

## Arcane Codex – Vargoth

### **Vorwort:**

#### Vorraussetzung:

Dieses Abenteuer ist für 3-6 Einsteigerhelden gedacht, denen die Welt Kreijor in diesem Abenteuer nähergebracht werden soll.

#### Die Wahl der Helden:

Im Prinzip kann jede Art von Charakter gewählt werden, die der Kultur und Politik Vargothias loyal gegenüber steht. Gut eignen sich natürlich Charaktere, die in dieser Gegend aufgewachsen sind, es sind sowohl Menschen als auch Halblinge problemlos spielbar. Da wahrscheinlich die Spieler die Spielwelt noch nicht näher kennen, sollte der Spielleiter bei der Charaktererschaffung dabei sein, helfen und Charaktere zulassen bzw. mit den Spielern entwerfen, die dem Abenteuer dienlich sind. Wie diese dann im Endeffekt aussehen, ist dem gesunden Menschenverstand und dem Weltverständnis des SL überlassen.

#### Praxis:

Das Abenteuer an sich besteht zum größten Teil aus Texten zum Vorlesen oder Nacherzählen. Die Meisterinformationen stehen in Klammern und etwas weiter nach links gerückt, zwischen den einzelnen Passagen. Damit ist Handlungsverlauf für den Spielleiter übersichtlicher und er kann, wenn die Spieler in einer Weise handeln, die das Abenteuer an sich nicht vorsieht, improvisieren und schnell an der Stelle wieder einsteigen, wo das Abenteuer eine unvorhergesehene Wendung erfuhr.

Ich hoffe das Abenteuer wird euch und eurer Spielgruppe gefallen, für weitere Abenteuer oder Fragen oder Anregungen besucht meine Website: [www.der-wanderer.de.tt](http://www.der-wanderer.de.tt)

LG

Christof

*„Gerechtigkeit ist nur das Fallen der Würfel...“  
(- Dr. Dealgood, Mad Max III)*



## **Arcane Codex – Vargoth**

Ein Einstiegsabenteuer für 3-6 Helden  
von Christof Bock

## **Einleitung:**

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Vor einigen Stunden ist die Sonne über Vargoth, der ehemaligen Hauptstadt des Fürstentums Vargothia, aufgegangen. Wie schon die letzten Tage zuvor regnet es leicht, und die vielen eng beieinander stehenden Häuser hindern die Sonne, ihre Strahlen auf die Straßen der zweitgrößten Stadt Kreijors zu schicken. Auf diesen herrscht bereits reges Treiben, wie ihr von euren Fenstern im dritten Stock des *Falkunder Gasthaus* erkennen könnt. Über die Dächer dieses Viertels der Handwerker und Reisenden könnt ihr am Horizont das große Marktviertel der Reichen ausmachen. Große und weitläufige Paläste neben Parks, für die der Zugang nur für die Bewohner des Viertels gestattet ist. Doch kommt auch wieder die Bemerkung von Emmerax, einem Reisenden dem ihr vor einigen Wochen in einer Unterkunft in Dorgond begegnet seid, ins Gedächtnis: „Nach Vargoth soll es gehen, so so. Die dunkle Stadt...“ Nun liegt es auf der Hand was damit gemeint war: Die Grundmauern Vargoths sind aus schwarzen Steinen erbaut und der Ruß der Öfen und offenen Feuer hat sich selbst auf ehemals weiß getünchten Flächen niedergelegt. In den Gassen herrscht auch um die Mittagszeit häufig Dunkelheit oder schummrige Licht, denn die alten Fachwerkhäuser stehen oft so dicht beieinander, dass ihre Giebel fast mit den Giebeln der Häuser auf der gegenüberliegenden Straßenseite zusammenstoßen. Auf der Straße unter eurem Fenster drängen sich Menschen zu den umliegenden Läden, die sich entlang der Gasse befinden.

-

Durch die dunklen Flure der anderen Stockwerke, auf denen hier und da die gedämpften Geräusche der anderen Gäste aus den anliegenden Zimmern zu hören sind, gelangt ihr in das Erdgeschoss. Ihr betretet einen großen Raum mit mehreren Türen und großen Durchgängen. Dies ist der Raum für Gäste, die über die Nacht bleiben, er hat einen direkten Zugang zur Küche und ist reichlich mit Mobiliar ausgestattet. Einige Personen sitzen bereits hier über ihrem Frühstück. Durch eine offene Tür kann man in den anliegenden Schankraum sehen. Hier ist das Mobiliar eher spärlich, außerdem gibt es einen großen Tresen und mehrere Fässer und Flaschen, die sauberlich aufgereiht hinter der Theke stehen. Der Geruch aus der Küche lässt euch an euren Hunger zurückdenken, und man sucht sich einen Platz und bestellt sein Essen. (Oder möchte jemand etwas anderes tun?)  
(Frühstück: Brot, Butter, 1 Ei, Milch, Käse; 4 KM)

Die hier anwesenden Gäste sind hauptsächlich Reisende. Einige scheinen Kaufleute zu sein, die vielleicht versuchen, neue Handelsverbindungen oder –niederlassungen zu finden, andere sehen aus wie Söldner, und die kleinere Familie in einer Ecke scheint nur auf der Durchreise zu sein oder Verwandte besuchen zu wollen.

-

(Nach dem Frühstück bleibt den Helden überlassen, was sie als nächstes tun wollen.)

## **Das Viertel:**

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Aus dem Gasthaus tretet ihr auf die Straße. Mehrere Händler versuchen, ihre Karren durch die Menschen zu schieben und kommen nur langsam voran. Viele Manufakturen sind in den unteren Etagen der angrenzenden Häuser zu erkennen, deren Handwerk oftmals durch ein Schild vor der Tür oder an der Fassade proklamiert wird. Von dieser Straße zweigen mehrere kleinere Straßen ab, die aber weniger belebt sind und scheinbar nur zu Wohnhäusern führen. Über den Dächern seht ihr in Richtung Norden die Spitze eines großen Doms und weiter hinten mehrere große Gebäude die ihr auch schon aus euren

Fenstern gesehen habt. Die Straße, auf der ihr nun steht, scheint sich einmal ihren Weg durch die Häuser in Richtung Dom und Marktplatz zu bahnen und andererseits in die Richtung, aus der ihr gestern gekommen seid, der des südöstlichen Stadttors.

### **Der Marktplatz:**

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Durch die engen Gassen begeben sich ihr zum Zentrum des Viertels, dem Marktplatz. Schon von Weitem lässt sich der riesige Dom des Peiron ausmachen, ein etwa 70 Meter hohes Bauwerk, an welches zwei Querschiffe und ein Hauptschiff angrenzen. Im Gotischen Stil ist das Gebäude mit riesigen bunten Fenstern, zwei 12 Meter hohen hölzernen Flügeltüren und einer Menge Blendarkaden und Jochbögen mitten auf dem Marktplatz erbaut worden. Auf dem Markt selbst stehen Händler in kleinen Holzhütten oder vor ihren Handkarren und bieten Waren aller Art, hauptsächlich aber Dinge für den Alltag, an. Die Untergeschosse der an den Markt angrenzenden Gebäude wurden fast ausschließlich zu Geschäften oder Manufakturen umfunktioniert. Trotz der morgendlichen Frühe tummeln sich schon die verschiedensten Menschen auf dem Platz. Viele Händler haben schon ihr tägliches Geschäft begonnen und einige Bürger begeben sich zum Gebet in den Dom. Andere verrichten ihre morgendlichen Einkäufe auf dem Markt, auf dem auch viele Bauern von den Feldern außerhalb der Stadt ihr Gemüse und Obst verkaufen.

(Folgendes kann auf dem Markt und den angrenzenden Geschäften erworben werden:

- Waffen aus der Liste im Basisregelwerk S.366 bis einschließlich 600 KM
- Rüstungsteile aus der Liste im Basisregelwerk S.369 bis einschließlich 1000 KM (Auch für Halblinge)
- Fast Sämtliches aus der Tabelle „Ausrüstung“ der Seite 370 (SL-Entscheid)
- Alles aus der Tabelle Nahrung auf S.371
- Tierbedarf, Tiere, Dienstleistungen, ausgewählte Musikinstrumente und Werkzeuge (S 371 ff)

(Optionale Regel: Traglast: Tabelle Seite 374)

Nachdem auch ihr schließlich eure Einkäufe erledigt habt, ist es Mittag geworden. Auf dem großen Marktplatz befinden sich nun noch mehr Menschen und hier und da sieht man einen Halbling oder Menschen in zerlumpter Kleidung nach etwas Essbarem oder einem gnädigen Bürger suchen. Um den Dom herum haben sich nun auch einige Schausteller und Marktschreier positioniert, wo sie ihre Neuigkeiten an das Volk bringen.

### **(Wahrnehmungsprobe: MW 13:)**

Der in eurer Sichtweite stehende Marktschreier steht auf einer kleinen Holzkiste neben einer Art hölzernen Tafel, an der mehrere unterschiedlich große und farbige Zettel befestigt sind. Der Marktschreier selbst scheint gerade eine interessante Neuigkeit aus dem Hause des Fürsten zu berichten, seine Rede ruft jedenfalls reges Interesse unter den umstehenden Bürgern hervor.

„...und so sagte unser Fürst Otgar von Vargoth zu Marktgraf Theodoric von Asgoth, dass er sich nicht weiter denunzieren lasse und einen berechtigten Anspruch auf die Krone Vargothias habe, schließlich ist er der Halbbruder unseres verstorbenen Königs. Unser Fürst hat beschlossen, nun mithilfe ausgewählter Söldner eine Handelsverbindung zwischen Asgoth und den Barbarengeländen Mordains zu schließen. Es schlugen jegliche Versuche Handelsabkommen zu schließen fehl, bisher kam niemand aus dem weiten Meer der Klängen zurück. Otgar von Vargoth lässt sich aber nicht einschüchtern! Er wird Leute finden, die den Barbaren standhalten und ihnen einen Handelsabkommen anbieten, dass sie

wohl kaum zurückschlagen können!“ Ein kurzer Jubel bricht in der kleinen Menschenmenge um den Redner aus. Bei einem Blick auf die Tafel neben ihm erkennt ihr, dass dieselbe Nachricht auch als Plakat an die Wand geheftet ist. Unterzeichnet ist sie mit dem Siegel des Fürsten Otgar von Vargoth sowie einigen Adressen wo man sich für diesen Auftrag bewerben kann.

Die Adressen auf der Publikation sind Straßen in den verschiedenen Großstädten Vargothias, das Schreiben wurde scheinbar über das ganze Fürstentum verteilt. Zur Stadt Vargoth sind zwei Adressen angegeben, zwei Straßen hier irgendwo in dieser dunklen Stadt...

Plötzlich hört ihr neben euch wie eine Frau anfängt immer lauter zu schluchzen, dann zu weinen. Ihr seht dass sie schwanger ist und stützend halt sucht.

(Hilfe der Helden wäre angebracht und sollte erfolgen. Auf die Frage was denn passiert sei antwortet sie:)

„Mein Mann, Frederich von Augswalt, ist vor kurzem bei einer Expedition nach Mordain ums Leben gekommen. Die Barbaren haben ihn und die ganze Mannschaft mitsamt den Schiffen vernichtet! Er war Ritter von Vargoth, und so stolz dass er die Expedition begleiten durfte...Doch nun, unser Sohn...“ sie bricht weinend zusammen.

(Möchten die Helden den Auftrag annehmen? Um den Ritter zu rächen, dem Sterben ein Ende zu machen oder um den Traum des Fürsten wahr werden zu lassen? Je nach Charakter sind hier verschiedene Motivationen möglich. Vielleicht wollen sie auch zu den Barbaren übergehen und Otgar von Vargoths Expedition ein weiteres Mal scheitern lassen...)

(evtl. Wissensprobe: Adel oder Recht und Gesetz:)

Otgar von Vargoth ist der Halbbruder des verstorbenen Königs und der Fürst von Vargoth, aber eigentlich regiert der Harlekin die Stadt. Als König der Unterwelt herrscht der Harlekin über Hurenhäuser, Spielhäuser, die Diebe, Bettler und Hehler und ist natürlich das Oberhaupt der Schattenhand, einer Assassinengilde. Otgar von Vargoth träumt von dem Tag, an dem die Hafenstadt Asgoth den Handel mit den Barbaren aus Mordain aufnimmt, nicht zuletzt in der Absicht, seinen Thron wiederzuerlangen.

-

### **Die Expedition:**

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ihr schaut euch den Aushang noch einmal genau an: Unter Vargoth sind zwei Adressen angegeben, aber ihr habt die Namen der Straßen noch nie gehört... „Na, Interesse bekommen?“ ,fragt plötzlich eine Stimme neben euch. Der Marktschreier ist von seiner Kiste heruntergekommen um etwas Wasser aus einer Feldflasche zu trinken und schaut euch nun fragend an.

„Die von hier am schnellsten zu erreichende Meldestelle ist dort hinten, wo ihr das große Kuppeldach sehen könnt. Dort ist der Hauptsitz des Fürsten von Vargoth, auch wenn er im Moment nicht da ist. Ist bestimmt kein schlecht bezahlter Job.... Falls ihr nach Mordain aufbrechen solltet wünsche ich euch viel Erfolg, ich werde euch gegebenenfalls in meinen Erzählungen erwähnen...“

(Wollen die Helden direkt aufbrechen, noch fragen Stellen oder Einkäufe tätigen, können sie dies natürlich tun. Dann geht es weiter durch die Straßen Vargoths...)

Durch einige breite und gut ausgebaute Straßen drängelnd erreicht ihr schließlich das besagte Gebäude. Es ist ein dreistöckiges quadratisches Gebäude aus schwarzem Stein mit einem großen Kuppeldach. Auf dem Dach weht die Flagge Vargoths und an der Fassade hängen zwei riesig große im seichten Wind wehende Fahnen herunter auf denen das Wappen des Fürsten vor den Farben Vargothias prangt. Über eine kurze Treppe erreicht man zwei große Flügeltüren, die beide offen stehen. Ein älterer Mann sitzt in einem

bequemen Stühle hinter einem großen, schweren Eichentisch, über mehrere Pergamente gebeugt. Als ihr eintretet blickt er auf: „Guten Tag, Sie wünschen?“

(Die Helden tragen ihr Anliegen vor)

Der alte Mann öffnet knarzend eine Schublade des Tisches und holt ein Pergament hervor. „Dafür brauche ich einige Informationen über euch. Bitte tragt auf das Pergament die hier aufgelisteten Daten ein.“ Er gibt euch ein zweites Pergament mit Fragen darauf.

(Name, Familie, wer soll beim Tod benachrichtigt werden, Stand...)

Als ihr alles notiert habt, reicht ihr das Pergament dem Sekretär hinüber. „Gut, das ist hier für euch. Darauf findet ihr die weiteren Instruktionen und die Planung für die Reise sowie die Bestimmung über ihre Bezahlung. Schönen Tag noch, mögen sie erfolgreich sein!“ Er reicht jedem von euch ein Pergament herüber, auf dem, vor dem Wappen des Fürsten, einige Anweisungen gegeben sind. In der Ecke ist das Blatt mit dem Siegel Otgar von Vargoths unterzeichnet.

-

(Bezahlung: Pro Mann bei erfolgreich ausgeführtem Auftrag 20 GM, Treffpunkt ist in 5 Tagen in Asgoth am Hafen. Von dort soll die Expedition starten und es wird dort auch der detaillierte Plan vorgestellt. Es gibt mehrere Möglichkeiten nach Asgoth zu gelangen. Zu Fuß bräuchte man etwa 8 – 10 Tage, wenn das Wetter gut ist und man zügig voran kommt. Mit einer Kutsche bräuchte man etwa 6 Tage. Die Beste Lösung wäre die Hälfte mit einem Flussschiff den Fluss „Die Ader“ hinunter (ca 1 ½ Tage) und noch einmal etwa 2 Tage mit einer Kutsche zu reisen. Kosten: insgesamt: 55 KM/Person ohne Verpflegung)

(Aufgrund der knappen Zeit ist es notwendig, dass die Helden so schnell wie möglich aufbrechen. Sicherlich können noch einige Einkäufe getätigt werden. Für dieses Viertel siehe Abschnitt „Der Markt“)

-

### **Die Reise nach Asgoth:**

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Hafen Vargoths liegt etwas außerhalb der Stadt, ist aber dennoch ein riesiges Bauwerk, umgeben von Silos, einem großen Kontor und vielen Karren und Matrosen, die damit beschäftigt sind Kisten mit Waren auf die Schiffe zu verladen. Insgesamt liegen hier momentan 5 Schiffe am Kai. Zwei davon sind Flussschiffe, zwei gehören scheinbar zu privaten Kaufleuten und ein Schiff, das größte und das einzige, welches mit Waffen an Bord ausgerüstet ist, gehört zu der Flotte des Fürsten von Vargoth. Das auf den Segeln abgebildete Wappen ist euch schon bekannt.

(Die Helden suchen eine Mitfahrgelegenheit:)

Das Flussschiff mit dem Namen Marian fährt Flussabwärts in Richtung des Meeres der Klängen. Die Richtung, in die auch ihr zu fahren gedenkt. Bis zur kleinen Ortschaft bei den Ruinen der Wolfsklammbrücke sind es etwa 1½ Tage und man verlangt 15 KM pro Person um euch mitzunehmen.

-

(Es besteht, je nach SL-Entscheid, auch die Möglichkeit, dass die Helden den Preis in Dienstleistungen wie Kartoffelschälen und Deck säubern und wienern abarbeiten. Hierbei muss der Held/müssen die Helden die gesamte Reise lang arbeiten, denn sie werden behandelt wie normale Arbeiter (siehe Dienstleistungen BR S.372))

-

An Bord weist man euch kurz ein, dann zeigt man euch den Schlafplatz. Durch einen engen, hölzernen Durchgang gelangt ihr unter Deck, wo ein großer Raum mit einigen Bullaugen sowohl als Schlafplatz als auch als Lagerplatz für Rohmaterialien dient. Hier könnt ihr euch

einen Platz auf dem Boden suchen, um dort zu schlafen oder auszuruhen. Eine Tür auf eurer rechten Seite führt zur kleinen Küche mit angrenzenden Sitzgelegenheiten. Die Tür auf eurer linken Seite führt zu einem großen Lagerraum für allerlei Dinge. Dieser Zugang ist aber nur für das Personal vorgesehen, Reisenden ist der Zutritt verboten.

In etwa 2 Stunden wird die Marian ablegen und die Fahrt in Richtung des Meeres der Klängen antreten.

(Hier könnten die Helden evtl. noch Dinge erledigen, ansonsten beginnt die Fahrt:)

Pünktlich werden die Segel ausgerollt und die Tauen von dem Steg gelöst. Schnell erfasst der Wind das große Segel, und langsam setzt sich das Schiff in Bewegung. Nachdem ihr den Hafen hinter euch gelassen habt, beschleunigt das Schiff ein wenig und ihr fahrt mit mäßiger Geschwindigkeit den ruhigen Fluss entlang.

Nach mehreren Stunden Fahrt, als die Sonne ihre letzten Strahlen auf den glitzernden Fluss wirft, werdet ihr zum Essen eingeladen. Ihr seid die einzigen Reisenden momentan, und es ist noch etwas von dem gefangenen Fisch übrig.

Nach der schmackhaften Mahlzeit legt man sich schließlich schlafen. Das leichte Schaukeln des Schiffes wiegt euch schnell in einen tiefen Schlaf. Am Morgen werdet ihr durch die schon arbeitenden Matrosen geweckt. Man ist gut vorangekommen und wird voraussichtlich in 3 Stunden an den Ruinen der Wolfsklammbrücke ankommen und anlegen können.

Nach besagter Zeit kommen wirklich einige Ruinen in Sicht. Von einer großen Brücke, die einst wohl über den gesamten Fluss geragt haben muss, ragen noch einige Säulen aus der Flussoberfläche, und an den Ufern stehen noch die mächtigen Steinkonstrukte, die einst das Gewicht der Brücke getragen haben. Auch um die Brücke sind noch einzelne Gerippe und Grundrisse einiger Gebäude zu sehen. Dahinter seht ihr etwas Rauch aufsteigen und kurz darauf erkennt ihr eine kleine Ortschaft, die aus vielen Fachwerkhäusern, zwei kleinen Kirchen und einer Windmühle besteht. Mehrere Bauern sind arbeiten schon auf ihren Feldern, die das Städtchen umgeben, und auch am Hafen scheint schon gearbeitet zu werden. Nachdem das Schiff sicher durch die Ruinen der Brücke gelenkt wurde, steuert es auf den Hafen zu, wo schon zwei Gehilfen warten, um das Tau zu befestigen. Ihr legt an, die Planke wird ausgelegt, und ihr betretet die Stadt.

-

### **Zwischenstopp und Umsteigen:**

(Hier können die Helden noch Waren (sehr beschränkte Auswahl, SL Entscheid) kaufen, in der Schänke „Des Brauers Heim“ eine warme Mahlzeit zu sich nehmen oder das selbstgebraute Bier kosten, und sich nach der Kutscherei umschaun.)

### **Aufmerksamkeitsprobe (MW 10):**

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

In einer kleinen Nebenstraße fällt euch ein kleines Schild an der Hauswand eines Fachwerkhauses auf: Kutscherei Rogrin Wurmbrett, An- & Verkauf, Reparaturen, Vermietung. Schräg unter dem Schild sind zwei große Flügeltüren nach innen geöffnet.

(Die Helden betreten die Werkstatt)

Durch diese Türen kommt man in eine große Werkstatt. Hier stehen mehrere Kutschen, einige sind teilweise demontiert und aufgebockt, und hinten in der Ecke seht ihr einen kleinen Menschen zwischen allerlei Werkzeug an einer Werkbank sitzen.

(Dies ist der Inhaber der Kutscherei: Ein Halbbling mit Öl-verschmierten Händen, in eine Art Schürze gekleidet, einer Brille und nettem Gesicht. Ein Dialog kann improvisiert werden, für

die Fahrt verlangt er den oben genannten Preis. Dieser beinhaltet auch einen Kutscher. Eine Kutsche wäre in etwa 1½ Stunden abfahrbereit. Mehr zu Rogrin Wurmbrett siehe „Dramatis Personae“)

(Die Helden haben nun 1½ Stunden Zeit und können entscheiden, was sie tun wollen.)

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Als ihr zur Kutscherei zurückkehrt, steht eine kleine Kutsche mit zwei Pferden davor vor der Werkstatt. Ein Halbbling in wetterfester Kleidung und mit einem Hut auf dem Kopf ist auf dem Kutschbock damit beschäftigt, die Zügel der Zugtiere an einem Knauf zu befestigen. Als er euch kommen sieht begrüßt er euch freundlich, springt von der Kutsche herunter, öffnet die Tür an der Seite und lässt euch einsteigen. Eure Ausrüstung verstaut er sicher auf dem Dach der Kutsche. „Dann kann es ja los gehen, ich wünsche eine angenehme Reise!“ ruft der Halbbling und schließt die Tür. Kurz darauf hört man das schnalzen der Zügel und rumpelnd setzt sich die Kutsche in Bewegung. Die Kutsche selbst ist für ihre Größe relativ geräumig und mit bequemen Sitzbänken ausgestattet. Durch das Fenster seht ihr, wie ihr die Stadt verlasst und schließlich über ausgebaute Straßen und schmale Wege an Wiesen, Weiden und Feldern vorbei und durch Wälder fahrt.

Als es schließlich dämmt und die Sonne schon fast am Horizont verschwindet, hält die Kutsche an. Der Halbbling steigt vom Kutschbock, streckt seine Gliedmaßen und öffnet eure Tür. „So, hier werden wir wohl ein Nachtlager aufschlagen. Die Pferde sind vollkommen erschöpft und bei Nacht ist das Reisen hier nicht ungefährlich.“ Er zündet zwei an den Seiten der Kutsche befestigten Laternen an und beginnt, die Zelte aufzubauen. Zum Schluss entfacht er noch ein Feuer in der Mitte des Lagers und begibt sich kurze Zeit später in eines der Zelte.

Am nächsten Morgen wird die Reise fortgesetzt, und am späten Nachmittag vernehmt ihr das Rauschen von Wasser und das Geschrei einiger Möwen. Am Horizont ist das weite Klingenmeer zu sehen und davor die Hafenstadt Asoth.

-

**Asoth:**

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Durch das Osttor kommt ihr über die große Handelsstraße in die Stadt hinein. Die Bauweise und die gesamte Architektur der Stadt ähnelt stark der von Vargoth, wobei Asoth nicht auf schwarzen Grundsteinen errichtet wurde. Ihr seht viele Manufakturen und Händler an den Straßen, und in der gesamten Stadt herrscht ein reges Treiben. Geschickt lenkt euer Kutscher das Gefährt weiter in Richtung Hafen, um euch schließlich vor einem zweistöckigen, in gotischem Stil erbauten Gebäude abzusetzen. Vor dem Eingang stehen zwei in schwere Rüstungen gekleidete Wachen, die Eingangstür steht aber offen.

(Die Helden werden, nach Vorlegen des Schreibens, durch einen mit Fackeln beleuchteten Gang, an dessen Wänden sich mehrere Gemälde befinden, zu Amalwin Latus gebracht.)

„Seid begrüßt! Ich bin Amalwin Latus. Ihr seid also dem Aufruf des Fürsten gefolgt, wie ich sehe. Wohlan denn, ich werde die Schiffe Otgar von Vargoths nach Mordain führen und im Namen des Fürsten versuchen, einen neuen Handelsweg zu ergründen. Dafür ist jeder Einzelne vonnöten... Ich heiße euch also auf der Kreijan, dem Schiff mit dem ihr morgen bei Sonnenaufgang ablegen werdet, willkommen.“ Er unterschreibt auf den Pergamenten. „Das Schiff ist bewacht. Zeigt das Schreiben vor, und ihr werdet auf das Schiff gelassen. Dort wendet euch an Kapitän Adalhard, er hat das Kommando über das Schiff. Insgesamt werden wir morgen mit zwei Barken und einer Handelskogge in Richtung Westen aufbrechen.“



(Nun ist es an der Zeit, noch offene Fragen zu stellen. Weitere Dialoge können improvisiert werden. Bis zum nächsten morgen ist noch Zeit, die die Helden nach Belieben füllen können. Das Warenangebot gleicht hier dem von Vargoth:

- Waffen aus der Liste im Basisregelwerk S.366 bis einschließlich 600 KM
- Rüstungsteile aus der Liste im Basisregelwerk S.369 bis einschließlich 1000 KM (Auch für Halblinge)
- Fast Sämtliches aus der Tabelle „Ausrüstung“ der Seite 370 (SL-Entscheid)
- Alles aus der Tabelle Nahrung auf S.371
- Tierbedarf, Tiere, Dienstleistungen, ausgewählte Musikinstrumente und Werkzeuge (S 371 ff)

Optionale Regel: Traglast: Tabelle Seite 374

-

(Am nächsten morgen gelangt man wie besprochen auf das Schiff, einer Bake, und legt pünktlich bei Sonnenaufgang ab.)

Die Krejjan, die ihr im Morgengrauen erreicht, ist eine übliche Barke. Das Segel trägt das große Wappen des Fürsten, ebenso wie die der beiden weiteren Schiffe am Kai, die die Reise mit euch antreten werden. Kapitän Adalhard ist ein großer, älterer aber kräftiger Mann, dem man seine Erfahrung mit den Naturgewalten durchaus ansieht. Er begrüßt euch nuschelnd, („’allo, kommse an Bord!“), was vielleicht an seiner großen Pfeife in seinem Mund liegt, und weist jedem von euch eine kleine Koje zu. Neben der Mannschaft seid ihr die einzigen Passagiere an Bord. Der Frachtraum wird mit den letzten Waren gefüllt, dann legt die Barke unter unverständlichen Rufen Adalhards hinter den anderen beiden Schiffen vom Kai ab und folgt ihnen auf das Meer der Klingen.

-

### **Die Reise:**

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Trotzdem die Mannschaft so eingeteilt ist, dass das Schiff Tag und Nacht fährt, wird die Reise etwa 5 Tage in Anspruch nehmen, so berichtet euch der Kapitän. Nachdem ihr Hab und Gut in den Kojen des Schiffes untergebracht und ein mäßig schmackhaftes Mittagmahl zu euch genommen habt, macht sich die Mannschaft wieder an ihre Arbeit. Kapitän Adalhard jedoch bittet euch zu sich in die Kapitänskajüte.

„Bitte, nehmt Platz. Wisst ihr, es sind schon mehrere Expeditionsschiffe nach Mordain unterwegs gewesen, und wie ihr vielleicht erfahren habt kam keines zurück. Deshalb muss ich euch noch ein paar Hinweise für die Reise geben: Man erwartet von euch äußerste Diskretion, gerade wenn wir Mordain erreichen. Hier, dies ist die Route die wir mit den anderen Schiffe fahren werden.“ Er zeichnet euren Weg über das Meer der Klingen nach Mordain mit dem Zeigefinger auf einer Karte nach.

(Dies kann, um es für die Spieler nachvollziehbar zu machen, vom Spielleiter auf der Karte aus dem Regelwerk oder einer gedruckten Karte übernommen werden.)

„Wir wissen nicht, wie die Barbaren auf uns reagieren werden. Deshalb hat unser Schiff den Befehl, etwa hundert Meter vor der Küste vor Anker zu gehen. Die große Handelskogge, die vor uns fährt, wird dann allein am Ufer anlegen. Auf der Kogge sind Diplomaten und Soldaten, sogar einige Blutgreifen, die dann den Kontakt zu den Fremden suchen werden. Die werden uns dann vom Ufer aus ein Zeichen geben, wenn die Verhandlungen erfolgreich waren. Wir legen an, und die Aufgabe wäre erfüllt... Das ist der Plan. Wir werden sehen, in wie weit wir ihn erfüllen können. Ach ja, und noch etwas: Die Mannschaft mag manchmal vielleicht etwas komisch sein, wir Seefahrer haben so unsere Meinung zu den Landbewohnern. Stellt euch gut mit ihnen, und wir werden eine angenehme Reise haben.“

(Die ersten zwei Tage der Reise verlaufen ereignislos. Unterhaltungen mit Matrosen oder dem Kapitän können improvisiert werden. Die Matrosen sind vorerst etwas schlecht auf die Besatzung zu sprechen, werden sie mit der Zeit jedoch akzeptieren.)

(Mögliche Antworten/Reaktionen in Gesprächen seitens der Matrosen:)

„Als ob ihr Landratten etwas davon verstehen würdet!“

„Ach, so ´was bedeutet euch also etwas?“

„Mein Großvater ist schon zur See gefahren, also erzählt ihr mir nicht ihr was ich wie zu tun habe!“

„Früher war die See noch ruhig und besinnlich. Mittlerweile ist sie der Machtpolitik der Fürsten zum Opfer gefallen, und jede Schiffsreise ist ein gefährliches Unterfangen!“

„Wie oft wir schon die See bezwungen haben, ach, wir haben aufgehört zu zählen. Es ist unsere Arbeit, die wir verrichten müssen um zu überleben, und wir verrichten sie mit allen Mitteln, die uns gegeben sind. Neben unseren Familien und der Schifffahrt bleibt wenig Zeit für andere Dinge. Wir sind hier unter uns und lassen uns da nicht reinreden, ausgenommen natürlich vom Käpt´n.“

(Als Spielleiter sollten sie dafür sorgen, dass die Spieler Kontakt mit den Matrosen aufnehmen. Ein Matrose unter ihnen soll Worad sein. Er ist der Einzige der die Helden nicht mit einer abfälligen Bemerkung abweist, er beantwortet ihnen Fragen sofern er das zu tun vermag und erzählt ihnen ein wenig über die Schifffahrt und das Leben hier. Worad ist später wichtig, wenn es um die Aufklärung des Sabotageaktes geht. Mehr zu Worad siehe „Dramatis Personae“. Schließlich bricht der dritte Tag der Reise an...)

### **Sabotage:**

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Am Morgen des dritten Tages eurer Reise werdet ihr nicht, wie gewohnt, von den lauten Matrosen geweckt. Ein ohrenbetäubender Knall, gefolgt von starkem Schwanken des Schiffes lässt euch in einem Sekundenbruchteil hellwach werden. Sofort vernehmt ihr die aggressiven Befehlsschreie des Kapitäns und hört die Matrosen wild über das Deck laufen. (Die Explosion kam aus dem benachbarten Lagerraum. In aller Frühe hat Worad einen kleinen Sprengsatz im Lagerraum der Barke positioniert, der nun explodiert ist. Dabei hat der Sprengstoff ein Loch mit einem Durchmesser von etwa 2 Metern in die Bordwand gerissen, durch das nun Wassermassen in das Schiff strömen. Die Helden können sich, da sie sich fast unmittelbar neben dem Lagerraum befinden, als erste ein Bild von dem Ausmaß der Zerstörung machen, und sollten schleunigst erste Ansätze zur Rettung ihrer Lage liefern.)

Hinter euch wird plötzlich eine Tür aufgerissen, und zwei Matrosen, gefolgt von Kapitän Adalhard, stürmen in den Raum. „Bei Vanar! Schnell, verdichtet das Loch, so schnell wird Koros uns nicht in seine Hallen holen!!“

(Da der Wasserspiegel immer schneller steigt, muss schnell gehandelt werden, und jede Hilfe ist vonnöten. Auch die Helden sollten mit allen Mitteln versuchen zu helfen. Um das Loch wieder abzudichten können Holzplanken von dem Boden und den Kisten, die sich im Lagerraum befinden, verwendet werden. Da jedoch nicht kein Werkzeug vorhanden ist müssen die Helden mit etwas Erfindungsreichtum zu Tat schreiten: Waffen werden da zu Hämmern, Alltagsgegenstände zu nützlichen Hilfsgegenständen. Nägel sind ja schon in den Planken, und schließlich sollten die Spieler nach einigen Ausdauerwürfen gegen einen Mindestwert von 11-15 das Loch repariert haben. Das Wasser dürfte ihnen mittlerweile aber buchstäblich bis zum Hals stehen.)

„Das Loch ist zu, Richard, hol mit den anderen alle Eimer und Wannen die du finden kannst, wir schaufeln den Lagerraum leer!“ Adalhard kämpft sich durch das Wasser bis zur Treppe vor. Er sieht erschöpft und nachdenklich aus.

**(Aufmerksamkeitsprobe, MW 15:)**

Das Loch weist am unteren Rand einige oberflächliche Brandspuren auf. Und in der rechten Ecke des Lagerraums schwimmt ein kleiner schwarzer Fleck. (Schwarzpulverreste)

**Spurensuche:**

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Eilig werden die Eimer geholt und mühselig wird das Wasser aus dem Lagerraum zurück ins Meer geschafft. Als am Abend der Lagerraum leergeräumt wird und noch von noch einigen Matrosen gereinigt wird, ruft Adalhard euch und die anderen Matrosen in den Aufenthaltsraum des Schiffes. „Wir alle sind heute nur knapp einem großen Unglück entgangen. Mit aller Kraft und Hilfe haben wir das Loch schließen können, und dafür bin ich jedem von euch dankbar. Doch frage ich mich, wie ein solches Loch so plötzlich und unerwartet auf hoher See in mein Schiff kommen konnte! Wir haben viel Ladung verloren, und beinahe wären wir alle ertrunken, doch sind wir weder auf irgendetwas aufgelaufen noch war die Bordwand instabil. Ich werde mir morgen bei Tageslicht die Stelle ansehen, und sollte sich mein Verdacht auf Sabotage bestätigen, dann gnade demjenigen Helftan!“ Ein Raunen und Murmeln geht durch die Matrosenmenge, man wirft euch missmutige und verachtende Blicke zu.

„Ich hab doch gesagt, Fremde auf dem Boot bringen Unheil...“

„Immer werden Unschuldige in die politischen Affären mit einbezogen...“

(Zeit für die Helden, sich selbst der Sache anzunehmen oder zumindest Adalhard ihre Entdeckung mitzuteilen, um ihre Unschuld zu beweisen und den wahren Täter zu finden. Wie die Helden vorgehen, bleibt ihnen selbst überlassen. Fragen sie die Matrosen nach anderen aus, so weisen sie die Helden strikt ab oder antworten ihnen erst gar nicht. Für sie sind die Helden die potentiellen Täter, sie schließen es aus, dass einer der Matrosen so etwas tun würde. Nur fällt Worad wieder auf, der den Helden etwas über die anderen Matrosen erzählt:)

„Ich weiß nicht, wie es dazu kommen konnte. Sicherlich gibt es einige unter uns, die des öfteren schon Streit mit Adalhard, hauptsächlich wegen der Bezahlung, hatten. Gestern erst habe ich Richard gehört, wie er laut in der Kajüte des Kapitäns um Geld verhandelte. Er hat eine Frau und 4 Kinder, wisst ihr, und der Lohn ist knapp...“

„Gerold ist ein Mann aus dem Süden Vargothias, er hat seit dem 4. Lebensjahr keine Eltern mehr, und ist ein komischer Mensch. Manchmal scheint er in einer anderen Welt zu sein, und ab und zu vergisst er einfach, was er zu tun hat oder wie jemand heißt. Ein komischer Kerl, aber ein Sabotageakt? Vielleicht denkbar...“

„Ist euch Halldor aufgefallen? Das ist der große, kräftige Matrose, der für die Segel zuständig ist. Er kommt aus Rhunir, aus dem Norden Khoras. Er spricht sehr wenig, vielleicht spricht er unsere Sprache auch nicht gut. Verstehen tut er uns aber, aber niemand weiß etwas über seine Vergangenheit. Er könnte zu allem fähig sein...“

(Um Worad als Täter zu entlarven und die eigene Umschuld zu beweisen, müssen die Helden wohl oder übel die privaten Besitztümer der Matrosen durchsuchen. Adalhard ist dem natürlich nicht sehr zugetan, er kann bei begründetem Verdacht aber überzeugt werden, eine Durchsuchung zu gestatten. Werden die Sachen heimlich durchsucht, so muss mit einer Unterstellung gerechnet werden, dass die Beweise gefälscht oder absichtlich postiert worden

sind. In den Kisten mit den persönlichen Dingen der Matrosen werden unterschiedliche Dinge gefunden:)

Halldor:

- Eine Art Tagebuch mit unregelmäßigen Eintragungen, die besondere Erfahrungen und Erlebnisse beinhalten
- Kleidung, ein kleines, abgewetztes Portrait einer Frau, kleineres Werkzeug
- Buch über die Seefahrt

Gerold:

- Kleidung, Rasierer, mehrere Zettel mit einigen Skizzen und Bildern darauf
- Ein kleines Säckchen mit etwas Geld
- Ein kleiner, aus Holz selbstgebauter Käfig mit einer kleinen Maus darin

Richard:

- Kleidung, Rasierer, ein kleines, gut gezeichnetes Portrait seiner Familie
- Ein Beutel mit etwas Geld
- Ein selbstgeschnitztes Holzspielzeug, Messer

Worad:

- Kleidung, etwas Werkzeug
- Ein Pergament mit einer Bootsskizze der Krejian darauf
- 2 leere, etwas feuchte Ledersäckchen
- Wollkordel

(Aufmerksamkeitsprobe MW 15: In der unteren Ecke der Kiste ist ein kleines Häufchen schwarzen Pulvers, und auf dem dreckigen Pergament sind einige schwarze Fingerabdrücke zu sehen.)

(Es sollte nun kein Problem mehr darstellen, Worad als tatsächlichen Täter zu entlarven. Wird das dem Kapitän gemeldet, so geht er mit den Helden zuerst zu seiner Truhe, um die Beweise selbst zu sehen, und dann auf direktem Wege zu Worad:)

„Ihr meint, Worad soll der Schuldige sein? Wie kommt ihr darauf?“

„Das werde ich mir mit meinen eigenen Augen ansehen!!“

„Los, auf zu Worad! Der wird etwas erleben...“

(Gehen die Helden aber direkt zu Worad, so weicht er erst allen Fragen aus und beteuert seine Unschuld. Sieht er keinen Ausweg mehr, so greift er die Helden in völliger Verzweiflung an. Haben die Helden Adalhard dabei, so steht er ihnen zur Seite. Werte der Personen siehe Dramatis Personae. Um die Situation zu dramatisieren, sollte Worad die erwähnten Nahkampfmodifikationen nutzen, um z.B. den Kapitän oder einen Helden als Geisel zu nehmen. Dann ist wieder geschicktes Verhandeln der Helden nötig... Wurde Worad überwältigt, so wird er im Lagerraum angekettet, um ihn Otgar von Vargoth auszuliefern.)

-

### **Der Tag der Ankunft:**

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Nachdem Worad von Adalhard sicher im Lagerraum an einen Pfosten gefesselt worden ist, beginnt es zu dämmern. Erschöpft nimmt ihr mit der restlichen Mannschaft noch ein kräftiges Abendessen ein, dann begibt man sich in seine Kojen.

Am nächsten morgen erwacht ihr etwas später als gewohnt, der gestrige Tag erforderte wohl eine längere Ruhezeit. Gut ausgeruht begeben ihr euch an Deck, es scheint die Sonne und es ist sehr warm. Kapitän Adalhard kommt auf euch zu und begrüßt euch:

„Einen schönen guten Morgen! Es gibt gute Nachrichten: Alle Schiffe sind noch beieinander, und wir werden heute am späten Nachmittag die Küste Mordains erreichen. Wir alle haben gute Arbeit geleistet und die erste Hürde überwunden. Wollen wir hoffen, dass die Verhandlungen ebenso gut verlaufen werden!“

Die Seemänner beginnen, die verbliebene Ladung zu sortieren und verladebereit zu machen, das gesamte Schiff wird auf die Ankunft in Mordain vorbereitet. Als die Sonne ihren höchsten Punkt erreicht hat, wird die Luftfeuchtigkeit zunehmend größer und die Sichtweite immer kürzer, das Schiff gerät in eine Nebelbank. Nach kurzer Zeit kann man die anderen Schiffe kaum noch erkennen.

„Ein Zeichen, dass es nicht mehr weit zur Küste ist.“, sagt plötzlich eine Stimme mit starkem Akzent hinter euch. Es ist Halldor, der gerade ein dickes Tau aufrollt. „Vor den Küsten sind häufiger Nabelbänke vorzufinden. Tagsüber verdunstet das Wasser wegen der Sonne und abends kühlt es sich in Küstennähe besonders stark ab. Wird also nicht mehr lange dauern.“ Er schultert das schwere Tau und schlendert zum Bug des Schiffes.

### **(Aufmerksamkeitsprobe oder Horchenprobe, MW 18:)**

Aus den Augenwinkeln nimmst du einen dunklen Fleck wahr/Von irgendwo rechts hörst du ein ganz leises, flatterndes Geräusch:

Beim genaueren Hinsehen kann man die noch sehr vagen Umrisse eines großen Schiffes ausmachen, das fast parallel zu der Krejjan zu fahren scheint.

(Dies sind die Piraten von Aviandor, die durch einen Informanten von der Expedition erfahren haben. Otgar von Vargoth, weigert sich noch immer, Tribute an die Piraten zu zahlen, um seine Flotte vor ihnen zu schützen. Kuld, dem orkischen Anführer der Piraten, gefällt das gar nicht, und so plante er einen Überfall auf die Expeditionsschiffe. Da er mit weiteren Schiffen gerade vor Cairn Drachthol in Mordain liegt, um auch die Mordainer zu Tributzahlungen zu zwingen, kommt ihm die Expedition natürlich sehr gelegen und so befindet er sich gerade mit seinem Schiff auf Enterkurs der Krejjan. Auch die anderen Schiffe werden von den Piraten angegriffen, diese können sich aber knapp gegen sie behaupten, da sie erfahrene Kämpfer an Bord haben. Das Schicksal der Krejjan soll sich jedoch erst entscheiden...)

Das merkwürdige Schiff driftet immer näher an die Krejjan heran, und als auch die anderen Matrosen es erkennen, seht ihr deutlich ein großes Wappen auf den Segeln

(Das Wappen sollte den Spielern gezeigt werden. (Siehe Regelwerk) Eine Wissensprobe (Wappen oder Geschichte) kann Aufschluss über die Bedeutung des Wappens geben.

Ansonsten wird es später vom Kapitän erwähnt. Die Helden sollten ihre Entdeckung melden.)

„Was?“, schreit Kapitän Adalhard, „ein Schiff, und es trägt ein Wappen...“ Er stürmt auf das Deck und betrachtet das Schiff, das jetzt deutlich zu erkennen und bis auf ca. 20 Meter herangekommen ist. „Oh nein, das kann nicht wahr sein! Wir waren so kurz vor unserem Ziel, und nun die Piraten von Aviandor! Sichert das Schiff und macht euch kampfbereit! Richard, Halldor und Bertrich, ihr manövriert mit mir das Boot! Wollen wir hoffen, dass wir es noch schaffen, rechtzeitig von den Piraten wegzukommen. Könnt ihr kämpfen?“

(Was für eine Frage....)

„Dann haltet die Piraten so lange wie möglich von unserem Schiff fern. Wir versuchen, schnellstens hier wegzukommen. Halldor, komm mit!“ Der Kapitän stürmt davon, und auf dem Schiff der Piraten könnt ihr mehrere Personen ausmachen. Sie alle sind schwer bewaffnet und scheinen nicht nur Menschen zu sein: ihr könnt, neben dem Steuerrad eine

etwas größere, dunkelgrünliche Gestalt ausmachen sowie einen etwa 2,20 Meter großen Troll in der Menge der Piraten ausmachen. Das Boot kommt immer näher, die Mannschaft ist nun deutlich zu erkennen. Sie machen sich bereits bereit, die etwa 5 Meter langen Planken über die Schiffe zu legen und Entershaken zu werfen.

(Der nun folgende Kampf sollte wie folgt ablaufen: Die Krejjan ist manövrierfähiger, daher sollte es letztendlich gelingen, den Piraten zu entkommen. Dennoch schaffen die Piraten einige Angriffe, des öfteren kommt das Piratenschiff dazu, eine Planke auszulegen, über die dann einige Piraten auf die Krejjan gelangen. Auch Entershaken erreichen das Schiff, diese sollten aber von den Helden abgeschnitten oder wieder gelöst werden. Es sind die Werte einiger Piraten aufgelistet (Dramatis Peronae), die die Krejjan erreichen können. Die Matrosen helfen natürlich kräftig mit, von den Piraten wegzukommen, und auch sie werden häufiger in einige Kämpfe verwickelt. Mit großer Mühe werden die Piraten schließlich abgewimmelt, das Schiff ist leicht beschädigt und die Mission der Handelsverbindung ist wohl oder übel gescheitert. Die anderen Schiffe sind ebenfalls entkommen, jedoch hat es sie schlimmer erwischt: sie sind stark beschädigt, man hat Güter gestohlen und einige Seemänner sind sogar ums Leben gekommen. Zusammen macht man sich auf den Rückweg, und kommt nach 5 ereignislosen Tagen mit den letzten Nahrungsvorräten wieder am Asgothor Hafen an. Als Entschädigung gibt es für die Helden jeweils 10 GM, nach SL-Entscheid einen Ruhmpunkt und einen Ruf im Westen Vargothias als mutige Helfer, die sich gegen die Piraten von Aviandor behauptet haben. Es sollten etwa 8-10 Erfahrungspunkte vergeben werden, aber hier kann auch wieder der SL selbst entscheiden, wie viel die Gruppe an Erfahrung gesammelt hat.

Die detaillierten Ausführungen und den Ausgang der Schlacht werden hier dem Spielleiter überlassen, da dem SL die Möglichkeit gegeben werden soll, Folgeabenteuer zu einer Kampagne zu leiten. Ein Folgeabenteuer zu diesem ist bereits in Arbeit. Dabei entkommen die Helden den Piraten, sollen es aber bis nach Mordain schaffen. In weiter Aussicht steht dann eine Hinführung zu den Grenzlanden, an die dann das "Lied der Gier" anknüpfen wird.)

## Dramatis Personae:

### **Rogrin Wurmbrett:**

Er ist der Inhaber und Leiter der Kutscherei, der die Helden für ihre Reise einen Besuch abstatten müssen. Rogrin Wurmbrett ist ein Halbling und 1,10m groß. Er trägt zum Arbeiten immer eine Schürze, die mittlerweile viele Gebrauchsspuren in Form von Öl und Rußflecken aufweist. Er trägt eine Brille und ist lebensfreudiger Natur. Die Kutscherei hat er von seinem Vater geerbt und hat seit er ein Kind war hier mitgeholfen. In seinem Betrieb arbeiten noch zwei Mitarbeiter, jeweils in Kooperation mit einigen Kutschereien in den umliegenden Großstädten. Diese Kooperation spiegelt sich in der Mitgliedschaft einer großen Gilde wider, die damit das Reisen zwischen den Städten mit Kutschen vereinfacht und möglich macht. Rogrin freut sich über jeden neuen Kunden und berät ihn gerne. Er versucht diesem alles Recht zu machen, weshalb er häufig gestresst wirkt. Nicht von ungefähr kommt daher sein guter Ruf, den er innerhalb der Gilde genießt.

„Seid begrüßt Reisender, tretet näher! Womit kann ich dienen? Wir bieten jegliche Arten von Reparaturen an Kutschen oder Reisemöglichkeiten an, oder möchten sie gar ein eigenes Gefährt erwerben?“

### **Kapitän Adalhard:**

Der Kapitän der Barke, mit der die Spieler das Meer der Klinge überqueren, ist ein großer, kräftig gebauter Seemann. Seit Generationen schon war man in seiner Familie bei der Seefahrt tätig, und auch er führt diese Tradition weiter. Er raucht fast ununterbrochen seine Pfeife, was dazu führt, dass man ihn manchmal schlecht verstehen kann. Im Gegensatz zu den Matrosen ist der Kapitän den Charakteren von vornherein freundlich gesonnen. Er hilft ihnen gerne weiter und bemüht sich um eine friedvolle Reise. Sollte es zu Streitigkeiten an Bord kommen ist Adalhard sofort zur Stelle und nimmt die Charaktere in Schutz. Seine Gestalt, seine laute Stimme und nicht zuletzt seine Position verschaffen ihm ausreichend Respekt vor den Matrosen, die somit Konflikte mit Adalhard meiden. Adalhard hat eine Ausbildung genossen, er ist sowohl was Menschenkenntnis als auch was Allgemeinwissen und Know-How angeht relativ gut bewandert. Er behält die Gesamtsituation im Auge und erwartet das auch von sich: Als es zu dem Sabotageakt kommt macht er sich schwere Vorwürfe und Gedanken bezüglich seiner Fähigkeiten als Kapitän.

„Wie es müssen noch vier Kisten eingeladen werden? Was macht ihr Nichtsnutze eigentlich den ganzen verdammten Tag lang? Wir sind spät dran! Ich gehe jetzt nachsehen, ob alles zum Ablegen bereit ist, und wenn ich gleich wiederkomme, sind die verdammten Kisten in meinem Lagerraum, sonst war das deine letzte Fahrt mit mir!“

Charakterwerte:

LeP: 30

Arkane Macht: 7      Potential: 3

Stärke: 7(+2)      VW: 17

Geschick: 6(+1)      SR: 17

Fechtwaffen(ohne GE.Bonus): 4      GW: 15

Säbel: 1w10+4

## **Matrose Worad:**

Der Matrose Worad, einer der 12 Matrosen der Kreijan, ist im Gegensatz zu seinen Kollegen den Spielern gegenüber scheinbar gutmütig gestimmt. Er ist erst seit einem halben Jahr auf dem Schiff tätig, hat davor aber auf anderen Schiffen gearbeitet. Unmittelbar bevor er auf die Kreijan kam, arbeitete er für Otgar von Vargoths Konkurrenten und Markgraf von Dorgond Haldrad von Dorgond. Worad ist ein Spion, der nun als Matrose getarnt, im Auftrag Haldrads die Schiffsreise sabotiert. Er lenkt, da er als Einziger einen besseren Kontakt zu den Spielern hat, den Verdacht auf die anderen Matrosen. Worad gibt sich als netter, auskunftsfreudiger Mensch. Dass die Auskünfte und Informationen nur einen für ihn vorteilhaften Wahrheitsgehalt beinhalten, versteht sich von selbst.

„Grüße euch, ich bin Worad. Da drüben? Das ist Richard, er ist zieht über die große Winde dort das Segel in eine andere Richtung. Damit können wir dann das Schiff beschleunigen und lenken. Seid ihr Söldner? Und woher kommt ihr?“

Charakterwerte:

LeP: 36

Arkane Macht: 9      Potential: 4

Stärke: 6(+1)                      VW: 18

Geschick: 7(+2)                      SR: 16

Fecht Waffen (ohne GE-Bonus): 5      GW: 16

Degen: 1w10+3

Worad wendet als Nahkampfmodifikation (siehe Regelwerk S.154) die Kampfoption Gegner umschlingen, um den Kapitän oder einen Helden als Geisel zu nehmen, sowie die Kampfoption Aus dem Gleichgewicht bringen.

## **Piraten von Aviandor:**

Einige Beispielwerte für die Piraten:

LeP: 35

Arkane Macht: 9      Potential: 4

Stärke: 6(+1)                      VW: 18

Geschick: 7(+2)                      SR: 16

Fecht Waffen (ohne GE-Bonus): 5      GW: 16

Degen: 1w10+3

LeP: 38

Arkane Macht: 7      Potential: 3

Stärke: 7(+2)                      VW: 17

Geschick: 7(+2)                      SR: 15

Fecht Waffen (ohne GE-Bonus): 7      GW: 16

Degen: 1w10+3

Nahkampfmodifikationen (siehe Regelwerk S.154): Mehrere Gegner mit einem Schlag



## Anhang

### Bark oder Barke:

Die Bark ist ein Segelschiffstyp mit ursprünglich drei, in Weiterentwicklungen auch vier bis fünf Masten, der an den vorderen Masten Rahsegel trägt, am letzten Mast dagegen Gaffelsegel. Die Bark war in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts als Hochseefrachtschiff weit verbreitet.

Der Begriff "Bark" im engeren Sinne benennt einen *Dreimaster*. Eine Bark mit einer größeren Anzahl an Masten heißt dann *Viermastbark* beziehungsweise *Fünfmastbark*. Eine zweimastige Variante bezeichnet man dagegen als *Schonerbrigg* oder *Brigantine*. Ein Segelschiff mit Rahsegeeln an allen drei Masten nennt man *Vollschiff*.

([http://de.wikipedia.org/wiki/Bark\\_%28Schiff%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Bark_%28Schiff%29), am 15.10.2005)

