



Reisezeit: „Calimport or Bust“

Calimport ist von Waterdeep etwa 1800 Meilen (Luftlinie) entfernt. Entsprechend schwierig und zeitraubend ist eine Reise dorthin.

Es gibt in erster Linie zwei Möglichkeiten, nach Calimport zu reisen: Den Landweg entlang der großen Handelsstraße nach Süden, oder den Seeweg. Beide Methoden haben ihre Vor- und Nachteile.

Der Landweg ist nur sehr schwer zu verfehlen, da die große Handelsstraße viel befahren und auch zu großen Teilen entlang der ganzen Strecke befestigt ist.

Handelskarawanen, deren Geschwindigkeit sich normalerweise an den Ochsen gespannten orientiert, brauchen für die Strecke Waterdeep - Calimport üblicherweise zweieinhalb bis drei Monate. Zu Pferd, mit relativ leichtem Gepäck ist die Strecke in gut der halben Zeit zu schaffen. Jeweils vorausgesetzt, daß es nicht zu Verzögerungen unterwegs kommt, eine Möglichkeit, die bei derartig langen Reisen immer besteht.

Die Gefahren unterwegs sind vielfältig. Banditen und wilde Tiere aller Art machen viele der Gegenden, durch die die Straße führt unsicher. Das Wetter ist auch ein nicht zu unterschätzender Faktor, und gerade größere Karawanen entwickeln meistens ihre ganz eigenen internen Probleme.

Außerdem führt der Landweg durch Amn und Tethyr, beide Länder sind nicht gerade das, was man als gastfreundschaftlich bezeichnen würde:

Die Bewohner von Amn sind recht xenophobisch, gerade was Gruppen von bewaffneten und magiebegabten Fremden (sprich Abenteurer) angeht. Diese unterliegen in Amn strengen Gesetzen die unter anderem die Anwendung von Magie praktisch verbieten und auch sonst für allerlei Schikanen sorgen, vor allem wenn die Reisenden die großen Handelsstraßen verlassen, die in dieser Angelegenheit so etwas wie neutrale Zonen sind. Amn ist zwar auch ein Land des Handels, aber die Bewohner würden viel lieber nur mit einheimischen Händlern und Karawanen umgehen, als mit Fremden. Fremde werden als notwendiges Übel geduldet, aber vor allem abseits der etablierten großen Handelswege müssen sie mit allerlei Schikanen rechnen.

Tethyr hat derzeit ein ganz anderes Problem: Dort wurde vor einigen Jahren die Regierung gestürzt, und das Land befindet sich noch immer in einem bürgerkriegsähnlichen Zustand. Das hat meistens keine Auswirkungen auf durchreisende Händler, da die Tethyaner häufig mit sich selber beschäftigt sind, aber in ein Kriegsgebiet zu reisen ist immer eine unsichere Angelegenheit. Schnell kann man da ungewollt zwischen die Fronten geraten, vor allem da die derzeitige machtpolitische Lage sehr unübersichtlich ist.

Die preisgünstigste, aber auch langsamste Methode ist es wahrscheinlich, sich als Wächter bei einer Karawane zu verdienen. Die Verdienste hier liegen meistens nicht sehr hoch: 1GM pro Tag und Person bei freier Verpflegung sind schon sehr gut. Außerdem ist man in jedem Fall an die Karawane gebunden, egal, wie lange diese im Endeffekt braucht. Aber dafür hat man meistens relativ wenig zu tun und kommt, früher oder später, auf jeden Fall an seinem Ziel an. Geschlossene Karawanen werden auch in Amn wesentlich seltener belästigt, als kleine Reisegruppen.

Der Seeweg umgeht diese Probleme, birgt aber seine eigenen Gefahren. Mehr als auf dem Landweg hängt hier die Reisezeit vom Wetter ab. Im Durchschnitt braucht ein größeres, einigermaßen schnelles Schiff aber etwas mehr als einen Monat für die Strecke. Auch hier muß natürlich immer mit Verzögerungen gerechnet werden.

Im nördlichen Bereich der Schwertküste ist es vor allem das unberechenbare Wetter, das eine Reise riskant macht. Eine weitere Gefahr sind die Nordmänner in ihren Langbooten, die nicht selten andere Schiffe angreifen. Seekreaturen sind ebenfalls entlang der ganzen Strecke ein gewisses Risiko, obwohl Angriffe von Seemonstern eher selten sind, verglichen mit den anderen Gefahren.

Weiter im Süden wird das Wetter meistens besser, dafür muß man, etwa auf der Höhe von Amn an einer größeren Inselgruppe vorbei, die den Namen: „Pirate Isles“ nicht umsonst trägt. Hier sind Zusammenstöße mit den Piraten fast unausweichlich, und viele Schiffe schließen sich daher in diesem Gebiet zu Gruppen zusammen, und heuern noch einige Kriegsschiffe als Begleitschutz an. Das sorgt natürlich für eine weitere Verzögerung der Reisezeit. Außerdem sind Schiffspassagen alles andere als billig. Feste Preise gibt es hier zwar nicht, aber mit

mehreren hundert Goldstücken pro person muß man schon rechnen. Manche Kapitäne sind bereit, Abenteurer als Begleitschutz anzuheuern, aber die hier gezahlten Löhne und Bedingungen sind sehr unterschiedlich.