp. Dort angekommen werden sie von den Göttern empfangen und bekommen einen Lobausspruch. Die Götter lassen sie alle gefundenen Gegenstände behalten, auch die



Demeter

Flüche, die normalerweise verboten sind. Außerdem schenken sie jedem etwas etwas: Hermes schenkt seinem Kind Schuhe zum Fliegen, Demeter ihrer Tochter Ringe, die sich zu Krummschwertern aus kaiserlichem Gold verwandeln können, Hades erfüllt seinem Sohn einen Wunsch, Poseidon schenkt einen Dreizack aus himmlischer Bronze und Zeus seinem Sohn eine Münze, die sich nach Wahl zu einer Lanze oder einem Langschwert aus kaiserlichem Gold verwandeln lässt.

Nichtspielercharaktere ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Akt 1

Persephone: Göttin der Fruchtbarkeit: will helfen, weil sie Gemahlin von Hades bleiben will, möchte die Halbgötter erst testen

Getreidegeister (karpoi): wilde kleine wütende Getreidegeister, treten in großen Mengen auf, können zusammen Menschen wegschleppen, plaudern viel, sind empfindlich gegenüber Feuer und Brennesseln

Akt 2

Zerberus: dreiköpfiger Höllenhund des Hades, bewacht die Burg und spürt direkt Eindringlinge, will immer spielen, kann durch Anwesenheit vom Sohn des Hades besänftigt sein

Skelette: einfache Diener des Hades, können nur mit Magie oder einer Waffe aus besonderem Metall (himmlische Bronze, kaiserliches Gold, stygisches Eisen) geschmiedet getötet werden, falls sie am Rückenkreuz getroffen werden (muss nicht berücksichtigt werden, falls die SC nicht fragen)

Geister (Laren): einfache Diener des Hades, frühere römische Soldaten, können gut kämpfen - jedoch nicht gegen griechische Kämpfer, können auch nur mit Magie/Fähigkeiten oder einer Waffe aus besonderem Metall getötet werden

Charon: Diener des Hades, fährt die Seelen verstorbener über den Styx, um sie in die Unterwelt einzuweihen, ist unsterblich, lässt sich nicht bestechen, kennt keine Gnade

Akt 3

Hydra: drachenähnliches, siebenköpfiges Monster, speit Feuer, Gift und tödliche Gase; sobald man einen Kopf abschneidet, bilden sich zwei neue; stark gepanzerte Haut, Kopf in Mitte

ist unsterblich, kann nur durch Magie getötet werden oder wenn alle Köpfe abgeschnitten und Neubildung sofort durch Feuer oder andere magischen Fähigkeiten verhindert wird

Diener des Hades: keine Kampffähigkeiten, kennt die Burg am besten neben Hades, loyal seinem Herren gegenüber (unbestechlich)

Medusa: verfluchte Frau; wer ihr in die Augen sieht, erstarrt zu Stein; sehr trickreich, kann durch Fähigkeiten oder Magie nur bewusstlos werden und nur mit Waffen aus besonderem



Metall bestehend getötet werden; ihre Augen bleiben auch nach dem Tod genauso gefährlich (wenn man sie tötet [durch ihr eigenes Spiegelbild] und ihren Fluch besitzt, strahlt man Macht und Furcht gegenüber anderen Monstern aus, die sie anlocken oder abschrecken kann.

Akt 4

Medea: damalige Königin von Kolchys; ist dort mit den Argonauten weggezogen, um Jason zu heiraten; wurde von ihm verstoßen, wandte sich dann aufgrund ihres Kummers der Magie und Zauberei zu, kann Charmesprech (sie kann anderen

Menschen/Halbgöttern ihren Willen aufzwingen, wenn sie mit diesen redet); kann Illusionen bewirken, kann alle möglichen tödlichen oder auch nützliche Tränke herstellen; kann durch Waffen aus besonderem Metall hergestellt getötet werden oder durch spezielle Fähigkeiten, wie z. B. Blitze.

Akt 5

Hades: Gott der Unterwelt und des Reichtums, besitzt große Armeen aus unzähligen Skeletten und Geistern, benutzt Magie, besitzt ein riesiges Schwert aus stygischem Eisen, kann nicht getötet werden, kann sehr viel Furcht und Angst ausstrahlen, will mehr Macht und ist davon geblendet, kann durch Benutzen seiner Fähigkeiten und durch ständige Treffer von Waffen aus besonderem Metall bestehend oder durch Treffer von Fähigkeiten (Blitze usw.) geschwächt werden bis zur Bewusstlosigkeit

Hera: Göttin der Ehe, Gemahlin von Zeus, kann nicht getötet werden, ist hinterlistig, hasst Halbgötter von Zeus, tut alles für ihr eigenes Wohl

Alle möglichen vorkommenden Orte in der Geschichte ☐ ☐

Persephones Haus: soll im Bauernstil gebaut sein, viele blühende Pflanzen um das Haus herum, neben und hinter ihrem Haus große Bäume mit intensivem Blattgrün; es sollte etwas idyllisch wirken und aufgrund vieler Pflanzen sehr verlassen und es sollte eine positive Stimmung herrschen.

Persephones Hain: große Mammutbäume und hellgrüne Büsche; er ist sehr dicht, jedoch gibt es einen kleinen Erdpfad; der Eingang in die Unterwelt ist minenähnlich; er ist vollbewachsen mit Ranken und Moos und strahlt das Gegenteil des Hains aus; er bildet einen Kontrast zum schönen friedlichen Hain; Der Abgang in die Unterwelt ist eine hölzerne Treppe, die in die Dunkelheit führt und etwas feucht ist. Nach kurzer Zeit ist alles dunkel und es wird nur langsam heller bis man dann im Eingang von Hades Burg steht.

Orpheus Eingang: der Eingang des Orpheus liegt in einem Kolosseum,; dieses besteht aus purem Marmor jedoch etwas verwaschen; er wirkt mysteriös und alt; der Eingang ist eine kleine Öffnung in der Wand, die von Halbgöttern gut erkannt werden kann, denn aus der Öffnung schimmert himmlische

Bronze hinaus. Der Abgang in die Unterwelt ist eine lange, glitschige steinerne Treppe in völliger Dunkelheit; es ist etwas kalt und die Stimmung ist finster.

Hades Burg: Von außen sieht man nur die Mauer aus schwarzem Schieferstein. Die Luft um die Burg herum wirkt sehr rauchig und dicht. Man kann nur schlecht hindurchblicken. Der Eingang der Burg wirkt angsteinflößend und sehr beeindruckend. Die Wände sind aus schwarzem Stein und Obsidian. Dieser glänzt sehr. Die Beleuchtung ist nicht sehr hell, da es nur einzelne Fackeln an den Wänden gibt, der Boden besteht aus Marmorfiesen mit Gold verziert und es liegen vereinzelt rote Teppiche auf dem Boden. Man fühlt sich sehr klein, da die Wände hoch und schwarz sind. Es wirkt, als würde man von den Wänden eingesogen werden. Der Hintereingang sieht ganz anders aus. Er liegt neben den Feldern der Verdammnis und wird selten benutzt. Dementsprechend sieht er auch so aus. Er ist gealtert, die Wände sind etwas brüchig und die Tür knatscht sehr. Sobald man jedoch hindurchgeht, sind die Gänge genau gleich wie die bei der Eingangstür.

Die Schatzkammer der Burg ist groß und beinhaltet viele Kisten überfüllt mit Juwelen und Gold. Es liegen auch vergoldete Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände herum. Der Raum strahlt Erhabenheit und Macht aufgrund der vielen seltenen, mächtigen Artefakte und glänzenden Kostbarkeiten aus.

Der Thronsaal von Hades besitzt einen riesigen roten Teppich, der bis zum Thron führt. Der Thron steht auf einer kleinen Anhöhe und besteht vollständig aus Obsidian und Gold. Links und rechts im Thronsaal fließt der Fluss Styx entlang und erhitzt den Raum. Außerdem reflektiert der glänzende Obsidian seinen rotorangen Schimmer. Der Raum strahlt sehr viel Macht aus, schon alleine weil links vom Thron der Helm des Hades, aus stygischem Eisen gefertigt, und rechts sein Schwert, ebenfalls bestehend aus stygischem Eisen, stehen. Der Raum wirkt noch angsteinflößender als der Flur, da er noch finsterer ist und man denkt, die Dunkelheit verschlinge einen. Der Speisesaal ist edel eingerichtet. Er ist komplett mit rotem Teppich ausgestattet und der Tisch wurde aus feinstem Elfenbein gearbeitet. Die Stühle bestehen ebenfalls aus Elfenbein. Das Besteck hingegen und auch die Teller sowie Kelche und Becher sind aus Silber gefertigt.

Der Garten von Persephone ist sehr idyllisch, obwohl er in der Unterwelt liegt. Alle Pflanzen stehen in voller Blüte, er strahlt Ruhe aus und ist das genaue Gegenteil der Unterwelt.

Ufer des Styx: Das Ufer des Styx, an dem Charon wartet, ist sehr verklüftet. Es ist insgesamt eine felsige Gegend mit einem Aschestrand. Der Styx ist ein stark rauschender rotoranger Fluss, der sehr starke Wärme ausstrahlt. Je näher man ihm kommt, desto mehr Furcht verbreitet er. Er zieht an der Seele aller Lebewesen und will dir sagen: „Du kannst nicht hinüber!“. Die Luft um den Styx ist rauchgeschwängert und kaum zu atmen. Das Boot, mit dem Charon fährt, ist nur ein einfaches Holzboot, das bei der Fahrt von Zeit zu Zeit bedenklich schwankt.

Olymp: Der Olymp ist ein riesiger Hof aus glatt poliertem Marmor. Überall sind grüne Wiesen und Springbrunnen verteilt. Die ganze Umgebung wirkt sehr beruhigend und friedlich. In der Mitte des Hofes steht ein großes Senatshaus aus Marmor. Dort findet man den Besprechungsraum der Götter. Jeder Gott hat einen eigenen mehrere Meter hohen Thron. Deshalb fühlen sich Gäste sehr klein. Jeder Thron ist optisch seinem Gott und dessen Fähigkeiten angepasst.

Matteo Ketschik

