

Karpat ist nicht gerade das, was man ein ruhiges Pflaster zu nennen pflegt. In der schwimmenden Stadt wimmelt es nur so von Piraten, Betrügern, Mördern, Räubern, kurz, Verbrechern aller Art.

Die Stadt selbst ist ein Sammelsurium aus den verschiedensten schwimmfähigen Objekten:

Kleine Boote, Segelschiffe, Flöße und Kanus sind mithilfe von Tauen zu einem wirren Knäuel verknüpft. Der lose Zusammenhalt der Stadt ist nötig, um von Zeit zu Zeit weiterzuziehen und an einem anderen Ort vor Anker zu gehen. Das Imperium versucht schon seit Jahren, Karpat zu versenken, ist der Stadt aber bis auf eine einzige Ausnahme nicht einmal nahe gekommen.

Bei der berühmten Schlacht von Peryllien hat die imperiale Flotte die halbe Stadt aufgerieben, bis es schließlich gelungen ist, ihr zu entkommen. Bis zum heutigen Tag weiß man nicht genau, wer den Imperialen damals einen Tipp gegeben hat, und Spekulationen darüber sind an den Tischen der Kneipen noch immer sehr beliebt. Man sollte allerdings vorsichtig sein, den Mund zu weit aufzureißen, denn wenn man an den Falschen gerät und der Alkohol sein Übriges tut, kann es gut sein, dass man aus seinem Rausch nie wieder aufwacht.

Die Stadt hat keinen Vorstand, keinen Oberen und auch sonst niemanden, der den Kurs angibt. Dennoch gibt es allem Anschein zum Trotz so etwas wie eine funktionierende Ordnung, wenn man die seltsamen Konventionen, nach denen das Leben in Karpat funktioniert, als Ordnung bezeichnen will.

Eine der ungeschriebenen Regeln besagt zum Beispiel, dass man anderen erlaubt, das eigene Boot zu überqueren und andere daran zu vertäuen. Bei einem fremden Schiff unter Deck zu gehen ist allerdings gefährlich. Eine weitere Regel, an die sich jeder hält, obwohl sie nie vereinbart worden ist, besagt, dass keine fremden Taue gekappt und keine fremden Boote gestohlen werden. Alles andere auf den Booten kommt aber früher oder später mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit weg, weswegen es völlig verpönt ist, seine Habe allein zu lassen.

Kleinere Delikte sind an der Tagesordnung, größere geschehen zumindest so häufig, dass niemand mehr über eine Leiche die Stirn runzelt. Stattdessen entsorgt man sie einfach im Wasser.

Der Alltag in Karpat, der seinen Namen eigentlich nicht verdient, ist gelinde gesagt aufregend. Die Stadt verändert sich ständig und man kann sich nie sicher sein, ein Schiff zwei Tage hintereinander am selben Ort vorzufinden.

Du selbst hast dich in Karpat in den letzten Jahren mehr schlecht als recht durchgeschlagen, seit du mit deinen Kameraden gegen euren Kapitän

aufbegehrt hast, weil dieser euch nicht an der Beute beteiligen wollte. Zwar hat damals jeder von euch seinen Anteil und der betrügerische Kapitän ein nasses Grab bekommen, ihr konntet euch aber beim besten Willen nicht auf einen neuen Anführer einigen. Deswegen eigneten sich einige deiner Kameraden damals kurzerhand das Schiff an und machten sich damit davon.

Seitdem wollte dich keine andere Mannschaft mehr aufnehmen und du schlägst dich durch, indem du mit gestohlenen Waren handelst und andere Piraten beim Kartenspiel betrügst.

Vielleicht wirst du eines Tages mit einem Dolch in der Brust aufwachen, aber das kümmert dich nicht groß.

Bis du eines Tages in der Roten Flagge, einer muffigen Kneipe in einem heruntergekommenen alten Schiff, deinen alten Kameraden Tharin triffst, der aufgeregt gestikulierend auf dich zukommt und dich zu einem Krug Rum einlädt.

Du beäugst ihn misstrauisch und erinnerst dich schließlich an ihn. Tharin ist nicht unbedingt dein Freund gewesen, aber mit seinen wirren Späßen hat er dich oft zum Lachen gebracht. Er ist deiner Ansicht nach ein wenig verrückt, aber harmlos. Noch ahnst du nicht, dass die Geschichte, die er dir auftischt, dein weiteres Leben entscheidend verändern wird.

1

„Du spendierst mir doch nicht der alten Zeiten wegen einen Rum, Tharin. Was ist?“, fragst du, kurz nachdem Tharin schief grinsend zwei schmierige Krüge auf den Tisch gestellt hat.

Er setzt sich neben dich und blickt sich übertrieben vorsichtig um. „Psst,“, sagt er und legt den Finger auf den Mund, „muss ja nicht jeder wissen.“

Du schüttelst entnervt den Kopf. Wenn dein ehemaliger Kamerad sich weiter so verhält, habt ihr bald wirklich die Aufmerksamkeit der ganzen Kneipe. Was will er nur von dir?

Tharin winkt dich mit einer Hand zu sich und beugt sich verschwörerisch nach vorne. Du tust es ihm gleich und er fragt dich: „Bist du an einem Schatz interessiert?“

„Hast du dir eine Karte andrehen lassen?“, erwidert du spöttisch. Tharin schüttelt übertrieben den Kopf. „Besser.“

Du hebst interessiert eine Augenbraue. „Spuck's aus.“, sagst du, nun doch ein wenig neugierig. Tharin scheint mit Befriedigung zu registrieren, dass du seinen Köder geschluckt hast. „Was weißt du über die Götter?“, fragt er mit einem breiten Grinsen.

Du seufzt. „Viel. Rede nicht länger um den heißen Brei.“ So leicht macht es dir Tharin aber nicht. Er blickt sich noch einmal in der schummrigen Wirtsstube um und fragt dann weiter: „Weißt du, was die Tempel der Götter sind?“

Du schüttelst den Kopf. „Steck dir deine Fragen sonstwohin, Tharin. Sag mir, worum es geht, sonst gehe ich.“ Um deiner Forderung Nachdruck zu verleihen, leerst du deinen Krug und schmetterst ihn auf die Tischplatte.

„Schon gut, schon gut.“ Tharin hebt beschwichtigend die Hände und fährt fort. „Ich habe eine Karte, auf der der Tempel der Zerstörung verzeichnet ist.“

„Und?“, fragst du ungerührt, „Für ein paar Goldtaler besorge ich dir eine Karte zu deinem eigenen Grab.“ Angebliche Schatzkarten gibt es in Karpat an jeder Ecke und nur die Dummsten der Dummen lassen sich eine andrehen. Für so töricht hältst du dein Gegenüber aber nicht.

Tharin lacht nervös. „Nein, nicht gekauft, ich bin kein Idiot.“, erklärt er verschwörerisch, „Ich habe sie gestohlen.“

„Wem?“, erwidert du sofort. Der schlaksige Tharin sieht ganz und gar nicht nach einem fähigen Taschendieb aus. Es könnte sein, dass diese Karte jede Menge Ärger bedeutet.

Tharin fuchtelte nervös mit den Händen durch die Luft. Er wirkt, als wolle er dir nicht anvertrauen, wen er um die Karte erleichtert hat. „Also“, sagt

er zögerlich, „ich habe sie von der Blauen Königin.“

„Dann bist du ein toter Mann.“, entfährt es dir lauter, als du beabsichtigt hast. Die Blaue Königin ist eine lebende Legende und eine der ganz Großen in Karpat. Ihre Flotte besteht aus drei schnellen Segelschiffen mit tiefblauen Segeln, die schon so manchen Beutezug hinter sich haben. Man munkelt hinter vorgehobener Hand, dass eine ihrer Vorfahrinnen eine große Kriegerin der Stadt Titania gewesen ist, bevor Karn die Stadt übernommen hat.

Die Blaue Königin hat ihre Augen und Ohren überall. Vielleicht wäre es besser, sich schleunigst von Tharin zu verabschieden.

„Keine Angst, keine Angst.“, flüstert dir dein Gegenüber zu, nachdem die Aufmerksamkeit eurer Nebensitzer wieder nachgelassen hat. „Sie weiß nicht, dass ich sie habe. Ich habe die Karte nur abgezeichnet.“

Du überlegst kurz und fragst dann: „Hast du ein Schiff? Eine Mannschaft? Einen fähigen Navigator?“ Tharin zuckt entschuldigend mit den Achseln. „Ich dachte, darum kümmerst du dich. Ich steuere der Unternehmung die Karte bei.“

Es ist Wahnsinn. Selbst wenn du es schaffen solltest, ein Schiff aufzutreiben, würde das Ganze immer noch auf ein Rennen mit der Blauen Königin herauslaufen. Der reine Selbstmord. Dennoch kribbelt es dich in den Fingern, wenn du daran denkst, wieder auf hoher See zu sein. Die alte Abenteuerlust überkommt dich und schließlich willigst du ein. Letztendlich hast du nichts zu verlieren.

„Abgemacht.“, sagst du zu Tharin, der sofort breit zu grinsen beginnt. Ihr unterhaltet euch noch ein wenig und beschließt, euch heute Abend am Ablegerschiff am Rand von Karpat zu treffen. Nachdem Tharin dich verlassen hat, denkst du darüber nach, wie du bis heute Abend Schiff und Besatzung auftreiben sollst.

Wenn du dich erst einmal an der Theke umhören willst, lies weiter bei 93.

Hältst du davon wenig und entscheidest dich stattdessen dafür, das Marktschiff aufzusuchen, lies weiter bei 219.

2

Du ballst deine Hände zu Fäusten und richtest dich auf. Mit einem Schrei lässt du alle Energie fließen, die dein Körper aufbringen kann. Reduziere deine Param auf 0.

Würfle mit zwei Würfeln. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich deinem Etho-Wert, lies weiter bei 103. Andernfalls lies weiter bei 174.