

Caerulean Sky Holidays

~~Jambalaya Gateway - Infos~~

Inhaltsverzeichnis

1. Grundlagen	Stand: 18.03.19	Seite 2
2. Lageplan	Stand: 18.01.20	Seite 4
3. Zeitsystem und Öffnungszeiten	Stand: 03.03.19	Seite 6
4. Wichtige Personen	Stand: 07.07.19	Seite 7
5. Tickets	Stand: 21.04.19	Seite 8
6. Das Schwarze Brett	Stand: 18.01.20	Seite 9
7. Speisekarte	Stand: 11.11.18	Seite 11

*[Karten- und Gebäudeskizzen und andere Zeichnungen,
inkl. Belegschaft und Spielercharaktere,
findet ihr in unserer Galerie:
<https://caeruleanskyholidays.jimdo.com/galerie/>*

Auch Werke der Spieler werden dort auf Wunsch sehr gerne hochgeladen :)]

1. Grundlagen

Kurzüberblick

Verteilt über das Multiversum existiert eine Unzahl an Knotenpunkten, sog. **Gateways**.

Sie fungieren gleichermaßen als eine Art interdimensionale Raststätte wie auch als Reisebüro.

Wichtigster Bestandteil eines Gateways sind die **Portale**.

Jedes Portal führt in eine dazugehörige **Dimension** - ein irgendwo im Multiversum befindlicher, in sich abgeschlossener Ort -, welche mindestens eine **Welt** enthält.

Die Größe der Dimensionen kann, salopp ausgedrückt, von einer Abstellkammer bis zu einer Galaxie oder noch mehr reichen und auch ihrer optischen Vielgestaltigkeit sind kaum Grenzen gesetzt.

Mit fortschreitendem Alter wachsen sie immer weiter und die Zahl ihrer Welten nimmt ebenfalls zu. Am Ende ihres "Lebens" zerfallen sie schließlich.

Je (einfluss)reicher ein Gatewaybetreiber, desto größer und erlesener sind die mit seinen Portalen verlinkten Dimensionen.

Reisende müssen **Tickets** kaufen, wenn sie ein Portal durchschreiten wollen und der Erlös daraus, zusammen mit Einnahmen aus Services wie Gastronomie, Übernachtung, Unterhaltung usw., welche die Gäste an den Gateways in Anspruch nehmen können, bedeutet ein lukratives Geschäft.

Der Konkurrenzkampf unter den Betreibern fällt entsprechend erbittert aus. Das Mittel der Wahl ist, abhängig von Budget und Moral, legal (Werbung, Sonderaktionen, Spezialisierung auf eine bestimmte Zielgruppe u.dgl.), nicht ganz so legal, aber toleriert (Bestechung von Aufsichtsbeamten) oder illegal (Spionage, Sabotage, Rufmord, Drohungen, Fake-Negativ-Bewertungen usw.).

Jambalaya Gateway

Das obige vorausgeschickt werfen wir nun einen Blick auf das Herzstück dieses Rollenspielprojekts, den **Jambalaya Gateway**, der über 13 Portale verfügt.

Eine Handvoll Einrichtungen, darunter ein Kramerladen und ein Trailerpark, bieten dem geeigneten Reisenden Ausrüstung, Dienstleistungen usw. an.

Sie strahlen einen ähnlich anheimelnd-nostalgischen Charme aus wie in die Jahre gekommene Fahrgeschäfte auf kleinen Volksfesten. Alles ist durchaus ordentlich in Schuss, nur eben etwas schäbig, weil tagein, tagaus gebraucht.

Wer genauer hinschaut, fühlt sich womöglich ein wenig an Kulissen erinnert: Pflanzen sind zwar echt, stehen aber in Töpfen, Tag- und Nachtrhythmus bleiben stets gleich, ebenso das Wetter und die Temperaturen.

Am Laufen gehalten wird das Ganze von einer schrulligen Belegschaft, die unter Punkt **4. Wichtige Personen** näher vorgestellt wird.

Die meisten Gäste zahlen mit **Gateway-Gulden**, es werden aber auch andere Währungen akzeptiert bzw. gewechselt, z. B. Gold-, Silber- und Kupfermünzen, Credits, Gil, Kaurischnecken u.a.

[Der GG wird in jedem der namensgebenden Gateways verwendet, ist also eine im Multiversum weit verbreitete Währung. Sein Wert ist vergleichbar mit dem Euro.]

Aus Sicherheitsgründen hat der Gateway einen installierten **Magiedämpfer**, der seine Wirkung entfaltet, solange man dort weilt.

Zauberformeln, die Schaden anrichten könnten (z.B. Feuerbälle), funktionieren gar nicht, und andere nicht richtig bzw. nur unzuverlässig. Magische Gegenstände haben Ausfälle oder Fehlfunktionen.

Rolle von Gateway und Portalen im Spiel

Dieses Rollenspiel setzt sich aus zwei Komponenten zusammen, die einander regelmäßig abwechseln: Rahmenhandlung und Quest.

a) Rahmenhandlung

Auch Metaplot oder Interlude genannt.

Findet am Jambalaya Gateway statt und hat zum Inhalt, was dort geschieht.

Bspw. kaufen die Charaktere Ausrüstung o.ä. ein, gehen etwas essen, unterhalten sich miteinander und/oder den NSCs (= Nicht-Spieler-Charakter), planen und führen Events wie Tanzabende durch, integrieren Neulinge in die Gruppe, übernachten, akzeptieren Quests usw. usf.

Nebenbei bekommen wir mit, wie es dem Gateway (den die Gruppe vor nicht allzu langer Zeit vor dem Bankrott rettete) und dessen Belegschaft weiter ergeht und wie sie anspruchsvolle Gäste, Überraschungsinspektionen der Aufsichtsbehörde und Konkurrenzdruck händelt.

Der in Echtzeit bis zu vier Wochen dauernde Aufenthalt wird regelmäßig als **Probespiel** für neue Spieler genutzt, die so Setting, System und Gruppe unverbindlich kennenlernen können - quasi wie eine Demo.

b) Quest

Auch Abenteuer, Szenario, Mission oder Auftrag genannt.

Diese erlebt die Gruppe in den Welten, deren Dimensionen mit dem Gateway verknüpft sind.

[Beispiel: Tunnel-Dimension => Zildrel (Welt 1) und Gluum (Welt 2)]

Kann alles sein, was man aus gängigen Fantasy-Rollenspielen so kennt: Schatzsuche, Rettungs- oder Befreiungsmision, Eskortieren eines NSC durch feindliches Gebiet, Kopfgeldjagd etc.

Wir erhalten diese Aufträge idR anhand von Gesuchen am Schwarzen Brett oder direkt von einem NSC.

Dauer: bis zu drei Monate (Echtzeit)

Nach Ende jeder Quest kehrt die Gruppe zum Gateway zurück, wo wir uns dann ein wenig aufhalten (siehe oben), bevor wir zur nächsten Quest aufbrechen.

2. Lageplan

Die Gebäude und andere wichtige Elemente verteilen sich auf mehrere im Raum frei schwebende, mittels Brücken verbundene Inseln.

Zentrale (größte) Insel

- Ankunftsplattform

Eine niedrige steinerne Plattform, von der eine Rampe herabführt. Sie liegt im Freien, ist also nicht überdacht.

Hier kommt jeder, der per Portal zum Gateway reist, an.

- Besucherzentrum

In diesem halbrunden Gebäude, das direkt gegenüber der Ankunftsplattform liegt, findet man Ticketautomaten, eine Infotheke, einen kleinen Souvenirshop (hier gibt es Mitbringsel wie z. B. Käppis mit dem Gateway-Logo, Kochbücher mit Diner-Rezepten, Actionfiguren von Horace usw.), Schließfächer fürs Gepäck, Snack- und Getränkeautomaten, Erste-Hilfe-Kasten, Feuerlöscher, Toiletten, sowie je einen Warte- und Freizeitraum (Kinderecke mit Spielsachen, Billardtisch, Tische mit Stühlen). In den Schaukästen im Eingangsbereich kann man Bilder der Portale bewundern.

Das kürzlich hinzugekommene Obergeschoss bietet Platz für wechselnde Ausstellungen und Veranstaltungen.

- Nebengebäude A des Besucherzentrums

Schild: "E. Schädel, Manager"

- Nebengebäude B des Besucherzentrums

Schild: "Maschinenraum - Zutritt verboten für Unbefugte". Dicke Metalltür, abgesperrt.

- Wegweiser

inkl. großformatiger Karte & Beschreibung der angebotenen Services.

- Schwarzes Brett

Ausschreibungen für Quests, freie Stellen, Ankündigungen für geplante Events, Sonderangebote bei Ma Okra, Lost & Found

Nördliche (zweitgrößte) Insel

- Teaks & Kiegans Trailerpark

Besteht aus vier Wohnwagen und einem Sanitärcontainer (Toiletten, Duschen, Waschmaschine) und einem Grillplatz (Feuerstelle, Baumstämme als Sitzgelegenheiten), sowie der Hütte der Betreiber, Geräteschuppen und einem Gewächshäuschen.

Von hier aus führt eine Brücke hinüber zur kleinen **nordwestliche Insel**. Sie beherbergt eine Weide sowie einen hölzernen Unterstand.

Östliche Insel

- Ma Okras Colmado

Zweistöckiges Haus.

Kleiner Gemischtwarenladen im EG, Fremdenzimmer im 1. Stock (Zugang über Treppe außen). Vor dem Haus stehen zwei Tische mit Stühlen.

Laden:

Schild im Schaufenster: "Rauchen verboten", obwohl der leicht muffige Geruch im Laden und angegilbte Fensterscheiben vermuten lassen, dass das noch nicht allzu lange gelten dürfte ...

Das Sortiment erinnert an eine Kreuzung aus Tante-Emma-Laden und Army-/Outdoorshop, gewürzt mit Souvenirs, Kioskware (Zeitschriften, Zigaretten, Spirituosen, Süßigkeiten usw.) sowie exotischen Raritäten, Kitsch, Kruschkram und Sonderangeboten, so lange der Vorrat reicht. Die Ausrüstungsteile sind - wie eigentlich fast alles andere - tendenziell altmodisch, also eher z.B. Rucksäcke aus Leinen und Leder statt aus quietschbuntem Nylon.

[Wer seinen/ihren Charakter einkaufen lassen möchte, schickt mir einfach per mail eine Einkaufsliste mit Sachen, die er/sie gerne hätte, und ich entscheide dann, ob es sie dort gibt und wenn ja, wie viel sie kosten.

Das klappt soweit super und bietet Raum zum Improvisieren und für spontane Ideen :)]

Fremdenzimmer:

Die Fremdenzimmer im OG erreicht man draußen über einen Seiteneingang per Treppe.

Vom Gang aus führen insgesamt sechs Türen weg, jeweils drei links (Zimmer 1 bis 3) und drei rechts (Toilette, Dusche und Gemeinschaftsküche).

Zimmer 3 bewohnt ein Dauergast; an der Türe ist ein Schild angebracht mit der Aufschrift "Detektei X. Y. Z., Termine nach Vereinbarung".

Westliche Insel

- Thirteen Heavens Diner

Flaches, rechteckiges Gebäude, Neon-Schriftzug; langer Tresen mit Barhockern, dahinter das Areal, in dem das Essen zubereitet wird; mehrere Tische mit Sitzbänken (gepolstert, bezogen mit Kunstleder, Rückenlehne) parallel zum Tresen.

Die Speisekarte preist Sandwiches, Burger, Pommes, Spareribs, Salate, Waffeln, Kuchen, Soda Floats, Eistee, Milchshakes usw. an.

Südliche Insel

- Sturzopferrettungsstation

Das leuchtturmähnliche Gebäude ist noch unbemannt. Aufgabe des namensgebenden Sturzopferretters wird es sein, abgestürzte Gäste zurück an Land bringen.

- Bootssteg

Von hier aus startet die fliegende Fähre hinüber zu den Portalen.

Ohne Insel

- 13 Portale

Die Portale befinden sich außer Sichtweite der Inseln.

Bisher hat die Gruppe folgende Portale freigespielt:

>Labyrinth-Dimension (Welten: Archelons Archipel u.a.)

>Museums-Dimension aka Chapman-Florens-Museum (Welten: Sahul & Halcyon)

>Tunnel-Dimension (Welten: Zildrel & Gluum)

3. Zeitsystem und Öffnungszeiten

Zeitsystem

Der Morgen beginnt um 6 Uhr mit einer Art Zeitraffer-Dämmerung, die ca. 5 min. dauert und von eindeutig künstlichem Vogelgezwitscher begleitet wird. Der Rest des Tages bleibt von den Lichtverhältnissen her immer gleich.

Um 22 Uhr wird schließlich das "Sonnen"licht ausgeschaltet und so die Nacht eingeleitet. Am Himmel erscheinen "Sterne" und die Straßenlaternen gehen an.

Öffnungszeiten u.ä.

- Besucherzentrum

>>Infotheke und Souvenirshop 8:00 - 18:00 Uhr

>>Toiletten, Ticket-/Snack-/Getränkeautomaten, Freizeitraum, Schließfächer usw. 24 h verfügbar

- Diner 6:30 - 23:00 Uhr

Ab 6:30 bekommt man Kaffee, ab ca. 7:30 gibt es Frühstück und ab 11:00 alle anderen Gerichte; 22:00 - 23:00 nur noch kalte Küche und Snacks

- Colmado & Buchung Zimmer 9:00 - 13:00 und 14:00 - 18:00 Uhr

- Trailerpark 24 h geöffnet, Service & Buchung Wohnwagen 8:00 - 20:00 Uhr

- Fährservice zu den Portalen mehrmals am Tag (abhängig vom Besucheraufkommen; Faustregel: "sobald das Boot voll ist, legen wir ab"), letzte Überfahrt spätestens um 18:00 Uhr

- Führungen mit Horace über den Gateway nach Bedarf/Vereinbarung

Wenn wenig los ist, werden diese Öffnungszeiten von der Belegschaft eher "flexibel" gehandhabt ...

4. Wichtige Personen

Horace Huitzilopochtli

Quetzalcoatli; gefiederte Schlange mit klobigem Steinkopf.

~~Betreibt das "Thirteen Heavens Diner". Horace scheint viel zu groß für das schmale Diner, füllt den Platz hinter dem Tresen nahezu vollständig aus. Auf einer seiner steinernen Stirnfedern sitzt ein winziges Haarnetz.~~

Momentan arbeitet er als Maskottchen. Er begrüßt die Reisenden an der Ankunftsplattform, beantwortet ihre Fragen und hilft ihnen, sich zu orientieren. Verteilt Flyer und Luftballons.

Ma Okra

Die ältere Krötendame führt das nach ihr benannte Colmado.

Teak und Kiegan

Das Brüderpaar besitzt ein paar Wohnwagen, die sie vermieten. Außerdem leisten sie vielfältige handwerkliche Arbeiten wie Reparaturen, Pflege der Pflanzen usw.

Kiegan übernimmt derzeit Horaces Pflichten im Diner.

Eckbert Schädel

Geflügelter Totenschädel, Hut- und Krawattenträger. Manager des Gateway.

Esqueixada

Geflügeltes Boot, das als Fähre dient.

"Keiner weiß so genau, was es ist. Es gehörte dem Großvater unseres Managers, dem Gründer des Gateways. Einer Legende nach war es ein Geisterschiff, das er gefunden und 'gezähmt' hat. Manchmal hat er aber auch erzählt, dass er es von einem bankrotten Reeder beim Kartenspiel gewonnen hat. Oder dass es das Geschenk seiner Frau zur goldenen Hochzeit war."

~Horace

Kapitän Vespertilio

Dieses merkwürdige Wesen, dessen Kopf die Form einer Laterne zu haben scheint, ist der Kapitän der *Esqueixada*. Mit ihrer Hilfe bringt er Touristen zu den Portalen.

John

Wortkarger Wachmann.

Lonesome Henry

Ein mächtiges, gepanzertes Reptil. Stammt aus der Wüstenwelt Sahul und fand vorübergehend Aufnahme am Gateway, da seine Art bis an den Rand der Ausrottung gejagt wurde.

Rinca Florens

Abenteurerin und Forscherin. Sie sorgt für Henry.

Detektei X. Y. Z.

Mysteriöser Dauergast bei Ma Okra.

5. Tickets

Tickets erhält man im Besucherzentrum: wahlweise am Automaten oder von Herrn Schädel am Infoschalter.

Es handelt sich dabei um Amulette in Form eines Totenkopfs mit Hut, die man an einer Schnur um den Hals trägt.

Beim Kauf legt jeder Gast ein Passwort fest, mit dem der sog. **Notfallrückteleport** ausgelöst werden kann. Damit teleportiert man sofort zurück zum Gateway, wenn es in einer der Welten gefährlich werden sollte.

Es gibt drei Varianten:

- **Standard-Version**

Farbe: Kupfer

Die günstigste Version, keine Zusatzfunktionen. Üblicherweise gültig für eine Reise.

- **Deluxe-Version**

Farbe: Silber

Zusatzfunktionen: automatische Übersetzung, Uhr mit Wecker, kleines Licht.

Wenn man neben den Augen den Rand links und rechts gleichzeitig drückt, schaltet sich die Lichtfunktion (die Augen leuchten) ein, wenn man nochmal drückt, geht sie aus.

Ähnlich lässt sich der Mund öffnen; im Rachen sieht man dann die Uhrzeit in Ziffern. Mithilfe der Zähne, die als Knöpfe fungieren, wird Uhr-/Weckzeit eingestellt.

Zum Schließen einfach den Mund wieder zuschieben.

Die automatische Übersetzung macht es möglich, mit den Einheimischen einer Welt zu kommunizieren. Wenn das Amulett deren Sprache wahrnimmt, fragt es seinen Träger: "Einheimische Sprache identifiziert: *[Name der Sprache]*. Übersetzung erwünscht?"

Bestätigt man das, übersetzt es für beide Seiten.

Man kann jederzeit die Übersetzung aussetzen (auch für einzelne Worte oder Sätze) oder abbrechen.

- **VIP-Version**

Farbe: Gold

Wie Deluxe, plus *Metamorphose*: die Gäste nehmen die Gestalt von Eingeborenen an - für ein "besonders authentisches" Erlebnis.

Für manche Welten ist diese Version Zugangsvoraussetzung.

6. Das Schwarze Brett

Offene Quests

"Millennium ante portas"

Auftraggeber: K.I.P.A.
Ort: Gluum (Tunnel-Dimension)
Grund: Apokalypse
Sonstiges: VIP-Ticket von Vorteil

"Rückkehr nach Zildrel"

Auftraggeber: Herr Schädel, Manager
Ort: Zildrel (Tunnel-Dimension)
Grund: Sicherheitscheck. Optional: Befreiung von Geiseln & Niederschlagung Rebellion

"Das Geheimnis des Odemfelsen"

Auftraggeber: Herr Schädel, Manager
Ort: Sahul (Chapman-Florens-Museum)
Grund: Untersuchung des Höhlensystems & Dokumentation von Funden

"Neues Zuhause für Henry"

Auftraggeber: Rinca Florens
Ort: ?
Grund: Henry hat in seinem Gehege am Gateway zu wenig Platz. Gesucht wird eine schöne Wüstenwelt, in der er seine letzten Jahre in Ruhe und Frieden verbringen kann. Optional: Artgenossen für Henry finden.

Veranstaltungen

Bald eröffnet im OG des Besucherzentrums eine Ausstellung über die *faszinierenden Funde*, die zwei Forscherinnen aus dem Odemfelsen in Sahul mitgebracht haben!
Der Eintritt ist kostenlos, wir freuen uns aber sehr über kleine Spenden, die zu 100 % der notleidenden Bevölkerung Sahuls zugutekommen werden. Außerdem können Patenschaften übernommen werden!
Spender und Paten werden auf Wunsch in der Ausstellung namentlich genannt.

Jobs am Jambalaya Gateway

Verstärkung für unser Team gesucht:
- Sturzopferretter (Voraussetzung: Flugfähigkeit)
- Bedienung Diner
- Verkaufshilfe Souvenirshop

Tarifgerechte Bezahlung!
Bitte Bewerbung bei Herrn Schädel einreichen.

Verkaufe/Tausche

[im Moment hängen keine Annoncen aus]

Sonstiges

Liebe Gateway-Kunden!

Wir sind daran interessiert, zu erfahren, wie Ihnen Ihr Aufenthalt am Jambalaya Gateway gefällt und möchten daher eine Zufriedenheitsbefragung durchführen. Fragebögen liegen im Besucherzentrum aus. Es erwartet Sie eine kleine Aufmerksamkeit als Dankeschön.

Herzlichst, Ihr

Götmert der Götze

(Gateway-Aufsichtsbehörde)

THIRTEEN HEAVENS DINER

-Inh. Horace Huitzilopochtli-

Speisekarte

Preis

Frühstück

3 Eier (Rühr- oder Spiegel-) mit Brot	3,00
wahlweise	
+ Speck oder Würstchen, jeweils	2,50
+ Tomaten oder Pilze, jeweils	1,80
3 French Toast mit Zimt	2,50
3 Pfannkuchen mit Butter und Sirup	3,50
3 Waffeln mit Puderzucker	3,50
Porridge mit Beeren	3,50
<i>[Frühstück ist den ganzen Tag erhältlich]</i>	

Vorspeisen u.ä.

Suppe des Tages mit Brot	3,00
Gemischter Salat	3,50
Sandwich (Käse, Schinken oder Thunfisch, mit Salat, Gurke und Tomate, Olive)	2,80
Maiskolben	2,50

Hauptgerichte

Hot Dog	5,50
Grilled Cheese (Classic oder Pizza)	4,50
Burger (mit Käse, Tomate, Gurke, Zwiebel, Speck und Rindfleischpatty, Ketchup)	7,00
XL-Burger (wie Burger, zwei Patties)	10,00
Spareribs	14,50
Chickenwings	7,00
2 Shrimp-Spieße	10,00
Gegrillte Hähnchenbrust	6,50
Steak	18,00
Chili con Carne	7,00
Panierter Fisch	9,50
Große Grillplatte (verschiedene Fleischsorten, Gemüse, gefüllte Pilze, Mais)	25,00
jeweils + eine Beilage nach Wahl, <u>im Preis inbegriffen</u>	

Beilagen

Pommes (mit Ketchup oder Mayo)	2,50
Zwiebelringe	2,50
Bratkartoffeln	2,80
Nachos (mit Salsa-, BBQ-, oder Käsedip, Jalapeño-Ringe)	2,50
Grillgemüse	2,80
Eingelegtes Gemüse	2,20
Bohnen	2,00

Preis**Dessert**

1 Kugel Eis (Vanille, Schoko, Erdbeer, Zitrone, Mango)	1,50
Kindereisbecher (2 kleine Kugeln Eis, Sahne, Waffelröllchen)	2,50
Rieseneisbecher (5 Kugeln Eis + 3 Toppings nach Wahl)	7,80
Eiskaffee	3,50
Soda Float (Sorten siehe Eis und Limo)	3,50
Obstsalat	3,00
Kompott (Apfel, Pfirsich oder Beeren)	2,80
Kuchen des Tages (1 Stück)	3,00
5 große ofenwarme Kekse mit Schokostückchen	2,25
alle Desserts wahlweise + Sahne, Streusel, Kirsche, Waffelröllchen, Sirup oder Vanille-/Schoko-/Himbeersoße	je 0,20

Cetränke

Kaffee schwarz	1,80
Kaffee mit Milch	2,00
Tee (Schwarz, Pfefferminz, Früchte, Kamille)	1,80
Wasser	1,00
Limo (Cola, Orange, Zitrone)	1,80
Eistee	1,80
Saft (Orange, Apfel)	1,80
Kakao	2,20
Milch	1,50
Shake (Vanille, Schoko, Erdbeer, Banane)	2,20
Bier	2,00

 **Alle Preise sind in Gateway-Gulden angegeben.
Andere Währungen können beim Manager gewechselt werden.**

 **Wir berücksichtigen gerne Sonderwünsche, wenn möglich.**

 **Extra große Raubkatzen-Menüs auf Anfrage!
Wichtig: Hierfür benötigen wir einen Tag zur Vorbereitung.
Bitte frisst keine anderen Gäste in der Zwischenzeit.**

 **Ihr könnt außerdem das Diner für Feste wie Geburtstage, Jubiläen u.ä. buchen!**

Sprecht Horace gerne darauf an!