

„Seelenlichter“

*Ein Abenteuer in der Spielwelt von Splittermond
in der Region Kungaitan*

von *Beo*

Jedes fünfte Jahr im Blütemond findet in Tau-Pe das auch über die Landesgrenzen hinaus bekannte Lichterfest zu Ehren der Göttin Kunmai statt. Und jedes Mal wieder, zieht es zahllose Einheimische und Fremde in den Hafen von Tau-Pe um dem Spektakel und dem Kult der Schutzpatronin des Städtchens beizuwohnen. Dabei hofft jeder, dass seine Wünsche vom **Fischermann** erhört und an die Göttin überbracht werden. Doch dieses Mal scheint kein guter Mond über dem Lichterfest zu stehen

Zum Abenteuer

Dieses kleine Szenario für das System Splittermond ist erdacht von Birte F. aka Beo im Rahmen des 4. Abenteuerwettbewerbs der Drachenzwinge. Das erwähnte Bild, auf das sich die Geschichte bezieht, ist *Fisherman* von *Chuly1990*.

Es geht in dieser Geschichte darum, dass die SCs in einer Stadt einer wiederkehrenden Zeremonie beiwohnen und einiges über die Bräuche der lokalen Region erfahren. Allerdings läuft dieses Mal im Ablauf des Festes etwas nicht so wie sonst und somit werden die SCs in mysteriöse Vorkommnisse verwickelt, deren Aufklärung die Rettung der ganzen Stadt bedeutet.

Dieses Abenteuer mag nicht bis ins kleinste Detail durchdacht sein und erfordert gegebenenfalls ein gewisses Maß an Improvisationstalent seitens des SL. Dennoch sollten alle notwendigen Informationen zum Handlungsstrang (Roter Faden) und zu einer möglichen Lösung angegeben sein. Schlussendlich bestimmen aber die Spieler, wie sie ihr Abenteuer gestalten und lösen möchten, damit es für ihre SCs ein unvergessliches Erlebnis wird.

Einstieg

Allgemeine-Infos

Das Abenteuer beginnt mit der Ankunft in der Stadt Tau-Pe auf einer der Lungjae-Inseln.. Tau-Pe ist dafür bekannt, dass dort alle fünf Jahre ein großes Fest für die Göttin Kunmai statt findet, welches von einer riesigen Lichtzeremonie begleitet wird.

Das Fest dauert genau drei Tage und endet mit einem großen Feuerwerk. Pyrotechniker und Feuer- sowie Lichtzauberer aus ganz Lorakis fiebern diesem Fest entgegen, denn nur hier sieht man die beeindruckendsten Lichteffekte überhaupt (*Tipp → dies könnte auch für den ein oder anderen Heldencharakter ein Grund für die Hinreise nach Tau-Pe sein*).

Das Besondere an dem Fest (*was die SCs auch durch Gespräche mit Einheimischen erfahren können*) ist, dass alle fünf Jahre im Blütemond der Fischer aus den Nebeln des Meeres im Hafen der Stadt auftaucht und er am zweiten Tag seines Auftauchens gegen das Monster aus der Tiefe kämpft. Somit schützt er die Stadt vor den Gefahren des Meeres und ist ein Sinnbild des Sieges über die Bestien der See.

Weitere Infos zum Fischer → siehe Anhang

Begleitet wird dieses Ereignis von etlichen Feierlichkeiten und Wettkämpfen, die die Stadt drei Tage lang in eine Ausnahmesituation versetzt.

Ablauf der Feierlichkeiten

Regulärer Ablauf des Lichterfestes der Kunmai

- **1. Tag:** Beginn der Drei-Tages-Zeremonie zur Mittagszeit. Eröffnung durch die Priester des Wassertempels, mit einer kleinen Andacht, Segensspruch und Weihe der Festteilnehmer auf dem Marktplatz von Tau-Pe
Tagsüber buntes Treiben, Kurzweil und Jahrmarktfeeling (Kerzen und Laternen für Abends käuflich zu erwerben)
Nach Einbruch der Dunkelheit: Das Lichterfestes beginnt mit dem zu Wasser lassen der Schwimm Laternen und -kerzen.
Der Fischer erscheint aus den Nebeln in der Hafeneinfahrt → angelt und erfreut sich an den Lichtern (*einige sind mit Bitten an die Göttin versehen, die er ihr übermitteln soll*)
Der Fischer hält stille Wache im Hafenbecken, ist am nächsten Morgen in den Nebeln verschwunden.

- **2. Tag:** Tagsüber finden verschiedenste Kampfspiele aller Art statt.
Nach Einbruch der Dunkelheit: Liebesorakel am Hafenrand werden gedeutet (kleine Holzschiffchen werden von Liebespaaren zu Wasser gelassen. Je nachdem ob sie beieinander bleiben oder auseinander driften wird daraus die Qualität der künftigen Beziehung ermittelt) Die Zuschauer erwarten die Begegnung zwischen Fischer und Seeungeheuer.
Kurz vor Mitternacht taucht das Seeungeheuer (riesiger Koifisch) auf und versucht den Fischer von seinem Boot zu holen und zu verschlingen. Der Fischer bleibt standhaft auf seinem Boot und erlegt den Riesenkoi schließlich mit einem harpunenartigen Speer .
Danach ruhiges weiter angeln; die Menschen feiern den Sieg über das Monster.
- **3. Tag:** Tagsüber „Tanz der Kolibris und Feuerkäfer“ → Siegesprozession von Tänzern durch die Stadt (*ala Karnevalsumzug in Rio*) mit Musik und bunten Kostümen
Nach Einbruch der Dunkelheit erscheint der Fischer ein letztes Mal aus den Nebeln.
Himmelslaternen mit Dankesbotschaften an Kunmai werden entsendet. Feuerwerk zum Abschluss der Feierlichkeiten. Danach verschwindet der Fischer für die nächsten fünf Jahre wieder.

Soweit der reguläre Ablauf der Feierlichkeiten, wie er die Jahre zuvor immer durchgeführt wurde. Dies dient hauptsächlich dem SL zur Übersicht, wie es üblicherweise vollzogen wurde. Allerdings ist dieses Jahr einiges anders und weicht unvorhergesehen vom Herkömmlichen ab!

Hauptteil

Diesjähriger Ablauf des Lichterfestes der Kunmai:

- **1. Tag:** Beginn der Drei-Tages-Zeremonie zur Mittagszeit. Eröffnung durch die Priester des Wassertempels, mit einer kleinen Andacht, Segensspruch und Weihe der Festteilnehmer auf dem Marktplatz von Tau-Pe
Tagsüber buntes Treiben, Kurzweil und Jahrmarktfeeling (Kerzen und Laternen für Abends käuflich zu erwerben)
Nach Einbruch der Dunkelheit: Beginn des Lichterfestes mit dem zu Wasser lassen der Schwimmlaternen und -kerzen.
Der Fischer erscheint aus den Nebeln in der Hafeneinfahrt → angelt und erfreut sich an den Lichtern (*einige sind mit Bitten an die Göttin versehen, die er ihr übermitteln soll*)
Der Fischer hält stille Wache im Hafenbecken, ist am nächsten Morgen in den Nebeln verschwunden.
- **2. Tag:** Tagsüber finden verschiedenste Kampfspiele aller Art statt.
Nach Einbruch der Dunkelheit werden Liebesorakel am Hafenrand gedeutet (kleine Holzschiffchen werden von Liebespaaren zu Wasser gelassen. Je nachdem ob sie beieinander bleiben oder auseinander driften wird daraus die Qualität der künftigen Beziehung ermittelt) Die Zuschauer erwarten die Begegnung zwischen Fischer und Seeungeheuer → Zeitüberbrückung mit Musik und Geschichten
Kurz vor Mitternacht taucht das Seeungeheuer (riesiger Koifisch) auf, Kampf auf dem Wasser, Nebel ziehen auf und werden dichter, nur noch Kampfgeräusche zu hören, dann irgendwann Stille → keiner weiß, wie es ausgegangen ist!
Menschen sind unsicher, wie sie sich verhalten sollen → einige feiern weiter („Wird schon alles so sein wie immer!“), andere ziehen sich zurück in ihre Häuser und deuten die Ungewissheit als schlechtes Omen.

- **3. Tag: *Tagsüber***: eine Krabbenplage breitet sich am Hafen aus. Alles und jeder wird gezwickt – Tote Fische schwimmen im Hafenbecken an der Wasseroberfläche, evtl. verschlammte und schmutzige Wasserstellen / Brunnen in der Stadt.
Nach Einbruch der Dunkelheit Fischer taucht nicht auf!
Beklommenheit und Unwohlsein steigen in den Festteilnehmern auf.
Unruhe bis Panik → Eskalation
Priester wollen am alten Brauch fest halten und Himmelslaternen steigen lassen. Diesmal mit Bitten statt Dankesbotschaften an Kunmai, ihren Sendboten (den Fischer) wieder zu schicken.. *Allerdings* : Jedes Licht, dass jetzt in den Himmel geschickt wird, trägt die Seele des Lebewesens, dass sie abschickt → jede aufsteigende Laterne bringt einen Toten mit sich. (*Wem das zu dramatisch ist, darf das auch gerne abwandeln → z.B. jede Laterne, die aufsteigt verwandelt dessen Absender in einen Koifisch, der ins Wasser zappelt und im Reich des „Ungeheuers“ auf seine Erlösung warten muss*)
→ Für mehr Dramatik kann man auch nun den Fischer an Land durch die Stadt wandeln lassen und mit seiner Angel die Seelen der Menschen einzufangen. Je nach Vorliebe der Gruppe kann man ein leichtes Gruselgefühl aufkommen lassen oder harten Horror auffahren.

→ ***Die Priesterschaft / Obrigkeit / irgendwer bittet um Hilfe bei der Bewältigung des Problems!*** ←

Mögliche Lösungen des Problems

Ab hier erfordert es etwas Improvisationstalent seitens des SL, um die Ansätze der SCs aufzugreifen und auszuspielen. Als Hilfestellung werden ein paar Lösungsmöglichkeiten vorgegeben, die gerne nach eigenem Belieben ausgeschmückt werden dürfen und / oder als Lösungsbausteine miteinander kombiniert werden können.

- 1.) Die SCs bereiten sich vor und tauchen direkt ab durch den Hafen ins Meer, um sich dem Seeungeheuer zu stellen und die Gefahr für die Stadt ein für alle Male zu beenden. Dabei kann der SL für sich selber entscheiden, ob die SCs mit dem Ungeheuer in Verhandlungen treten können um den Fischer auszulösen (der jetzt im Bann des Monsters steht) oder gegen das Monster einfach nur siegreich kämpfen müssen.
- 2.) Es gibt eine Legende, das eine Tochter des Fischers und der Kunmai auf einer Insel im Meer wohnt und das Monster bezähmen kann. → Reisevorbereitungen treffen (Infos sammeln, Schiff besorgen usw.), Insel ausfindig machen (evtl. sogar ein Angriff des Seeungeheuers mit einbauen, das verhindern will, dass die Tochter gefunden wird), Tochter überzeugen zu helfen.
- 3.) Ein freiwilliger muss gefunden werden, der den Platz des Fischers einnimmt und die ewige Aufgabe der Wacht über die Stadt übernimmt.
- 4.) Den Spielern fällt selber eine (völlig abgedrehte) Idee ein, wie dem Seeungeheuer bei zu kommen ist (vielleicht will es ja nur eine Jahresportion bestimmter Bonbons haben und ist dann zufrieden, oder die Tochter der Göttin war schon immer die heimliche Liebe des Monsters und es will diese nur ehelichen oder man baut wie bei Pinnochio eine „Walbegehung“ ein und kann dabei allerlei Seltsames im Bauch des Seeungeheuers erleben oder, oder, oder ...)

Ende des Abenteuers

Wie auch immer die genaue Lösung des Problems aussieht, die Geschichte ist „gelöst“ wenn der angestammte Platz des Fischers wieder besetzt, das Monster tot ist oder überzeugt wurde, gegen gewisse Forderungen den „vorherigen“ Zustand wieder herzustellen. Die Tochter der Göttin mit dem Seeungeheuer vermählt wurde oder was auch immer geschehen mag um die Leute in der Stadt Tau-Pe zu retten. Wichtig ist eigentlich nur, dass die Position des Fischers wieder besetzt wird, da sonst Kunmais Schutzmagie der Stadt nicht mehr dienlich ist.

Die SCs werden natürlich anschließend gefeiert und ihnen wird gelobhudelt (vielleicht entsteht ja sogar ein neuer Brauch für die Hilfe der SCs)

Es sollte eine Abenteuerbelohnung in Form von Erfahrungspunkten geben (*Vorschlag der Autorin: irgendwas zwischen 10 und 25*) und den Titel „Ehrenbürger“ für jeden heldenhaft aufgetretenen SC drin sein.

Ansonsten kann der SL auch zusätzliche Gegenstände oder Goldbelohnungen nach belieben hinzufügen.

(: Das Abenteuer endet mit einem tollen Feuerwerk! :)

Anhang

- **Der Fischer**

Hintergrund: Der Fischer ist ein ehemals sterbliches Wesen, dass durch einen Zauber / Fluch zu einen unsterblichen Dienst verdingt wurde.

Ursprünglich war der Fischer vor über 800 Jahren ein ganz normaler junger Mann, der einen tiefen Glauben an die Göttin Kunmai zelebrierte. In seiner Verehrung zur Göttin ließ er ihr zu Ehren jeden Tag, wenn er von seinem Tagwerk nach Hause kam, eine Himmelslaterne in die Luft steigen und immer trug diese Laterne eine kleine Botschaft mit in die Höhe.

Manchmal waren es Bitten um guten Fischfang oder um Hilfe für andere Mitbewohner seines Dorfes, aber meistens trugen die Laternen Dankesbotschaften oder kleine Gedichte mit in den Himmel. Angetan von der Höflichkeit und der Treue ihres Anhängers, beschloss Kunmai eines frühlingshaften Abends, persönlich mit dem treuen Fischer zu sprechen. Also begegneten sich Fischer und Göttin auf einer Insel in der Bucht vor dem Dorf. Aus ihrem Treffen wurde eine Liaison und schlussendlich gebar Kunmai eine Tochter, Thai-La, die noch heute in der Bucht zum Hafen auf einer Insel lebt. Aus Freude über das Geschenk des Lebens, das Kunmai dem Fischer machte, verpflichtete er sich ihr in einem ewigen Dienst. Aus vollster Überzeugung heraus wollte er Kunmais Vasall werden und die Göttin nahm sein Angebot an. Von dem Tag an wurde die Seele des Fischers mit dem Ort verbunden und fortan lag der Schutz des Dorfes und der Kampf gegen Seeungeheuer auf See in seiner Verantwortung .

Noch heute kann man rund um die Lungjae-Inseln von Seefahrern hören, wie ihnen ein Unbekannter in seinem kleinen Fischerboot durch den Nebel den Weg gewiesen hat oder ein junger Mann dem Schiff im Kampf gegen ein Seeungeheuer zur Hilfe kam.

Besonderes:

- 1.) Der Fischer war seit jeher kein Mann großer gesprochener Worte und darf gerne als stille, stumme Figur dargestellt werden, die vielleicht nur in seltenen Fällen spricht.
- 2.) Der Dienst des Fischers ist bereits so mit Kunmais Wirken verwoben, dass es heutzutage verheerende Auswirkungen hat, wenn der Fischer seine Position nicht mehr besetzt. Sollte sein Platz unbesetzt bleiben, drohen dem mittlerweile zum Städtchen angewachsenem Taupe Naturkatastrophen wie Flutwellen, Algenpest, Quallenbefall und Angriffe von Seemonstern, die die Stadt für sich erobern wollen. Da die Seele des Fischers die der Stadt ist, fordert das Fehlen seiner Anwesenheit insofern Tribut, als dass die Lebenskraft der Bewohner für die Aufrechterhaltung der Magie Kunmais herangezogen wird, bis der Platz wieder aufgefüllt ist.
- 3.) Die Figur des Fischers sollte mysteriös und geheimnisvoll bleiben. Und auch wenn der Fischer später als Gegenspieler der SC auftreten kann, sollte er ein überwindbarer, aber nicht zu leichter Gegner bleiben.

Werte (Grundlage: Geisterhafter Krieger Splittermond Grundregelwerk S. 271)

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	2	2	1	4	1	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	8	7	12	24	6	23	25

Waffe	Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale
Körper	13	1w6	5 Ticks	8-1w6	---
Angel (Kampfstab)	17	1w10+2	9 Ticks		Defensiv 2

Fähigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 9, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 13, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 15

- **Kunmai**

Eine Göttin die in Kungaitan verehrt wird.
Weitere Infos auf <http://splitterwiki.de/wiki/Kunmai>
oder im Weltenband „Splittermond: Die Welt S. 124, 264 „
[Quelle: <http://splitterwiki.de/wiki/Splitterwiki>]

Besonderes: Kunmai sollte nicht direkt im Abenteuer auftreten. Sie dient nur der Hintergrundverknüpfung und spielt aktiv eigentlich keine Rolle.

- **Thai-La**

Hintergrund: Thai-La ist die Tochter Kunmais und eines Sterblichen. Sie ist gewissermaßen eine junge Halbgöttin. Sie verfügt über die Kräfte der Windmagie und besitzt leichte hellseherische Fähigkeiten. Ihre Insel verbirgt sie gerne vor den Blicken vorbeifahrender Schiffe mittels Nebelschwaden oder einer Fata Morgana ähnlichen Illusion. Dennoch gestattet sie ab und zu Menschen ihre Insel zu betreten, wenn sie meint, dass ein Treffen mit Sterblichen wichtig ist. Auch kann sie mit dem Aushändigen des einen oder anderen Artefaktes weiterhelfen, allerdings bedarf es da schon sehr großer Not oder überzeugender Worte. Thai-La lebt einsam auf der Insel, ab und zu wird sie von ihrem Vater besucht.

- **Das Seeungeheuer**

Im Meer um die Lungjae-Inseln herum gibt es eine große Anzahl von Monstern und Seeungeheuern. Manche sind dämonischer Abstammung, manche evolutionärem Ursprungs. Das hier verwendete Seeungeheuer ist ein Wesen der Magie, welches selbständig denken kann und eigene Ziele verfolgt.

Das Motiv des Wesens kann sein, seit etlichen Jahren das Hafengebäude von Tau-Pe für sich erobern zu wollen, da es ein strategisch gut zu verteidigender Platz ist. Zusätzlich mag der Hafen ein Ort magischer Präsenz sein, was aber den hiesigen menschlichen Anwohnern unbekannt ist.

Vielleicht mag das Meerwesen auch die Göttin nicht, welche hier verehrt wird und erhebt daher selber Anspruch auf die Anbetungsbereitschaft der Menschen.

Ganz wie der SL es selber gestalten mag, kann der riesige Koifisch ein eigenes kleines Reich im Meer vor der Stadt besitzen (mit Fischen und Krebsen als Dienern) und will seinen Einflussbereich auch oberhalb der Wasseroberfläche ausweiten. Oder das Seeungeheuer schwimmt einfach im Meer herum und greift auch andere Schiffe an (Nahrungsbeschaffung) und versucht alle fünf Jahre in das Hafengebäude einzufallen (weil es da gut Futtergründe gibt). Grund, warum es nur alle fünf Jahre die Stadt behelligt kann sein, dass jeweils nach fünf Jahren die Schutzmagie Kunmais um das Stadtgebiet herum nachlässt und durch das Licherfest wieder erneuert wird. Sollte es dem Koi gelingen, die Zeremonie zu unterbrechen, könnte es sich nach Belieben an dem üppigen Futtervorkommen laben.

Eine weitere Möglichkeit wäre auch, dass im Hafengebäude von Tau-Pe ein Feenportal liegt, durch das der riesige Koi einst kam und nun durch die Wacht des Fischers nicht wieder zurück kommt. Oder das Fischwesen will die Liebe der halbgöttlichen Tochter gewinnen und versucht alle fünf Jahre im Kampf mit dem Vater die Tochter von seiner Stärke zu überzeugen und zu beeindrucken. Hier darf die eigene Kreativität des SL gerne aktiv werden, um den Grund des Zwistes zwischen Seeungeheuer und Fischer zu erklären.

Werte (Grundlage: Hai aus dem Splittermond Grundregelwerk S. 284)

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	4	3	6	0	8	0	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
7	13	13	4	26	0	27	18

Waffe	Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale
Körper	20	2w6+6	10 Ticks	7-1w6	Scharf 2

Fähigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 14, Entschlossenheit 5, Schwimmen 21, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 16

- **andere NSC**

Da hier kein NSC als optimierter Gegenspieler auftreten und die NSCs in der Stadt höchstens als Wettkampfgegner fungieren sollen, wird hier ein eher durchschnittlicher „Allround-NSC“ angegeben, dessen Werte entweder übernommen oder nach Belieben abgewandelt werden darf.

Werte

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	2	2	2	2	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	7	8	16	0	16	16

Waffe	Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale
Körper	13	1w6	5 Ticks	8-1w6	---

Fähigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 10, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 13

- **Tau-Pe (Stadtbeschreibung)**

Eigentlich ist es relativ irrelevant, wie genau Tau-Pe jetzt aussieht. Jeder SL darf sich selber ein Bild der Stadt machen und kreativ tätig werden oder einen Stadtplan aus anderen Quellen heranziehen oder gänzlich ohne Stadtplan spielen - ganz nach Belieben!

Wichtig als einziger Punkt ist, dass die Stadt ein größeres Hafenbecken hat und direkt mit dem Meer verbunden ist. Ob dabei die Hafeneinfahrt nur über eine schmale Verengung befahrbar ist oder das breite, weite Meer sich direkt an den Hafenbereich anschließt ist nicht ausschlaggebend. Das darf sich jeder vorstellen, wie er will.

Ratsam wäre es einen Tempel in die Stadt zu setzen, um den Feierlichkeiten und dem religiösen Hintergrund ein bisschen mehr Gewicht zu geben. Darf aber auch gerne von Wanderpredigern aus einer anderen (evtl. noch größeren) Stadt vollzogen werden.

- **Rund ums Lichterfest (Anregungen für Aktionen und Bräuche)**

Bräuche:

→ Am ersten Abend werden schwimmende Kerzen und Wasserlaternen im Hafenbecken zu Wasser gelassen, um den Fischer willkommen zu heißen. Außerdem werden die schwimmenden Lichter mit Bitten versehen, die der Fischer Kunmai überbringen soll. Es heißt „Wenn der Fischer eines der Lichter angelt, ist es sicher, dass die Bitte bei Kunmai ankommt und der Wunsch in Erfüllung geht“

→ Am zweiten Abend gibt es Tanz, Musik und Geschichten. Dabei werden die Legenden rund um den Fischer, dem Seeungeheuer und Kunmai thematisiert.

→ Am dritten Abend werden Himmelslaternen zu Kunmai geschickt mit Dankesbotschaften, um der Göttin für ihre Unterstützung und ihren Schutz zu danken.

→ Orakelspiele: kleine Holzboote schnitzen (so filigran wie möglich). Wenn sie schwimmen, wird man die nächsten 5 Jahre Glück haben, wenn sie unter gehen, werden es nicht so gute 5 Jahre. *ODER* kleine Holzschiffchen von Liebespaaren zu Wasser gelassen zeigen an, wie sich die Beziehung künftig gestaltet.

→ Beim „Siegeszug der Kolibris & Feuerkäfer“ läuft und tanzt eine große Prozession Verkleideter durch die Straßen in Richtung Hafen und tragen dabei bunte Vogelkostüme oder werfen als Feuerkäfer verkleidete kleine Knallfrösche in die Luft. Die Prozession wird von Musikanten begleitet und die Zuschauer am Straßenrand feiern fröhlich mit und bestaunen die schönen Kostüme. Die Kolibris stehen dabei für Kunmai als Tiere der Lüfte. Die Feuerkäfer hat man irgendwann mal dazu gedichtet, einfach weil man es lustig fand, mit Geknalle und Getöse die Niederlage des Seeungeheuers zu unterstreichen.

Aktionen / Wettkämpfe:

- Papierboote falten für die schwimmenden Kerzen z.B. wer das beste Origami-Boot faltet, bekommt einen Preis – etwas zu Essen oder einen kleinen Talisman (Probe auf Fingerfertigkeit gegen 20)
- Aus einem Behälter einen Ring heraus angeln (Probe auf Jagdkunst gegen 20)
- Algenbällchen-Wettessen (Probe auf Zähigkeit gegen 15)
- Quallen werfen – Quallen aus einem Eimer müssen über eine Distanz in ein größeres Becken geworfen werden (Probe auf Fingerfertigkeit gegen 20)
- Kisten steigen – möglichst viele Kisten aufeinander stapeln und dabei zeitgleich hoch klettern. Wer am höchsten klettert, gewinnt eine Flasche Hochprozentiges (Probe auf Akrobatik 20)
- Zungenbrecher-Wettstreit (Probe auf Redegewandtheit gegen 10 / gegen 15 / gegen 20)
- Windsack spielen – Kunmais bevorzugtes Lieblingsinstrument ist der Windsack (irdisch: Dudelsack). Wer die schönsten Melodien spielt, gilt als von Kunmai erwählt. (Probe auf Darbietung gegen 15 oder für geübte gegen 20)
- Waffenlose Kampfspiele wie Ringen, Boxen, Taekwondo usw werden vor allem am 2. Tag vollführt (vergleichende Proben im waffenlosen Kampfstil, mehrere Durchgänge)
- Windspiel herstellen (Probe auf Edelhandwerk oder Handwerkskunst gegen 20)

Diese Beispiele dienen als Anregung und dürfen nach Belieben erweitert oder verändert werden!