

Brennende Türme

Ein Szenario für einen Meister und drei bis fünf Spieler mittlerer Stufe
von Jay Hagenhoff und Jan Wagner
mit Dank an Andree Hachmann und Ragnar Schwefel

Einige verummte Gestalten arbeiteten sich durch das Unterholz des Waldes, bis sie an den Rand des Forstes kamen. Im fahlen Mondlicht war der Turm gut auszumachen: drei Stockwerke, darauf ein zehn Schritt hoher Pfahl, an dem mehrere „Arme“ befestigt waren. Sie bewegten sich nicht ... noch nicht. Und die Gruppe würde dafür sorgen, daß sie sich nie wieder bewegen würden. Die Stadt würde niemals

gewarnt werden, keine noch so schnelle Einsatz-Truppe würde das Verhängnis aufhalten können. Die Piraten hatten wenig Widerstand zu erwarten. Dies jedoch nur, wenn die Vermummten Erfolg hätten, andernfalls würde der Angriff in einem Massaker enden.

„Auf denn!“ sagte der Anführer. Langsam bewegten sie sich auf den Turm zu ...

Zur Vorgeschichte und Handlung des Abenteuers

Die Vorgeschichte des Abenteuers ist schnell erzählt: Die Thorwaler sinnen nach Rache für den ruchlosen Angriff auf ihre Hauptstadt und wollen den Krieg nun zurücktragen in das Land des Angreifers. Das Horasiat soll am eigenen Leib spüren, was ein Angriff von See aus bewirken kann.

Dazu muß jedoch eines der mächtigsten Verteidigungswerke des Alten Reiches ausgeschaltet werden: die von Grangor nach Dröl führende Semaphorenlinie.

Ein Angriff, ja jede Flottenbewegung der Thorwaler würde unzweifelhaft sofort mittels der Semaphoren weitergeleitet werden. Die Thorwaler müßten bei einem Angriff entweder befürchten, bereits auf vorgewarnte Soldaten zu treffen, oder aber spätestens beim Rückzug von einer herbeigeeilten Flottille der Horasier gestellt zu werden. Um dies zu verhindern, wird eine Heldengruppe angeworben, um zu einem festgelegten Zeitpunkt zwei dieser Türme zu zerstören und damit die Stadt Kusmarina dem Angriff von Langschiffen auszusetzen.

Es sind zwei verschiedene Einstiegsmöglichkeiten für das Abenteuer vorgesehen:

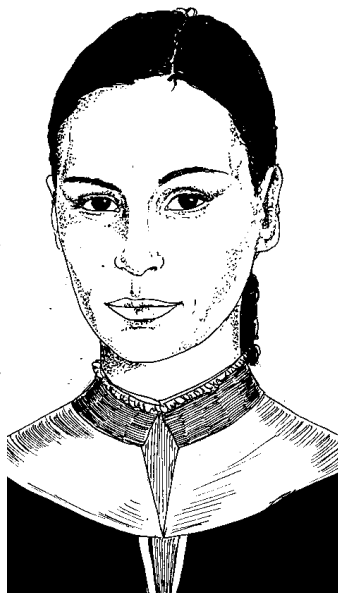
- die Helden werden von Almadanern gedungen
- die Helden werden direkt von den Thorwalern angeworben

Geeignet ist das Szenario für alle Charaktere bis auf Praiosgeweihte (und ähnlich aufrechte Personen) sowie Novadis und Thorwaler (weil sie zu viel Verdacht erregen würden).

Die Anwerbung

Die Almada-Variante:

Dieser Einstieg eignet sich für Helden, für die es wenig bis keinen Grund gäbe, für die Thorwaler zu arbeiten. Die Helden befinden sich in Punin, Ragath oder Taladur. Wie üblich sitzen sie in einer Kneipe und diskutieren, woher der nächste Auftrag kommen soll, als eine junge Frau in teurem Stoff auf sie zutritt: „Werte Doms und Domnas, würdet Ihr mit die Ehre er-



weisen, einen Krug Wein mit mir zu teilen?“ Die Dame, die ob ihres Auftretens und ihrer Sprache (mit leicht bornischem Akzent) problemlos als Adlige zu erkennen ist, stellt sich als Nadescha von Punin vor und trägt den Helden ihr Anliegen vor: Sie sollen in das Horasiat reisen, genauer nach Kuslik. Dort wartet in der Taverne „Kieloben“ der Wirt mit näheren Einzelheiten auf sie. Es geht um folgendes: Zwei Semaphorentürme sollen ausgeschaltet werden. Etwaig anwesende Semaphoristen sollen in Gewahrsam genommen und frühestens bei Tagesanbruch freigelassen werden. Das ist der ganze Auftrag. Leicht, oder? Als Bezahlung winken 10 Dukaten im Voraus, 20 weitere, wenn die Helden wieder in dieser Kneipe erscheinen, um von ihrem Erfolg zu berichten.

Über die Motivation wird Domna Nadescha kein Wort verlieren. Wieso sollte sie auch erzählen, daß Nadescha von und zu Dornitzen (so ihr wahrer Name), Leibsecretaria des Barons von Schelak aus der Südpforte ist, der über thorwalsche Bekannte den Kontakt zu Hetmann Tronde aufnahm und mit ihm den Plan ersann, eine Stadt im Lieblichen Feld zu überfallen (frei nach dem Motto „Der Feind meines Feindes ist mein Freund“)? Und wenn die Helden nicht einmal wissen, daß sie nur als Ablenkung für einen Thorwaler-Angriff fungieren, können sie bei einer Gefangennahme auch nichts verraten.

Sollten die Gefährten indes weiter insistieren, tischt die Domna ihnen höchst überzeugend eine Geschichte auf, nach dem sie im Auftrag der KGIA nach geeigneten Personen sucht, eine reichswichtige Sache, über die sie nun wirklich kein Wort verlieren kann, diskret und zur Zufriedenheit des Reiches zu erledigen. Nötigenfalls legt sie auch noch einmal 10 Dukaten drauf, denn die KGIA läßt sich ja üblicherweise nicht lumpen.

Die Thorwal-Variante:

Die Helden befinden sich in Thorwal, wo sie sich einen Eindruck von den schrecklichen Verwüstungen des horasischen Angriffs machen können (siehe TS 13). In einer Schenke werden sie von einem Mann in einem prächtigen Mantel angesprochen: „Swafnir mit Euch, Fremde, Lust auf ein Feuer?“ Der Mann stellt sich als Beorn Laskesson, Hetmann der Sturmspeerotta aus Prem vor.

Beorn versucht im Verlauf der nun folgenden - ganz unverfänglichen - Unterhaltung, herauszufinden, wie die Helden zum Horasreich und zum Krieg gegen Thorwal stehen. Sollte er den Eindruck erhalten, daß die Helden den Angriff verurteilen und auf Seite der Thorwaler stehen, wird er ihnen einen Vorschlag unterbreiten: „Wollt Ihr mir helfen, den Horasiern das



Leid der Bevölkerung Thorwals und Premshauszählen? Es soll nicht Euer Schaden sein.“ Sollten die Helden zustimmen, wird er ihnen den oben bereits erwähnten Auftrag anbieten. Über die genaueren Einzelheiten wird er sich ebenfalls ausschweigen: “Entweder, oder. Je weniger Ihr wißt, desto besser für uns alle.“ Sollten die Helden nicht lockerlassen, vertraut ihnen der Hetmann noch an, daß

die Thorwaler eine Racheaktion planen, die die Hilfe der Helden erfordert, da diese sich in diesen Tagen weit unauffälliger auf altreichischem Territorium bewegen können als Nordleute. Sollten die Helden zustimmen, bietet er ihnen die (kostenlose) Mitfahrt auf einer Knorre nach Havena an.

Die Reise

Almada-Variante:

Die einfachsten Verbindungen sind die Reichsstraße von Punin nach Vinsalt und von dort nach Kuslik oder ein Flusskahn den Yaquir hinab. Nach dem Vertrag von Weidleth ist es nicht mehr notwendig, einen kaiserlichen Passierschein zu beantragen, sondern man kann einfach über die Grenze gehen. Einfach? Na ja, nicht ganz, denn sowohl Reichsbehüterin wie Horas-Kaiserin haben ein Hindernis aufgebaut: den Zoll. Allein dies kann schon ein Abenteuer für sich werden, denn das Zollkastell Therengarshöh auf horasischem Boden wie auch sein Pendant auf mittelreichischem Boden bieten gute Gelegenheit, die Abenteurer zu schröpfen. Es bieten sich zudem kleine Intermezzi an: einer der Helden wird der Spionage verdächtigt und zuerst einmal verhört, was seine Gefährten womöglich in einige Aufregung stürzen wird.

Oder die Stallmagd Amenita, die für die KGIA arbeitet und im Zollkastell die Pferde hütet, muß dringend eine Nachricht an die Garether Botschaft in Vinsalt schicken und bittet die Helden, dies für sie zu erledigen. Weitere Ideen sind in “Tempel, Türme und Tavernen” auf S. 30 ff. zu finden.

Thorwal-Variante:

Die Fahrt auf der Knorre nach Havena verläuft unbequem aber ereignislos. Von Havena aus sollte es kein Problem sein, eine Passage auf einem “neutralen” Schiff nach Kuslik zu finden.

Kuslik

In Kuslik ist Torwulf Knuttinger, der Wirt der Taverne „Kieloben“ in Yaragor (Das Reich des Horas, S. 85), die Kontaktperson der Helden. Er verfügt über die genaue Information, wo die Gruppe zuschlagen soll, nämlich in Kusmarina, das zwischen Ramaud und Kuslik gelegen ist. Westlich der Stadt liegt einer der Semaphorentürme, die es unbrauchbar zu machen gilt, wobei es reicht, die Mechanik zu zerstören. Einige Meilen östlich der Stadt steht ein weiterer Turm, dieser soll in Brand gesteckt werden. Warum dies alles geschehen soll, wird

er nicht verraten. Für die ganze Sache bleiben jedoch genau drei Tage Zeit. Werden die Türme nicht in der Nacht vom dritten auf den vierten Tag in genau der genannten Weise sabotiert, ist es zu spät.

Der Wirt selbst hat thorwalsches Blut in den Adern (seine Mutter stammt aus Serske) und sympathisiert mit den Thorwalern. Er hat selbst erst vor einem Tag vom Angriffsziel erfahren, nachdem die Thorwaler durch Romin Galahans geflüchtete Söldner die Nachricht von einem schlecht gesicherten Ort und damit geeigneten Angriffsziel erhalten haben.

Die Kneipe ist übrigens recht ruhig. Kein Wunder: früher kamen noch Thorwaler hier hin, um sich nach langer Fahrt ein wenig guten Brannt zu gönnen. Dies hat jedoch schlagartig nachgelassen nach dem Angriff auf das Herz Thorwals ...

Kusmarina

Ziel der Reise ist das Städtchen Kusmarina. Die Stadt ist durchaus bedeutend: Über die Küstenstraße (auch Via d'Oro genannt) reisen viele Händler, das verspricht gute Steuern und Zölle. Der Hafen der Stadt wird gerne von Kauffahrern genutzt, die die weit höheren Zölle von Kuslik vermeiden wollen. Zudem ist Kusmarina ein beliebter Badeort der Reichen und Mächtigen Kusliks, aber auch Vinsalts. Was uns zu einem weiteren Punkt bringt, der für Kusmarina als Angriffsziel spricht: Hier steht ein kleiner Palazzo der Familie des Staatsadmirals Gilmon Quent.

Dieser soll bis auf die Grundmauern niedergebrannt werden, nach dem Motto „Verbrennst du mein Langhaus, verbrenn ich dein Langhaus“. Bei dem Überfall geht es vor allem um einen Schlag gegen die horasische Moral bzw. eine Hebung des thorwalschen Selbstwertgefühls - allerdings werden die Angreifer auch Plündergut nicht verachten.

Die Stadt hat ca. 600 Einwohner: Händler, Fischer, einige Bauern, viele Bedienstete des erholungssuchenden Adels. Als „Ordnungsmacht“ sind ein Dutzend Büttel zu nennen sowie die Garnison der Küstengarde (und, wenn man so will, die insgesamt ca. 15 Leibwachen diverser kurender Adliger). Die Garnison ist allerdings verwaist bis auf einige Leute im Lazarett und einige Schreiber, Knechte etc. Die Soldaten selber sind bei der Erstürmung der Stadt durch Romins Soldaten dezimiert worden, der Rest befindet sich im Umland auf der Jagd nach versprengten Galahanisten. Auch sonst ist die Bewachung eher mangelhaft: das sonst im Hafen stationierte Patrouillenschiff kreuzt vor Salicum, wohl um eine weitere Landung von Romin-Getreuen zu verhindern.

Die Stadt ist an Reisende gewöhnt. Es gibt ein halbes Dutzend Tavernen, zwei Gasthöfe und vier Hotels unterschiedlicher Qualität, dazu Sattler, Futterer, Schmiede, Krämer, Hafenarbeiter ...alles, was der Reisende, Seefahrer oder badende Adlige so benötigt.

Die Helden können aber noch mehr herausbekommen. Kusmarina diente Prinz Romin von Kuslik-Galahan als Versorgungspunkt für seinen vergeblichen Versuch, Kuslik zu erobern (AB 86, S.24 ff.).

Die Semaphoren

Fünf Meilen östlich bzw. vier Meilen westlich der Stadt stehen nahe dem Strand die Semaphorentürme.

Das Erdgeschoß besteht jeweils aus solidem Bruchstein, auf

das zwei hölzerne Etagen gebaut wurden. Aus dem Dach ragt ein 10 Schritt hoher Pfahl mit vier beweglichen Armen („Winker“ genannt), deren Stellung die einzelnen Kusliker Zeichen, Satzzeichen und gar ganze Wörter repräsentieren und die bei gutem Wetter über ein Dutzend Meilen zu erkennen sind.

Beide Türme sind mit jeweils vier Semaphoristen besetzt. Dazu kommt jeweils ein Meldereiter, der die übermittelten Nachrichten zum Adressaten bringt. Man hat mittelmäßig viel zu tun, sofern nicht eine größere Zahl Adliger oder gar der Staatsadmiral selber in Kusmarina weilen.

Weitere Informationen zu Semaphoren sind in „Das Reich der Horas“ auf Seite 56 ff. zu finden.

Westlicher Turm

Die Diensthabenden sind Trimaldo Dallyan (der Botenreiter), Praiokles Classeira (ein Zyklopäer), Efferdane Dornenport, Thalya Triqonta und dem Ober-Semaphoristen Talor Banschab besetzt. Zwei halten vom obersten Geschoss des Turmes Ausschau nach Bewegungen der anderen „Winker“, einer fungiert als Schreiber für ankommende Nachrichten. Natürlich werden die Posten in der Dienstzeit (von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang) gewechselt. Der Reiter wartet im Untergeschoß auf eventuelle Botschaften. In der Nacht wird der Turm versperrt und die Semaphoristen gehen nach Hause (z.T. nach Kusmarina, z.T. zu nahe gelegenen Gehöften). Wie zu erwarten ist keiner der Anwesenden ein großer Kämpfer

Östlicher Turm

Gleiches wie oben. Besatzung: Rondriana Ebersfurt (als Meldereiterin), Curdan Monderath, Gorfar, Sohn des Roshgar, Ludovigo Vindeghan und als Ober-Semaphoristin Isora Rubis.

Nach der Zerstörung der Türme

Der weitere Ablauf nach der Zerstörung der beiden Türme hängt vom Verhalten der Helden ab: Entweder, sie bleiben in der Nähe der Stadt/in der Stadt selbst, um das weitere Geschehen zu beobachten (1. Variante) oder sie ziehen sich sofort ins Landesinnere zurück (2. Variante).

1. Variante - Die Plünderung Kusmarinas

Im ersten Fall werden die Helden kurz nach Ablauf der ihnen gesetzten Frist Zeuge, wie drei Ottas den Hafen der Stadt anlaufen. Angeführt von ihrem Bekannten aus Thorwal (bei entsprechendem Einstieg ins Abenteuer), Hetmann Beorn Laskesson, stürmen ca. 150 Krieger und Kriegerinnen der Lassirer Drachen-, der Nebeldrachen- und der Sturmspeerotta

die Stadt. Das Ganze läuft kommandomäßig ab: Der sich ihnen entgegenstellende Widerstand - die Büttel, einige verbliebene Soldaten, die Leibwächter und einige vorwitzige Bürger - werden innerhalb kürzester Zeit brutal niedergemacht.

Daß durch die Gegenwehr der Bewaffneten einigen Reichen und Adeligen die Flucht gelingt, wird seitens der Thorwaler mit lautem Gejohle quittiert.

Danach plündern die Nordleute den Ort: Der Palazzo Gilmon Quents, die Garnison sowie Hotels und Lagerhäuser am Ha-

fen sind die Hauptziele. Wer sich den Thorwalern dabei nicht in den Weg stellt, hat nichts zu befürchten. Während sie ihre Ottas mit wertvollem Beutegut beladen - Inventar aus dem Palazzo und den Hotels, drei mittelschweren Rotzen aus der Garnison und dem Inhalt der Lagerhäuser -, stecken sie ebendiese Gebäude (und einige mehr) sowie ein im Hafen liegendes kleines Han-

delsschiff in Brand und verschwinden aufs offene Meer. Sollten die Helden sich z.B. Beorn zu erkennen geben, besteht für sie die Möglichkeit, mit den Thorwalern den Ort zu verlassen.

Die Heimfahrt

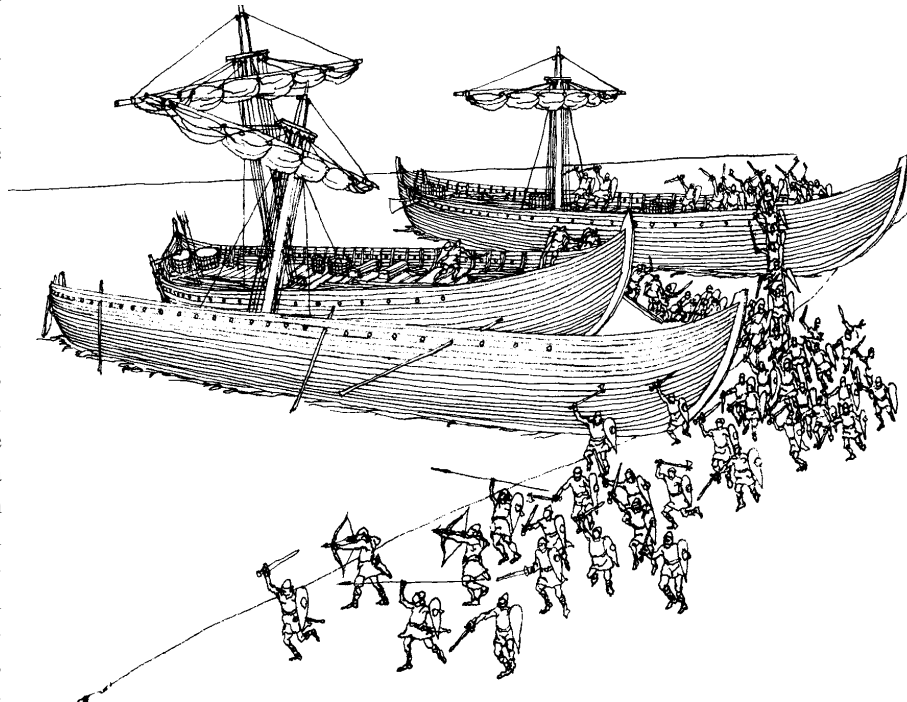
Sollten die Helden mit Beorn segeln, kommt es zu einem weiteren Ereignis:

Alarmiert durch das brennende Kusmarina wird die Küstenwache und die Flotte alarmiert: Und tatsächlich, im Morgenrauen sichten die Thorwaler eine Karacke am Horizont.

Durch ihre schwere Ladung ihres Geschwindigkeitsvorteils beraubt, verlieren die Ottas schnell ihren Vorsprung. Die Helden, die sich wahrscheinlich an Bord der „Rache für Prem“, der Otta Beorns, befinden, sollten nun den Eindruck erhalten, daß sich das Glück zu wenden scheint. Ein Kampf mit den schwer beladenen Drachenbooten gegen eine solche geschützstarrende schwimmende Festung wäre eine aussichtslose Angelegenheit.

Überraschenderweise bleiben die Thorwaler jedoch ruhig. Grund dafür ist der Magier der Nebeldrachen, Iskir „Iskiral“ Kjorinson: ca. eine halbe Stunde nachdem die Karacke gesichtet worden ist, zieht ein Sturm auf, der auf wundersame Weise jedoch nur den Gegner der Thorwaler zu treffen scheint. Während die Besatzung der Karacke mit den plötzlichen Unbilden des Wetters zu kämpfen hat und immer weiter zurückfällt, gelingt es den Thorwalern, sich unbeschadet abzusetzen.

Die weitere Fahrt sollte ereignislos verlaufen. 5 Tage nach dem



Brennende Türme

Überfall erreichen die Boote dann Thorwal, wo sie mit frenetischen Jubel begrüßt werden.

2. Variante - Taktischer Rückzug

Sollten die Helden es vorziehen, sich direkt nach der Zerstörung zurückzuziehen, erreichen sie ihre Ausgangspunkte ohne Zwischenfälle - es sei denn, daß es dem Spielleiter anders besser gefällt ...

Über die Hintergründe ihres Auftrages erfahren sie erst später, wenn sich die Nachrichten über den Überfall der Thorwaler auf Kusmarina wie ein Lauffeuer verbreiten.

Das Ende

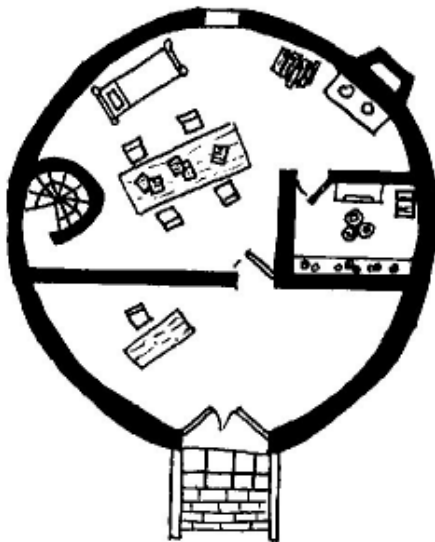
Gleich welches Ende das Abenteuer nimmt, die Helden erhalten von ihren Auftraggebern den zugesicherten Lohn. Sollten die Helden mit nach Thorwal gegangen sein, so stehen sie auf

der anschließenden Siegesfeier mit im Mittelpunkt und haben von nun an einige neue Freunde.

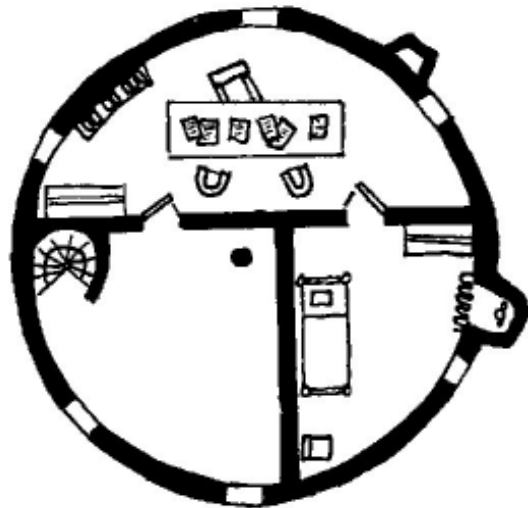
Als weltliche Belohnung schlagen wir 75 AP für jeden Helden vor. Sollten die Helden in vorauseilendem Gehorsam, aus grober Ungeschicklichkeit oder Einfallslosigkeit die Besatzung der beiden Türme ohne Not niedergemacht haben, so gibt es dafür mitnichten eine erhöhte Belohnung.

Zwar werden die Thorwaler den Horasiern nicht nachtrauern, aber als Mordbuben hatte man die Helden schließlich nicht gedungen. Wohl aber bemerken die Götter die Skrupellosigkeit der Gefährten und bedenken diese mit einer Reduzierung der AP auf 40.

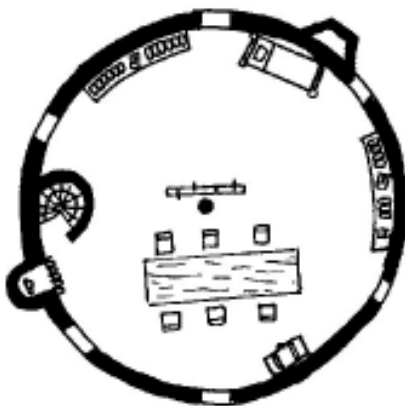
Ein Semaphorenturm



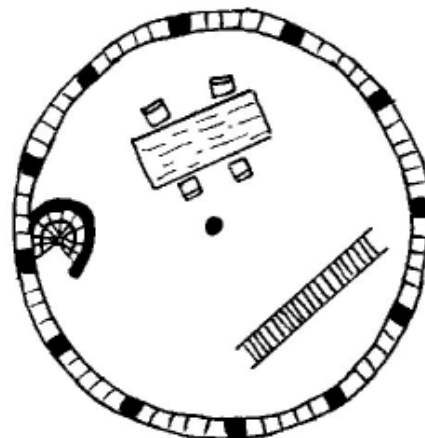
1. Etage



2. Etage



3. Etage



4. Etage

Nachtrag:**Semaphoren-Turm**

Die Türme an der Küste sind im Grunde genommen alle Baugleich. In der Nähe des Turmes steht zudem ein kleiner Stall, in dem das Pferd des Botenreiters untergebracht ist.

Über eine kleine Treppe gelangt man zur doppelflügligen Eingangstür des Turmes. Sie ist mit einem einfachen Schloß gesichert (Schlösser knacken +6). Dahinter befindet sich ein Empfangsraum, an dem am Tisch einer der Semaphoristen sitzt und Nachrichten aufnimmt. An der Wand hängt ein kleines Porträt einer Frau, spätestens durch die Krone als Amene-Horas zu erkennen. Außerdem ist eine Tafel angebracht, an der man sich über die Preise für die Übermittlung einer Nachricht informieren kann (pro Wort und Zwischenstation ein Kreuzer).

Durch eine Holztür kommt man in die Küche und den Aufenthaltsraum des Meldereiters. Ein einfacher Holztisch mit einigen Stühlen, ein Bett für den Reiter, ein Ofen mit daneben säuberlich aufgestapeltem Brennholz...es ist nicht sonderlich luxuriös. Eine weitere Tür führt in die Vorratskammer, wo einige Fässer Wein, Obst, Brot u.ä. gelagert sind für den Fall, daß die Diensthabenden wegen dringlicher anstehender Meldungen den Turm nicht verlassen dürfen.

Eine bis zum Dach reichende Wendeltreppe führt in einen Flur im ersten Stock. In einer Ecke ist ein "Balken", der weiter nach oben führt (dazu später mehr). Vom Flur geht eine Holztür ab, die von Innen mit einem Riegel verschlossen werden kann. Dahinter befindet sich das Arbeits-Zimmer des Ober-Semaphoristen. Ein mit Schnitzereien verzierter Tisch mit zwei Besucherstühlen ist für höherrangige Besucher gedacht, die nicht in der Eingangshalle bedient werden bzw. für Besprechungen insgesamt. Ein Regal ist voller Pergamente von Meldungen, diverser Ausgaben des "Bosparanischen Blattes" und des "Bosparan-Herold", einiger privater Bücher etc. Ein Schrank ist ebenfalls für Akten, Tabellen etc. gedacht. In einem Geheimfach des Schrankes ist darüber hinaus noch ein Schlüssel, Geld etc. zu finden. Der Schlüssel ist passend für ein weiteres Geheimfach hinter dem Regal (man muß dafür einige Bücher zur Seite rücken), in dem das Code-Buch steht. Dieses wird benutzt, wenn militärische Nachrichten und andere "geheime" Nachrichten durchkommen. Eine solche Botschaft wird entschlüsselt und dann zum Empfänger gebracht

(wobei die Nachricht dann meistens noch einmal verschlüsselt ist, den Code kennen nur Absender und Empfänger). Nur der Ober-Semaphorist weiß, wo die Geheimfächer sind (die je nach Turm anders angebracht sind, im zweiten Turm ist das erste Fach hinter dem Regal, das zweite im Aborterker).

Hinter einer weiteren Holztür (ebenfalls von Innen mit einem Riegel zu verschließen) stehen ein Bett, ein Schrank (für die Kleidung des Ober-Semaphoristen und persönliche Habseligkeiten) und ein Stuhl. Hinter einem Vorhang ist zudem der Aborterker zu finden.

Im zweiten Stock ist die eigentliche "Kommandozentrale" des Turmes. Mehrere Regale stehen voll mit Büchern, Pergamente liegen herum. Ein Tisch mit sechs Stühlen und ein Bett bilden das sonstige Mobiliar. Ein Bett? Ja, ein Bett. In Kriegszeiten kann man es sich nicht leisten, lange auf jemanden zu verzichten. Überraschend können Nachrichten kommen, die schnell weitergeleitet werden müssen. In den Pausen zwischen den Botschaften kann einer der Semaphoristen versuchen, trotzdem ein wenig Schlaf zu bekommen. Hinzu kommt eine Truhe, in der Tinte, Federn, leere Blätter etc. zu finden sind sowie die größte Kostbarkeit: ein exzellentes Fernrohr, um die Nachrichten des Nachbarturnes sehen zu können. Hinter einem Vorhang ist ein weiterer Aborterker.

An der Wand hängen mehrere Papiere, die alle in großer Schrift die einzelnen Zeichen des Semaphoren-Alphabets zeigen (für alle Fälle, sozusagen). In der Mitte der Etage ist wieder der Holzbalken zu sehen. Direkt daneben sind mehrere Schalter in eine Mechanik eingelassen. Diese wiederum führt zu Seilen, die am Balken nach oben laufen. Richtig geraten: mit den Hebeln werden die Winker auf dem Mast bedient. Je nach Stellung eines Hebels ändert sich die Stellung des Winkers und ergibt so das Semaphoren-Alphabet, mit dem einzelne Buchstaben, aber auch ganze Worte signalisiert werden können.

Auf dem Dach schließlich ist ein weiterer Tisch (schließlich kann man auch von hier oben alles beobachten bei gutem Wetter). Der Balken ist noch einmal fast 10 Schritt lang und mit Tritteisen versehen, ganz oben sind schließlich die vier Winker angebracht. Eine Leiter liegt zudem bereit für Wartungsmaßnahmen an den Winkern, falls es Probleme mit den Tritteisen gibt. Vom Dach aus werden auch Schiffsbewegungen beobachtet, für den Fall eines Angriffs von See. Wie man sieht, nicht dumm, die Türme zuerst auszuschalten.