



WESTWIND

Teil 1 der Westküsten-Trilogie



Impressum

Autor: Christian Neff

Layout und Typo: Christian Neff

Art: Christian Neff

Cover Art: Inexistet ;)

Produziert von: fiveSTORMS Productions, Schweiz

Druck: Nur online, PDF

© fiveSTORMS Productions



Alle Rechte liegen beim Autor. Bei Vergehen gegen das Urheberrechtsgesetz wird Anklage erhoben. Ohne die ausdrückliche Erlaubnis vom Autor dürfen weder Inhalt, Wortlaut, Ideen und/oder Namen für kommerzielle Zwecke genutzt werden. Für alles andere wünschen wir viel Spass!

Mein Dank geht an...

...Severon. Ich habe erst durch ihn erfahren, dass meine Idee eines ‚Doppelgängers‘ so intrigant war, dass beim Schreiben des Plots selbst ich darauf reingefallen bin.

Die Zeitschrift Windgeflüster, die mich durch die Veröffentlichung eines Berichtes über Mondagor dazu animiert hat, dieses Abenteuer zu schreiben. Ich hoffe, das Abenteuer kann vielen von Euch Intrigen etwas schmackhafter machen und soll zeigen, dass in der Welt von MONDAGOR die Entscheidungen alleine in den Händen der Spieler liegt.

Inhaltsverzeichnis

Chronologische Abfolge	3	Wie war das mit den Mencadiern?	23
Hintergrund für den Spielleiter	4	Warum machte Calin immer weiter?	24
Übler Geruch... (Start des Abenteuers)	4	Die Machenschaften der See-Soldaten	25
Die Hafenstadt Dunmar	5	Die Adler hat wieder zugeschlagen!	25
Da ist er! Ergreift ihn	6	Der Plan für den Überfall	25
Die Zusage der Wanderer	9	Welchen Weg wählen?	26
Wieder in Freiheit: Im Hafenviertel	9	Plan I: Der Admiral muss überführt werden!	26
Der Plan des Admirals	9	Plan II: Die Freibeuter ausliefern?	27
Wer ist dieser Kapitän?	10	Plan III: Den Fürsten von Gor warnen?	27
Schon wieder verwechselt?	10	Der Überfall	28
Die Abrechnung	10	Die letzte Fahrt der Westwind	30
Die Mencadier	11	Was gibt es sonst noch zu tun?	32
He, Alter, Ihr schon wieder?!	11	Gorgrons Lager ausheben	32
Calin Car und die Adler	12	Den Schmuggel-Ring zerschlagen	32
Der Weg zu den Freibeutern	12	Das westliche Archipel	33
Das Versteck der Freibeuter	13	Bis sich die Wege wieder kreuzen	34
Calin Car, der Kapitän	14	Der Verbrecher hat ausgespielt	34
Calin Car, seine Familie und Karriere	21	Der Neubeginn	34
Calin Cars Mannschaft	22	Mögliches Nachspiel...	35
Was geschah vor zwei Jahren?	23	Kartenmaterial	17

Chronologische Abfolge

Tag 1

Die Wanderer werden in Dunmar durch die See-Soldaten gefangen genommen und bekommen vom Admiral das Angebot unterbreitet, für seine Sache gegen die Piraten vorzugehen. *(Kapitel I)*

Die Wanderer werden durch Halvet mit dem „Kapitän“ verwechselt. *(Kapitel II)*

Tag 2

Die Wanderer haben ein unliebsames Treffen mit Gorgron und seinen Männern. *(Kapitel II)*

Tag: Die Wanderer treffen wieder auf Halvet *(Kapitel II)* und kommen dadurch vielleicht in Kontakt mit Calin Car *(Kapitel III)*.

Nacht: Das von der falschen «Adlen» überfallene Handelsschiff trifft im Hafen ein *(Kapitel IV)*.

Wenn die Wanderer Calin Car noch nicht begegnet sind, dann sollten sie ihm hier zufälligerweise in der Gasse begegnen und ihn verfolgen.

Tag 3

Morgen: Die See-Soldaten geben die Details des Überfalles bekannt *(Kapitel IV)*.

Wenn die Wanderer bisher noch keine Unterredung mit Calin Car hatten, sollte hier nochmals ein Treffen mit Halvet eingeplant werden.

Tag 4

Ein Tag in der Hafenstadt. Die Wanderer können verschiedene Dinge unternehmen *(Kapitel VIII)*.

Tag 5

Ein weiterer Tag in der Hafenstadt. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Zeit ‚totzuschlagen‘ *(Kapitel VIII)*.

Tag 6

Der Tag des Überfalls! *(Kapitel VI)*

Daraus kann es zur Flucht Mer'Casandrans kommen, den die Wanderer verfolgen. *(Kapitel VII)*

Hintergrund für den Spielleiter

Wenn man die See-Admiralität Dunmars fragt, warum die gefürchtete «Adler» schon über zwei Jahre ihre Beute aus den westlichen Gewässern ‚fischt‘, erntet man Missgunst und Zorn. Für eine ehrliche Antwort mauserte sich die ganze Angelegenheit zu einem zu grossen Ärgernis. Die Seemacht des Reiches verliert langsam den guten Ruf der Vergangenheit, der durch grossartige und umsungene Siege in Seeschlachten wohl verdient ist.

Die Adler ist eine mittelgrosse, sehr schmal gebaute Kogge mit grossem Segelmast. Eine sehr fähige Mannschaft und ein taktisches Genie als Kapitän lassen die Adler in Manövern und Seekämpfen bisher ungeschlagen hervorgehen. Noch keines der Schiffe des Admirals des Reiches konnte die Adler fassen.

Die Mannschaft der «Adler» sind Freibeuter, die das Blut von niemandem vergiessen wollen und noch nie jemanden auf hoher See getötet haben. In Wirklichkeit ist es nicht das Gold der Handelsschiffe, auf das es die Adler abgesehen hat. Der Kapitän der Adler, Calin Car, war einst im Dienst der Admiralität und war der Kapitän des Admirals-Schiffes der Flotte, der „Westwind“. Durch Zufall hat Calin entdeckt, dass der Admiral die Seewege und seine Beziehungen und Immunität für den Schmuggel von Rauschkräutern und Giften missbraucht. Der Admiral erfuhr von der Gefahr und überführte seinen Kapitän mit einer Falle. Jeder glaubte den Worten des Kriegshelden und grossen Strategen und den Indizien. Calin Car ist seit diesem Tag auf der Flucht. Die Mannschaft von Calin Car sind ihm loyale Soldaten, die sich ihm angeschlossen haben und ein kleiner Haufen abgebrühter Seemänner, die alle zwar zwielichtig wirken aber ehrlich sind und für seine Sache streiten.

Calin überfällt nur Schiffe, von denen er glaubt, sie könnten verbotene Lieferungen und Schmuggelgut des Admirals transportieren. Er entwendet und sammelt diese. Schon viele dieser Lieferungen haben Calin und seine Mannschaft in ihre Gewalt gebracht. Der einzige Grund, warum Calin noch nicht damit zum Fürsten Dunmars ging, ist, weil er hofft, auch den ganzen Schmugglerring des Admirals entlarven und zersprengen zu können. Wenn ihm dies gelingt, so ist er sich sicher, will er seinen Alten Rang als Kapitän der Admiralität zurückerlangen.

Der Admiral fürchtete schon früh, dass das nicht unwillkürliche Überfallen von Schiffen Fragen aufwerfen könnte: *„Warum sind es meistens Schiffe der Admiralität, die überfallen werden? Warum werden nie Reichtümer entwendet?“*. Vor allem, weil Calin Car nie Handelsgut gestohlen hat, sondern nur Lieferungen an den Admiral entwendete, könnten diese Fragen durchaus aufkommen. Aus diesem Grund hat der Admiral seine ihm bis zum Tode loyalen See-Soldaten angesetzt, immer wieder blutige Überfälle auf Schiffe der eigenen Seehoheit durchzuführen, getarnt als Adler, um die Gefahr durch die Piraten echt erscheinen zu lassen.

Alles läuft wie geplant, bis jemand in der Stadt auftaucht, der Calin Car wie aus dem Gesicht (und dem Körper) geschnitten ist – einer der Wanderer ...

Übler Geruch...

...zieht umher, hüllt alles in einer drückenden Art ein. Die Schritte lassen das Wasser in den Steinmulden aufspritzen. Das geschäftige Treiben ist wieder einmal auf seinem Höhepunkt: Später Abend, die Fischer kehren aus den Buchten zurück und bereiten Ihre Fänge für den nächsten, frühen Morgen vor. Von mehreren grossen Handelsschiffen wird Handelsgut abgeladen, auf

Wagen gestapelt und in verschiedene Kontore der Stadt gekarrt. Immer mehr Türlaternen werden entzündet und durch die leichte Brise wiegen die unzähligen Lichter der Hafenstadt sanft hin und her.

Die Hafenstadt Dunmar

Persönlicher Reisebericht des Chan'Dryhon Gaul'Rundar an den „Schüler“.

„Dunmar ist nicht nur eine Stadt – sie ist die grösste Hafenstadt der Westlichen Reiche. Die Stadt ist schon jetzt über ein Jahrhundert alt und neben Gorath die wichtigste Stadt der zentralen Reiche. Ihre schon heute beeindruckende Grösse wird sich in den kommenden Jahrzehnten nicht mehr merklich verändern – Dunmar wurde an der Westküste errichtet. Ein grösserer Teil der Stadt folgt dem grossen Flusslauf über zwei Meilen ins Landesinnere. Im Süden des Flusses kann die Stadt nicht mehr erweitert werden, da die Ebenen durch die regelmässigen Regengüsse zu sumpfig sind.

Dunmar ist auf der Landseite, auch gegen den Fluss, mit einer durchgehend 6 Schritt hohen Mauer umzäunt, die Stadtmauer auf der Hafenseite wurde 12 Schritt hoch gebaut. Das Hafenviertel der Stadt, über eine Meile lang entlang der Westküste nach Süden, liegt ausserhalb der Stadtmauer. Wenn Ihr vom Hafen her in die Stadt gelangen wollt, müsst Ihr Euch zuerst über eine Meile durch den gesetzlosesten Teil Dunmars schlagen. Die Wachen der Mauer im Hafenviertel sind alles erfahrene Krieger, mit denen Ihr besser nicht scherzt – sie sind direkt dem Fürsten unterstellt, der die ganze Stadt beherrscht, sie sozusagen besitzt. Dies gibt ihnen das unanfechtbare Recht, Euch nach deren Gutdünken zu massakrieren.

Da ich schon einmal mit dem Hafen angefangen habe, werde ich die Beschreibung gleich hier weiterführen:

In diesem Viertel findet Ihr vor allem Schenken und Tavernen, in denen Ihr Euch auch in billigen Räumen einmieten könnt. Waffen, Rüstungen und Ausrüstungsgegenstände, für alles findet Ihr hier Ersatz – nicht vom Besten zwar.

Nebst der regulären Stadt innerhalb der Mauern wird dieses Viertel zwar auch durch den Fürsten regiert, die Gesetze jedoch machen andere: Die verborgenen Gilden. Zu diesen Gilden gehören Diebes- und Händlerzünfte. Immer mehr der Handwerkerzünfte des Hafenviertels wenden sich vom Fürsten ab, da dieser speziell die Hafengegend, die immerhin einen Sechstel der gan-

zen Stadtfläche ausmacht, mit oftmals zu eiserner Hand regiert.

Die Gebäude des Hafenviertels gleichen sehr den Bauten von Gor. Die Häuser und Lagerhallen sind sehr stabil gebaut, und nur vereinzelt wurden kleinere Häuser mit dicken, in den Steinwänden eingelegten Holzbalken verstärkt. Die Dächer sind abgeschrägt und tragen flache Schieferplatten, die gegen jede Witterung standhalten. Viele Häuser haben ein oberes Stockwerk – zu meist sind dies die Räume, in denen die Besitzer der Läden im unteren Stock hausen.

Durchstreift Ihr die Gassen des Hafenviertels, passt gut auf. Am Tage ist es unwahrscheinlich, dass Euch etwas geschieht, doch wenn der Himmel sich verdunkelt, beginnen die Diebeszünfte Ihr Unwesen zu treiben. Wo gutes Gold zu holen ist – schrecken sie auch nicht vor Mord zurück. Am sichersten seid ihr deshalb in der Nacht immer direkt am Hafen. Dort halten sich die meisten Wachen auf, zum Schutz der Schiffe. Die Hafenstrasse ist die breiteste des ganzen Viertels. Alle Strassen, Gassen und Wege durch Dunmar, ausser- und innerhalb der Mauern, sind mit flachem Pflasterstein erbaut. Die Hafenstrasse ist direkt in das Uferbecken gebaut. Vom dieser Strasse führen dutzende Hölzerne Stege, manche schlank, manche viele Schritt breit, in die Bucht hinaus. An diesen Stegen und deren gewaltigen Holzpfeilern werden die Schiffe und Bote vertäut. Direkt an der Hafenstrasse werdet Ihr deshalb fast nur Lagerhallen und Handelskontore kleiner Handelskammern finden, vielleicht noch eine handvoll Schenken.

So viel zum Hafenviertel, mein Schüler. Wie gesagt, ist der Hafen von einer doppelt so hohen Mauer von der eigentlichen Stadt Dunmar abgegrenzt. Die Enden dieses Mauerstücks im Norden und Süden gehen in etwa 20 Schritt hohe, massive Türme über, die gleichzeitig auch die beiden grössten Burgfriede sind. Das Mauerstück auf der Flussseite ist nach Norden, ins Wasser hinein, mit abgewinkelten Mauerstützen verstärkt und bietet etwa in der Mitte einige Anlegestellen für Flussschiffe und Bote. Das entsprechende Tor ist meistens verschlossen und gut bewacht. Gleich bei diesem Tor befindet sich ein weiterer Burgfried, jedoch nur 15 Schritt hoch. Der Rest der Stadtmauer, gegen das Landesinnere im Osten, Südosten und Süden, wird regelmässig von etwa 10 Schritt

hohen Türmen verstärkt, die jedoch nur kleinen Wachtruppen Unterkunft bieten. Der letzte Burgfried befindet sich direkt im Zentrum Dunmars – gleich beim Sitz des Marktgrafen, angrenzend an den grossen Platz und die Marktallee.

Dieser Burgfried ist auch etwa 20 Schritt hoch, rund, hat einen Durchmesser von über 20 Schritt und ein zugespitztes Dach, mit mehreren Wehrgängen. Der Grossteil der marktgräflichen Wachen befindet sich dort – jeweils zwischen zwei und drei Banner, also über 100 ausgebildete und fähige Krieger. Das Haus des Grafen ist ein altes Handelskontor, welches ihm als Wohnhaus, Studierstube und auch Lagerhaus dient für seine Güter. Das Haus hat zwei obere Stöcke und mindestens ein Kellergewölbe.

Direkt vom grossen Fried und diesem Haus führt die Marktallee weg – eine über eine Meile lange, fast 20 Schritt breite Strasse mit hohen, schlanken Bäumen auf beiden Seiten. Am Ende der Allee befindet sich der Marktplatz. Der Platz misst gut 100 mal 100 Schritt und ist vom frühen Morgen bis zum späten Abend von Einwohnern Dunmars und Reisenden beseelt. Zu allen Tageszeiten durchkämmen Wachen die Quartiere um den Marktplatz und die Allee.

Die Quartiere direkt an der Stadtmauer enden immer mit einer etwa 10 Schritt breiten Strasse, die an eine metallene, ca. 2 Schritt hohe Umzäunung angrenzt. Hinter diesem Zaun führen viele Treppen hinauf zu den Mauertüren und Turmeingängen, von denen Friede und Wehrgänge schnell erreicht werden können. Keinem Einwohner oder Reisenden sollte einfallen, sich in diesem abgesperrten Raum aufzuhalten, dies würde der direkte Weg in die Verliese unterhalb des zentralen Bergfrieds sein.

Von der Burgallee und dem Marktplatz führen breite Strassen in die anderen Quartiere - meistens gerade gebaut. Am Ende dieser Strassen werdet Ihr auf kleine Plätze stossen. Dort wurden Brunnen gebaut mit tiefen Wasserrinnen, extra für Tiere. Von den eben genannten breiten Strassen und den kleinen Plätzen führen schmale

Strassen oder Gassen in die Herzen der Quartiere. Diese Orte sind meistens sicher, aber solltet Ihr Euch dennoch nicht darin verirren.

Hohe Häuser rahmen die Gassen und Strassen der Quartiere ein. Mindestens immer ein oberes Stockwerk besitzen sie.

Die Handelshäuser, Zunfthäuser, Läden und Schenken innerhalb der Stadtmauern sind vergleichbar mit denjenigen des Fürstenviertels in Gorath: Nur beste Ware geht über den Tisch – für gutes Gold natürlich. Die feinsten Getränke, die leckersten Speisen – natürlich auch wieder für mehr als nur ein paar Kupfermünzen.

Die Bewohner des ‚eingemauerten‘ Dunmars sind oftmals Edelleute, Jungadel, reiche Händler – allesamt einflussreiche Keraner. Auch die Kriegerkassen und Magierakademien im ‚geordneten‘ Teil Dunmars geben gute Lehre und Fertigkeit für teures Gold, und sie haben auch einen ehrvollen Ruf.

Dies ist, mein Schüler, was ich Euch über Dunmar mitgeben will auf Euren Weg. Es soll ein Wegweiser sein, und nur das, es ist an Euch selbst, mögliche Geheimnisse zu ergründen.

Mein Weg führt mich jetzt aus dem Südtor der Stadt, der Küste entlang – ich werde Euch über diesen Teil meiner Wanderschaft schreiben, wenn ich in Bryhan angekommen bin.“

Diese Szenerie kann beliebig ausgespielt werden. Ein Abend, vielleicht sogar auf einen Tag folgend, bei dem die Gruppe den Hafen erkundet und die Geschäfte abgeklappert hat nach Nützlichem für die nächste Reise. Zu einem beliebigen Zeitpunkt, da sich die Wanderer weiterhin in der Hafengegend aufhalten, kommt es zum unvermeidlichen Zusammentreffen mit den See-Soldaten:

„Da ist er! Ergreift ihn!“

Unvorhersehbar werden die Wanderer von einer doppelt so grossen Gruppe Gerüsteter forsch angegangen: „*Stehen bleiben!*“.

Der Sprecher ist ein älterer Keraner mit kurz geschorenem Haar, leicht grau an den Schläfen und sonst dunkelbraun. Er und alle ihn umgebenden tragen ein beschlagenes Lederwams mit Lederzeug. Ein dunkelroter Wappenrock zeigt einen in Gold umrahmten Fisch, der sich kräuselnd in einer Wappenform posiert. An jedem Gurt hängt ein Schwert und ein Langdolch. Jeder der Uniformierten trägt auch schon einen gezückten Streitkolben oder Kriegshammer auf sich. Nur der Sprecher hat noch zwei freie Hände, und fährt bestimmt und rau fort: „*Ihr werdet kein Wort sagen ... Ihr werdet mitkommen ... und wenn Ihr nur den Mund aufmacht oder etwas versucht, werdet Ihr es bereuen!*“. Ein jeder versteht, dass der Kerl meint, was er sagt. Während der Alte die Worte spricht, zuckt sein Gesicht vor Anspannung und Wut: Da ist viel dahinter verborgen – Hass?

Ein Späher der See-Soldaten hatte die Wanderer entdeckt – unter ihnen derjenige, der angeblich aussieht wie der Kapitän der gefürchteten *Adler*. Der Anführer der See-Soldaten, *Thorben*, sammelt einige seiner Krieger um sich und stellt die Gruppe. Er ist entschlossen zu allem. Wenn einer der Wanderer den Mund aufmacht – vor allem, wenn ein vorlauter Wanderer darunter ist – prügelt die Übermacht los. Es ist also besser, wenn die Wanderer Dank ihrer *Menschenkenntnis* oder *Intuition* merken, dass sie hier in einer schwierigen Lage sind, in der sie sich besser ruhig verhalten.

Für den Fall, dass ein heissblütiger Vasmarier oder Wemar in der Gruppe ist und sich nicht einfach abführen lässt, hier die Kampfwerte der Truppe:

Thorben: LK 22, INI 3, AW 9, PA 4 | 7, ATR 2, TW 4, RW 8 | 8 | 8 | 7 | 8.

Krieger: LK 16, INI 2, AW 8, PA 3 | 6, ATR 3, TP 4, RW 8 | 8 | 8 | 7 | 8.

Im Hafenfried

Wenn die Wanderer sich zurückhalten und friedlich den See-Soldaten folgen, werden sie in den Hafenfried geführt. Diesen Weg werden sie auch zurücklegen, wenn die See-Soldaten zuerst Waffengewalt anwenden müssen. Der Fried ist rund, misst etwa 20 Schritt im Durchmesser und ragt mit seinen fast 30 Schritt über alle anderen Gebäude des Hafenviertels hinaus. Nur die hohen Masten der grössten Schiffe ragen mehr in Himmelsnähe.

Im Fried angelangt, ist sofort klar, dass diese Soldaten keine gewöhnlichen Gardisten sind. Die Stadtgardisten tragen einen meeresblauen Waffenrock mit einem Segel und dem Zeichen des Weststerns darüber. Die Gardisten im Fried zollen den Rotgewandeten auffallend viel Respekt.

Das Innere des Frieds wirkt ranzig und alt. An vielen Stellen bedeckt öliger Russ die groben Steinbrocken und die breiten Steinfugen. Massige mit Eisen verstärkten Türen trennen kleine Wachräume und Materialkammern vom Eingangsraum. Zu diesem Zeitpunkt werden den Wanderern alle Waffen, Gurte, Panzerungen wie Leder- und Plattenzeug und Helme abgenommen. Ein Weigern hätte fatale Folgen – Gewalt würde genutzt werden. Die Worte von Thorben: „*Und jetzt Eure Waffen, Helme, auch die Gurte und das Zeug an Armen und Beinen. Seid nett und höflich, niemand soll verletzt werden.*“ Er geht auf keinerlei Fragen ein und verharrt still, bis die Wanderer der Forderung nachkommen.

Unbeirrt und rasch werden die Wanderer eine geizig errichtete, zu schmale Treppe hinuntergeführt – zu den Zellen hinab. Dort unten werden sie alle einzeln in kleine Zellen gesperrt, das Guckloch aber offen, sodass sie sich unterhalten können. Zwei der rotgewandeten bleiben unten, setzen sich an einen Tisch und fangen an, über Gerüchte zu reden, die seit kurzem im Hafen kursieren:

„*Die verdammten Weissdolche. Denken, die können ihre Gilde weiter ausbreiten und fangen ja schon an, die Händler im Nordteil der Stadt zu erpressen.*“ – „*Mann sollte ihnen ihre schönen Dolche in die Kehle*

rammen!“ – „Nun, eine verdamnte Plage sind sie. Tauchen immer frühzeitig unter, kennen sich aus, das muss man ihnen lassen.“ – „Wie die anderen, diese Langfinger. Der Alte vom ‚Anker‘ wurde letzts von diesen Dieben bestohlen. Ein dutzend seiner besten Flaschen haben sie entwendet“ – „Habe ich auch gehört, so ein magisches Zeugs, nicht?“...

Die Wanderer werden nicht lange im Kerker des Frieds verweilen. Der Alte taucht nach kurzer Zeit wieder auf und lässt die Wanderer unter schwerer Bewachung zwei Stockwerke hinauf geleiten.

Thorben sandte einen Boten zum Admiral und informierte, dass er Calin Car gefasst hat. Der Admiral selbst macht sich auf den Weg – begleitet von seiner Rechten Hand, einer Wirkerin, und trifft kurze Zeit später im Fried ein.

Das Verhör

Der Raum ist gross und wird durch Licht erhellt, das durch mattes Glass scheint. Auch bei geschlossenen Fenstern ist sichtbar, dass armdicke Eisenstangen draussen die Fenster sichern.

An der linken Seite eines massiven Eichentisches, der an der Fensterseite des Raumes platziert ist, steht Thorben und mustert die Wanderer zum wiederholten Mal argwöhnisch. An der rechten Seite des Tisches ruht eine Frau in einem luftig vom Körper hängenden Stoffgewand auf einem schmalen Stuhl. Nur eine feine Schnur hält den Stoff um die Hüfte zusammen und zeigt neckisch die wohlgeformte Figur.

Hinter dem Tisch – auf einem breit gezimmerten Stuhl sitzend – hat ein hochrangiger Offizier der Seemacht Platz genommen: Der Admiral Mer'Casandran.

Die Frau ist eine Agentin des Admirals. Sie ist eine Wirkerin N'Jars und trägt den Namen Junaeva.

Mer'Casandran erkennt augenblicklich, dass es sich beim gefassten Wanderer nicht um Calin Car handelt. Er verbleibt ruhig und lässt zuerst etwas Zeit verstreichen – die Thorben natürlich nutzt, um seinerseits seinen Unmut über den ‚Kapitän‘ Kund zu tun: „Mörder, Dieb, Pirat, ...“

Nach einer Weile räuspert sich der Admiral und wendet sich an die Wanderer: „Ihr seid nicht der Pirat

und Mörder, den wir schon so lange suchen. Aber das Schicksal scheint Euch uns gesandt zu haben.“

Der Admiral hat schnell verstanden, dass er das Erscheinen eines ‚Doppelgängers‘ für seine Zwecke bestens nutzen kann. Also hat er folgende Geschichte gesponnen:

„Schon seit Monden werden unsere Seewege von der «Adlen» unsicher gemacht. Der Pirat und seine Mannschaft kennen die Archipele entlang der Westküste bestens und konnten bisher immer entkommen. Sie ziehen sich sehr oft auch in die nördlichen Gewässer zurück, in welche wir mit unseren Kriegsschiffen nicht dürfen, da diese der Admiralität von Gor unterliegen. Weit über hundert Seemänner und ein dutzend Reisende mussten bereits Ihr Leben lassen, damit die Gesetzlosen zu Reichtum und ‚Ruhm unter Ihresgleichen‘ gelangen konnten.

Wir haben schon Hilfe von Gor erbeten, doch sie unterstützen uns nicht! Ihrer Aussage nach wäre noch keines der Schiffe unter ihrer Flagge überfallen worden.“

Die Wanderer könnten jetzt bereits die Idee äussern, dass die ‚Piraten‘ für Gor arbeiten. Wenn Sie den Admiral direkt darauf ansprechen, erwidert dieser:

„Natürlich ist das möglich – jedoch würde ein offizieller Vorwurf dergleichen jegliche Beziehungen unserer Reiche gefährden oder gar zunichte machen, ein Wagnis, das ich nie eingehen könnte.“

Nach einer kurzen Pause erzählt der Admiral weiter:

„Einer unserer Leute arbeitet verdeckt in einer amtlichen Stelle in Gor. Wie wir von dieser Person erfahren haben, wird in einigen Tagen ein Treffen stattfinden zwischen einem fürstlichen Gesandten der Nordstadt und unserem Fürsten. Wenn dieses Schiff ausgeraubt wird – ich betone das hier: Ausgeraubt, keine Opfer! –, können wir sehen, wie sie reagieren. Von ihrer Reaktion hängt es ab, wie wir weiter vorgehen müssen, um ein für allemal unsere Seewege für die Reisenden wieder sicher zu machen.“

Eine kurze Pause, in der der Admiral die Wanderer hoffnungsvoll anschaut:

„Und jetzt würde ich Euch gerne in eine Unternehmung einplanen...“ – und er zeigt auf den Wanderer, der Calin'Car wie aus dem Gesicht geschnitten ist.

„Wenn wir ein Schiff bemannen und Ihr dabei sein werdet, dann wird der Gesandte des Fürsten in Gor bestätigen können, dass Ihre Ladung durch den gesuchten Piraten gestohlen wurde. Bieten Sie uns ihre Hilfe an, können wir davon ausgehen, dass sie kein gemeinsames Spiel mit dem Mörder treiben. Wenn nicht, müssen wir versuchen herauszufinden, wer in Gor Einfluss auf diese Piraten ausübt und ob Verrat geplant ist. Gibt es keine Überfälle mehr, können wir auch davon ausgehen, dass die Piraten zusammen mit Gor arbeiteten und jetzt deren Vertrauensverhältnis gestört ist. Auch dann wissen wir, dass wir in den einflussreichen Kreisen nach Verrätern suchen müssen, die Dunmar schaden wollen.“

Nach dieser Erzählung herrscht Stille im Raum.

Der Admiral gibt den Wanderern alle Zeit, die sie brauchen, um sich über die dargestellte Situation klar zu werden und sich zu entscheiden, ob sie den Auftrag annehmen wollen. Natürlich gibt es nur diesen Ausweg. Sollten die Wanderer nur schwer zu überzeugen sein, muss ihnen auffallen, dass die Stimmung im Raum getrübt scheint und viel verborgener Zorn und Schmerz im Gesicht des Admirals mitspielt.

Die Zusage der Wanderer

Sollten die Wanderer auf Einkommen aus sein und den Admiral darauf ansprechen, so wird er ihnen mitteilen, dass die erfolgreiche Teilnahme bei diesem Auftrag ihnen folgendes einbringen wird:

Einen Ausweis, der sie befähigt, auf unbestimmte Zeit mit allen Handelsschiffen unter der Südstaat-Admiralität mitfahren zu dürfen – ohne zu bezahlen. Zudem sagt der Admiral den Wanderern zu, dass Sie

bei der Festnahme der Adler ein Prozent vom Wert aller Reichtümer erhalten, die sie zurückerlangen. Dies können weit über 100 Goldstücke sein!

Sagen die Wanderer schlussendlich zu, so erhebt sich der Admiral sichtlich erleichtert und mit offensichtlicher Hoffnung im Gesicht – als hätte diese ganze, dunkle Jagd nach dem Piraten viel seiner Lebenskraft geraubt. Mit einem kräftigen Händedruck (Handkuss bei einer Dame) verabschiedet sich der Admiral und übergibt an Thorben.

Thorben weist die Wanderer an, in zwei Tagen morgens wieder im Fried zu erscheinen und nach ihm zu verlangen. Nachdem dies geregelt ist, wird er sie aus dem Fried hinausbegleiten und sagt noch kurz: „Entschuldigt die Überraschung, die wir Euch bereiteten, Wanderer. Ich wünschte wir hätten es nicht tun müssen.“ – ...

... Was natürlich eine gute, schauspielerische Leistung ist: Thorben ist nach dem Admiral selbst der Schlimmste von allen.

Wieder in Freiheit: Im Hafenviertel...

...sollen sich die Wanderer ein kräftiges Bier gönnen oder anderen Tätigkeiten nachgehen. Das Hafenviertel bietet mehr als man auf den ersten Blick erhascht: Mehr Schenken als man zählen kann, die hübschesten Maiden der Reiche, genügend Bier und Rum so scheint es, um eine Legion Zwergenkrieger zu verköstigen und Hammelkeulen, deren Duft schon morgens die Mägen der Anwohner und Händler neugierig knurren lassen.

Frivoles finden Wanderer in Dunmar, aber auch Händler, die verbotenes Gut feilbieten, Spielhöhlen, und vieles, vieles mehr.

Der Plan des Admirals

Mer'Casandran ist ein gefährlicher Gegner, gnadenlos und eiskalt, wenn es darum geht, Intrigen zu spinnen und andere in seine Netze von Verrat und Tod einzuweben. Der Admiral hat vor, das Schiff des Gesandten aus Gor anzugreifen, bis auf wenige Personen die gesamte Mannschaft zu töten und alle Güter zu stehlen... jemand muss überleben, um zu berichten...

Bei diesem Angriff jedoch nützt es nichts, wenn wie bisher nur seine See-Soldaten ihn durchführen. Bei diesem Angriff muss ein unanfechtbarer Beweis vorliegen, dass der gesuchte Kapitän der Adler für den Überfall verantwortlich ist. Da der ‚Doppelgänger‘ an Bord des Schiffs der Angreifer sein wird, können die am Leben Gelassenen berichten, dass der in der südlichen Seehoheit gesuchte Pirat die schreckliche Tat begangen hat. Mer'Casandran hat vor, dass die See-Soldaten, die bei diesem Auftrag die Mannschaft des Wanderers sind, diesen und alle seine Begleiter töten – womit kein Zeuge dieses Verrates mehr am Leben wäre.

Wer ist dieser Kapitän?

Schon wieder verwechselt?

Das gerade überstandene Erlebnis mag den Wanderern noch im Kopf rumgeistern, da wird das vielleicht ungute Gefühl bei einigen nur noch verstärkt...

Wo auch immer die Wanderer sind und auch, wenn sich der ‚Doppelgänger‘ vermummt, werden Sie von einem undurchschaubaren Kerl angesprochen: *„Kapitän! Was macht Ihr hier? Sind das die Neuen? Ich hatte schon Angst! Suchte Euch bereits! Was soll die Kleidung?“*

Der ‚undurchschaubare‘ Kerl ist „Halvet“, einer der ältesten Begleiter des Kapitäns der Adler. Er war der Steuermann zu Zeiten, da Calin Car noch im Dienst des Admirals stand. Es war seine Loyalität Calin gegenüber, weshalb er sich den Freibeutern angeschlossen hat. Obwohl sein Körper schon hager und etwas gekrümmt ist, ist an ihm ein langes Leben und viel Erfahrung anzusehen.

Wenn die Wanderer auf den Alten eingehen und eine Unterredung wollen, merkt dieser sehr schnell, dass es sich beim ‚Kapitän‘ nicht wirklich um seinen Freund handelt. Von diesem Zeitpunkt an nutzt er die erste gute Gelegenheit und verschwindet fast schon ungesehen. Bis dieser Zeitpunkt eintritt, vergeudet er seinen Atem mit belanglosen Informationen, um die Gruppe in die Irre zu führen. Zu dem wirren Geschwätz gehören Dinge wie: *„Ja, mit dem Alter ist es schwer, noch scharf zu sehen. Wie ein Falke sah ich einst. Wie ein Jagdtier. Und der Körper will nicht mehr so recht. Seefahrt? Ja ja, ich war auf einem Schiff tätig. Lange Zeit. Piraten? Nein. Von Piraten weiss ich nichts. Das sind doch nur Märchen. Hat mir meine Mutter erzählt als ich noch klein war. Mit den Schädeln in der Flagge, nicht? Hahaha. Ja ja. Genau so ist es. HUCH!! Was ist dort los?“* – und weg ist er.

Zumindest versucht er's – wobei wichtig ist zu wissen, dass Halvet sein fast ganzes Leben an Land in Dunmar verbracht hat: Er kennt wirklich, ja, wirklich jede

Gasse fast mit geschlossenen Augen. Sollten die Wanderer Fähigkeiten haben, mit denen sie Halvet verfolgen und stellen können, wird er die Flucht abbrechen. Halvet wird nicht riskieren, dass die Wanderer ihm folgend die *Tümmler* finden – die Schenke, in der sich der geheime Zugang zum Lager der Freibeuter befindet. Halvet wird dann wieder beginnen Unsinn zu reden – wobei es jedoch darauf ankommt, was die Wanderer ihm sagen möchten. Bleiben die Wanderer ernst und wollen Sie mehr erfahren, hilft hier der Punkt *„HE, ALTER, IHR SCHON WIEDER?“* weiter.

Die Abrechnung

Es kann zu jeder Zeit des Tages geschehen, am besten passt es aber wohl in die späteren Abendstunden: *„Jetzt seid Ihr dran! Dass Du Schwein Dich hier blicken lässt, wirst Du jetzt bereuen!“*

Die tiefe, hasserfüllte und überrascht klingende Stimme gehört einem dreist reinblickenden Arkwesh, der so grobschlächtig wirkt wie eine übergrosse Holzfälleraxt und am ganzen Leib seine Narben zur Schau stellt. Mit Händen so gross wie die Pranken eines Bären scheint er Schädel eindrücken zu können. Die Adern an seinen Schläfen und am Nacken quellen hervor: *„Verrecke, rechtschaffener Verräter. Du hast mich hunderte Goldstücke gekostet und über tausend von mir gestohlen! Für jede Münze, die Du diesen ‚Mencadiern‘ geben hast, werde ich Dir ein Stück Haut abreißen!“*

Die Keraner an der Seite des wütenden Riesen greifen nach ihren Beilen, gefolgt von einem verstohlenen Blick die Gasse herab in beide Richtungen und werfen sich wortlos auf die Wanderer.

Gorgron ist der Name des über zwei Schritt grossen Hünen. So kräftig er wirkt, so gut ist er im Kämpfen – ebenso seine Begleiter: Halsabschneider, Meuchler, Diebe, das Schlimmste. Gorgron und seine Mannschaft sind gesucht bei Todesstrafe. Wer sie abgeliefert, tot oder lebendig, bekommt eine Belohnung von 250 Goldstü-

cken für Gorgron und je 50 Goldstücke für jedes seiner Mannschaftsmitglieder.

Zur Zeit der Begegnung mit den Wanderern sollte die Gruppe von Gorgron so gross sein wie die Gemeinschaft der Wanderer. Die Kampfwerte der bösartigen Schläger:

Gorgron: LK 32, INI 3, AW 9, PA 4 | 6, ATR 5, TW 6, RW 4 | 4 | 4 | 3 | 4.

Schläger: LK 20, INI 3, AW 7, PA 3 | 6, ATR 2, TP 3, RW 4 | 4 | 4 | 3 | 4.

Die Schurken kämpfen bis zum Tod. Für Gorgron gibt es nichts anderes als Sieg – denn die Schmach, vor seinem Feind wegzurennen wäre für ihn zu weibisches Verhalten.

Konnte Halvet beim ersten ‚Treffen‘ fliehen, gibt es hier eine gute Möglichkeit, die Wanderer nochmals in Kontakt mit dem alten Kauz kommen zu lassen. Halvet könnte ihnen im Kampf gegen den Riesen helfen.

Warum war Gorgron so versessen, den ‚Doppelgänger‘ zu erschlagen? Was war mit diesen *Mencadiern* und wer sind sie?

Wurde den Wanderern nicht durch Halvet geholfen, müssen sie diese Antwort von jemand anderem bekommen. Jeder Händler im südlichen Teil der Hafengegend kann über den Aufenthaltsort der *Mencadier* Auskunft geben.

Die Mencadier

Die *Mencadier* sind eine kleine Gesellschaft von Ausgestossenen, die durch die Grosszügigkeit des Fürsten der Stadt am südlich abseits liegenden Ende des Hafenviertels in einigen alten, ungebrauchten Häusern hausen dürfen. Zu ihnen gehören *Keraner* und *Lysmarier*. Sie werden von den meisten Bürgern gemieden. Man erzählt sich die Geschichte, dass die *Mencadier* krank wären und ein jeder, der sie berührt, ebenfalls der gefährlichen Seuche erliegt. Andere wissen zu berichten, dass diese Leute Flüchtlinge sind, die bei einem der Kriege im Norden nach Süden flohen und dabei vollkommen verarmten.

Die Führerin der *Mencadier* ist eine uralte *Keranerin* mit Namen *Thera*. Sie habe schon weit über hundert Sommer erlebt und die unergründliche Tiefe ihrer Au-

gen scheinen das zu bestätigen. Sie sorgt sich um ihre Gefolgschaft wie um ihr eigenes Leben. Mit ihr zu sprechen, bringt nicht viel, denn sie scheint nicht fähig zu sein, eine Antwort mit normalem Sinn von sich zu geben. Immer wieder kichert sie, schüttelt den Kopf, nur um dann ab und zu ernsthaft und weise den Wanderern in die Augen zu blicken. Diese Aufklärung im Blick verschwindet zu schnell wieder und das alte, zittrige Weib ‚kehrt zurück‘.

Calin Car brachte tatsächlich schon mehrmals Gold und Nahrung zu den Verstossenen. Die *Mencadier* verlieren kein Wort über das „Warum“. Auf jegliche Fragen antworten sie immer sehr bedächtig mit „*Güte hatte dieser Mann. Mögen die Glänzenden ihn begleiten.*“

Die Glänzenden? Dies ist wohl eine Geschichte oder eine Art Segnung – vielleicht gar etwas Geheimnisvolles...

Tatsächlich gibt es Geheimnisse um die *Mencadier*. Geheimnisse, die sehr weit in die Vergangenheit zurückreichen und nur noch wenige wissen darüber Bescheid. Es sollen nicht die milden Winde des Meeres sein, die dieses Verborgene aufdecken, doch die Zeit wird kommen, da den Wanderern dieses Verborgene offenbart wird...

He, Alter, Ihr schon wieder?!

Wenn Halvet den Wanderern im Kampf gegen Gorgron geholfen hat, wird es unweigerlich zur Unterhaltung kommen. War dies nicht der Fall, so kann es jederzeit während diesem Tag wieder geschehen, dass sich die Wanderer und der alte Kauz wieder über den Weg laufen: Sei es in einer Schenke, bei einem Händler oder auf der Gasse – der Alte schleicht ihnen für eine gewisse Zeit nach, um zu erfahren was dieser ‚Doppelgänger‘ so macht, nur um diesen plötzlich anzusprechen: „*Eure Ähnlichkeit ist verblüffend, unglaublich. Ihr könntet mein Kapitän sein.*“

Sollten die Wanderer sich in ein Gespräch verwickeln lassen und ihm klarmachen, dass sie etwas Ernsthaftes zu berichten haben (z.B. die Äusserung: „*WENN IHR WÜSSTET...*“), wechseln seine schelmenhaften Züge augenblicklich in wahre Besorgnis: Der Alte wird ernst und deutet an, dass man weitersprechen soll.

Erzählen die Wanderer Halvet über den Dienst im Auftrag der Admiralität, wird der Alte still und fragt vorsichtig weiter, um herauszufinden, wie die Wanderer zu der Sache stehen. Er will alles erfahren: Auftrag, Belohnung, Zeitpunkt des Einsatzes, Opfer, wie sie zum Auftrag gekommen sind, usw.

Halvet lässt sich Zeit, alles zu erfahren – und sollten die Helden lügen wollen oder Fakten falsch darstellen, kann es durchaus sein, dass Halvet dies merkt: Seine Menschenkenntnis ist überwältigend.

Erst nachdem Halvet fest glaubt, dass von den Wanderern derzeit keine Gefahr für den Kapitän der Adler ausgeht, offeriert er ihnen, sie ins Lager der Freibeuter zu bringen. Wenn die Wanderer nicht einschlagen, wird er sicherlich Wege finden, sie dazu zu überre-

den. Eine Möglichkeit wäre ja, dass Halvet eine Bemerkung fallen lässt wie: *„Wenn Ihr dem Kapitän schadet, schadet Ihr den Mencadiern. Denen hilft er. Ist nicht ehrenhaft.“* Halvet versteht es, den Wanderern beliebige Geschichten zu erzählen, die den Kapitän der Adler nicht als Mörder und Räuber darstellen.

Wollen die Wanderer aber erfahren, was denn den Kapitän zum Gejagten gemacht hat, antwortet Halvet nur: *„Das kann ich Euch zwar sagen, aber der Kapitän soll's tun. Wollt Ihr's wissen? Dann sitzt nicht rum und kommt.“*

Kapitel III

Calin Car und die Adler

Der Weg zu den Freibeutern

Die Wanderer werden vom Alten dem Hafen entlang nach Süden geführt und betreten dort eine Schenke mit Namen *Tümmeler*. Von Aussen wirkt sie derart abtossend, dass es nicht scheint, als würde sich auch nur jemand in diese Schenke verirren. Doch dieser Gedanke wird Lügen gestraft: Es scheint als würde die Nordarmee in den vier Wänden dieser kleinen Schankstube den Sieg über eine Horde Drachen feiern. Der Qualm scheint richtiggehend zwischen den Fensterritzen herauszuquillen. Das Haus verfügt über zwei obere Etagen und locker wirkende Ziegel ziehren das steil abfallende Dach. Beim Öffnen der Türe wird man fast umgestossen durch einen wuchtigen ‚Hieb‘ warmer, von Essens- und Geträkduft geschwängerter Luft.

Sahen die Augen in der klaren, nüchternen Abendluft am Hafen noch deutlich, schwinden jetzt die Sinne anbetrachts der überwältigenden Stimmung in der Schenke. Auch Duft, Rauch, teilweise raue Sitten und frohes Grölen scheinen dem Raum jeglichen Frie-

den zu nehmen aber tauchen ihn in eine eigentümliche Harmonie, die jeder Wanderer kennt und schätzt.

Halvet will die Wanderer dazu bringen, zuerst den Abend hier zu geniessen und sich die Getränke und Speisen schmecken zu lassen. Seine Münzen liegen locker, und seine Grosszügigkeit hört so schnell nicht auf. Mit den Worten:

„Ihr wollt Seefahrer sein? Dann lernt erst mal richtig zu saufen. Wenn Ihr Euch dann auf den Füssen halten könnt, könnt Ihrs auch auf'm Schiff im Sturm. Wer nicht kommt soll draussen hocken wie ein altes Weib, der Rest soll mitkommen.“

Halvet hat nichts Böses im Sinne. Er will den Wanderern die Zeit bis zum Treffen des Kapitäns verkürzen und hat sicherlich nichts dagegen, sie auch besser kennen zu lernen. Um dies zu erreichen, fängt er an, von sich zu erzählen:

„Mein Vater war es. Er nahm mich schon immer aufs Meer hinaus, grosse Fische fangen. Grosse Fische!“, gefolgt von einem Lachen. *„Der Kerl wollte immer, dass ich seinen alten Kahn übernehme. Das war nichts für mich, wisst Ihr. Ich meine, warum sollte*

ich mein Leben lang fischen? Ich wollte Gold verdienen, in Liedern vorkommen und an Feuern Sagen erzählen – es hat mich in die Armee verschlagen. Wegen meiner Herkunft wurde ich bei den Seefahrern eingeteilt. Harte Zeit, gute Zeit. Ich habe meinen Kapitän nie verlassen. Selbst heute nicht.“

Hier ist es wieder. Doch Halvet verhartet von nun an still und kümmert sich nicht einmal mehr um die möglichen Fragen der Wanderer über den Kapitän. Er belästigt die Wanderer lieber mit Fragen wie: „*Eh, erzählt. Jetzt will ich von Euch wissen, wie Landeier wie Ihr an die Küste kommen.*“

Noch eins oder zwei Stunden bis Mitternacht, als Halvet den Wanderern bedeutet, ihm zu folgen. Er führt sie durch eine Türe rechts des Ausschanks hinter der Theke. Dort sehen die Wanderer, wie er einen Teil eines breiten Gestells nach vorne wegzieht und dadurch eine dunkle Kammer zum Vorschein kommt. Mit einer Laterne in der Hand führt er die Wanderer hinein. Ausser einer Treppe rechts der Öffnung ist hier nichts.

Die Treppe führt gefühlt gut ein dutzend Schritt nach unten. Am Ende der Treppe angekommen, stehen die Wanderer bei einer massiven, eisenbeschlagenen Doppelflügeltür. Links erstreckt sich eine Kaverne, die offenbar von Keamor-Hand bewohnbar gemacht wurde. Die Kaverne ist durchgehend zwischen 5 bis 8 Schritt hoch.

Die Wanderer sind in der Kavernenfeste von Calin Car und seiner Mannschaft.

Das Versteck der Freibeuter

Die Kavernenfeste

Der Fels ist massiv. Und die hierfür verantwortlichen Keamor waren Grossmeister ihres Faches. Entweder das oder es wurden elementare Kräfte angewandt.

Vierorts ist die Wand, obwohl direkt aus dem Felsen gemeisselt, flach und gleichmässig. Der Boden vielerorts feucht, aber auch flach und nicht rutschig.

Halvet führt die Wanderer durch die ganze Kaverne, zeigt alle Räumlichkeiten, erzählt von den Bauarbeiten und stellt ihnen mit Freude und Inbrust die Mitglieder der Mannschaft vor. Immer wieder verliert er sich in Schwärmerei darin, wie wohnlich es hier unten ist, obwohl alles aus dem Stein gehauen ist.

Die Kaverne wird vereinzelt von phosphorisierenden Steinen beleuchtet, wie diese auch häufig in Höhlen zu finden sind, die von Al'Mentar eingenommen werden. Wo keine solche Steine in der Wand eingelassen sind, leuchten Laternen.

Die Kaverne ist zerkerkt, hat Risse, Kanäle, immer wieder, die in der Karte nicht eingezeichnet sind, da sie zu eng sind – selbst für Flyrr. Luft scheint leicht zu zirkulieren. Der Durchzug ist aber zu schwach, als dass überall mit offenem Feuer geheizt werden könnte.

Die grössten Feuerstellen sind im grössten Raum im hintersten Teil der Kaverne. Zusammen mit massiven Tischen, vielen Hockern und eingemachtem Fleisch und Gemüse, zieren dort auch viel Teppiche die Wand. In Truhen hat es Rum und auf den Tischen stecken eiserne Gabeln und Messer im Holz. Seit dem letzten Gelage wurde nicht sonderlich gut aufgeräumt.

Der Gang durch die Kaverne zeigt immer wieder Orte, an denen auch heute noch gearbeitet wird: Felsbrocken liegen auf dem Boden, Wände werden begradigt.

Die einzelnen Kammern wurden mit faszinierender Genauigkeit aus dem Felsen gemeisselt – oder mit Erzmagie. Das sind die Räume der Mannschaft und Calin selbst. In jedem Raum hat es kargen Stauraum für Hab und Gut. In den Feuerschalen liegt Kohle, die von den zwei grossen Feuern im Essraum in die einzelnen Räume getragen werden. Jeweils ziert ein runder Tisch mit Hockern die Mitte der Räume. An diesen Tischen sprechen, sinnieren, singen oder argumentieren die Mannschaftsmitglieder.

Der langgezogene 'Rundgang' umrahmt einen Mittelraum, der keine Türen besitzt – wohl, weil die Krieger schnell in diesem Raum sein müssen und auch wieder schnell draussen. Hier lagern Waffen und alles andere Notwendige, um in den Kampf zu ziehen, oder Angreifer abzuwehren.

Diese Angreifer hätten kein einfaches Spiel. Denn von aussen vor dem Tor stünden diese nicht nur einem massiven Tor gegenüber, sondern auch drei Scharten, durch die mit Pfeilen oder langen Lanzen die Angreifer malträtiert werden können. Reicht das nicht, leeren die Verteidiger Öl hintern und entzünden es.

Nicht unweit des Tors hat es einen Steg, an den jeweils die «Adlen» anlegt. Der komplette Steg, das komplette Schiff und sicherlich noch 40 bis 50 Schritt weiter deckt der Fels alles ab. Steht jemand am Rand der Landmasse, erkennt er nichts. Natürlich, springt jemand runter, wird man, sofern man die spitzen Steine verfehlt und überlebt, die Kaverne ausmachen und was es dort wirklich zu finden gibt.

Das wichtigste an der Kaverne ist Calin Cars Raum. Hinter seinem Bett hat er einen extra für ihn rausgehämmerten Gang, an dessen Ende ein Säbel auf einem Podest ruht.

k. Das Gemach des Kapitäns

Dieser Säbel ruht elegant auf dem Podest. Eine schwarze Scheide, die mit goldenen Einlassungen verziert ist. Die Verzierung zeigt eine Seeschlange, die sich windet und kräuselt und an der Öffnung der Scheide den Rachen aufgerissen hat – als würde sie die Klinge der Waffe schlucken wollen. Der Griff hat eine leicht gebogene Form – typisch südländisch – und endet in einem fein gearbeiteten Handkorb, der wieder eine sich windende Seeschlange zeigt. Die Klinge ruht in der Scheide und ist nicht sichtbar.

Dies ist der Säbel von Calin Car, den er von seinem Vater geerbt hat und zur Zeit seines Dienstes für die Admiralität an seiner Seite trug. Er hat sich geschworen, die Waffe nicht mehr zu benutzen bis zu dem Tage, da er sein altes Amt wieder innehat.

Der Säbel ist eine Seelenwaffe und trägt den Namen *Israndur*. *Israndur* ist ein Erbstück der Familie Car. Viele von ihnen waren grosse Seefahrer. Es herrscht ein Einverständnis zwischen Calin und *Israndur*, dass die Waffe an der Wand wartet bis ihre Zeit wieder gekommen ist.

Israndur's Klinge zeigt auf der ganzen Länge einen sich wellenden Seeschlangenkörper – und so scharf die Zähne dieser Bestien sind, so schmerzhaft ist der Biss der Waffe. *Israndur* beherrscht Magie, doch nützt sie diese nur selten: Luftmagie. Durch das Begleiten einer ganzen Familiendynastie von Seefahrern auf ihren Fahrten über die Weltmeere erlang die Klinge ein beeindruckendes Wissen in allem, was mit Seefahrt, dem Meer, Schiffen, Sternen, Wetter und mit Geografie der Küstenregionen zu tun hat.

Der Raum von Calin Car ist gegenüber den anderen Räumen schlicht gehalten. Eine einfache Liegestütze, ein grosser Tisch mit unzähligen Karten und zwei Regale, voll mit Büchern und Pergamentrollen. Ein ausgelegter Teppich liegt am Boden und zeigt nur noch schwach die Musterung von zartem Rot und grellem Gelb. Die vom Licht einer Laterne geworfenen, leicht zuckenden Schatten zeichnen sich in den Zügen des Kapitäns der Adler ab.

Calin Car der „Kapitän“

Calins Äusseres gleicht der Erscheinung des einen Wanderers wie ein Ei dem anderen. Er hat dieselbe Herkunft wie der Wanderer und nur die Kleidung unterscheidet sich von derjenigen des Doppelgängers.

Calin Car kleidet sich vornehmlich mit einer weichen Lederrüstung, die an Schulter und Schurz mit Beschlägen verstärkt ist. Als die Wanderer eintreten, bleiben seine Augen auf seinem Doppelgänger hängen, und mit einem ungläubigen Ton in der Stimme fragt er: „Bei der Adler... was geht hier vor?“

„Ich dachte, es wäre schon über zwei Tage her, da ich meinen Rausch hatte!“ Calin erhebt sich nach dieser Äusserung sanft und legt den Kopf in fragender Form etwas auf die Seite.

Halvet beginnt, dem Kapitän alles zu erzählen und sich das ‚Beste‘ für den Schluss aufbewahren: „Dieser Doppelgänger soll einen Angriff ausführen auf ein Schiff des Nordreiches, um auf diese Weise die Admiralität des Nordreiches auch auf die Adler loszulassen!“

Calin Cars Werte sehen wie folgt aus:

NJ 2, ST 4, GE 5, KO 4, IN 4, WI 4, CH 4, LE 24, INI 3, AW 10, PA 4 | 7, ATR 2, TW 4, RW 4 | 4 | 4 | 3 | 4.

Mit *Israndur* hat Calin: ATR 1, TW 6.

Israndur's Werte: NJ 3, WI 6.

Israndur's Runenkenntnisse: Luft 6 und Bewegung 5.

Die Mannschaft

Calins Mannschaft besteht aus ehemaligen Soldaten der Admiralität, sprich: Mitgliedern seiner alten Mannschaft, während der Zeit, als er Kapitän der *Westwind* war. Einige hat er sich auch aus verschiedenen Häfen zusammengesucht, da sie fähig und rechtschaffen waren. Alle folgen ihm treu und aufrecht und stehen hinter der Sache, für die Calin kämpft. Ein kleiner Tross der Mannschaft bleibt immer in der Kavernenfestung. Einige von ihnen überwachen immer den Eingang zum uralten Geheimgang. Der Schankwirt der *Tümmler*, *Pashrat*, ist dem Kapitän auch loyal ergeben. Der Grossteil der Mannschaft segelt mit der «Adlen».

Beim *Tümmler* halten sich auf: *Pashrat* der Schankwirt, sein Neffe *Demean* und die beiden Brüder

Saron und Sarash, die der Kapitän auf einer seiner langen Meerreisen angeheuert hat und ihn bisher nicht mehr verlassen haben.

Die Besatzung der Kavernenfeste sind folgende Personen: *Halvet*, *Karshan*, sein Bruder *Karshuk*, *Emiar E'Nar* der Vasmarier, die rothaarige *Lamarisa* und die korpulente *Nasha* – alles ausgebildete Krieger. Sie dienen alle schon auf der «Westwind» dem Kapitän als Mannschaft – mit Ausnahme von *Emiar*.

Die Mannschaft der Adler wird gebildet von den folgenden Recken, allesamt erfahrene und abgebrühte Seeleute: Der Steuermann *Monar*, die Offiziere *Sedron*, *Grogar* der ‚Titan‘ und die furchterregende *Samira*. Der Koch *Zheno* und sein Gehilfe, der Schiffsjunge *Malkav* sorgen für das leibliche Wohl bei der Mannschaft. Die komplette Arbeit, die es auf der «Adler» in jeglicher Situation zu meistern gilt, ist mit nur 8 Leuten machbar. Dies erlaubt es, mit einer kleinen aber aufeinander abgestellten Mannschaft zu Reisen. Deshalb benötigt der Kapitän auch nicht viele Matrosen, doch die, die ihm folgen, sind allesamt erste Güte: *Kerandar*, *Darmak*, *Krond*, *Belin Sar* der Vasmarier, *Can'Tharn* der Arkwesh, die flinke *Sayona* und der (wirklich) fette *Randil*, der kraftvoll und trotz seines Gewichtes behende mit den Seilen umzugehen versteht.

Calin Car hat bisher die ganze Mannschaft absichtlich möglichst klein gehalten, denn einerseits ist es schwierig, vertrauenswürdige Männer und Frauen zu finden, andererseits heisst das auch, dass es weniger Mäuler zu stopfen gibt. Und da Calin und seine Seefahrer die Handelsschiffe nicht ausrauben, haben sie auch nicht die Reichtümer, von denen die Admiralität gesprochen hat.

Untereinander verstehen sich alle Mannschaftsmitglieder grossartig. Einzig und allein die beiden heissblütigen ‚Damen‘ *Lamarisa* und *Sayona* geraten sich in die Haare wegen irgendwelchen Geschichten um Männer. Dies amüsiert den Rest und schadet niemandem. Die Vasmarier *Emiar E'Nar* und *Belin Sar* sammeln häufig die Mannschaft um sich, um Geschichten aus dem Süden zu erzählen und stolz von den Kriegen ihres Volkes zu berichten.

Die Adler

Wenn die Adler das erste Mal erblickt wird, wirkt sie wie ein Gemälde. Ruhig auf sanften Wellen wogend schläft sie am Steg der Kavernenfeste. Die Segel eingeholt und die Takelage straff gehalten. Am Bug der Adler ragt ein gewaltiger, aus Holz gearbeiteter Seeadler hervor, dessen Flügel seitwärts nach unten abfallen, so in den Schiffsrumpf übergehen und am Bug die Relling bilden.

Die Adler ist 32m lang und an der breitesten Stelle des Rumpfes 10m breit. Das Heck hat noch immer eine Breite von 6m. Der Aufbau auf dem Heck erfolgt in zwei Stufen – die erste Stufe ist fast 2 Schritt hoch, die zweite Stufe 2.5 Schritt. Dieser Hinteraufbau hebt sich schwach von der gebogenen Relling ab. Auf der ersten Stufe ist das Steuer des Steuermanns. Die Zweite Stufe ist leer.

Auf dem Mast der Adler ist eine hölzerne Statue angebracht, die mit silbernen Einlagen verziert ist und einen königlich über die See wachenden Seeadler zeigt. Im Licht praller Sonne glänzt dieses Prunkstück so sehr, dass es über Meilen hinweg sichtbar ist.

Das Segel ist weiss gehalten und zeigt aufgestickt eine schemenhafte Gestalt: Der Leib eines Adlers, von dem aus auf beide Seiten strahlenförmige Flügel – wie Dornen wirkend – bis an die Enden des Segels reichen.

Die Adler war vor langer Zeit von einem einflussreichen Handelshaus Dunmars erbaut worden, als Flaggschiff für die ganze Handelsflotte. Der Familienwappen war der „Strahlenvogel“ mit den dornartigen Flügeln. Es hat ein Vermögen gekostet, die Adler nicht nur zu einer der schönsten Koggen zu machen, sondern diese derart gut zu konzipieren und bauen, dass sie eines der schnellsten und zugleich wendigsten Handelsschiffe der ganzen Reiche wurde.

Der Rumpf der Adler ist absichtlich breit für eine Kogge. Wenn nicht viel Waren transportiert werden, liegt das Schiff derart flach im Wasser, dass es im Gegensatz zu anderen Handels- und vor allem Kriegsschiffen viele Riffe übersegeln kann: Dies ist einer der Gründe, warum die Adler bisher nie gefasst wurde. Dieser Rumpf hat zwei Einstiege: Der erste befindet sich weit vorne und führt mit einer Leiter ins Innere des Schiffes – dies wäre der Ort für Handelsgut. Die zweite Rumpfkammer befindet sich hinter dem Segelmast und ist gut ausgearbeitet: Die Mannschaft hat dort ihr Lager. Die Tür in die erste

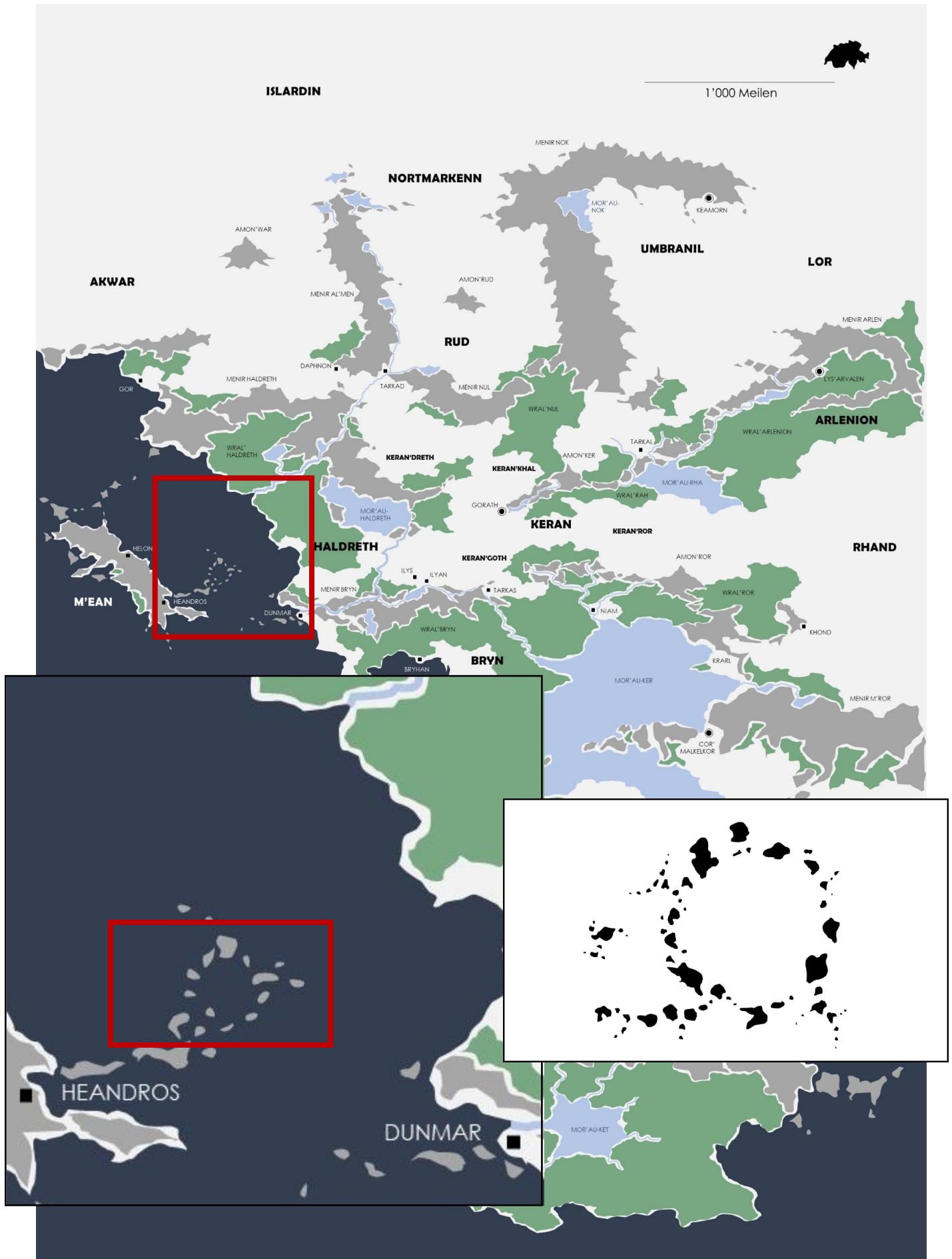
Stufe führt erst einige Treppenstufen hinab in einen schmalen Gang. Links vom Gang befindet sich die Vorratskammer und die Küche, die auch zugleich die Schlafstätte des Koches ist. Rechts befinden sich zwei Räume für je drei Personen: Die Kammern der Offiziere. Die Tür im oberen Teil führt ohne Treppenstufen in ein grosses Gemach, das einerseits das Zimmer des Kapitäns ist und andererseits noch viel Platz bietet, um am dort befindlichen runden Tisch Seeweisheiten und Kriegsstrategien auszutauschen.

Die Adler ist nicht das schnellste Schiff, ebenso ist es nicht das wendigste und schon gar nicht das stärkste. Aber die Kombination von allem macht die Adler zum perfekten Schiff für einen Kapitän, der die Seewege, die

Strömungen, Sandbänke und Riffe auswendig kennt. Und Calin Car und sein Steuermann sind solche Seeleute und konnten daher noch immer vor jeder Gefahr fliehen – mit Erfolg.

Das Handelshaus war dasjenige der Familie *Terenduar*. Diese Familie war eine der ersten, die einträglichen Handel mit den weit südlich gelegenen Stadtstaaten wie *Marijn* und *Tihon* eingegangen sind. Später beim Ableben des alten Herrn der Familie wurden alle Schiffe und Kontore an die Stadt und andere Handelsfamilien verkauft: Die Erben wollten nichts mehr mit Seefahrt zu tun haben.

Kartenmaterial

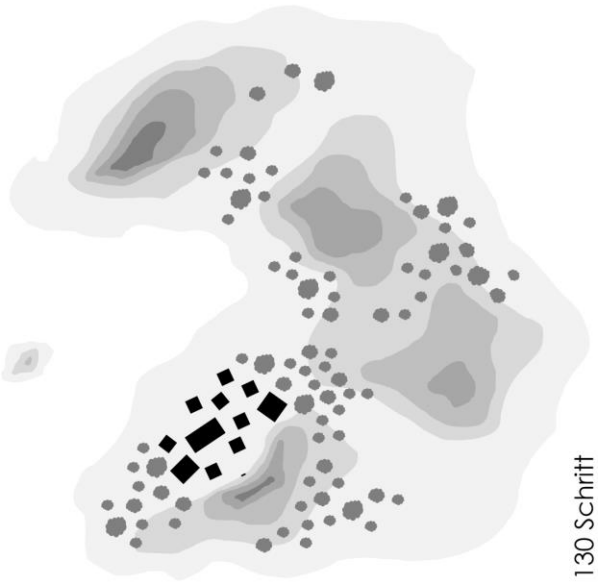




Archipel

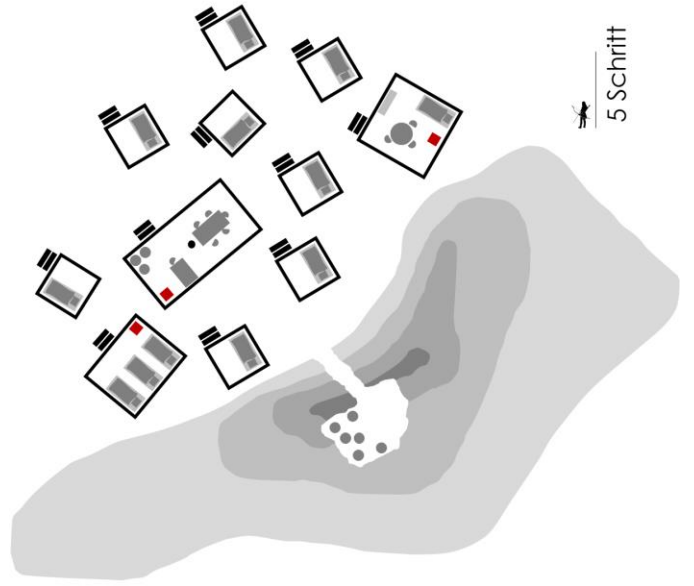


Archipel, bezeichnet



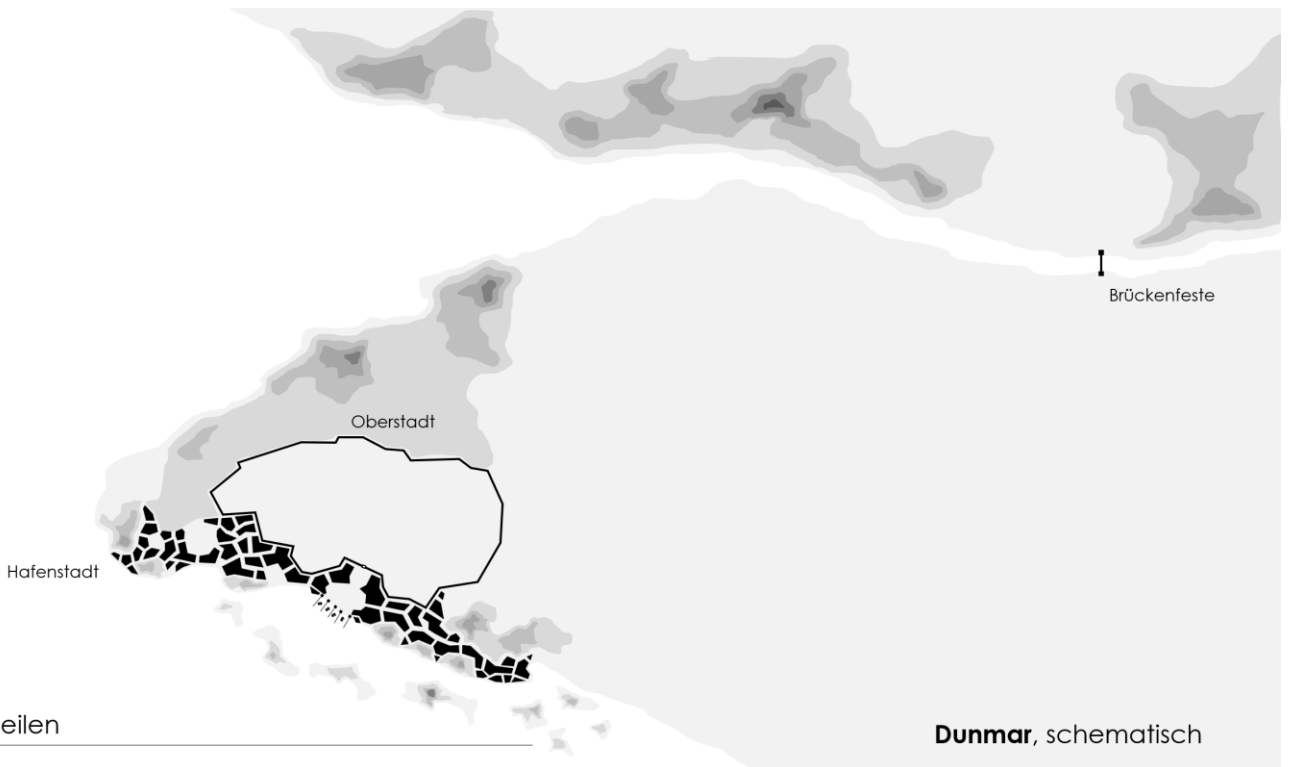
130 Schritt

130 Schritt



5 Schritt

Gorgrons Insel & Lager mitsamt Höhle



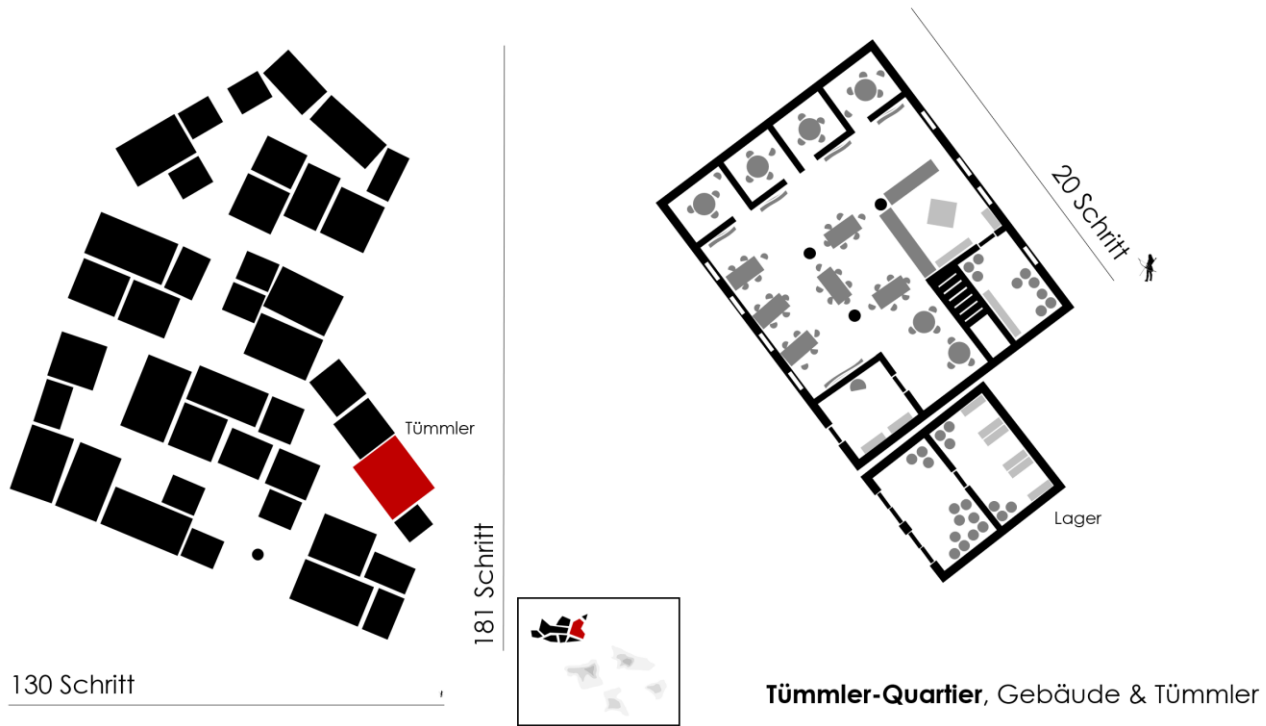
Brückenfeste

Oberstadt

Hafenstadt

5 Meilen

Dunmar, schematisch



Calin Car, seine Familie und Karriere

Diese Quelleninformation von Calin Car muss möglichst neutral bleiben. Calin Car sieht tatsächlich aus, als wäre er der ‚verlorene‘ Bruder eines Wanderers. Deshalb muss man sich vorstellen, dass die nachträglichen Informationen immer auf die Region beziehen, aus der Wanderer stammt.

Calin Car war der zweitjüngste Sohn des Seefahrers Ran Car. Der fleissige und erfolgreiche Navigator brachte zusammen mit seiner Frau Sajira drei Kinder zur Welt – und zum Stolz des Vaters drei prächtige Knaben:

Der älteste Sohn ist Horan, ein konzentrierter, ruhiger Bursche, der den Weg eines Gelehrten wählte und seit einigen Jahren in der grossen Volksbibliothek in Sirn sein Amt tut. Er ist Spezialist in der Kunde der Sphären und speziell in Fragen zu elementaren Kräften. Seine Familie selbst weiss nicht, ob er ein Al'Mashar ist.

Der jüngste Sohn trägt den blumigen Namen Lasvandear und verdingt sich sehr erfolgreich als Navigator auf einem Handelsschiff eines lysmarischen Händlers. Er soll die weit nördlich liegenden Buchten des Reiches Akwar wie kein anderer kennen und begleitete schon viele Expeditionen in den hohen Norden – zur Erkundung von Inseln und Küstengebieten fernab der Westküste.

Der mittlere Sohn ist die Schlüsselfigur dieser Geschichte: Calin Car. Calin wurde schon früh von seinem Vater auf See-Reisen mitgenommen und als Navigator ausgebildet. Er sollte, so der Wunsch des Vaters, die Familien-Tradition der Seefahrt weitertragen und damit seine Vorfahren ehren. Calin jedoch hatte seine eigenen Ideen und folgte einem anderen Weg: Er wählte die Admiralität und verschrieb sich einer Karriere in der Armee – im Dienst des Tha'R.

Calins Fähigkeiten machten sich schnell bemerkbar und so wunderte es nicht, dass er sich nach nur wenigen Jahren vom Matrosen zum Navigator eines grossen Kriegsschiffes aufarbeitete.

Wegen seiner Fähigkeiten und einem herausragenden Talent, Schwierigkeiten zu erkennen und zu umgehen, wurde er zum Kapitän der Westwind berufen. Die «Westwind» ist das persönliche Kriegsschiff des jeweiligen Admirals der See-Streitmacht des Tha'R.

Mit grossem Erfolg und Ruhm geehrt, führte Calin Car die «Westwind» immer wieder in Schlachten und auf Expeditionen. Auch wenn die Expeditionen selten Früchte trugen, wusste man zu berichten, dass der ‚Kapitän‘ die Gunst der See jeweils zu nutzen wusste und seine Mannschaft oft auch aus gefährlichen Situationen rettete.

Calin Car gehört zu denjenigen, die sich von unten herauf ihr Können und ihren Ruf erarbeiten und daher den Respekt der Untergebenen ehrlich erlangt und nicht nur deshalb, weil er über einen höheren Rang in der Armee verfügt.

In See-Schlachten und auf Verfolgungen über die Wellen der Meere zeigte Calin Car immer äusserste Härte. Dies brachte ihm den Ruf, ein ‚eherner‘ Seemann zu sein. Speziell bei der Jagd nach Piraten kannte er keine Gnade – sind es doch diese Verbrecher, die schon einige Male fast seinen Vater gefangen genommen oder gar getötet hatten.

Auf einer dieser Verfolgungen jagte die «Westwind» den berüchtigten Thash'Nat, den lysmarischen Seeräuber und seine Mannschaft, zu der auch ein Al'Mentar gehörte. Diese Verfolgung und der anschliessende Kampf auf hoher See war das bisher erste und einzige Mal, als die «Westwind» wirklich gefährdet war. Nach einem stundenlangen Gemetzel konnte die erfahrene und disziplinierte Mannschaft Calins die Seeräuber überwältigen und deren Kapitän, Thash'Nat, wurde im Kampf getötet.

Dieser Erfolg brachte Calin Car grosse Ehre und die Möglichkeit, ab sofort in Nicht-Kriegszeiten mit der «Westwind» frei zu segeln und im Dienst der Admiralität spezielle, schwierige Aufträge zu erledigen. Zu diesen Aufträgen gehörten Dinge wie Handelsschiffe begleiten, Inseln nach möglichen Piraten-Nestern auskundschaften, Riffe und Sandbänke entlang der Westküste zu kartographieren und auch, einsame Hafenfeste draussen im Westmeer anzufahren und sicherzustellen, dass alles im Sinne des Tha'R gehandhabt wird.

Calin Car schaffte es, seinen Traum wahr zu machen. Es gelang ihm, den Weg von unten bis ganz nach oben zu beschreiten und ist auch jetzt wieder an einem Punkt angelangt, da er sich beweisen muss. Das, so hat er bewiesen, beherrscht er meisterlich.

So stellt Calin seine Mannschaft vor...

Pashrat (Keraner)

Er redet und trinkt, soviel er arbeitet, alles macht er in bester Manier. Er hört viel und weiss wen belauschen, unser Ohr in der Stadt.

Demean (Keraner)

Pashrats Neffe. Er kann zwar kaum saufen, aber wenn es darum geht, wichtige Aufträge auszuführen vertraue ich ihm noch bevor ich Magie vertrauen würde.

Saron (Keraner)

Verspielt es Euch nicht mit ihm. Er findet Euch, wo immer Ihr Euch auch aufhaltet – keiner kennt die Strassen der Stadt besser als er.

Sarash (Keraner)

Nicht so flink und schlau wie sein Bruder Saron, aber dafür eine wilde Bestie im Kampf. Haltet Euch von seinem Stock fern, denn wenn der wirbelt, verspüren einige Schmerzen – herzhaftes Lachen von einigen der Seeleute aus der Runde.

Halvet (Keraner)

Mein treuer, alter Freund. Was will ich mehr sagen? Die Seefahrt wäre ohne ihn nicht mehr dasselbe für mich. Auf diese Worte legt der Kapitän beide Hände auf die Schultern des Alten und es scheint, als würden sich für kurze Zeit Tränen in den Augen kräuseln.

Karshan (Keraner)

Wenn Karshan mit seiner Lanze auf der Mauer steht, wette ich, kommen keine 10 See-Soldaten an ihn ran. Er ist einer unserer besten Kämpfer und hat in seiner Vergangenheit schon manch Gegner noch vor dem Betreten unseres Schiffes aufgespiesst.

Karshuk (Keraner)

Karshuk ist unser Schütze. Er erzählt immer, er habe das Bogenschiessen von einem alten Weib gelernt. Wenn ihr ihn mal schießen sehen solltet, beginnt ihr auch zu glauben, dass er über Jahre mit einem Elfen durch die Wälder gezogen ist. Hier klopfte Karshuks Bruder Karshan ihm auf den Schopf, was dieser nicht sehr mag und ihm die Hand zu Seite schlägt.

Emiar E'Nar (Vasmarier)

Emiar verkürzt uns die Nächte mit grossartigen Erzählungen über grosse Kriege seines Volkes. Aber lasst Euch nicht täuschen – so blumig und lebendig er seine Geschichten erzählt, so zahlreich sterben seine Gegner durch seinen Farasher.

Lamarisa (Lysmarierin)

Sie ist die Einzige von uns, die Magie beherrscht. Obwohl sie sich Wirke-rin nennt, weiss sie wohl besser mit Klingen umzugehen: Wurfmesser sind ihre Leidenschaft – ihr findet sie überall an ihrem Leib... ein schiefes Schmunzeln von Calin und alle anderen – mit Ausnahme der beiden stillen Vasmarier – brechen in donnerndes Lachen aus.

Nasha (Keranerin)

Sie hackt bei uns das Fleisch, nicht weil sie der Koch ist, sondern weil sie am besten mit den grossen Äxten umzugehen weiss. Ich mag mich an keinen Mann erinnern – vielleicht mit Ausnahme von Grogar hier – der sich mit ihr im Kräftevergleich messen könnte.

Monar (Keraner)

Mein Steuermann von früher. Ein grossartiger Navigator und Kenner aller Gewässer entlang der Küste und des grossen Archipels. Das Riff, das ihn auf Grund laufen lassen will, muss erst noch gefunden werden.

Sedron (Lysmarier)

Dieser junge Bursche weiss so gut mit einem Schiff umzugehen, wie er mit seiner Waffe Gegner von der Takelage pflückt. Ich sei verflucht wüsste ich ihn auf dem gegnerischen Schiff.

Grogar (Arkwesh)

Der Herr Grogar. Gelächter, das von einem dumpfen Grollen des Riesen begleitet wird. Unser Freund braucht keine Waffen für den Kampf – er bricht die Gegner mit blossen Händen entzwei. Wenn ihr ihn sehen könntet, wie er das grosse Segel allein hisst, wisst Ihr was ich meine.

Samira (Keranerin)

Sie sieht bösartiger aus als sie ist. Wenn sie um Euch rumschleichen sollte, beachtet sie nicht – sie will jederzeit wissen, wie gefährlich jemand ist. Und schaut ihr nicht zu lange in die Augen, sonst verführt sie Euch noch... hier schmunzelt fast jeder, aber ein Lachen ist nicht zu hören.

Zheno (Keraner)

Was immer wir an Bord haben, Zheno weiss etwas Köstliches damit anzustellen. Wäre er nicht für unser Wohl verantwortlich, hätten uns die Leute des Admirals wohl schon längst gefangen.

Malkav (Keraner)

Mit einem kräftigen Schulterklaps holt sich Calin den Jungen an seine Seite. Manch Seefahrer hat einen Jungen an Bord – vielleicht ein Glücksbringer? Unser Malkav hatte keine einfache Kindheit und so entschlossen wir uns, ihn von den Gassen wegzuholen und ihm anständige Arbeit zu lehren.

Kerandar (Keraner)

Ich sah noch keinen, der schneller die Takelage rauf und runter klettert. Wenn er könnte, würde er gar in den Seilen schlafen.

Darmak (Keraner)

Wehe demjenigen, der an der Seite, an der er Wacht versucht die Adler zu kentern – seine schmale Seeaxt ist zwar nur einen Schritt lang aber reicht von Bug bis zum Heck und singt grausame Lieder.

Krond (Keraner)

Unser Ruderer. Krond hat Herz und Lunge eines Ochsen und die Kraft eines Drachen in den Armen. Ihr werdet sehen, dass er schuffen kann wie eine Herde Pferde, ohne auch nur müde zu werden.

Belin Sar (Vasmarier)

Keiner von uns weiss so gut zu kämpfen wie er. Seine zwei Klingen sind tödlich wie ein Sandsturm. Ja, unsere beiden Vasmarier sind wahre Schwertmeister.

Can'Tharn (Arkwesh)

Ihr kennt doch die Geschichten von den Arkwesh, diesen wilden Reitern und Nomaden? Can hier bringt diese ganze Wildheit auf unser Schiff und ich sage Euch, der Gegner, der diesen Bärtigen mit der grossen Axt toben sieht verspürt keine Lust mehr uns an die Kehle zu gehen.

Sayona (Keranerin)

Ärgert nie Sayona, sie ist eine Spezialistin in Akrobatik und Kampf auf ... Grund, der nicht stabil ist. Sie ist ein Wiesel auf der See und ihr Entermesser findet noch immer jede Kehle und die Lücke zwischen jeder Rippe.

Randil (Keraner)

Randil ist unser wohl genährter Meister der Knoten. Wenn es um Seile geht, macht er uns allen etwas vor. Und wenn er will, dann weiss er auch mit seinem Kriegshammer eine Diskussion zu führen... grobes Gelächter, vor allem des Koches, auf den Calin zeigt und hinzufügt: ...und zu essen versteht er auch, offensichtlich!

Was geschah vor zwei Jahren?

Calin Car ist nicht gewillt, jedem über seine Vergangenheit zu erzählen. In Anbetracht der Situation aber offenbart er seine Vergangenheit...

Calin stammt aus einer alten, ehrwürdigen Seefahrer-Familie. Er war der erste, der die Armee als seinen Tummelplatz wählte und war bis zum Verrat schon 25 Jahre im Dienst der Admiralität. Seine herausragenden Fähigkeiten verschafften ihm schnell den Rang des Kapitäns der berühmten «Westwind», dem Admiralschiff der Seeflotte.

Er musste feststellen, dass der Admiral oft ungeplant an bestimmten Häfen anlegte und versiegelte Truhen an Bord nahm. Bei Gesetz darf niemand die Truhen eines Admirals öffnen, mit Ausnahme von ihm selbst und der Regierenden, die über die Armee befehligen. Die Rechte Hand des Admirals, die Wirkerin *Junaeva* fand heraus, dass der Kapitän sich in der Admiralskajüte befand und die Truhen erblickt haben musste, wobei eine davon geöffnet war. Es verging keine Stunde, bis der Admiral entschieden hat, dass er den Kapitän loswerden musste, besser tot als lebendig: Er musste davon ausgehen, dass sein Kapitän den Inhalt der offenen Truhe erblickt hat.

Er beauftragte vier seiner See-Soldaten, den Kapitän umzubringen. Der Kapitän war gerade auf Landgang und sinnierte darüber nach, was er unternehmen kann, um den Admiral eines Besseren zu überzeugen oder wenn es sein musste, ihn gar vor Gericht zu bringen.

Die Wirkerin spürte Calin auf und führte die See-Soldaten, getarnt als Diebe, dorthin. Der Kampf in der dunklen Gasse war blutig und grausam. Was die Wirkerin und die See-Soldaten nicht wussten: Calin trug an seiner Seite eine Seelenwaffe, mit derer Hilfe er den See-Soldaten überlegen war und mit Hilfe derer Magie er schlussendlich fliehen konnte. Selbst die Wirkerin konnte dieser Flucht nichts entgegensetzen, zu schnell und zu unerwartet geschah es. Drei der See-Soldaten waren tot und der Kapitän auf und davon.

Die Wirkerin sorgte dafür, dass andere See-Soldaten ihre erschlagenen Kameraden in die Kajüte des Kapitäns und den Kajütengang trugen und sicher-

stellten, dass das ganze wie ein Kampfplatz wirkte – noch war die Mannschaft auf Landgang, Eile herrschte. Der Admiral hatte in der Zwischenzeit vom verbotenen Rauschkraut und den Giften an wohl gehüteten Orten der Kapitänskajüte platziert, dass es den Anschein machte, Calin hätte diese verbergen wollen – geschmuggelt eben.

Erst nachdem dies geschah, fand sich der Kapitän wieder auf dem Steg ein, um zu seinem Schiff zurückzukehren – er hätte nie gedacht, dass dies eine Verschwörung ist, lag die Westwind ja im berühmt berüchtigten Hafen *Thanrabar* an Anker, berüchtigt wegen der Gesetzlosen. Was Calin erwartete waren schwer bewaffnete See-Soldaten und eine Mannschaft, die ihn lynchen wollte. Das halbherzig weggewaschene Blut auf seiner Kleidung sprach Bände und nun musste er wirklich um sein Leben rennen...

...seit diesem Tag war Calin nicht mehr gesehen worden. Nach und nach beendeten einige erfahrene Seeleute den Dienst auf der «Westwind» – sie hatten durch Calin aus seiner Sicht erfahren was geschehen ist und folgten ihm treu.

Der Sar Dunmars des Staates deklarierte Calin schuldig für Handel mit verbotener Ware, Mord und Flucht. Er wird bei Todesstrafe gesucht. Ein grosses Kopfgeld wurde damals auf ihn ausgesetzt, das sich fortan nur noch erhöhte.

Wie war das mit den Mencadiern?

Das Ereignis mit den Mencadiern sollte die Wanderer schlussendlich davon überzeugen, dass Calin Car kein Mörder, sondern ein rechtschaffener Mensch ist und die Gerüchte um ihn Unwahres erzählen...

Gorgron, der brutale Schläger und seine Mannschaft wussten nicht, dass Calin Car und seine Besatzung keine Halsabschneider waren und hielten sie für die Piraten, als die sie dargestellt werden. In einer Nacht mit viel Tabak und Pfeifenrauch ging Calin ein Geschäft mit *Gorgron* ein, ihm beim Überfall auf ein eskortiertes Handelsschiff zu helfen. Sie machten ab, dass ihre beiden Schiffe von der Bucht bei *Gorgrons* Versteck die Verfolgung der zwei Schiffe aufnehmen – wobei einige von Calins Mannschaft im Lager

Gorgrons zurückblieben – es waren die beiden Südländer. Gorgrons Schiff war die *Sturmsängerin*, denn wenn der Wind durch die Takelage pff, brach er sich immer in einer Art Heulen und Flüstern.

Während die Adler am Tag des Überfalls dem Schiff Gorgrons folgte, überwältigten die beiden südländischen Schwertmeister die Besatzung in Gorgrons Befestigung. Sie sammelten alle Reichtümer: Weit über 1000 Goldstücke.

Kurz bevor die Sturmsängerin und die Adler in unmittelbare Nähe des Handelsschiffes und des begleitenden Wachschiffes gelangten, liess sich die Adler zurückfallen und setzte sich mit einer harten Wendung ab. Gorgron konnte diesem Manöver nicht folgen, da die «Adler» hinter ihm segelte. Er musste sich zuerst des Wachschiffes und deren Söldnern entledigen, was ihm unter grossen Verlusten auch gelang. Die Verfolgung der Adler hielt nur eine kurze Weile an, dann segelte ihm Calin in einem von Sandbänken durchzogenen Gebiet davon.

Die Reichtümer Gorgrons wurden an Bord der Adler genommen und Calin segelte in Richtung Kavernenfeste davon.

Gorgron hat nie erfahren, wo sich das Versteck der Adler befindet, doch hat er alles versucht, das herauszufinden. Würde für seinen eigenen Kopf keine Belohnung bezahlt, hätte er womöglich längst seine Hilfe den See-Soldaten angeboten. Er konnte nicht wissen, dass seine Hilfe auf Dankbarkeit gestossen wäre...

Von den über 1000 Goldstücken haben Calin und seine Mannschaft die Hälfte an die Mencadier gegeben, die Ausgestossenen, die in alten Gebäuden der Hafenstadt hausen dürfen. Dies geschah aus Mitleid

und dem Drang zu helfen, nicht, weil er sich irgendetwas davon erhofft hätte. Die armen Leute dort brauchten Gold, um ihre grosse Anzahl gut durch den Winter zu bringen.

Warum machte Calin immer weiter?

Calin Car hat auf seinen friedvollen ‚Raubzügen‘ bereits mehrere versiegelte Truhen des Admirals erbeutet und diese noch immer versiegelt in der Kavernenfeste unter Verschluss. Warum liess er diese Truhen nicht schon vor langer Zeit dem Sar zukommen? Warum machte er weiter – schon über zwei Jahre?

Calin Car wollte zu Beginn seines Rachefeldzuges gegen den Admiral nur diesen überführen. Er auferlegte sich selbst als rechtschaffener und ehrlicher Soldat die Aufgabe, den ganzen Schmuggler- und Händlerring des Admirals zu entlarven und aufzudecken.

Dieser Schmugglerring ist jedoch meisterlich organisiert und die Verkäufer wie auch die Vertreiber der Kräuter und Gifte sind erfahren und fast nicht aufzuspüren.

Die Machenschaften der See-Soldaten

Die Adler hat wieder zugeschlagen!

Dieser Vorfall soll dazu dienlich sein, die Wanderer davon zu überzeugen, dass Calin Car nicht für die ‚blutigen‘ Überfälle auf Handelsschiffe verantwortlich ist. Wenn die Wanderer durch Halvet in Kontakt mit Calin Car gekommen sind, findet dieser Überfall direkt dann statt, wenn die Wanderer ihre Zeit an der Seite von Calin und seiner Mannschaft verbringen, mit der Adler auf Anker – ein unanfechtbarer Beweis seiner Unschuld.

Sind die Wanderer bis zu diesem Abend Calin Car noch nicht begegnet, sollte folgendes Szenario eintreffen:

Am späteren Abend begegnen die Wanderer dem echten Calin Car – Auge in Auge stehen sie sich in der Gasse gegenüber. Calin entfernt sich sofort, ohne ein Wort zu verlieren – es scheint, als wären einige seiner Mannschaft bei ihm. Dies kann so dramatisch geschildert werden, dass die Wanderer ihnen nachsetzen und es zu einer langen, anstrengenden Verfolgung kommt. Die ‚Flucht‘ führt zum *Tümmler*, der Schenke, in der sich Calins Mannschaft oft aufhält. Dort hört die Verfolgung plötzlich auf und Calin geht auf eine Diskussion mit den Wanderern ein. Sollten die Wanderer gewalttätig werden wollen, müssen Sie feststellen, dass der Rückweg von zwei gefährlich wirkenden Vasmariern blockiert ist. Die Waffen der Kinder des Krieges ruhen noch in deren Scheiden. Mehr Seeleute treten aus einer kleinen Tür in die schmale Gasse hinaus – alle von Calins Mannschaft. Die Wanderer werden jetzt durch Calin dazu gebracht, ihm zu folgen. Sie erreichen so auch die Kavernenfeste, auf demselben Weg, auf dem Halvet sie dorthin geführt hätte.

In der Nacht erreicht ein Handelsschiff den Hafen – teilweise abgebrannt und mehrere Tote an Bord. Der Aussage der Besatzung zufolge wurde das Schiff von der «Adler» nahe der Küste angegriffen – genau zu der Zeit, als die Wanderer mit Calin Car zu tun hatten.

Der Plan für den Überfall

Am Morgen des dritten Tages sollten sich die Wanderer wieder im Fried einfinden. Sie müssen nicht einmal nach Thorben schicken lassen – denn dieser empfängt sie bereits am Eingang des Hafenfrieds. Ohne Worte zu verlieren, werden die Wanderer in dasselbe Zimmer geführt, in welchem sie dem Admiral vorgeführt wurden. Der Admiral selbst ist wieder anwesend, ebenso seine Rechte Hand, die Wirkerin *Junaeva*.

„Wie Ihr sicherlich schon gehört und gesehen habt, mussten wir heute Nacht wieder trauern über den Verlust guter Seeleute und unschuldiger Reisender – die Adler hat sich auch nicht zurückgehalten beim Diebstahl der wertvollsten Waren. Das Schiff kam vom Süden und wurde einige Meilen südlich überfallen.“

Es fällt sofort auf, dass einige der See-Soldaten, darunter Thorben, verletzt sind. Auf die Frage, was vorgefallen ist, kommt von Thorben eine nüchterne Antwort: „Wir bekämpfen nicht nur Schurken zur See – gestern hatten wir ein Handgemenge bei den Lagerhäusern.“

Handgemenge? See-Soldaten sind verletzt, ebenso Thorben selbst. Thorbens rechte Hand, *Hordram*, der sonst immer an Thorbens Seite weilt, fehlt. Handgemenge mit wem? Mit einem Haufen vasmarischer Schwertmeister?

Bei jeglichen Zweifeln nützt ein kurzes Nachfragen bei den Händlern im Lagerviertel und den Kontoren selbst, um herauszufinden, dass keinerlei Gewalttätigkeit stattgefunden hat.

Beendet der Admiral die Erzählung, weist er Thorben an, eine Karte vor dem Admiral auszurollen. Die Karte zeigt die Westküste, auf der beide Hafenstädte eingezeichnet sind, sowie das gewaltige Archipel, durch welches die Handelsroute zwischen den beiden Städten führt. Eine Stelle des Archipels ist markiert und zeigt die Strömung, die von Norden nach Süden reisende Schiffe befahren. Schiffe, die nach Norden segeln, umfahren

das Archipel entweder im Westen oder wenn es sich um leichte Schiffe handelt, entlang der Westküste, da das Wasser dort etwas seichter ist.

Thorben zeigt, wo die See-Soldaten mit ihrem Schiff Anker lassen werden, um auf das fürstliche Schiff zu warten. Ebenso weist er darauf hin, wo ungefähr der Angriff stattfinden muss, damit eine Flucht des fürstlichen Schiffes erschwert oder gar unmöglich wird.

Die ganze Planung dauert bis in den Nachmittag hinein und umfasst nebst der Besprechung der Platzierung des Schiffes auch Punkte wie: Wer macht was? Wo hält sich der Wanderer auf? Was machen die Begleiter des Wanderers? usw.

Mer'Casandran betont wiederholt, dass keiner absichtlich verletzt werden darf und nur wenige, aber wertvolle Güter entwendet werden müssen. Er deutet auch darauf hin, dass diese Güter im Lager des Frieds aufbewahrt werden– solange, bis die Mörder gefasst und deren Lager aufgespürt wurde. Die entwendeten Güter würde man dann unter das ‚gefundene‘ Diebesgut geben und auf diesem Weg wieder den rechtmässigen Besitzern zukommen lassen.

Der Admiral muss den Wanderern den ganzen Plan offenlegen. Die Wanderer müssen den Anschein haben, als habe Mer'Casandran nichts zu verbergen. Jeglicher Zweifel von Seiten der Wanderer könnte den Plan des Admirals vereiteln – das weiss er und deshalb spielt er riskant mit offenen Karten.

Die letzten Schilderungen des Admirals klingen zu schön, um wahr zu sein. Wie bereits bekannt, will Mer'Casandran jeden der Wanderer umbringen und den Überfall in ein Blutbad ausarten lassen. Die gestohlenen Reichtümer wird er für sich selbst behalten und den See-Soldaten natürlich einen grossen Anteil davon abtreten – für die immer treu geleisteten Dienste.

Mit diesen Informationen sollten die Wanderer, so rasch als möglich zu Calin Car gelangen. Haben die Wanderer bisher noch keinen Kontakt mit Calin aufgenommen, so sollten sie jetzt nochmals Halvet begegnen, der sie dann zum Kapitän führen wird.

Kapitel V

Welchen Weg wählen?

Nachdem die Wanderer die Wahrheit kennen, können sie für sich entscheiden, welcher Seite sie helfen. Es anerbieten sich unter anderem die folgenden drei Pläne:

Plan I: Der Admiral muss überführt werden!

Diese Lösung ist anstrebenswert. Am besten wird der Admiral dadurch überführt, dass er in seinen verschlossenen Truhen die Schmuggelware transportiert. Ebenso ist es möglich, dem Fürsten die erbeuteten und noch immer versiegelten Admiralstruhen vorzuführen. Das Problem ist: Das Hafenviertel ist ummauert und eini-

ge See-Soldaten prüfen seit gewisser Zeit alle Karren nach deren Waren. Das wichtigste vorerst ist jedoch...

...die Vereitlung des Überfalls

Die See-Soldaten und die Wanderer sollen als Adler getarnt das fürstliche Schiff überfallen. Dieser Überfall muss vereitelt werden. Die Wanderer selbst sind zu wenige, um sich gegen die erfahrenen und kampfstarken See-Soldaten zu stellen. Die einzige Lösung hier: Calin Car und seine Mannschaft. Da die Wanderer alle Details des Überfalls erfahren haben, können sie mit Calin und seiner Mannschaft alles perfekt planen.

Was der Sar (Fürst) wissen sollte...

Wenn der Überfall erfolgreich vereitelt wurde, sollten die gefangenen See-Soldaten dem Sar vorgeführt werden. Der fürstliche Gesandte des Nordstaates wird diesem Treffen beiwohnen und für Calin Car und gegen die Machenschaften der See-Soldaten sprechen. Der Fürst wird umgehend nach dem Admiral schicken lassen.

Mer'Casandrans Flucht

Der Admiral wird die Einfahrt der echten und der falschen Adler, sowie des fürstlichen Handelsschiffes mit Sicherheit wahrnehmen und weiss sofort was geschehen ist: Sein Plan war nicht erfolgreich. Umgehend wird er den Rest seiner See-Soldaten mobilisieren und die „Westwind“ bereitmachen, in See zu stechen. Er weiss, dass er keinerlei Möglichkeiten hat, die jetzt gegen ihn deutenden Tatsachen zu leugnen und sucht das Heil in der Flucht. Durch seinen verdeckten Handel mit Rauschkräutern und Giften hat er ein grosses Vermögen angehäuft, mit welchem er sich problemlos eine neue Existenz aufbauen kann – doch als erstes muss er entkommen. *Kapitel VII* erzählt über die letzte Fahrt der Westwind.

Plan II: Die Freibeuter ausliefern?

Diese Lösung ist von Seiten der Belohnung die reizvollste. Das Kopfgeld von Calin Car ist derzeit 600 Goldstücke und dasjenige aller seiner Mannschaftsmitglieder auf je 80. Die Wanderer können durch geschicktes und hartnäckiges Handeln auch die nach dem Verhör angesprochene Belohnung erhalten und müssen zudem nicht den ‚fragwürdigen‘ Auftrag ausführen: Somit sind sie dem Admiral nicht im Wege und spielen nicht unbewusst mit ihrem Leben. Gerüchte und Gerede um die Kaltblütigkeit der Wanderer werden sich aber ausbreiten und in Kürze weiss ein jeder Seemann wer ein Verräter ist. Dies kann so weit führen, dass die Wanderer auf einem Handelsschiff freundlich empfangen werden, nur damit man sie draussen auf hoher See kielholen kann, bis sie nur noch als Futter für die Wasserschlangen zu gebrauchen sind...

Das Vorgehen

Calin und seine Mannschaft auszuliefern, ist nicht so einfach, auch wenn die Wanderer den Eingang zum Geheimgang kennen und ungefähr sagen können, wo sich die versteckte Kaverne befindet. Auf die eine oder andere Art wird es zumindest einem Teil von Calins Mannschaft gelingen – gedeckt durch die beiden Vasmarier, die den See-Soldaten einen horrenden Blutzoll abverlangen –, auf die Adler zu flüchten und die Kaverne zu verlassen. Auch wenn entlang der Küste Schiffe des Admirals warten, wird der Steuermann dennoch einen Weg durch die Sandbänke finden, in denen die Schiffe der See-Soldaten ihnen nicht zu folgen wissen. Es wird, wie bei Plan I und Plan III zu einer Verfolgung auf hoher See kommen, bei der am Ende die See-Soldaten und die Wanderer über Calin und seine verbliebene Mannschaft triumphieren werden.

Plan III: Den Sar von Gor warnen?

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, den Sar der Stadt Gor zu warnen. Dies ist machbar, wenn am nächsten Tag ein Reiter oder ein Mau'Reen der ansässigen Botengilde *Vaarearn* mit einer Mitteilung an das Fürstenhaus losgeschickt wird. Diese Nachricht soll das Fürstenhaus dazu veranlassen, weniger Waren in den Süden zu transportieren, dafür den freien Laderaum für bewaffnete Krieger zur Verfügung zu stellen. Kommt es dann auf hoher See zum Kampf, wird die kriegerische Übermacht des fürstlichen Schiffes aus Gor die See-Soldaten niederzwingen. Diese Lösung spielt Hand in Hand mit *Plan I* und endet auf dieselbe Weise.

Das Vorgehen

Die Wanderer könnten gerechtfertigter Weise Zweifel hegen, dass diese Warnung Früchte trägt: Das Fürstenhaus könnte veranlassen, dass das Schiff nicht auf die Reise gesandt wird – dann wäre diese einmalige Chance vergeben. Die Lösung liegt nahe...

Wenn Calin Car selbst unterzeichnet und seinen alten Siegelring der Admiralität benutzt, wird das Fürstenhaus in Gor die Nachricht ernst nehmen und die Wahrheit darin erkennen. Es wird klar, dass derjenige, der hier der ausgespielte Dritte sein soll, die Opfer warnt. Ebenso würde er keine Warnung schreiben, würde er selbst den Überfall planen – denn nun können alle wert-

vollen Waren und Reichtümer zurückbehalten und dafür gerüstete Streitkräfte transportiert werden, um diesen Überfall niederzuschlagen.

Natürlich kann bei dieser Lösung auch die «Adlen» noch ins Spiel gebracht werden: Die ‚falsche‘ Adler greift das fürstliche Schiff an. Zur gleichen Zeit gesellt sich die Adler unter Calin Car ins Getümmel und stellt sicher, dass die See-Soldaten so schnell und schmerzlos wie möglich bezwungen werden.

Calins Siegelring zeigt einen Anker, der hinter einem Wappenschild hervorragt. Der Schild trägt ein geschwungenes „C“, das für „Car“ steht und wird oben

von einem schmalen, wehenden Flaggentuch umgarnt. Das Flaggentuch ist dem ursprünglichen Familienwappen hinzugefügt und zeigt, dass der Ringträger ein Offizier der Admiralität ist.

Kapitel VI

Der Überfall

Früh morgens am dritten Tag segeln die Wanderer an Bord eines kleinen Kriegsschiffes der Admiralität in die See hinaus und halten nach Norden. Auf dem Schiff befinden sich nur See-Soldaten. Nach etwa drei Stunden wird ein anderes Schiff gesichtet: Die ‚falsche‘ Adler. Es ist verblüffend, wie ähnlich diese Fälschung gegenüber dem Original ist und es bleibt kein Zweifel offen, dass Opfer der See-Soldaten, die als Adler-Mannschaft getarnt waren, wirklich zu wissen glaubten, dass Calin Car sie überfallen hat. Sie mussten ihn nicht einmal gesehen haben.

Sobald die falsche «Adlen» erreicht wird, wechseln die Wanderer und einige der See-Soldaten mit einem Boot vom Kriegsschiff zum anderen und segeln damit weiter in Richtung Norden.

Die Wanderer werden angehalten, alle Waffen und Rüstungsteile, die für Seefahrer untypisch sind, abzuliegen. Sie empfehlen, nur Einhandwaffen zu tragen und jegliche Panzerung aus und mit metallenen Teilen für das kommende ‚Theater‘ in der Kajüte zu lassen.

Die Fahrt dauert ungefähr eine weitere Stunde zum Ankerplatz der falschen Adler: Eine seichte Bucht, die von drei Richtungen mit hohen Klippen geschützt ist und dessen Ausfahrt an einem Felsen vorbeiführt, der

das Schiff deckt. Sofort wird ein See-Soldat mit einem kleinen Boot an Land gelassen. Dieser versteckt sich auf dem felsigen Kliff und gibt ein Zeichen, sobald das fürstliche Schiff sich kurz vor der Bucht befindet.

Das Warten beginnt...

„Schiff voraus!“

...erhält der Schrei des Spähers und von einer Sekunde auf die andere kommt reges Leben auf. Jeder Handgriff der See-Soldaten sitzt. Der ‚Doppelgänger‘ wird angewiesen, auf der Steuerplattform Stellung zu nehmen und seine Begleiter mit leichten Aufgaben betreut: Sie müssen helfen den Anker einzuholen und die Segel zu hissen. Es vergehen nur wenige Minuten, und die falsche «Adlen» befindet sich in leichter Fahrt aus der Bucht heraus. Gerade als der Felsen in der Bucht passiert wird, erscheint in der breiten Strömung des Archipels das grosse, fürstliche Handelsschiff.

„Wir kommen näher!“

...schreit Thorben seinen Soldaten zu. Es ist nicht zu übersehen, dass es den See-Soldaten fast schon Entzücken bereitet, Jagd auf dieses Schiff zu machen – und im Wissen um die Wahrheit ist dies verständlich. Die See-

Soldaten verstehen ihr Handwerk, das wird den Wanderern schnell klar. Auf dem fürstlichen Handelsschiff bemerkt man ein wirres Durcheinander – es scheint, sie haben begriffen, dass es sich hier um einen Überfall handelt.

Wurde das Fürstenhaus des Nordstaates durch die Wanderer und Calin mit einer Nachricht gewarnt, werden in diesem Moment die Krieger an Bord des Handelsschiffes angewiesen, sich zu wappnen und bereit zu stehen.

Das Handelsschiff bietet der falschen Adler auf jeden Fall eine Verfolgung, damit die See-Soldaten keinen Verdacht schöpfen.

Enterhaken

Nach fast einer halben Stunde Verfolgung mit vollen Segeln schafft es Thorbens Mannschaft, die falsche Adler Seite an Seite mit dem fürstlichen Handelsschiff zu bringen. Mehrere See-Soldaten werfen wuchtige, dreizackige Enterhaken, die sich allesamt in der Takelage und der Reling festbeissen und kurzerhand straff gespannt werden. Einige See-Soldaten nehmen bereits Position in der seitlichen Takelage ein, um so bald als möglich auf das Handelsschiff überzusetzen. Mehrere kräftige Seemänner ziehen derart stark an den Haken-seilen, dass die Adern an Schläfe, Hals und Armen hervortreten. Ein stetes, gierendes Knarren übertönt angstvolle Schreie von Seemännern des Handelsschiffes, auf dessen Deck keine Reisenden mehr zu sehen sind.

Die Falle schnappt zu

Die Falle kann auf zwei verschiedene Arten zuschnappen: Wurde der Fürst des Nordstaates mit einem Schreiben gewarnt, tritt Falle 1 in Kraft. Wurde kein Schreiben aufgesetzt und kommt nur Calins Mannschaft zur Hilfe, gilt Falle 2.

Falle 1 – kriegerische Übermacht: Plötzlich packen einige der Seemänner auf dem fürstlichen Schiff ihrerseits Enterhaken und schleudern diese hoch in die Takelage der falschen Adler. Als dies geschieht, geht ein Raunen durch die Reihen der See-Soldaten und noch bevor Thorben darauf reagieren kann, öffnen sich im Deck zwei Luken, sowie die Türe in den Aufbau und eine

nicht abzuschätzende Anzahl mit Schwertern, Äxten und Lanzen bewaffneter Gardekrieger des fürstlichen Gesandten Gors stürmen hervor.

Von einem Moment auf den anderen ändert sich alles: Die See-Soldaten versuchen, die Haken in ihrer Takelage zu entfernen, wobei einige von ihnen bereits von den langen Lanzen erfasst werden. Die eigenen Hakenseile werden über Bord geworfen und eine Waffe nach der anderen wird gezogen.

Der Steuermann der See-Soldaten will hart nach links wenden und die Wucht bringt beide Schiffe etwas in Schiefelage.

Schon setzen die ersten Gardekrieger mit mächtigen Sätzen auf die falsche «Adler» über und verwickeln die See-Soldaten in blutige Kämpfe.

Es ist möglich, dass sich Calin Car auch schon hier zu den Wanderern gesellt und sich dem Kampf gegen die See-Soldaten anschliesst.

Falle 2 – Calin Car greift ein: Haben die Wanderer mit Calin Car vereinbart, dass er etwas südlicher in einer Bucht wartet, um einzugreifen, erscheint jetzt in weniger als hundert Schritt Entfernung die echte «Adler» und ihre Mannschaft. Es geht nur Minuten, bis die Adler durch ihren hervorragenden Steuermann *Monar* die andere Breitseite des Handelsschiffes erreicht hat und die beiden Vasmarier *Emiar* und *Belin* mit gewagten Sprüngen übersetzen. Die beiden Schwertmeister werfen sich sofort auf die See-Soldaten und schaffen es in kürzester Zeit, eine Grosszahl dieser in einem Wirbel von Klingen niederzuzwingen.

Welche Falle auch zuschnappt, es ist jetzt an den Wanderern, sich einzumischen oder die blutige Arbeit den Gardekriegern zu überlassen. Aber wer, wenn er schon die Möglichkeit hat, hält sich hier zurück? Ein würdiger Gegner für die Wanderer wäre Thorben selbst – noch immer auf der Plattform des Steuermanns zu finden – und der Steuermann, damit dieser mit seinen Manövern aufhört und die Schiffe nicht gefährdet. Thorbens Kampfwerte sind im *Kapitel 1* angegeben. Der Steuermann gilt als erfahrener Kämpfer.

Dieser Kampf soll ein vollkommen neues Gefühl darstellen: Es sind zwei Dinge – Kampf zu Lande und Kampf auf einem wogenden Schiff. Sollten die Wande-

rer mit Thorbens Erfahrung und dem Steuermann Probleme haben, wird einer von Calins Vasmariern zu Hilfe eilen und den Kampf dadurch zu Gunsten der Wanderer entscheiden.

Die toten See-Soldaten werden auf dem Deck der falschen Adler gesammelt. Die Gefangenen werden gefesselt und auf dem fürstlichen Handelsschiff in Gewahrsam genommen.

Calin Car wird durch den fürstlichen Gesandten Eneonar d'Arman gebeten, sie bis in den Hafen zu begleiten. Calin Car hat nichts dagegen, denn er hat vorausgeplant und die erbeuteten Truhen des Admirals auf diese Fahrt mitgenommen.

Eneonar d'Arman bittet die Wanderer und Calin, ihn doch über das Ganze aufzuklären. Er hört still und aufmerksam zu und bekräftigt, dass Calin Car und seine gesamte Mannschaft auf seine Hilfe zählen können.

Kapitel VII

Die letzte Fahrt der Westwind

Die Rückkehr in den Hafen

Die weitere Fahrt durch den Archipel verläuft für die drei Schiffe ruhig. Die Kontrolle der falschen Adler übernahm Calin selbst. Nach etwa fünf Stunden leichter Fahrt mit Wind von Westen erreichen die Schiffe die breite Einfahrt des Hafens. Es ist früher Nachmittag und das Treiben entlang der Hafenstrasse wirkt, wie tausend bunter Punkte, die miteinander tanzen.

Je näher die drei Schiffe den weit in das Hafengewässer hineinreichenden Stegen kommen, umso stärker hört man an Land Rufe und Schreie: „Die Piraten! Die Adler! Die Piraten laufen ein!“ Dieses Gerücht verbreitet sich wie ein Lauffeuer durch die Gassen und Strassen, von Platz zu Platz und Schenke zu Schenke. Noch bevor die Wanderer Fuss an Land setzen, werden sie von der persönlichen Garde des Sar Laeonar unfreundlich in Empfang genommen. Erst als der fürstliche Gesandte Eneonar d'Arman seine Stimme erhebt, lässt die Garde von den Wanderern und Calin ab. Seine Krieger übergeben die Gefangenen See-Soldaten der Garde der Stadt und informiert über die Toten auf dem Deck der falschen Adler.

Sar Laeonar

Die Wanderer, Calin und Eneonar werden umgehend zum Sar geleitet. Calin stellt sicher, dass die Truhen – wichtiges Beweismaterial für den verbotenen Handel des Admirals – auf einem Karren mitgenommen werden.

Der Weg durch die Stadt bis hin zur Befestigung des Fürstenhauses dauert fast eine halbe Stunde. Ohne weitere Unannehmlichkeiten wird man zum Sar vorgelassen.

Wer sich vorstellt, dass der Sar alle Regeln der Höflichkeit pflege und dies auch jetzt macht, irrt sich: Laeonar ist Abkömmling einer alten Seefahrer-Familie, wie Calin auch. Er führt diese Stadt deshalb so erfolgreich, weil er einerseits hart und unnachgiebig ist aber auch, weil er die Seefahrt kennt, den Handel und die Gepflogenheiten von Fischern und Händlern versteht und Situationen immer so einfach wie möglich löst – ohne grosses Aufheben. Und genau so gibt er sich auch jetzt...

„Also! Ich habe einen gesuchten Piraten vor meinen Augen, den fürstlichen Gesandten Eneonar und dann noch Seeleute des bisher flüchtigen Verbrechers. Kann mir jetzt bitte der Gesandte helfen, das Ganze zu verstehen? Bitte?!“

Der Gesandte folgt der Aufforderung und erzählt alles genauso wie es geschehen ist. Wurde sein Fürst durch das Schreiben gewarnt, so erwähnt er dieses und weist auch noch darauf hin, dass er deshalb die grosse Anzahl an Krieger an Bord hatte.

Hat die Adler allein den Überfall vereitelt, so zögert er nicht, die Handlung von Calin Car und seiner mutigen Besatzung in allerhöchsten Tönen zu loben.

Er weiss auch zu berichten, dass die Wanderer durch die Erkennung der Situation und kluges Handeln

das Schiff und die Besatzung gerettet haben und großes Lob verdienen.

Mer'Casandrans Flucht

Wie in Kapitel V, Plan I beschrieben, befindet sich der Admiral zum Zeitpunkt der Unterredung vom Fürsten mit den anderen bereits auf seinem Kriegsschiff *Westwind*. Noch während dem Sar die letzten Einzelheiten geschildert werden, lässt dieser nach dem Admiral schicken, was zur Folge hat, dass der Bote mit der Nachricht zurückkommt, dass Mer'Casandran nicht aufzufinden ist. Ein rascher Blick aus dem Fenster der fürstlichen Befestigung zeigt, dass die „Westwind“ vom Kriegshafen aus abgelegt hat, sich aber noch immer innerhalb des Hafens befindet: Eile ist gefragt!

Laeonar befiehlt augenblicklich: „*Calin! Ihr habt unserem Hause in der Vergangenheit gedient – tut dies auch jetzt wieder, ich bitte Euch! Bringt ihn mir zurück – lebend, wenn möglich, tot wenn's nicht anders geht!*“

Der Glanz in den Augen des Kapitäns verrät, wie erregt er ist und schnell, wie ein Wiesel wendet er auf den Fersen... „*Folgt mir, Wanderer!*“

Kaum am Hafen angelangt, legt die versammelte Mannschaft der Adler Hand an, um das stolze und gefürchtete Schiff in See stechen zu lassen. Wie durch Magie geleitet, geht alles blitzschnell und die Adler schwenkt bereits wenige Minuten später mit leicht geblähten Segeln in Richtung See.

Die «Westwind» in den Fängen des Adlers

Die «Westwind» ist ein mittelgroßes, wunderschönes Kriegsschiff mit einem hohen Segelmast und kleinen Bug-Segeln. Entlang der ganzen Reling ist das Holz mit Metall ausgekleidet, damit Entershaken nicht im Holz fassen können. Die kühle Luft des späten Nachmittags ist erfrischend und fröstelnd zugleich. Die Verfolgung der Westwind hält bis in die Nacht an – über sechs Stunden. Nur langsam kommt die «Adler» der «Westwind» langsam aber stetig näher.

Als die Adler ihre Position hinter der «Westwind» bezogen hat, leicht links versetzt, beginnt Karshuk mit seinem Bogen die ersten Ziele zu beschießen. Der Steuermann der Westwind ist von allen Seiten von schützenden Wällen gedeckt, und so erwischt der quirlige, aber

fähige Bogenschütze manchen Matrosen auf dem Kriegsschiff.

Die Besatzung der Westwind umfasst schätzungsweise 10 Matrosen und nochmals 10 Krieger, die aber auch als Matrosen aushelfen wo nötig. Nur ein kleiner Teil der Besatzung sind See-Soldaten – die noch letzten von ihnen, die nicht tot sind oder gefangen wurden. Mer'Casandran und die Wirkerin halten sich auf der höchsten Heck-Plattform auf, im Schutz eines Holzwalles, und beobachten das Näherkommen der Adler.

Diese Verfolgung kann noch wenige Minuten, eine Stunde, mehrere Stunden oder gar noch Tage dauern – bis zur Erschöpfung beider Mannschaften. Die Wanderer sollen bis an die Grenzen ihrer Fähigkeiten und Ausdauer gebracht werden.

Erreicht die Adler die «Westwind» endlich, werden Haken ausgeworfen, die sich in der Takelage der Westwind verfangen und von der Mannschaft des Kriegsschiffes nicht so leicht gelöst werden können. Die beiden Vasmarier setzen als erste auf die «Westwind» über und huldigen ihren Vorfahren durch virtuose Tänze mit ihren Klingen.

Wichtig: Die gewöhnlichen Matrosen auf der «Westwind» werden nicht kämpfen, und die Krieger werden zumindest am Anfang des Angriffs noch Waffengewalt einsetzen – solange, bis ihnen bewusst wird, dass hier der berühmte Kapitän Calin Car das Schwert gegen den Admiral zieht. Ab diesem Zeitpunkt fechten einige dieser Soldaten gegen Mer'Casandran, die Wirkerin und die letzten See-Soldaten. Einige Unentschlossene gesellen sich zu den Matrosen und beobachten das Ganze treiben ungläubig.

Die Kampfwerte der zu bekämpfenden Westwind-Besatzung sind folgende:

Mer'Casandran: LE 18, INI 2, AW 7, PA 2 | 6, ATR 3, TW 4, RW 6 | 6 | 6 | 5 | 6.

See-Soldaten: LE 24, INI 2, AW 8, PA 3 | 6, ATR 3, TW 4, RW 8 | 8 | 8 | 7 | 8.

Junaeva: LE 12, INI 2, AW 4, PA 1 | 6, ATR 2, TP 1, RW 1 | 1 | 1 | 1 | 1. Junaevas Runenkenntnisse: Luft – 5. Feuer – 4. Erde – 5. Bewegung – 3. Magie – 4.

Mer'Casandran kann bei diesem Kampf sterben oder überleben. Als Überlebender und späterer Gefangener könnte er in unabsehbarer Zukunft flüchten

und in die Machenschaften der Wanderer einmischen
– nach Rache sinnend...

Sind Mer'Casandran, die Magierin und die letzten See-Soldaten überwältigt, erklärt Calin Car den Matrosen und Kriegern der Westwind was vorgefallen ist. Viele

der Mannschaft kennen ihn noch – ja haben gar unter ihm gedient. Auf Anweisung ihres ehemaligen Kapitäns macht die Mannschaft der Westwind das Schiff wieder bereit umzukehren. Seite an Seite segeln die „Westwind“ und die Adler zurück in den Kriegshafen Dunmars.

Kapitel VIII

Was gibt es sonst noch zu tun?

Gorgrons Lager ausheben

Die Wanderer könnten auf die Idee kommen – jetzt, da Gorgron und einige seiner Mannen beseitigt sind – auch noch den Rest seines Nestes auszuheben. Dieses Ziel ist deshalb nicht abwegig, da ja Calins Mannschaft weiss, wo sich die Befestigung des Piraten befindet – und es wird Kopfgeld bezahlt!

Gorgrons Lager liegt in einer Bucht von einer der grossen Inseln des Archipels, das nordwestlichen der Stadt liegt. Die Insel ist eine der am westlichsten gelegenen und wegen Sandbänken und Riffen nur sehr schwer mit einem Schiff zu erreichen. Calins Steuermann kennt jedoch den Weg.

Das Lager wird noch immer von 12 Schurken bewohnt, die fast schon gleichgültig auf die Rückkehr ihres Anführers warten. Sie sind über die ganze Bucht verteilt und können daher Gruppe für Gruppe überwältigt werden.

Es ist nicht ratsam, diese Piraten vor dem Tag des Überfalls bei den See-Soldaten abzuliefern. Diese Vorführung würde zu viele Fragen aufwerfen. Gorgrons verbliebene Mannschaft könnte zum Beispiel in Calins Kavernenfeste gefangen gehalten werden, bis das Ganze überstanden ist – und anschliessend der Admiralität übergeben werden: Das Kopfgeld ist ein schönes Einkommen.

Wie das Lager und die Bucht aussehen, kann je nach Erwartung der Wanderer bestimmt werden. Es soll etwas Geheimnisvolles und Exotisches haben, die

wunderschöne Insel zu erkunden und den Piraten aufzulauern. Die Befestigung selbst besteht aus einem Höhlensystem, in dem ein Verlaufen durchaus vorkommen kann. Es ist auf alle Fälle ratsam, mindestens einen der beiden Südländer von Calins Mannschaft mitzunehmen, denn sie kennen die Höhlen bereits und sind auch sonst von unschätzbarem Wert – sollte es zu einer Situation kommen, da die Piraten in der Überzahl sind.

Den Schmuggel-Ring zerschlagen

Diese Aufgabe hat direkt mit den verbotenen Geschäften des Admirals zu tun. Woher hat Mer'Casandran die Schmuggelware? Was kann man machen, damit diese Ware nicht mehr hergestellt wird oder diejenigen, die es herstellen, auch gleich zur Rechenschaft gezogen werden?

Eine andere Möglichkeit wäre, den Handel zu übernehmen. Dies müssten aber wirklich korrupte und intrigante Wanderer sein: Zuerst den ursprünglichen Verbrecher stürzen, nur um an seine Stelle zu treten. Nun, viel Reichtum macht man dadurch! Schwierig wird nur, die anderen Parteien dieses Schmuggelrings davon zu überzeugen, dass die Wanderer jetzt die neuen Mittelmänner sind und sie nicht verraten wollen.

Die Rauschkräuter und Gifte werden von Alchemisten hergestellt, die in einer weiter südlich gelegenen Stadt ihre Laboratorien haben. Gekauft wird es von ihnen durch einen ansässigen Händler, *Merandruar*.

Dieser allein weiss, dass der Admiral Mer'Casandran der Abnehmer dieser Ware ist und ihm dafür stark erhöhte Preise bezahlt.

Merandruar ist nur mit einem Mittel zu überführen: Das Vorzeigen einer der Truhen des Admirals und dem Vorwurf, er würde den Inhalt an ihn verkaufen – geradeheraus. Er wird dann bestätigen, dass er es von Alchemisten kauft und an Halunken (die verhüllten See-Soldaten) verkauft.

Ansonsten ist er ein liebenswürdiger, charmanter, etwas älterer Keraner, gegen den nichts vorzubringen ist.

Die Alchemisten aufzuspüren, wird mit Merandruars Hilfe einfach sein, doch würde für diese die Beendigung dieses Geschäfts das Leben schwer – denn schon jetzt erhalten die Lysmarier fast keinen Lohn für ihre Mühen.

Die Übergabe der Ware findet immer auf dem Inselhafen *Archandran* statt. Dies ist ein kleiner Hafen mit einer befestigten Burg. Der Hafen liegt auf der am südlichsten gelegenen Insel des Archipels. Die See-Soldaten haben an diesem Ort die Kisten von den Schiffen Merandruars entgegengenommen und in die Kisten des Admirals umgeladen, versiegelt, und mit

Schiffen der Admiralität und manchmal auch gewöhnlichen Handelsschiffen in die Hafenstadt gebracht.

Verkauft hat der Admiral die Ware mit der Hilfe einer Gilde von Dieben und Meuchelmördern. Einerseits gehörten diese zu den Abnehmern der Gifte, andererseits haben sie weitreichende Beziehungen in viele Reiche und Städte. Die Gilde wird *Brüder der Klängen* genannt und ist nicht zu unterschätzen.

Die Brüder der Klängen haben Beziehungen zu einer Diebesgilde in Gorath, die *Silberklauen*. Der Dunmarer Händler *Asranthan* ist der Anführer der Brüder der Klängen und sein Handelshaus ist das drittgrösste in Dunmar. Er hat eine Flotte von über 10 Schiffen und zahlt massenweise Gold an eine speziell für ihn bereitstehende Söldnertruppe von 22 Kriegern, zwei Runenwirkern und einem Diener Irhjarrabons. Bei den Kriegern finden sich unter anderem zwei Al'Mentare und einer der Runenwirker ist ein nervöser, selten gut gelaunter, junger Flyrr.

Der westliche Archipel

Das Archipel liegt fast genau 400 Meilen südlich von Dunmar und auf dieser Höhe ungefähr 500 Meilen östlich der Klippen von *Simasmul*, auf deren höchstem Punkt jetzt die Ruinen des gewaltigen Kriegsturmes ruhen. Die am weitesten im Norden gelegene Insel des grossen Kraters heisst *Archandran*, auf der sich der grösste Inselhafen der Westlichen Reiche findet.

Archandran bietet für seefeste Wanderer viele Möglichkeiten, sich auf den Westmeeren zu verdingen, gefahrenvolle, aber eindruckliche Fahrten zu erleben und auch gegen die in den Meeren lebende Brut zu kämpfen – sobald diese sich zu nahe an die Küstengebiete wagt.

Archandran

Der Inselhafen ist vergleichbar mit Ilyan, in Grösse. Fast 2000 Keraner und Lysmarier bewohnen die Insel, deren einzige Siedlung die gleichnamige Stadt ist. Die Admiralität Dunmars hat in Archandran eine Befestigung mit einem beeindruckenden Fried. Während des ganzen Jahres ankern vor der Insel zwei Kriegsschiffe Dunmars und über 100 Soldaten, von denen alle See-erfahren sind. Es ist offensichtlich, dass die dunmarsche Admiralität diese Besatzung nicht zur Verteidigung des Hafens benötigt, sondern eher, um immer eine ausreichend schlagkräftige Einheit nahe «Chan» zu wissen.

Bis sich die Wege wieder kreuzen...

Der Verbrecher hat ausgespielt

Wenn Mer'Casandran bei seinem letzten Kampf als Admiral getötet wurde, ist dies nicht weiter schlimm und wohl verdient. Hat er überlebt und fristet jetzt den Rest seines Lebens im Kerker, könnte es zu einem Ausbruch und der Flucht des Verbrechers kommen. Auch als Flüchtiger kann er noch immer auf viel Gold zurückgreifen und hat – sofern die Wanderer seinen Schmuggelring nicht zerstört haben – ein einflussreiches Netzwerk von Verbündeten, die jederzeit wieder mit ihm Geschäfte machen würden. Auf diesem Weg könnten die Wanderer eine ‚Nemesis‘ erhalten, die sie durch die ganzen Reiche jagt – bis es dereinst zu einem neuen Duell Wanderer und Mer'Casandran kommt. Doch bis dahin ist es ein langer Weg, auf dem Jahre vergehen können...

Der Neubeginn

Calin Car wurde durch den Sar Dunmars begnadigt. Sie hatten sich in einer langen, persönlichen Unterredung ausgesprochen und Calins Kommentar ist: *„Der Fürst hatte damals keine andere Wahl, als den Verschwörern zu glauben. Es geschah auch zu einer Zeit, da der Fürst sich gegen Widersacher stellen musste, die eine Krise innerhalb der eigenen Admiralität gnadenlos gegen ihn ausgenutzt hätten.“* Mehr noch als das: Calin Car wurde angeboten, der neue Admiral zu werden und die Seehoheit im Süden zu führen und überwachen. Nicht nur er war glücklich darüber, auch die Seelenklinge *Israndur* liess den Admiral spüren, dass sie äusserst entzückt, ist über diesen gerechten Wandel der Dinge. Die komplette Mannschaft der Adler wurde unter den Befehl Calins gestellt und keiner hat abgelehnt. Ebenso ist es die Adler, das stolze Schiff Calins, das fortan das Schiff des Admirals der Seeflotte ist. Das alte Kriegsschiff, die „Westwind“, wird in Zukunft für andere Zwecke eingesetzt, ebenso die falsche „Adler“.

Die Wanderer werden fürstlich belohnt: Sie bekommen nicht nur 60 Goldstücke für jeden der getöteten oder gefangenen See-Soldaten, sondern erhalten

auch die Befugnis, sich in der fürstlichen Waffen- und Rüstkammer komplett neu ausrüsten zu lassen. Ebenso erhalten sie ein Schreiben, das sie jederzeit befähigt, mit Handelsschiffen, die unter der Flagge der Admiralität reisen, kostenlos mitzufahren. Die grösste Belohnung jedoch ist sicher, dass die Wanderer einen Admiral als Freund gewonnen haben.

Der fürstliche Gesandte Eneonar d'Arman sichert den Wanderern zu, jederzeit willkommen zu sein im Hause d'Arman in der Nordstadt und bietet den Wanderern ein einzigartiges Geschenk für deren Unterstützung: *Ein Runenartefakt.*

Das Hause d'Arman ist einflussreich und vermögend. Der fürstliche Gesandte war selbst über Jahrzehnte auf der Wanderschaft und trug über lange Zeit das übergebene Artefakt auf sich. Jetzt, da er älter und ruhiger wurde und nur noch im Auftrage des Fürstenhauses reist, benötigt er es wahrlich nicht mehr. Dieses Artefakt soll etwas Kleines aber Nützliches sein, das Wanderer häufig gebrauchen können und daher sehr schätzen werden.

Im Buch 4 – *Moriam'Doth* sind die Runen und deren Kräfte beschrieben. Diese Kräfte geben vor, was das Artefakt bewirken kann.

Mögliches Nachspiel...

Mit der Überführung Mer'Casandrans ist ein Handel der verbotenen Ware vorerst nicht mehr möglich. Nachdem der Fürst von Dunmar über den Schmuggel erfahren hat, lässt er alle einfahrenden und den Hafen verlassenden Schiffe viel schärfer durch seine Garde kontrollieren. Die Aufhebung des Schutzes der versiegelten Offiziers-Truhen konnte der Fürst nicht erwirken – aus einem Grund: Offiziere transportieren oft Kriegsmaterial wie strategische Karten und heikle Informationen. Die Immunität aufzuheben, würde bedeuten, dass äusserst geheime Informationen an die Augen Unbefugter gelangen würden.

Diese Verschärfung der Kontrollen kann die Gilde *Brüder der Klingen* und speziell ihren Anführer, den

Händler *Asranthan* dazu bringen, sich der Wanderer anzunehmen. Dies kann auf verschiedenste Arten geschehen – sei es durch Mordversuch, sei es durch eine Anklage wegen Diebstahls und Bestechung von Wachen – womit die Wanderer in einer sehr schlechten Lage wären: Nicht jeder überlebt die Kerkertürme von *Jandeijat* ohne weiteres. Der Händler könnte auch seine Söldner auf die Wanderer ansetzen – oder die Diebesgilde in Gorath wird auf der Hut sein und Zuschlagen,

sobald die Wanderer einen Fuss in die Stadt des Tha'R setzen...

Was auch immer die Wanderer tun...

...daraus ergeben sich viele Ideen für zukünftige Wanderungen, Auseinandersetzungen, Plots und Intrigen. Mögen die Wanderer weise entscheiden und nicht überstürzt handeln.

