

Unter der schwarzen Flagge

Cédrik Duval

Ein Tagebuch aus der Welt von

TA-LAN



Unter der schwarzen Flagge

gespielt 2016 – 2020

Danksagungen:

Arnaud Simon-Laforest (Künstler /
<http://www.arnaudsl.com/>) und Gameloft
(Rechteinhaber / <http://www.gameloft.de>) für das
Cover

Die Teilnehmer meiner Kampagne: Drachenblut,
Nicecube, Vikara & Taleria

Inhaltsverzeichnis

- ~ Prolog ~ 5
- ~ Kapitel 1: Eine neue Welt ~ 8
- ~ Kapitel 2: Viridische Legenden ~ 19
- ~ Kapitel 3: Ins Deep Blue Down ~ 28
- ~ Kapitel 4: Terra Viridis ~ 33
- ~ Kapitel 5: Krieg der Kaiser ~ 43
- ~ Kapitel 6: Von Königen und Kaisern ~ 58
- ~ Epilog ~ 70
- ~ Anhang I: Piratenkapitäne von Terra Viridis ~ 74
- ~ Anhang II: Die Welt von Ta-Lan ~ 76
- ~ Anhang III: Götter ~ 79
- ~ Anhang IV: Kalender und Zeitrechnung ~ 81
- ~ Anhang V: Zeittafel ~ 83



~ *Dramatis Personae* ~

Spielercharaktere:

- x Vikara Femori † – Bogenschützin aus dem fernen Novgova
- x Alan Cast – Bretonischer Giftmischer und Sprengstoffexperte
- x Angus Gibbs – Bretonischer Faustkämpfer
- x Edward Kenway – Bretonischer Schurke, verlässt die Gruppe nach kurzer Zeit
- x Brondrick – Passiver Zwergendruide, der sich für kurze Zeit anschließt
- x Francis deRemis – Ausgerissene Adlige aus Lyonaise
- x Victor Thorn † – Talanischer Hexer
- x Cyran Arsys alias Shialaevar „Siren“ Nallithe – Ehemalige Freibeuterin Thessarias

Erwähnenswerte Crewmitglieder:

- x Jirko Bogroon – Kraftpaket und Großmaul
- x Zacharias Foxtrott – heißsporniger Schiffsjunge, von Alan unter seine Fittiche genommen
- x Brand Hampton – ein Opportunist, der nach Macht strebt
- x Adariell Gil'gatha'nos – ehemalige Offizierin in der Marine von Lyonaise
- x Oswald Teach – ehemaliger Vertrauter von Epiphany X, führt nun deren alte Crew an

Freunde und Verbündete:

- x Der 6-fingrige Jack – Geist mit poetischer Ader, zu Lebzeiten ein Schlitzohr gewesen
- x Axaya und Mecatl – Zwei Sklavinnen aus ferner Vergangenheit
- x Edward „Redbeard“ Newgate – Piratenkaiser, erster unter gleichen
- x Audrey Dumont – Piratenkaiserin
- x Erik Michels – Berühmt-berüchtigter Pirat, der wegen eines Fluchs auf einer Insel festsaß

Die Gegenspieler:

- x Edward Kenway – erschlich sich das Vertrauen der Gruppe und stahl ihr erstes Schiff
- x Angelus Martell – Piratenkaiser mit der Macht über die Ertrunkenen



~ Prolog ~

Versklavt! Für nicht wenige endet der Traum von Reichtum, Macht und Ruhm mit diesem endgültigen Schicksal – Sklave auf einer Galeere oder Plantage in den Kolonien von Terra Viridis. Die mächtigen Staaten der Alten Welt fordern Tribute, so dass immer Bedarf an Arbeitern besteht.

Einige junge Männer und Frauen, die dieses Schicksal mit unzähligen anderen teilen, erleben ihre ersten Tage auf einer Seidenplantage in einem namenlose Archipel. Schwüle Hitze, harte Arbeit und sadistische Wachen bestimmen ihren Tagesablauf. Noch ist der Wunsch nach Freiheit groß, noch sind sie nicht gebrochen unter der Knute der Sklaventreiber. Doch wie lange werden sie sich dagegen noch auflehnen können?

Eine neue Welt

16. Ostermond – 1. Wunmond 1244

Alan, Vicara und Angus landen zusammen mit weiteren Sklaven auf einer kleinen Insel, auf der sie fortan schufteten sollen. Schnell erfahren sie, wie die hiesigen Zustände sind. Zwar gibt es nicht viele Wachen, die die große Anzahl an Sklaven überwacht, doch existieren genug weitere Hindernisse, die eine Flucht praktisch unmöglich machen: Die Gewässer sind haiverseucht, das nächste Land meilenweit entfernt. Auch wird den Sklaven der Wille zur Flucht schnell ausgetrieben.

Schon am ersten Abend legt sich Angus mit dem Alpha unter den Sklaven an. Bogroon, der von allen wegen seiner Kraft gefürchtet wird, erhält eine krachende Niederlage, was Angus nicht nur zum neuen Alpha erhebt, sondern auch das Interesse der Lagerkommandantin Alaria erregt, die ihn in ihr Bett holt.

Alan findet mit seinen Kenntnissen der Alchemie heraus, dass die Lianen ein Gift absondern, dass sich beim Waschen im Abwasser sammelt. Außerdem macht er sich

bei den Wachen beliebt, da es ihm gelingt aus Obst Schnaps zu brennen, der reißenden Absatz findet.

Vikara leidet darunter, dass ihre magischen Kräfte durch den Verlust ihres Bogens unterdrückt werden. Dennoch gelingt ihr ein *Magie entdecken*, mit dessen Hilfe sie eine Münze mit schwacher magischer Aura findet. Einer Untersuchung enthüllt, dass sie ihr wohl noch genau einmal Glück bringen kann. Die drei beginnen Pläne zu schmieden, wie man das Gift effektiv gegen die Wachen einsetzen kann. Sie erfahren schnell, dass ein Schiff regelmäßig anlegt, um die Seide an Bord zu nehmen. Darüber hinaus müssen sie allerdings auf einen Fachmann achten, der alle 2 Wochen die geernteten Lianen begutachtet. Es ist alles eine Frage des Timings. Un der Anzahl. Denn sie erkennen, dass ohne die Hilfe der restlichen Sklaven das Schiff vermutlich nicht zu besetzen ist, selbst wenn vorher die Wachen ausgeschaltet werden können.

☪ Vikara ☪

»Ugh, mein Kopf.«

Vikara sah sich um, oder versuchte es zu mindestens, alles war in Schwärze gehüllt.

»Ich habe nicht so viel getrunken, oder...?«

Vergeblich versuchte sie einen Zauber zu wirken, ein einfaches Licht sollte es sein.

»Bogen, wo ist der verdammte Bogen?«

Sie suchte nach ihrem Bogen, eigentlich immer an ihrer Seite. Schnell wurde sie gestoppt, ihre Hände konnten sich nicht weiter bewegen und das klirren verriet ihr den Grund.

»Ketten? Was ist passiert? Wo ist mein Bogen? Ich bin nicht wieder im Kerker...«

Ihr Atem wurde schneller und die Panik setzte ein. Sie riss an ihren Ketten,



verzweifelt versuchte Sie sie zu zerbrechen, doch das Metall war zu stark. Sie riss und zog bis sich ihr Atem wieder beruhigte.

»Ok, ok. Ruhig, ruhig, keine Panik...

Wo bin ich?

Ich bin noch immer auf einem Schiff und nicht tot. Also ist noch irgendwas für mich geplant. Flucht... nicht während ich in Ketten bin... Scheint so als ob außer warten nichts in frage kommt.«

~ Auf der Insel ~

»Argh... dieses verdammte Ding. Warum musste sich ein verdammter Bogen an mich binden. Wieso nicht etwas praktischen, wie ein Ring.

Ein dutzend Versuche für so einen einfachen Zauber, ich komme mir lächerlich vor. Wer auch immer meinen Bogen hat wird sich wünschen er wäre niemals in die neue Welt gekommen.«

~ Diverse Pläne später ~

»Wenn die ersten Wachen tot sind werden mehr Leute helfen. Das Feuer in ihren Augen ist zwar weg, aber die Glut kann man neu entflammen, und wenn ich selbst nachhelfen muss.«

☪ Alan ☪

»Narr! Als ich die Überfahrt gebucht habe, hätte mir direkt auffallen müssen, das die Besatzung im Falle eines Angriffs keine Chance haben würde. Vielleicht wenn ich... Nein, darüber nachzudenken hat keinen Zweck. Ich bin hier auf dieser götterverlassenen Insel und meine Wärter sehen aus, als ob sie den Bewohnern dieses verdammten Urwalds näher sind, als den Menschen, die sie bewachen. Der Urwald bringt mich auf Ideen, ich wette dort gibt es einiges, das man wirkungsvoll einsetzen kann.

Nicht mal eine Woche hat es gedauert bis sie mir genug vertraut haben um ihnen Schnaps zu brennen. Vielleicht denken sie, dass ich mir einen leichten Platz am Feuer sichern will. Vielleicht wissen sie auch

einfach nicht, wie gefährlich es ist von einem Fremden Nahrung anzunehmen. Nun, sie werden es bald herausfinden.

Und wenn ich wieder ein schwankendes Deck unter mir habe, kann ich mich endlich den wichtigen Dingen widmen!«

2. – 6. Wunmond 1244

Ein mitgefangener namens Edward Kenway schließt sich den Verschwörern an, die inzwischen darauf warten, dass der Seidenkontrolleur wieder erscheint. Sofort, als er wieder abgereist ist, setzen sie ihren Plan in die Tat um, von der Insel zu verschwinden. Mit Hilfe von Angus gelingt es Alan das Wasser zu vergiften, mit dem die Ration der Wachen gekocht wird. Zwar kippen nur sehr wenig um, doch bricht ein Aufstand los, als die Gruppe von Angus angeführt sich auf die restlichen Wachen stürzt. Vor allem als Angus selbst umringt von den meisten Gegnern einige zu Fall bringen kann, inspiriert er die Mitgefangenen zum Angriff. Und obwohl Angus und auch Vikara schwer verletzt werden und einige Sklaven dabei sterben, ist die Rebellion ein Erfolg. Während die beiden das Bett hüten, sucht Alan nach Kräutern und anderen Zutaten, um Tränke und Säure daraus herzustellen. Edward verhält derweil die Gefangenen, um beim Eintreffen des Seidentransporters alles so authentisch wie möglich wirken zu lassen.

Als jener dann die Insel ansteuert, verkleiden sich Edward und einige ehemalige Sklaven als Wachen. Angus mimt mit noch weiteren die Arbeitsmannschaft. Vikara und Alan bleiben im Wald nahe am Strand. Kaum sind erstere an Bord greifen sie überraschend an und nutzen das Überraschungsmoment, um den Kapitän niederzustrecken. Der Moral der Mannschaft tut das jedoch keinen Abbruch und so entbrennt ein Gefecht, dass die ehemaligen Sklaven letztendlich für sich entscheiden können. Sie haben ihre Freiheit wieder erlangt! In der Kapitänskajüte findet Alan zudem seinen Bogen, seine

Sehnsucht

Länge: 20 m	Breite: 7 m
Masten: 1	Kanonen: 8



Alchimieausrüstung, Vikaras Bogen und einige weitere kostbare Gegenstände.

Kurs auf die nächste Stadt nehmend, wird an Bord eine Wahl abgehalten. Da Angus selbst

kein Interesse hat, Kapitän zu werden, stellt sich Edward auf und gewinnt mit dessen Unterstützung gegen Bogroon.



~ Kapitel 1: Eine neue Welt ~

Grenzenlose Möglichkeiten

7. – 16. Wunmond 1244

Die befreiten stechen in See. Nach etwa fünf Tagen erreichen sie laut ihren nautischen Kenntnissen die Grenze des von Ta-Lan beanspruchten Gebiets. Genau hier entdecken sie ein anderes Schiff, dass auf Abfangkurs ist. Längsseits gehend werden sie gerufen und an Bord gebeten.

Der Captain stellt sich als Crow vor und fragt Edward und Alan nach ihrer Herkunft aus. Als sie erwähnen, dass sie entflozene Sklaven sind, werden sie zum Essen eingeladen und erhalten ein paar weitere Informationen über Porto Real, was sie ansteuern. Nebenher erfahren sie auch, dass Crow ein Freibeuter im Dienste Iberios ist. Mit seinen besten Wünschen lässt er die ehemaligen Sklaven weiter segeln.

Scimitar

Länge: 18 m Breite: 6 m
Masten: 2 Kanonen: 8

Jene erreichen nach zwei weiteren Tagen schließlich Porto Real, wo

sich Edward, Angus, Alan und Vikara daran machen, das Schiff samt Ladung zu verkaufen, ein neues zu erwerben und auszurüsten. Alan bewundert das stolze Schiff eines sogenannten Kronprinzen, dass im Hafen vor Anker liegt: Die Ultimo Viaggio des Piraten "Il Dottore" Leonardo da Medici. Kenway macht inzwischen jedem Mitgeflohenem das Angebot, sich ihnen anzuschließen. Auch lauschen sie bei den bleibenden über deren Motivation, wie sie in Zukunft handeln sollen.

Vikara hört von einem Gesuch des hiesigen Gouverneurs, der Leute für eine Bergungsmission braucht. Doch entscheiden sich die Offiziere schließlich dafür es zunächst als Piraten zu versuchen; frei und ungebunden.

Der Verräter

16. Wunmond 1244

Es ist die letzte Nacht an Land. Am Morgen soll es auf große Beutefahrt gehen. So darf ein jeder nochmal ein wenig feiern gehen. Vikara jedoch plant den Abend an Bord zu verbringen. Bei einem Rundgang an Deck bemerkt sie, dass sämtliche Wachen verschwunden sind. Jene suchend, trifft sie auf Edward, der ihr mitteilt, dass er den Wachen freigegeben hat, damit auch sie noch ein wenig die letzten Stunden genießen können. Er legt auch ihr Nahe nochmal durch die Kneipen zu ziehen, doch sie lehnt ab. Da erscheinen plötzlich ein Dutzend grobschlächtiger Seeleute und Edward lässt seine Maske fallen. Er gesteht Vikara, dass er das Schiff unter der Hand weiter verkauft hat. Es kommt zum Kampf und die beiden verletzen sich gegenseitig schwer, doch wendet sich Vikara zur Flucht und springt ins Wasser. Sie eilt zu Alan und beide eilen gemeinsam zurück zur Pier, wo das Schiff jedoch schon abgelegt hat.

☪ Vikara ☪

»Warum ist es hier so ruhig? Ich habe Wachen eingeteilt, und so ruhig sind die nicht. Ich hoffe sie haben eine gute Erklärung, eine sehr gute.

Edward, vielleicht weiß er was los ist.«

~ Kurz darauf ~

»Er hat sie weg geschickt? Und ihn haben wir zum Kapitän gewählt? Ich bereue es schon. Scheint so als übernehme ich das Wache stehen – das Schiff alleine lassen werde ich bestimmt nicht.

Wer kommt da? Edward? Und ein paar andere, aber die sind nicht von der Mannschaft? Das hat doch niemals etwas gutes zu bedeuten?«

~ Augenblicke später ~



»Natürlich, warum auch sonst würde er die Wachen von Bord senden. Verräter!

Ein Knall, und ein stechender Schmerz im Arm.

»Verdammte Pistole.«

Eine Bewegung, ziehen, zielen, Magie, und feuern. Edward geht zu Boden.

»Ist er tot? Nein, aber noch bin ich nicht fertig.«

Seine Begleiter greifen an.

»Scheiße, das sind zu viele.«

Drei schnelle Schritte, Sprung, kaltes Wasser.

»Verdammter Verräter, das wird er mir büßen...

Wo ist Alan?«

Die Legende vom 6-fingrigen Jack

17. – 19. Wunmond 1244

Die Mannschaft ist schwer getroffen. Angus versucht die Moral hochzuhalten, indem er eine Sammlung veranstaltet und ein provisorisches Lager am Strand errichtet. Derweil hören Alan und Vikara einen alten Seebären von einem Schatz faseln. Obwohl jener selbst die Geschichte als Legende abtut, beschließen sie das Grab des 6-fingrigen Jack im untergegangenen Friedhof zu suchen. Der Friedhof findet sich einige Wegminuten östlich von Porto Real und liegt 3 Meter unter Wasser – Überbleibsel einer Springflut. Nach einigen Tauchgängen findet Vikara einen Grabstein mit Jacks Namen darauf. Mit Verstärkung aus der Mannschaft wartet man die Ebbe ab, die den Wasserspiegel immerhin um 1,5 Meter senkt und hebt das Grab aus. Doch darinnen ist ein normales Skelett, welches nur 5 Finger und definitiv keinen Schatz besitzt. Allerdings einen Ring mit dem Namen Lucia Tomworth eingraviert.

Im Rathaus erhalten sie die Info, dass die Tomworths hier noch leben, und besuchen daraufhin Nigel Tomworth zuhause. Jener erzählt ihnen, dass seine Großmutter Lucia ein Verhältnis mit Jack hatte und seinen Platz in

dessen Grab einnahm. Angus ahnt, dass Nigel nicht alles rausrückt und drängt etwas, worauf Nigel ihnen einen Spruch erzählt, der Jacks wahre Ruhestätte offenbaren soll: "Die aufsteigende Sonne des Geisterpiraten zeigt den Weg zu seinem Grab."

Angus erinnert sich daran, dass mit "Sonne des Geisterpiraten" eine Umschreibung des Monds gemeint ist und so stehen die 3 Nachts wieder beim Friedhof. Tatsächlich steigt der Mond auf und strahlt durch einige Klippen. Doch passiert dadurch noch gar nichts. Erst als Vikara auf die Klippen zugehen möchte und dabei eine aufgestellte Stange findet, die oben eine leere Fassung hat, kommen sie weiter: Alan steckt den Ring hinein und jener bündelt das Mondlicht zu einem Strahl, der auf eine andere Klippe zeigt. Dort finden sie einen geheimen Zugang in das Innere, wo sie eine Sarg und eine prall gefüllte Schatztruhe finden.

Noch in der Nacht wird der Schatz zum Lager am Strand geschafft. Angus strebt eine neue Kapitänswahl ab und setzt sich gegen Bogroon durch. Sie richten am nächsten Morgen ihr Lager etwas her, bestechen ein paar Gardisten und geben die Losung in der Stadt aus, dass sie ein neues Schiff erwerben wollen.

Vikara untersucht den Schatz und findet einen magischen Saphir, den sie jedoch nicht genau einschätzen kann. Einzig, dass sich zuweilen im Inneren Wellen zeigen und Kommunikationsmagie auf ihm liegt, findet sie heraus.

Am Abend erscheint auf einmal der Geist des 6-fingrigen Jacks in der Kneipe, in der Käpt'n Angus gerade auf Nachricht hofft. Er deklamiert ein kurzes Gedicht und löst sich lachend auf:

*»Es ist nicht tot was ewig liegt,
bis das die Zeit den Tod besiegt.*

*So haben sie die letzte Grenze durchbrochen
und kommen aus den Tiefen zurück gekrochen.
Die Suche nach dem Stein treibt sie an,
der ihnen genommen wurde von einem Mann:
Ein Säufer und Spieler und überaus keck,
kannte man ihn nur als den 6-fingrigen Jack.
Ihr Narren habt ihn zu klauen gewagt
und damit eröffnet die Jagd.*



*Ich bin der 6-fingrige Jack
und das Grauen hat einen Namen. «*

Gleichzeitig sehen die Crewmitglieder am Strand eine Nebelfront auf sich zu rollen und ein abgetakeltes Schiff in den Hafen einlaufen. Von jenem stürmen Skelettpiraten, die großteils weiter in die Stadt stürmen, doch einige auch auf die Gruppe losgehen. Im Kampf stellen sie fest, dass sich die Gerippe von praktisch jedem Schaden heilen können. Während Vikara daraufhin den Saphir an sich nimmt und flieht, stürmen die anderen das Schiff. Dort werden sie vom Kapitän konfrontiert, den sie überwältigen und verhören.

Während Vikara sich auf einen Baum rettet und versucht mit ihren Verfolgern zu verhandeln, erfahren die anderen. Sie finden heraus, dass der Stein die Untoten vom Griff Sargassos lösen soll. Während in der Stadt weiterhin die Untoten marodieren sammeln sich dann alle auf dem Schiff und beratschlagen, wie sie fortfahren sollen. Der Kapitän der Untoten lässt sich sogar darauf ein, der Gruppe ein Schiff zu besorgen, vorausgesetzt, sie händigen ihm jetzt den Stein aus. Doch schließlich entscheidet sich Angus dagegen und mit den ersten Strahlen der Morgensonne endet der Spuk: Schiff und Skelette lösen sich auf, doch wissen sie, dass jene einmal im Jahr zurück kehren können.

☯ **Brondrick** ☯

»Man, dieses Kaff ist wirklich zum einschlafen Öde.«

Zwei Tage verbrachte Brondrick nun schon in Port Real.

»Wenn du in die neue Welt fährst, dann besuch Port Real! Da wohnt ein Verwandter von mir. Der kann dir sicherlich einige Tipps geben.' Wenn ich Gorend jemals wieder seh' drück ich ihm zwei Zwiebeln durch die Nasenlöcher. Sein blöder Verwandter war hier scheinbar nie gewesen und nun häng' ich hier und weiß weder vor noch zurück.«

Viele wurden schon von verschiedensten Rufen in diese "neue Welt" gelockt. Brondrick lockte einfach nur die Aussicht darauf endlich von den alt eingesessenen

Ansichten seiner Verwandtschaft fort zu kommen.

"Ein Zwerg wird doch nicht zum Druiden! So ein Unfug!" "Ein Druide muss sich doch für die Natur einsetzen!" Und lauter anderer Vorurteile die ihn von seiner Heimat fort trieben.

Weder lässt er sich gerne vorschreiben in irgend welchen Formaten zu denken, noch lässt er sich gerne vorschreiben wie er Dinge, die jawohl seine private Entscheidungen sind, anzugehen hat.

»Wenn ich hier zu lange festsitze grab' ich mir noch selber ein Grab! Und die einzigen Pfeifen von Seeleuten die hier sind die wohl vielleicht noch Leute anheuern sind diese Möchtegern Piraten... Die nicht mal ein eigenes Schiff haben...! Naja, erst mal Geduld bewahren und abwarten, es ergibt sich sicherlich noch eine Möglichkeit... Die "Möchtegernpiraten" kann ich mir ja auch mal näher ansehen. Wenn die wenigstens mehr drauf haben als nur Zahnbelag kann man sich ja mal überlegen ob man sich denen anschließen möchte... Dann wird's wenigstens kein Weicheihaufen sein, der mir wieder die Ohren voll heult: "Du darfst diesem armen Mann nicht beide Knie brechen! Wie kannst du nur nehmen was nicht dir gehört! Blablabla..." Ich geh die Kerle einfach mal anstarren, vielleicht fängt dann ja einer 'ne vernünftige Prügelei mit mir an, das währ' mal eine willkommene Abwechslung!«

☯ **Vikara** ☯

»Was für eine Nacht. Skelette, Geisterschiffe und dieses kleine Ding scheint viel mehr zu können, als ich auf den ersten Blick gedacht hätte.«

Vikara untersucht das magische Kleinod noch einmal, mit und ohne Magie.

»Dieser Saphir soll die Macht haben die Skelette von Sargassos Fängen zu befreien? Also wirkt ihre Magie noch immer. Aber heißt das, dass sie noch immer existiert oder vielleicht sind das nur Überreste ihrer Macht?«



Vielleicht kann ich es nutzen und die Skelettcrew selbst zu kontrollieren. Endlos Regenerierende Kämpfer, niemand könnte uns – mich – damit besiegen.

Aber zuerst muss ich herausfinden wie es funktioniert, sonst bringen alle Überlegungen nichts. Mal sehen ob es in dieser Stadt eine Bibliothek gibt.«

Auf Kaperfahrt

19. – 30. Wunmond 1244

Einige weitere Rekruten lassen sich anwerben, während die Piraten in Spe auf ein Schiff warten. Und tatsächlich: Nach nur 2 Tagen läuft ein Piratenschiff im Hafen ein, dass eine kleine Nussschale von Schiff hinter sich her schleppt. Man wird sich schnell mit dem Kapitän handelseinig und hat noch genug, um das Schiff zu reparieren, sowie Munition, Pulver und Proviant zu kaufen.

Corsair

Länge: 18 m Breite: 6 m
Masten: 2 Kanonen: 8

Mutig stehen sie in See Kurs auf die Talanischen Gewässer

nehemd, wo sie 2 weitere Tage kreuzen, bis sie am Horizont ein Segel erblicken. Unter falscher Flagge nähern sie sich und tauschen per Flaggenrecode Nachrichten aus. Als ein weiteres Näherkommen unter dem Vorwand zu handeln abgelehnt wird, hissen die Piraten die Totenkopfflagge und gehen zum Angriff über. Mit dem Wind reitend fallen sie über die aufgeschreckten Händler her, die sich jedoch schnell mit einer verheerenden Breitseite revanchieren, die viele Tote und Verletzte zurück lässt. Empfindlich dezimiert, kämpfen die restlichen mit dem Mut der Verzweiflung und schaffen es mit waghalsigen Manövern hinter das gegnerische Schiff zu gelangen. Viele Schüsse gehen daneben doch zerstören die Treffer nach und nach die Takelage, bis endlich der einzige Mast nachgibt und der Kauffahrer die Segel streichen muss.

Johlend übernehmen die Piraten das Schiff. Nach kurzer Unterredung und anschließendem Verhör der Kapitänin, werden einige

Interessierte rekrutiert; der Rest in die Beiboote gesetzt.

Unter den neuen Rekruten ist auch ein Junge namens Zacharias Foxtrott, der eine große Klappe riskiert im Versuch aufgenommen zu werden. Angus stimmt dem schließlich zu. Schnell zeigt sich, dass der kurze einen Narren an Alan gefressen hat und ihm kaum von der Seite weicht.

☯ Vikara ☯

Der Wind weht ihr durch die Haare, die frische Seeluft füllt ihre Lungen. Sie hält das Steuerrad fest in ihren Händen. Und sie lacht, laut und voller Freude.

»Ha! Das ist es. Ich hätte schon viel früher zur See fahren sollen, statt in den kalten Einöden zu versauern.«

„Schiff voraus!“ hallt es vom Krähennest.

»Und es scheint es wird noch besser.«

Das Gefecht ist hart, und voller Verluste, aber erfolgreich.

»Ahahahaha! ich habe mich noch nie so lebendig gefühlt. Das ist mein Leben, mein Schicksal, und ich habe keinen Einwand.«

☯ Alan ☯

»Ich liebe den Geruch von Schwarzpulver am Morgen.

Man kann ja viel über dieses talanische Pack sagen, aber immerhin haben sie nicht gleich aufgegeben, als der Käpt'n das Schwarz gehisst hat. So konnte ich wenigstens mal dieses niedlichen Ding ausprobieren, die man uns als Kanonen verkauft hat.

Einigermaßen effektiv waren sie ja, aber leider hatten die Talaner mehr davon.

Vielleicht lässt mich der Käpt'n ja ein paar von den Kanonen auf unser Schiff laden und daran Verbesserungen vornehmen. Ich glaube Feuer könnte den gewünschten Effekt erzielen. Ja, das wird funktionieren.«

30. Wunmond – 18. Brachmond 1244

Bei der Überprüfung der Schäden an der Corsair stellt sich heraus, dass ein Mast von Holzwürmern befallen ist. Das gekaperte Schiff



im Schlepp geht es somit auf kürzestem Wege zurück nach Porto Real, wo sie Beute und Schiff verkaufen. Leider hat das Sägewerk keinen Mast mehr vorrätig, kann ihnen aber genügend Inseln in naher Umgebung nennen, wo es passende Bäume zu finden gibt.

Während der Reparaturen vom Seegefecht lässt Angus auch den befallenen Mast entfernen, damit die Viecher nicht auch den Rest des Schiffes befallen. Mit halber Kraft fahren sie die nächste Insel an und gehen an Land.

Nach einiger Zeit des Suchens finden sie einen passenden Baum, den sie fällen. Gerade wollen sie abmarschieren als Trommeln erklingen.

Angus schickt die Stammträger voraus und will mit dem Rest seiner Offiziere den Ursprung untersuchen. Schnell bemerken sie, dass sich mehrere Eingeborene nähern. Sie ziehen sich zurück, werden am Strand jedoch eingeholt.

Alan, der auf der Corsair geblieben ist, hat derweil das Schiff wenden lassen und feuert eine Breitseite auf die Verfolger ab, die viele von ihnen dezimiert. Der Rest verfällt in Blutausch, dennoch kann die Gruppe sich ihrer erwehren.

Auf einer Nachbarinsel bauen sie dann in Ruhe den neuen Mast ein und stechen in See, direkt wieder die talanischen Gewässer ansteuernd.

Alan

»Einmal bin ich nicht auf einer Exkursion dabei und schon schaffen sie es einen ganzen Schwarm Kannibalen anzulocken und zum Schiff zu bringen. Wir hätten damit rechnen müssen, wenn man bedenkt, wie viel uns der Schreiner für einen Baum bezahlen wollte... Denen hab ich es aber gezeigt! Kein Einziger dieser Primitiven hat es auch nur vom Strand geschafft. Gegen Kanonen ist halt kein Kraut gewachsen.

Allerdings muss ich mir jetzt überlegen, was ich mit dem Jungen mache. Der Käpt'n scheint damit zufrieden zu sein, dass ich mich um ihn kümmerge. Nun, eine harte Ausbildung hat mir damals auch nicht geschadet. Wollen wir doch mal sehen, aus welchem Holz der Kleine geschnitzt ist.«

Nach fast 2 Wochen Fahrt und Suche entdeckt der Ausguck ein potentielles Schiff. Sie versuchen denselben Trick erneut, indem sie sich mit falscher Flagge nähern, doch ist die gegnerische Besatzung recht vorsichtig. Dennoch gelingt es den Widderpiraten ihr Schiff hinter das talanische zu bringen und die erste Salve abzufeuern. Die Gegner antworten mit schweren 12-Pfündern, die massiven Schaden an ihrer Takelung anrichten, doch dafür auch lange Ladezeiten besitzen.

Trotzdem sind die Ta-Laner – Piratenjäger, wie sich heraus stellt – sehr aggressiv und entern die Corsair schließlich, als jene ein Segel verliert. Käpt'n Angus Gibbs dreht den Spieß kurzerhand um und befiehlt seinen Leuten, das gegnerische Schiff zu entern, so dass die Schlacht dort ausbricht. Er und Alan sehen sich den gegnerischen Anführern gegenüber, die mit Unterstützung von Vikara und Brondrick leicht ausgeschaltet werden können. Die Mannschaft des Piratenjägers ergibt sich daraufhin.

Während noch die Gefangenen gesichert und Schäden untersucht werden, schreit der Ausguck, dass sich eine Flotte nähert. Entsetzt sehen die anderen, wie eine Flotte elfischer Schiffe aus Lyonaise ihre Position passiert. Ein einzelner Kriegstrimaran schert aus dem Verbund aus und nähert sich. Angus befiehlt darauf hin die Corsair aufzugeben, da sie zu stark beschädigt ist, um sich schnell genug bewegen zu können. Mit

ihrer neuen Beute können sie nur zusehen,

wie jenes unter den Kanonenschüssen des elfischen Zerstörers versenkt wird.

Beim Verhör stellt sich heraus, dass der Kapitän der Piratenjäger ebenso überrascht davon war. Er und seine Mannschaft werden nahe einer Insel über die Planke geschickt und Angus ruft seine Offiziere zur Besprechung zusammen, um das weitere Vorgehen zu planen.

Claymore

Länge: 24 m	Breite: 6,5 m
Masten: 2	Kanonen: 10



🌀 Vikara 🌀

»Ich wusste ja dass Elfen zu seltsam sind, aber diese Schiffe, und eine ganze Armada? Und in Ta-Lans Wassern?«

Steuer, fest in der Hand. Vikara nutzte die ruhige Fahrt um ihre Gedanken schweifen zu lassen.

»Ich glaube nicht das sie in den Krieg ziehen wollen. Also was machen sie hier? Suchen sie etwas? Vielleicht sollten wir ein paar Informationen sammeln.«

Ihr Blick schweift über das neue Schiff.

»Immerhin haben sie unser altes Schiff zerschossen. Sie gefällt mir deutlich besser. Obwohl ich ja gerne eines der Elfenschiffe steuern würde.«

Sargassos Vermächtnis

29. Heumond – 18. Ährenmond 1244

Nach einigen weiteren erfolgreichen Fahrten mit ihrem neuen Schiff – der Claymore – ist die Kasse der Bande gut gefüllt. Auch haben sich einige weitere Piraten angeschlossen, so dass sie trotz einiger Verluste weiter gewachsen sind.

In Gran Laguna horchen sie sich um, auf der Suche nach Hinweisen zur elfischen Flotte, ihrem Ex-Kapitän Kenway und nicht zuletzt auch über Untote Aktivitäten. Zu letzterem werden sie an einen alten Seebären verwiesen, der ihnen von seinen Abenteuern erzählt, die er schon erlebte, als Sargasso noch existierte. Besonders interessant sind seine Ausführungen über den Sargasso-Priester, der sie von einem Angriff eines Geisterschiffes bewahrte, der jedoch auf einer Insel ausgesetzt wurde, als er durch das Verschwinden seine Göttin seine Kräfte verlor.

Angus befiehlt Segel zu dieser Insel zu setzen, deren Position ihnen der Seebär noch recht genau zeigen kann. Tatsächlich finden sie auf dem kleinen Eiland den inzwischen hochbetagten Priester quicklebendig vor. Jener lässt sich Informationen nur mit Mühe aus der Nase ziehen, doch als Vikara ihm den Wellenstein zeigt, bricht er in Panik aus. Er bietet der Bande an, mehr darüber zu erzählen,

doch zuvor sollen sie eine gewisse Erfahrung selbst machen. Er nennt ihnen Koordinaten, wo sie hinsegeln sollen.

Als sie einige Tage später die genannten Gewässer erreichen, segelt ihr Schiff in einen dicken Teppich aus knochenbleichen Algen und Seegräsern. Noch während sie überlegen, greifen Skelette an, werden aber zurück gedrängt. Sie stellen fest, dass ihr Schiff festsitzt.

So machen sich Angus, Vikara und Alan zu Fuß auf, das Zentrum des Algent Teppichs zu finden. Nach gut 20 Minuten entdecken sie ein Wrack, das sie betreten. Im Bauch finden sie drei Skelette, deren ruhelose Geister sie attackieren. Es sieht bereits nach einem schlimmen Ende aus, als Vikara den Stein heraus nimmt. Die drei Schattengestalten reagieren panisch und ziehen sich wehklagend zurück.

Die drei eilen mit ihrer Beute Richtung Claymore, als sich eine gedrungene Gestalt aus dem Nebel schält. Humaoid, doch damit enden schon die Gemeinsamkeiten. An einen dicken, aufrecht gehenden Raubfisch erinnernd, watschelt das Etwas auf sie zu und treibt Alan mit einem Zauber zur Flucht. Alan und Vikara attackieren das Wesen, das über ziemliche Nehmerqualitäten verfügt, aber auf Dauer keine Chance gegen die beiden hat. Mit seinem Tod jedoch löst sich der Zauber auf, der den gewaltigen Algent Teppich erschuf. Einzig ein Amulett, das das Geschöpf um den Hals trug, erweist sich als magisch, so dass sie es noch mitnehmen.

Nachdem alle wieder von der Claymore eingesammelt worden sind, fahren sie zurück zur Insel des Einsiedlers, der ihnen nun berichtet, dass Sargasso auch die Aufgabe besaß eben jene Kreaturen und deren Götter davon abzuhalten in diese Welt einzufallen. Nun, da Sargassos verschwunden ist, würden sie kommen. Das Wesen auf dem Algent Teppich war nur eine Vorhut, vermutlich nicht mehr als ein Späher. Über den Wellenstein weiß der Ex-Priester jedoch nur zu berichten, dass er gegen die Fähigkeiten von Sargasso schützt. Der Grund, weswegen die untoten Piraten auf Porto



Real ihn wohl in ihre Finger bekommen wollten, um sich von Sargassos Fluch zu befreien.

☯ Vikara ☯

»Erst diese weißen... Algen? Dann Skelette, und nun ein verlassenen Schiff.«

Vikara betrachtet das Schiff, mit Neugier, aber auch etwas Vorsicht.

»Ich könnte wetten es ist ein Geisterschiff, im wahrsten Sinne des Wortes.

Was auch immer der alte Kauz uns sehen lassen wollte. Ich habe das Gefühl es wird noch schlimmer.«

Im Reich des roten Kaisers

18. Ährenmond – 1. Herbstmond 1244

Unzufrieden mit dem bisschen an Informationen zieht die Gruppe ab. Neugierig auf die nahen bretonischen Kolonien beschließen sie St. Johns einen Besuch abzustatten, wo sie sich ein wenig ausrüsten und mehr Informationen sammeln. Nach einer Kneipenschlägerei erfahren sie vom Kapitän der gegnerischen Mannschaft, dass es in den südlichen Archipelen wohl noch verlorene Kolonien geben soll, die möglicherweise auch noch bewohnt sein könnten. Dennoch zieht es die Gruppe nach Gatetown, über das sie gehört haben, dass sich diese Kolonie einem Piraten unterstellt haben soll. Tatsächlich weht das Banner von Edward "Redbeard" Newgate über der Kolonie, als sie im kleinen Hafen anlegen. Sie hören sich hier um und erfahren, dass Redbeard über einige weitere Piratenmannschaften den Oberbefehl besitzt. Tatsächlich ist er selbst schon eine Kolonialmacht in Terra Viridis. Der Kaiser selbst ist jedoch nicht zugegen. Nach ein paar Tagen sticht die Claymore schließlich wieder in See.

Das Geheimnis der Rose

2. Herbstmond – 14. Weinmond 1244

Sie bringen in den folgenden 2 Wochen ein kleines novgovisches Forschungsschiff auf und segeln dann nach St. John zurück, wo die Claymore ins Trockendock kommt für eine Panzerung des Bugs.

Nach weiteren zwei Wochen – die Arbeiten sind inzwischen zur Hälfte abgeschlossen – erreicht Francis St. Johns und sucht sich ein Auskommen auf einem Schiff. Sie lernt Angus kennen, der mit seiner Crew in einer Hafenkneipe residiert. Während der Vorstellung betritt ein alter bekannter die Kneipe: Es ist der Geist vom 6-fingrigen Jack, der die Anwesenden mit einem Gedicht beehrt:

*»Einst besaß ich Schätze von großem Glanze
doch stahl man sie mir fast auf's Ganze
Die Zeit ist reif für eine kleine Rache
Machen wir daraus eine spaßige Sache
ich bin der 6-fingrige Jack
Und so schnell werdet ihr mich nicht los.«*

Angus und die anderen versuchen ihm danach zu folgen und hören draußen einen erstickten Schrei aus einer Seitengasse. Dem Geräusch folgend, können sie einen Mord vereiteln. Ein Attentäter entkommt, ein weiterer wird zwar lebend aufgegriffen, doch von einem Unbekannten erschossen.

Sie befragen das Opfer, dass sich als Greg vorstellt. Er behauptet, dass ein gewisser Commander Roselius Thorn es auf ihn abgesehen hätte, weil er ihm bei einer Auktion etwas weggeschnappt hatte und dann zu gierig wurde. Er zeigt der Gruppe ein Gedicht und einen Zettel mit einem Code, die beide aus einem Buch stammen sollen, das er bei der Auktion gewonnen hat.

Am folgenden Tag versuchen sie mehr darüber heraus zu finden. Ein Gespräch im Rathaus führt zu einer ehemaligen Pension, deren Besitzerin namens Agatha Smith gestorben ist und deren Habe bei der Auktion unter den Hammer kam. Sie erfahren ein Gerücht von einem Nachbarn, dass Agatha eine Affäre mit einem gewissen Jack gehabt haben soll.

Das Gedicht selbst birgt den Hinweis auf eine Rose. Vikara macht sich in der Stadt schlau und erfährt von einer gewissen Rose Thorn – einer lange verstorbenen Verwandten des Commanders. Sie will die Gruft der Dame aufsuchen und gerät unversehens in einen Überfall einiger Banditen auf den Paladintempel, wo das Grab sein soll. Zwar



gelingt es ihr, einige zu töten, doch die schiere Überzahl zwingt sie zur Flucht. Sie holt sich Verstärkung von ihrer Mannschaft und schafft es zumindest die restlichen Gegner zu verjagen. Vikara untersucht nun in Ruhe die Krypta und entdeckt das Grab von Rose Thorn. Im Innern führt eine kleine Stiege in eine runde Höhle in deren Wände Buchstaben eingeritzt wurden. Sie schreibt sich jene auf und verlässt mit der Crew den Tempel, um nach der restlichen Führungsebene zu suchen.

Gemeinsam nutzen sie die Buchstaben, um das Rätsel mit den Himmelsrichtungen zu lösen: Jeder Buchstabe steht für eine Richtung. Derartig erhalten sie einen Satz, der auf eine Klippe an der südlichsten Spitze der Insel weist auf der St. Johns liegt – dem sogenannten Rose Point.

Nach einem längeren Fußmarsch an der Küste entlang erreichen sie den Punkt. Mit den letzten Strahlen der untergehenden Sonne sehen sie ein kleines Eiland im Meer. Mit einem improvisierten Floß schwimmen sie rüber und finden dort eine weitere Krypta. Hier entdecken sie Roses echtes Grab wie auch eine Schatulle in der einige Habseligkeiten liegen zusammen mit einem Brief.

Der Brief ist ein Abschiedsschreiben an die verstorbene Rose, verfasst von niemand anderem als Jack selbst, der ihr alles gute im nächsten Leben wünscht. Er verweist auf seine Habseligkeiten, da er sich die Schuld an Roses frühem Tod gibt, weswegen er seinem bisherigen Lebensstil entsagt. Eine reichverzierte Pistole und eine magische Bandoliere befinden sich noch in der Schatulle. Zurück an der Oberfläche wird die Gruppe bereits von Commander Thorn und seinen Schergen erwartet. Es kommt zu einem blutigen Kampf, bei dem er schließlich den Tod findet. Zurück in St. Johns halten sich alle bedeckt, bis dann nach weiteren 2 Wochen die Claymore fertig überholt ist. Endlich kann die Crew wieder in See stechen.

Stille und Sturm

14. Weinmond – 27. Weinmond 1244

Richtung Iberios soll es gehen. Doch nach einer Woche auf See gerät das Schiff in eine Flaute, die mehrere Tage anhält. Die Stimmung an Bord wird zusehends schlechter, die Moral sinkt, die Disziplin lässt zu wünschen übrig und bald kursieren abergläubische Theorien über den Ursprung der Windstille.

Francis erhält die Erlaubnis mittels der Beiboote das Schiff aus dem Bereich zu rudern. Das bringt jedoch auch keinen fühlbaren Erfolg und die Stimmung verschlechtert sich weiter. Erste Beschuldigungen machen die Runde und gegenseitige Verdächtigungen nehmen zu. Zwei Unterstützer Vikaras bieten ihr sogar einen Umsturz an und beteuern ihren Rückhalt bei einer derartigen Unternehmung.

Als sich Alan und Vikara allerdings erneut mit dem Wellenstein befassen, eskaliert die Situation: Brand, ein sehr schweigsames Mannschaftsmitglied, das von Anfang an dabei ist, tritt vor und beschuldigt Angus, dass er das Unglück geradezu herauf beschwört. Seiner Meinung nach ist es Zeit für einen Wechsel. Angus hält ihm entgegen, dass er der Mannschaft durchaus Reichtum eingebracht hat und sie alle Schwierigkeiten bisher gemeistert haben. Unterstützer beider Seiten bauen sich hinter den beiden auf, doch bevor die Situation außer Kontrolle gerät, schlägt Vikara eine neue Wahl vor, was beide schließlich annehmen. Doch soweit kommt es gar nicht: Eine Brise lenkt alle ab. Angus brüllt Befehle und schnell nimmt das Schiff Fahrt auf. Jedoch bemerkt Vikara zuerst den Umschwung: Was zunächst wie ein günstiger Wind wirkt, entpuppt sich rasch als Vorbote eine Taifuns, der mit rasender Geschwindigkeit näher rollt. Sofort versucht die Crew verzweifelt die Segel wieder zu reffen, als die Naturgewalt sie wie ein Hammer trifft und das Schiff zum Spielball der Elemente wird. Ein Unglücklicher wird dabei über Bord gespült, aber es gelingt Angus todesmutig ihn heraus zu ziehen. Vikara kann derweil das Schiff aus dem schlimmsten heraus halten und schafft es durch die Wellentäler steuern, ohne zu kentern.

Nachdem der Sturm stundenlang tobt, werden



sie regelrecht ausgespuckt. Müde und erschöpft aber lebendig und ohne Verluste an Leib und Leben. In einiger Entfernung entdecken sie sogar eine Insel, wo sie beschließen ihre Frischwasservorräte aufzustocken.

Die Küste entlangfahrend stoßen sie auf eine Bucht, wo eine große Galeone – die Navarone – vor Anker liegt. Deutlich ist die Ta-Lanische Flagge zu sehen. Allem Anschein nach ein Schiff, das den Sturm hier ausgesessen hat. Mehrere Boote liegen am Strand und nur wenige Matrosen sind an Bord zu erkennen.

Käpt'n Gibbs lässt sofort alles klar zum Gefecht machen. Die Ta-Lanis reagieren ebenfalls sofort und bemannen die Kanonen, während die Boote am Strand klar gemacht werden. Alle wissen: Sobald die Galeone Segel gesetzt hat, wird sie kaum noch etwas daran hindern, die Claymore zu versenken.

Vikara setzt sich vor den Bug der Navarone und Alan feuert aus allen Rohren. Nach mehreren Treffern ist der Bugsprit zerstört, doch reicht es nicht: Die Navarone setzt sich in Bewegung und auch deren Kanonen sind geladen und schicken Tod und Verderben gen Claymore, Angeschlagen umkreist jene das schwerfällige, doch schnellere Schiff und vermag sich noch einmal vor sie zu setzen. Zwei letzte verzweifelte Salven bringen den ersehnten Erfolg: Die Navarone hat danach am Bug mehrere schwere Lecks und treibt steuerlos. Der gegnerische Kapitän gibt das Schiff auf und zieht sich mit den Beibooten wieder an den Strand zurück, während die Piraten sich klar zum Entern machen.

Highland Glory

Länge: 36 m Breite: 10 m
Masten: 4 Kanonen: 24

Angus kümmert sich persönlich um die Reparaturen und lässt das

Wasser abpumpen. Derweil sollen Francis und Vikara in Verhandlungen treten. Es stellt sich heraus, dass der Kapitän in der Tat gewillt ist, eine Passage zu einem neutralen Hafen zu bezahlen. Mit der umgefloggen Highland Glory sticht die Bande wieder in See.

Alan

»Erst diese Flaute und dann wurde die Crew auch noch aufmüpfig. Ich glaube ich muss das genauer im Auge behalten und vielleicht kann ich ja sogar Zach dazu bringen ein wenig für mich zu spionieren, allerdings darf er nicht wissen, dass er es tut sonst versaut er es nur. Dieser Junge ist echt nicht der hellste. Langsam verstehe ich, warum mein Meister damals immer so mies gelaunt war. Vielleicht sollte ich mich ernsthaft um den Jungen kümmern, dann hab ich jemanden, der meine Nachfolge antreten kann, falls ich selbst meine Ziele nicht erreichen kann.

Zum Glück war da dieses Schiff, das der Käpt'n vorm Entern schon umbenannt hat. Warum auch immer er das tun sollte. Labert uns etliche durchzechte Nächte an die Backe wie unheilvoll es ist ein Schiff umzubenennen und jetzt macht er sowas. Naja, wir haben jetzt zwei Schiffe und die Crew scheint der Idee nicht abgeneigt zu sein endlich ein sicheres Versteck zu finden. Ein Ausgangspunkt für gezielte Operationen ist das Beste, was uns passieren kann und wenn der Hafen uns gehört, haben wir immer die Möglichkeit an Land zu gehen und ohne schwankenden Boden zu schlafen, selbst wenn wir es uns mit allen versaßen sollten!

Ich hoffe der Käpt'n entscheidet sich für den richtigen bei der Wahl, wer auf der Claymore bleibt.«

Vikara

»Ahahaha! Mehr hasst du nicht zu bieten? Zeigt mir dein Schlimmstes, und ich zeige dir ich bin besser!«

Vikara wurde von Wind und Wellen herum geschleudert. Ihre Hände trotzdem fest am Steuer, und das extra Seil nur selten nötig.

»Die See hat mir eine Herausforderung gestellt. Ich werde nicht nachgeben.«

Und sie lacht, laut, voller Energie, und etwas Wahnsinn.



☯ Angus ☯

Schon seit geraumer Zeit ist die Sonne hinter dem Horizont entschwunden, aber dennoch sind Stimmen von Deck zu hören die auf die Aktivitäten der Mannschaft die für dieses Wache eingeteilt sind hinweisen. Gänzlich still wird es nur selten auf einem Schiff.

Wie lange er nun schon hier sitzt und auf das aufgeschlagene Buch blickt das vor ihm auf dem Kartentisch liegt weiß er nicht. Die Schreibfeder liegt unruhig in seinen großen Händen und wirkt in diesem Moment fremdartiger und bedrohlicher als alles was er bisher in seinem Leben gesehen hat. Das leichte Schaukeln des Wellengangs versetzt die Lampe, die an Seilen über dem Kartentisch hängt, in eine rhythmische Schwingung, die einen leichten Wechsel der Helligkeit auf dem Tisch hervorruft, die beinahe hypnotisch wirkt.

Die Dinge wachsen ihm langsam über den Kopf, aber das darf er sich nicht anmerken lassen. Schwäche zu zeigen ist nicht gut für jemanden der sein Kapitänsamt und auch seinen Kopf behalten möchte wenn er sich an Bord eines Schiffes voller Halunken und Halsabschneider befindet. Wenn er sich nur jemanden anvertrauen könnte. Wenn irgend jemand da wäre mit dem er über alles Reden könnte und der einige gute Ratschläge parat hätte.

Er ist weit gekommen für den Sohn eines Bootszimmermanns aus einer kleinen gealischen Hafenstadt im hintersten Bretonia. Ein Kapitän mit einem eigenen Schiff und einer Mannschaft. In seiner bisherigen kurzen Karriere hat er mehr Gold angehäuft und wieder ausgegeben als sein Vater wohl in seinem ganzen Leben verdient hat. Und alles nur durch Raten, Hoffen und Bangen. Bisher hatte er einfach nur Glück. Aber irgendwann müssen doch die Mitglieder der Mannschaft merken, dass ihr Kapitän eigentlich so gar nicht weis was er da tut, dass er bisher einfach auf Risiko irgend etwas getan hat und das hat dann mehr oder weniger funktioniert. Zum Glück.

Es macht keinen Sinn es noch weiter aufschieben zu wollen. Wenn er ein Kapitän sein möchte muss er lernen was es zu tun gilt und das fängt mit dem götterverfluchten Schreibkram an.

Erst zögerlich doch dann mit Bestimmtheit beginnt er in seiner krakeligen, ungeübten Handschrift die Seiten zu füllen:

»Logbuch des Kapitäns (Datum fehlt mir)

Die letzten Tages waren kritisch. Die verdammte Flaute hat die Nerven an Bord der Claymore blank liegen lassen. Brand war drauf und dran eine verfluchte Meuterei vom Zaun zu brechen. Der einsetzende Sturm hat aber die schlimmsten Ausschreitungen verhindert. Das gemeinsame Ziel des lebend den schieß Sturm überstehen hat die Streitereien erst einmal unterbunden.

Vikara zeigt immer mehr, dass sie ein fähiger Steuermann – oder Steuerfrau oder wie auch immer – ist. Nicht jeder hätte uns heil da wieder raus gebracht.

Die kleine Insel westlich von Porto Real schien ein einigermaßen sicherer Ort zu sein um das Schiff auf Schäden zu untersuchen und Frischwasser zu fassen. Nur wollte die talanische Galeone Navarone den Liegeplatz nicht mit uns teilen.

Nach einem harten Seegefecht konnten wir die Oberhand behalten und ich die Navarone, jetzt unter neuer Flagge als Highland Glory, in Besitz nehmen.

Wir werden deutlich mehr Männer brauchen wenn wir dieses Schiff effektiv führen wollen. Was wir mit der Claymore machen ist mir auch noch nicht klar im Moment. Beide Schiffe sind nur bedingt seetauglich und einen Kampf sollten wir auf jeden Fall vermeiden. Ich überlege ob wir zu Reparaturen in bretonische Gewässer segeln sollen oder wieder zurück Richtung Osten.

Doch zuerst führt uns unser Weg gen Norden.



Wir haben ein Abkommen mit dem Kapitän der Navarone getroffen, dass wir ihn für ein Lösegeld zu einem neutralen Hafen bringen werden.

Außer den verfluchten Reparaturen müssen wir die Beute umschlagen. Ich muss der Mannschaft etwas bieten können

das sie vorerst von weiteren Gedanken an Meuterei abhält. Außerdem brauchen wir Vorräte eine größere Mannschaft und im Zuge dessen muss ich mir Gedanken machen wem ich die Aufgabe eines Maates übertragen kann. Das größere Schiff und mehr Seeleute bedeuten auch zwangsweise mehr Offiziere.«



~ Kapitel 2: Viridische Legenden ~

Pfade ins Ungewisse

27. Weinmond 1244 – 6. Hartmond 1245

Angus beschließt die Mannschaft auf beide Schiffe aufzuteilen. Vikara soll mit der Claymore und unterstützt von Alan einen Monat lang nach einer Insel suchen, wo sich ein Versteck, vielleicht sogar ein Stützpunkt bis hin zu einer Siedlung errichten lässt. Derweil reist Angus mit der erbeuteten Highland Glory und der frisch beförderten Francis als Offizier zurück nach Porto Real. Zuvor liefern sie noch – wie vereinbart – den ehemaligen Kapitän des Schiffes in Port Charlotte ab.

Zurück in Porto Real wird die Glory an den Strand gezogen und mit den Reparaturen begonnen. Der Sieg über das Schiff macht schnell die Runde, so dass sich alsbald viele weitere der Mannschaft anschließen wollen. Wenige Tage später dreht ein Kerl mit krebsroter Haut auf dem provisorischem Dock durch und mutiert vor den Augen der entsetzten Mannschaft. Er fällt über Angus her wie ein Tier, wird jedoch von ihm gefällt. Angus schafft die Leiche zu einem Arzt, der jedoch außer einer oberflächlichen Analyse keine Erkenntnisse zu berichten weiß.

Überraschend wird Angus eine Einladung von örtlichen Gouverneur Diago Gonzalez Sandoval überbracht. Angus und Francis erleben einen angenehmen Abend auf seinem Anwesen. Zum Abschluss hin wird ihnen das Angebot unterbreitet einen Kaperbrief anzunehmen. Angus will diese Entscheidung jedoch nicht sofort und vor allem nicht alleine fällen. Schon wenige Tage später kehren Vikara und Alan von ihrer Expedition zurück und berichten von einer vielversprechenden Insel. Beide sind jedoch eher gegen den Kaperbrief.

Alan erinnert sich dunkel an Gerüchte über Verfluchte mit roter Haut, als Angus sie dazu befragt. Konkreter sind die Neuigkeiten über Madras – einem Stadtstaat wie Iberios und Ta-

Lan – das mit Macht versucht Siedlungen und Stützpunkte in Terra Viridis zu errichten.

Außerdem sucht der Gouverneur von Smolinsibirsk Entdecker, die im Dienste Novgovas Terra Viridis erforschen.

Die Gruppe überführt die Claymore in das von Vikara und Alan entdeckte Versteck auf einer abgelegenen Insel. Danach reisen sie mit der Highland Glory weiter nach Smolinsibirsk, um sich als Forscher zu verdingen. Das Schiff wird mit genügend Rationen für 3 Monate ausgestattet. Außerdem erhalten sie einen Kartographen gestellt, der sich als Wassili Warsev vorstellt und ein echter Bücherwurm zu sein scheint.

In den ersten Tagen versucht Vikara ihren Landsmann auszuhorchen, bekommt aber aus dem reservierten Mann nur ein wenig über seine Herkunft erzählt.

Blutgold

6. – 15. Hartmond 1245

Nach weiteren Tagen ereignisloser Reise erreichen sie ein unkartiertes Gebiet, wo Wassili mit seiner Arbeit beginnt, während die Highland Glory mit geringer Geschwindigkeit die erste Insel umkreist. Als dann die Nachbarinsel kartiert wird, meldet der Ausguck einen Gebäudekomplex auf einer Erhöhung. Dennoch lässt Angus den Kartographen zunächst seine Arbeit beenden, bevor er ein Team zusammenstellt, dass an Land geht. Angus, Alan, Vikara und fünf Matrosen schlagen sich durch den dichten Wald die steile Anhöhe hoch und gelangen zu einer Ruine, die von großen Stelen eingefasst ist. Die Schrift ist fremdartig scheint aber von den Ureinwohnern Terra Viridis zu stammen. Einige zusätzliche Bilder beschreiben, wie mutierende Menschen von anderen davon gejagt werden. Als die Gruppe dann den Komplex betreten will, fühlen sich einige riesige Affen von den



Eindringlingen gestört und greifen an. Zwei Piraten werden getötet, zwei weitere tragen schwere Verletzungen davon und auch Angus erleidet erhebliche Blessuren, aber schließlich sind sie Herr der Lage. Einzig Brand, der fünfte Matrose, kommt ungeschoren aus der Situation. Nicht zuletzt dank eines gut platzierten Glitterdust von Vikara.

Nach dem Kampf zieht sich die Crew zunächst auf ihr Schiff zurück, um ihre Wunden zu versorgen. Am nächsten Tag betreten sie einen unterirdischen Komplex, der sich über eine Treppe erreichen. Hier finden sie bald einen Gang in dem schon vor ihnen Abenteurer gewesen sind: In einer Speerfalle entdecken sie die verwesenen Überreste eines Menschen und eine Brücke wurde mindestens einmal notdürftig geflickt.

Beim Überqueren letzterer stürzt Vikara ab und verletzt sich schwer, dass sie geborgen werden muss. Angus bringt sie auf das Schiff zurück, während Alan hinter der Brücke eine Schatzkammer entdeckt. Beim Aufheben einer Münze durchfährt ihn kurz unbändige Gier, die aber schnell verfliegt. Auch Brand, der sich heimlich eine Münze nimmt, kann dem Bann widerstehen.

Doch erst Vikara, die am nächsten Tag wieder einsatzbereit ist und sich selbst ein Bild des Schatzes machen kann, entdeckt die perfide Magie, die auf dem Schatz liegt: Wer dem Bann widersteht sich den ganzen Schatz zu raffen (und vermutlich alles andere darüber vergisst, wie die Skelette einiger Unglücklicher im Schatzaufen zeigen) wird Opfer eines zweiten Fluchs, der eine langsame Transmutation beginnt.

Alan hat mit Wassili zwischenzeitlich die Inschriften übersetzt und zumindest auch dort heraus lesen können, dass der Schatz wohl verflucht sein soll, wenn ihn jemand widerrechtlich an sich nimmt. Bei einem Versuch zieht sich Francis den Bann zu und wird von Angus gewaltsam auf das Schiff zurück gebracht und eingesperrt. Vikara entdeckt zudem, dass sich Brand ebenfalls am Schatz bedient hat. Jener argumentiert, dass er vom sogenannten Blutfluch schon länger weiß und

ahnte, dass man sich diesen hier zuziehen könnte.

Schließlich befiehlt Angus den Tunnel zum Schatz zu sprengen. Zwar wird die Stelle heimlich notiert, im Falle eines Mittels gegen den Fluch, doch sticht die Highland Glory danach in See. Schon am nächsten Tag nimmt auch Francis' Goldgier merklich ab und nach 2 weiteren Tagen ist sie wieder ganz die alte.

Nebel der Vergangenheit

15. – 17. Hartmond 1245

Einige Tage später, gerade als die Sonne untergeht taucht unvermittelt der Geist des 6-fingrigen Jack auf dem Schiff auf und gibt ein weiteres seiner Gedichte zum Besten:

*»Was undurchdringlich scheint bringt Klarheit,
Kommt und seht die reine Wahrheit!
Was ich vor vielen Dekaden erbeut'
Und den Diebstahl nie hab bereut
Doch besiegelte ich damit der andern Schicksal
Verdammte sie zu Leid und Qual.
Nun liegt es in Eurer Händen.
Seid Ihr mutig genug, es zu verwenden?
Ich bin der 6-fingrige Jack
Denn ihr braucht mich, um es einzudämmen.«*

Am nächsten Morgen entdecken sie eine große Nebelbank steuerbord voraus. Dennoch gehen sie zunächst auf einer nahen Insel vor Anker und testen den Wellenstein, der jedoch nicht reagiert. Schließlich setzen Vikara, Alan, Francis, Brand, Wassili und 2 weitere Crewmitglieder in einem Beiboot über und tauchen in den Nebel ein. Jener ist schnell durchfahren und sie sehen eine Insel vor sich, die vom Nebel ringförmig umschlossen ist.

Sie bringen das Boot an Land und untersuchen eine verlassene Siedlung. Überall sind Spuren von Verwüstung und fortgeschrittenem Verfall zu sehen. Francis kann einige Schriftstücke im Rathaus bergen, aus denen hervor geht, dass der Nebel vor ca. 50 Jahren erschien und dass ihn niemand durchfahren kann, sondern immer wieder diesseits der Wand wieder heraus kommt.



In einem Tempel des Aries finden sie einen Altar, der der Sargasso umgewidmet und für diverse Rituale verwendet wurde. Eine weitere Erforschung der Dorfes bringt zunächst keine weiteren Erkenntnisse. Sie wandern zum höchsten Punkt der Insel und entdecken dabei immerhin noch eine Mine.

Zurück im Dorf werden sie von Wasserleichen attackiert, die gerade vom Strand her angewankt kommen. Sie spüren die Nähe des Wellensteins und bezichtigen die Gruppe pauschal als Kameraden von Jack.

Da die Nacht herein bricht, verschanzen sie sich nach dem Kampf in einer alten Taverne. Am nächsten Morgen durchsuchen sie das Rathaus von oben bis unten und finden heraus, dass der Bürgermeister wohl der Sargasso-Priester war, der die Rituale ausführte. Auch beschrieb er einen Stein, bei dem es sich nur um den Wellenstein handeln kann. Das Tagebuch endet mit Flüchen gegen Jack.

Sie untersuchen die Mine und finden am Ende des Stollens einige Kristalle. Als Alan jedoch einen heraus schlägt, erzeugt er damit auch einen Einsturz, der ihn und Francis fast das Leben kostet.

Sie entscheiden sich nun zurück zur Glory zu kehren, doch der erste Versuch scheitert. Erst als sie den Wellenstein aktivieren, gelingt es ihnen die andere Seite zu erreichen, wo ihr Schiff schon auf sie wartet.

An Bord wird das entdeckte diskutiert und interpretiert. Wassili wundert sich über die seltsame letzte Strophe von Jacks Gedicht und man erkennt, dass es sich um ein Gedicht im Gedicht handelt, da die jeweils allerletzte Strophe, der bisher drei Gedichte zusammen passen. Er scheint auf etwas hinweisen zu wollen.

Schrecken aus der Tiefe

21. Hartmond 1245

Einige Tage später entdecken sie nahe bei einer weiteren Insel ein Schiff elfischer Bauart, das scheinbar verlassen ist. Die Highland Glory geht längsseits zur Tir'da'fel und Angus und Francis setzen mit 2 Booten über. Dort entdecken sie einige Leichen auf dem Oberdeck. In der Kajüte

des Kapitäns findet sich das Logbuch und eine Karte des Archipels.

Einer Ahnung folgend, geht Francis am Schiff entlang tauchen und findet Spuren im Muschelbesatz am Rumpf. Doch erst als sie unter Wasser Richtung Highland Glory schaut, entdeckt sie einen verräterischen Schatten. Sie will Alarm rufen, als auch schon lange Tentale hervor schießen und die Besatzung der Glory attackieren.

Während an Deck Chaos ausbricht, Holz splittert, Taue reißen und Matrosen sterben, gelingt es Alan und Vikara den Gegenangriff einzuleiten: Pfeile und Brandbomben fliegen auf die peitschenden Tentakel. Auch zwei Kanonen können abgefeuert werden, die jeweils einen Tentakel massiven Schaden zufügen. Langsam aber sicher können sie so die Angriffe reduzieren, während Francis an Bord des Elfenschiffes hektisch Segel setzen und beidrehen lässt. Angus hat sich todesmutig in die Fluten gestürzt und schwimmt gegen die aufgewühlte See an.

Als die Tir'da'fel nahe genug ist, möchte sich Francis hinüber schwingen, landet jedoch direkt im Wasser, neben dem flüchtenden Kraken, der sie einfach packt und mitnimmt. Er steuert auf die Tir'da'fel zu, wo auch Angus gerade noch herum paddelt. Jener hängt sich an Francis und befreit sie im letzten Moment noch, als die Glory schon beidreht und eine volle Breitseite auf die Wasserlinie abfeuert, den Kraken zerfetzt, dabei aber leider auch dem Schiff den Rest gibt, was zusammen mit dem Kadaver in den Fluten versinkt.

Angus lässt vor Anker gehen, um die Schäden besser begutachten zu können. Außerdem taucht er nach dem Monster und lässt es dann an Land ziehen und entfernt den Schnabel als Trophäe für den Bugsprit seines Schiffes. Am Abend greift eine verwilderte Elfe das Lager am Strand an, wird jedoch schnell überwältigt. Obwohl die Kommunikation am Anfang sehr holprig verläuft, beruhigt sich die Elfe bald und erinnert sich zusehends an mehr und mehr Worte, so dass bald ein Gespräch möglich ist. Sie stellt sich als Adariell vor, ehemalige Offizierin und letzte Überlebende der Tir'da'fel.



Angus bietet ihr eine Passage an, was sie dankend annimmt.

Alan

»Unser Captain war ja noch nie der Hellste, aber einfach ins Wasser zu springen? Zu einem verdamnten Kraken?! Und keine zwei Minuten später macht unser neuster Offizier das "Kunststück" auch noch nach. Eine ordentliche Abreibung hätte den beiden bestimmt gut getan, aber die Crew hätte es wohl nicht gerne gesehen, wenn ich etwas tiefer gezielt und den beiden beim Baden einen kleinen Schrecken eingejagt hätte. Wenn wenigstens das Elfenschiff ganz geblieben wäre!

Jetzt sitzen wir am Strand und der Captain ist mit einigen Matrosen an Deck geblieben. Der Kraken wurde auch geborgen und man kann ihn bis zu unserem Lager brüllen hören, dass ihm bloß keiner den Schnabel zerkratzt. Auf den Bug gehört eine Kanone und kein Knochen, außerdem bezweifle ich, dass irgendjemand uns die Echtheit dieser neuen Verziehrung abkauft. Alles wirklich Sinnvolle an diesem Ding musste ich ja kaputtschießen um unseren Captain zu retten. Es wundert mich sowieso, dass der Schnabel ganz geblieben ist. Vielleicht taugt er ja immerhin als Rammbock.

Das wir das Elfenschiff nicht einsammeln konnten ärgert mich am meisten. Wenn wir damit irgendwo aufgetaucht wären, hätte jeder vor Angst gezittert!

Und jetzt prügelt sich die Besatzung auch noch. Ich muss mal nachgucken gehen...«

Göttliche Gaben

17. Sellemond 1245

Etwa 4 Wochen vergehen, in denen das Archipel zu ende erforscht und ein neues angesteuert wird. Auch dieses ist bald schon komplett kartographiert. Als die Highland Glory eine der letzten weißen Inseln umrundet meldet der Ausguck eine Siedlung. Beim Ansteuern werden dort Katapulte ausgerichtet und abgefeuert. Nach dem obligatorischen Warnschuss von beiden Seiten trifft ein

Felsbrocken direkt das hintere Kastell, so dass Angus und Vikara von Splittern erwischt werden. Erbost lässt Angus das Feuer erwidern und zerstört die veralteten Waffensystem der Kolonie.

Kaum an Land haben sich die Einwohner verkrochen. Erst nachdem Angus auf den Putz haut wagt sich der Dorfvorsteher hervor und fleht die Crew an, sie in Ruhe zu lassen, da sonst der Zorn des Chupacabra auf sie niederfahren würde. Durch "gutes" Zureden ist aus dem Gewimmer des Mannes schließlich heraus zu kriegen, dass es sich dabei um einen Gott handeln soll, der im Vulkan lebt und zu jeder Vollmondnacht Tribute verlangt, die er Abends abholt. Praktischerweise ist kommende Nacht sogar Vollmond.

Deswegen lässt sich die Gruppe den Platz zeigen, wo die Spende bereit liegt: Die Offiziere, Adariell und 10 weitere Piraten halten sich bereit, als auch schon ein Riese den Weg entlang gestapft kommt und Flüche brüllt, während von oben eine gefiederte Schlange elektrischen Atem auf alle niederregnen lässt. 4 Matrosen bleiben tot liegen und auch einige Offiziere werden übelst erwischt. Auch der Riese ist magisch bewandert und blendet Vikara mit einem Glitterdust.

Doch gegen die schiere Übermacht sind beide dann doch unterlegen. Als der Riese fällt, löst sich die Schlange einfach auf. Und nachdem Angus ihn einen Kopf kürzer macht, schrumpft er auf menschliche Größe. Dessen Kleidung und Physiognomie weisen ihn als einen viridischen Ureinwohner aus.

Am Fuße des Vulkans finden sie schließlich einen Eingang der in ein größeres Höhlensystem führt. Ein Beben hat jedoch große Teile davon unbenutzbar gemacht. Dennoch hat der falsche Gott es sich hier wohnlich eingerichtet, nebst eines kleinen Altars für seine Gottheit - die exakt so aussieht wie die gefiederte Schlange, die er beschworen hatte. Von den Opfergaben, die er im Laufe der Jahre angesammelt haben muss, fehlt jedoch jede Spur.

Zwei Tage nachdem das Dorf von Chupacabra befreit wurde, erscheint Alonzo, der



Dorfvorsteher, und bietet Angus an, sein Dorf unter ihre Schirmherrschaft zu stellen. Nach kurzer Unterredung mit seiner Führungsebene akzeptiert Angus schließlich.

☪ Angus ☪

Die Dunkelheit ist bereits über die Welt herein gebrochen als Angus immer noch grübelnd in seiner Kabine über den Tisch gebeugt sitzt. Schon mehrfach hat er begonnen etwas zu Papier zu bringen aber immer wieder den Anfang entnervt in die Ecke befördert.

Er versucht ein Schreiben aufzusetzen das er bei nächster Gelegenheit, sprich in einem bretonischen Hafen, einem Schiff in Richtung Heimat mitgeben will, in der Hoffnung, dass das Schreiben seine Familie erreicht.

»Hallo Mutter, hallo Vater.

Ich grüße euch aus der Ferne und schicke diesen Brief um euch mitzuteilen, dass es mir gut geht. Sofern er euch überhaupt erreicht.

Vieles ist passiert seit ich von Zuhause aufgebrochen bin um mein Glück zu suchen, zu vieles für ein einziges Schreiben, aber dennoch versuche ich euch von allem zu berichten was mir widerfahren ist.

Mein Start in die neue Welt war eher unglücklich. Schon auch der Hinreise wurde das Schiff auf dem ich war von Sklavenjägern überfallen und ich endete unfreiwillig in einem Ta-Lanischen Arbeitslager. Ich will euch nicht erschrecken, denn so wie ihr es euch vielleicht schon denken könnt gelang mir und meinen Mitgefangenen die Flucht. Wir erbeuteten ein Schiff das uns von dieser verfluchten Insel fort brachte und uns die Möglichkeit gab unser weiteres Schicksal selbst zu bestimmen.

Wie es der Zufall so wollte wurde ich der Kapitän des Schiffes und seitdem bin ich mit meiner Mannschaft in den Inseln der neuen Welt unterwegs. immer auf der Suche nach Ruhm und Reichtum.

Nach vielen Abenteuern, zu viele um sie zu nennen aber sie beinhalten Geisterpiraten, verfluchte Schätze und Seeungeheuer, bin ich der Stolz Kapitän eines guten Schiffes der Highland Glory. Auch haben wir, meine Kameraden und ich, noch ein zweites kleineres Schiff versteckt. Die Claymore. Ich war der Kapitän der Claymore bis uns die Glory zugefallen ist. Eine kuriose Geschichte von der ich euch ein anderes Mal berichten möchte.

Derzeit sind wir im Auftrag des Gouverneurs, oder so was Ähnliches, von Novgova unterwegs und kartographieren die Inselgruppen.

Auf der letzten Insel die wir besuchten gab es eine wohl von ihrer Heimat lange vergessene Siedlung. Die Menschen dort lebten in Angst vor einem selbsternannten Vulkangott der Tribut von den Siedlern forderte oder ansonsten drohte sie zu vernichten. Meine Kameraden und ich konnten den Gott finden und stellen. Es stellte sich heraus das er eine Art Magier oder Schamane aus der einheimischen Bevölkerung von Terra Viridis war und die Angst und den Aberglauben der Menschen für sich ausnutzte.

Magie ist nichts im vergleich zu einer guten bretonischen Klinge und nachdem ich ihn einem Kopf kürzer gemacht hatte verschwand der ganze faule Zauber.

Als dann die Dorfbewohner langsam verstanden das sie die ganze Zeit von einem Schwindler genarrt worden waren und von ihrer Heimat schon seit Ewigkeiten nichts mehr gehört haben taten sie etwas für mich unerwartetes. Sie baten offiziell um Schutz bei mir. Nach Rücksprache mit meinen engsten Vertrauten, zumeist Kameraden die mit mir aus dem Arbeitslager entkamen beschlossen wir die kleine Siedlung unter unsere Fittiche zu nehmen.

Ein erstaunlicher Werdegang, von einem einfachen Zimmermann und Seefahrer über einen Sklaven hin zu einem Kapitän der zwei Schiffe kommandiert und jetzt



auch noch so etwas wie der Verwalter einer kleinen Gemeinde in der neuen Welt.

Ich denke nicht das ich mir jemals in meinen wildesten Träumen solch ein Schicksal ausgemalt habe, und wahrscheinlich ist es bei euch nicht anders.

Hiermit schließe ich dies Schreiben. Ich wünsche euch alles gute und ebenfalls meinen Brüdern.

Euer Sohn Angus«

Das Geheimnis der Schädelinsel

18. Sellemond – 6. Lenzmond 1245

Angus versucht Wassili verständlich zu machen, dass die Kolonie Southport nun unter seinem Schutz stehen wird. Jener akzeptiert diese Entwicklung erstaunlich gelassen und fragt im Gegenzug, wie lange die Expedition noch dauern soll. Man einigt sich darauf, dass noch genug Proviant für ein weiteres Archipel vorhanden ist (nebst Rückreise).

Doch zuvor holen sie die Claymore und machen sie wieder seetüchtig, um sie bei Southport als Costa Guarda einzusetzen. Bogroon erhält das Kommando, was er voller Enthusiasmus annimmt.

Im nächsten Archipel stoßen sie auf ein halb versunkenes Wrack einer kleinen Karavelle. Bei der Erforschung werden sie von einem überaus aggressiven Riesenkrebs und dessen aberhundert Kindern attackiert. Ein gutplatziertes Glitter Dust von Vikara hilft erneut, da er einen Großteil des Schwarms blendet, woraufhin jener verwirrt die eigene Mutter attackiert.

Nach dem Kampf entdecken sie eine stabile Truhe aus der sie ein Tagebuch bergen können, das noch relativ gut erhalten ist. Es gehörte einem gewissen Piet Hoffmann, der auch als der "Fliegende Hoffmann" vor 2-3 Jahrzehnten als Erforscher von Terra Viridis berühmt wurde. In seiner Einleitung beschreibt er einen großen Fund, den er hofft mit jemand würdigem zu teilen. Um sicher zu gehen, versteckte er die nachfolgende Fundstelle seiner Entdeckung in Rätseln und Passagen in fremder Sprache.

Das erste Rätsel ist schlicht von oben nach unten geschrieben und beschreibt den Startpunkt und die erste Seestrecke zu einer Insel 900 Meilen im Südosten von Port Charlotte. Die nächste Passage stellt sich Cesar-Chiffre heraus, mit der sie die Anweisung erhalten "zwischen der linken und mittleren der drei Schwestern" hindurchzufahren. Der letzte Teil ist in thessarisch geschrieben und weist an, danach einer Strömung zu folgen, die sie zu einer weiteren Insel bringt, wo sich eine Höhle befinden soll.

Sie berechnen die Lage dieser Insel, wollen aber zunächst Wassili in Smolinsibirsk abliefern.

☪ **Angus** ☪

Ein weiterer Brief an die Familie:

»Hallo Mutter, hallo Vater.

Obwohl seit meinem letzten Schreiben noch gar nicht so viel Zeit vergangen ist sind wieder einige Dinge geschehen. Bei der Erforschung eines weiteren kleinen Archipels, es sollte eigentlich das letzte auf dieser Fahrt sein, sind wir auf das Wrack einer Karavelle gestossen. Wie lange das kleine Schiff dort schon auf einem Riff lag kann ich nur sehr schwer sagen, zumindest lange genug um es hoffnungslos verrotten zu lassen.

Als ich mit einigen aus meiner Mannschaft hinübergesetzt habe um es zu erkunden wäre ich auch beinahe als Krabbenfutter geendet, und das im wahrsten Sinn des Wortes. Bei dem Versuch die verquollene Ladeluke aufzubrechen gab das morsche Holz der Planken unter mir nach und ich landete im halb überfluteten Frachtraum. Genau vor einer absurd großen Krabbe. Das Ding war wohl schreier als ein ausgewachsener Mann. Wohl von meinem plötzlichen hereinplatzen gestört ging das Vieh samt einer Hundertschaft kleinerer Krabben, wohl seine Nachkommen, auf mich los. Ich habe es dem schnellen Handeln meiner Mannschaft zu verdanken das ich nicht mein Ende in seinen riesigen Scheren gefunden habe. Im Sinne von fressen oder gefressen werden gab es am Abend Krabbensuppe bei uns.



Viel wichtiger war aber das wir etwas in dem Wrack entdeckten. aus dem wenigen was einigermaßen die Zeit und den Einfluss der Natur überstanden hat konnten wir herauslesen das dies wohl einst das Schiff von Piet Hoffmann gewesen war, einem Forscher und Entdecker. In etwas das wohl mal sein Tagebuch gewesen war fanden wir kryptische Hinweise auf eine bedeutsame Entdeckung und darauf folgten dann einige Seiten mit etwas was meiner Meinung nach nur Unsinn war. Aber Vikara und Alan, zwei meiner Offiziere, glauben den Sinn dahinter entdeckt zu haben und das es einen Kurs gibt dem wir folgen sollten wenn wir Hoffmanns Entdeckung finden wollten.

Inzwischen sind wir wieder auf Kurs zur Kolonie von Novgova um unseren Kartographen bei unserem Auftraggeber abzuliefern. Wir müssen auch einige Vorräte für Southport besorgen, ihr erinnert euch sicher an die kleine Siedlung die um meinen Schutz gebeten hatte, und wollen dann herausfinden was es mit dieser Entdeckung auf sich hat.

Ich werde es euch wissen lassen wenn wir mehr herausgefunden haben.

Hiermit schliesse ich dieses Schreiben. Ich wünsche euch alles gute und ebenfalls meinen Brüdern.

Euer Sohn Angus«

13. – 23. Lenzmond 1245

Die Highland Glory landet in Smolinsibirsk an, wo sie Wassili absetzen. Noch im Laufe des Tages erhält Angus eine Einladung des Gouverneurs. Jener hat nur wenige weitere Fragen zur abgeschlossenen Expedition, doch als jener die Kolonie Southport erwähnt, ahnt Angus bereits, dass das Ärger geben wird. Tatsächlich passieren er und Vikara auf dem Rückweg zum Schiff gerade einen Markt, als Gardisten auftauchen. Sofort entbrennt eine wilde Schlacht zwischen den Marktständen. Zwar geht Angus zu Boden, aber seine Offiziere können verhindern, dass er fortgeschafft wird,

womit die Taktik der Gardisten misslingt. Zurück auf seinem Schiff, befiehlt Angus das Feuer zu eröffnen und anschließend den Gouverneurspalast zu plündern. Es wird kein Brandschatzen, doch macht er dem Gouverneur deutlich, dass der Angriff ein Fehler war. Francis sorgt sogar eigenhändig dafür, dass Ehefrau und Tochter des Gouverneurs kein Haar gekrümmt wird. Nachdem die Beute aus dem Palast an Bord ist und alle in See stechen wollen, kommt Wassili angerannt und bittet atemlos darum an Bord kommen zu dürfen.

Als nächstes Ziel wird St. John angesteuert, wo Materialien für Southport erworben werden. Auch neue Mannschaftsmitglieder und sogar einige weitere Kolonisten können angeworben werden, mit denen dann direkt Richtung Southport in See gestochen wird.

Das nächste Ziel soll die Insel aus Piet Hoffmanns Tagebuch sein. Die Berechnung des Kurs dorthin ist tatsächlich akkurat und so entdecken sie eine Insel mit drei markanten Felsnadeln. Den Anweisungen folgend lassen sie die Glory mit gerefften Segeln zwischen der linken und mittleren hindurch treiben. Direkt dahinter gelangen sie in eine Strömung, die sie weiter in das Archipel hinein führt. Fast 2 Tage reisen sie so ziemlich zügig, bis der Ausguck eine Insel meldet, auf die sie fast genau zusteuern. Dominiert wird jene von einem gewaltigen, aus dem Fels geschlagenen Totenschädel.

☪ Angus ☪

»Hallo Mutter, hello Vater.

Es ist noch nicht viel Zeit vergangen seit meinem letzten Brief aber dennoch ist viel passiert. Ihr kennt doch das alte Sprichwort „Wenn dir ein Novgove die Hand reicht behalte immer seine zweite im Blick – er wird versuchen dir damit einen Dolch in den Leib zu stoßen“. Leider musste ich erfahren, dass es der Wahrheit entspricht. Der verräterische Hund von Gouverneur für den ich und meine Mannschaft auf Entdeckungstour waren wollte uns hinterrücks überfallen und gefangen nehmen. Dank meiner Kameraden konnte ich aber dieser Falle entgehen und wir



haben ihm Gerechtigkeit auf Highlander-Art spüren lassen. Ich habe ihn nackt und gefesselt zurück gelassen, damit ihn seine Leute so vorfinden und mir meinen Lohn für das was ich geleistet habe selbst genommen. Es wird ihm hoffentlich eine Lehre sein sich nicht mit mir anlegen zu wollen.

Andererseits ist mein erster Offizier Vikara ja auch aus Novgova und bisher konnte ich mich auf sie absolut verlassen. Vielleicht stimmt das Sprichwort ja auch nicht immer.

Aber ich schweife ab. Wir waren dann noch einmal kurz in St. John Vorräte und Güter für unsere Kolonie Southport besorgen. Diese haben wir dann auch zügig dorthin gebracht. Wir konnten auch einige Siedler finden die ihr Glück in der neuen Welt versuchen wollten und die sich bereit erklärten sich in Southport niederzulassen.

Nach diesem Abstecher sind wir dann los gesegelt den Anweisungen in Hoffmanns Tagebuch folgend. Ich bin wirklich neugierig was er geheimnisvolles entdeckt hat, dass er glaubte es dermaßen verschlüsseln zu müssen.

Wir haben die Void gefunden von der er geschrieben hatte. Eine bedrückende Leere ohne irgendwelche Inseln und sind schlussendlich auf die drei Schwestern gestoßen. Felsnadeln nahe einer kleinen Insel. Den Anweisungen folgend hat uns eine Strömung erfasst und zu einer merkwürdigen Insel gebracht, die ich aufgrund einer seltsamen Felsformation erst einmal die Schädelinsel nenne.

Morgen wissen wir dann hoffentlich mehr was es mit der Insel auf sich hat.

Euer Sohn Angus«

23./24. Lenzmond 1245

Zwei Beiboote werden bemannt. Auf dem Weg zum Strand kommen sie an einem untergegangenen Wrack vorbei, das sehr übel zugerichtet aussieht. Angus und Alan machen einen Tauchgang und finden immerhin eine kleine Schließkassette, in der sich ein

wasserdicht verpacktes Zauberbuch befindet. Am Strand schlagen sie sich durch den Jungel zum Schädelberg. Unterwegs bemerken sie schnell, dass sie beobachtet werden. Angus ruft in Wald hinein, dass sie sich doch zeigen mögen, doch mit den Untoten Piraten, die daraufhin aus dem Dickicht treten hat niemand gerechnet.

Genauso wenig, dass jene das Wort an sie richten. Barsch fragt man unter wessen Flagge sie segeln. Kaum stellt sich Angus als Kapitän der Widdekopfpiraten vor, ändert sich ihr Verhalten. Freundlich beantworten sie Fragen und erzählen über sich selbst, dass sie ihren eigenen Kapitän Jean Chavalier im Innern des Schädels vermuten, aber durch eine gewaltige untote Kreatur daran gehindert werden, selbst nachzusehen.

Die Gruppe sagt ihre Unterstützung zu und gemeinsam nähern sie sich dem Zugang, wo skelettierter Tyrannosaurus sein Lager hat. Jener greift sogleich an und ein brutales Massaker entbrennt. Zwar kann der T-Rex dank der massiven Überzahl schnell bezwungen werden, doch aus dem zerstörten Skelett bilden sich 2 kleinere Echsen und attackieren erneut. Und dann wird Angus niedergestreckt. Mit dem Mut der Verzweiflung kämpfen die restlichen weiter und müssen noch einmal erleben, wie die beiden Skelettechsen sich erneut teilen, als auch jene besiegt sind. Doch danach ist endlich der Spuk vorbei, wenn auch zu einem hohen Preis: Viele der Untoten Piraten sind niedergemäht worden, einige Matrosen ebenso. Und auch Angus ist gefallen.

Vikara übernimmt als Erster Offizier zunächst das Kommando und lässt Angus Leichnam zurück aufs Schiff bringen, während sie nun den Tempel betreten. Im Vorraum können sie trotz massiver Zerstörungen erkennen, dass der gesamte Komplex einst von den Ureinwohnern von Terra Viridis angelegt worden ist. Sie entdecken mehrere Ritualkammern in denen noch mächtige Magie weilt. Vier davon scheinen jeweils einem Element zugeordnet zu sein. Die 5. Kammer dagegen scheint jene zu sein, wo alles zusammenläuft: Vier Ketten, die jeweils durch eine der vorigen Kammern



gespeist werden finden sich hier. Und zudem der Körper von Kapitän Chavalier. Jener scheint lebendig zu sein, aber komplett taub. Vikara entdeckt, dass er mit zu vielen magischen Gegenständen behangen ist und befreit ihn davon, was ihn tatsächlich aufweckt. Nach dem ersten Schock sammelt er sich schnell und lässt sich instruieren, was in den letzten 40 Jahren geschah.

Im Anschluss erzählt er ihnen, dass er und 6 andere Kapitäne damals - für ihn ist das erst wenigen Stunden und Minuten her - hier unter Anleitung einer alten Vettel ein Ritual abhielten bei dem Sargasso selbst beschworen und anschließend gebannt wurde. Er glaubt, dass er verraten wurde, um als Opfer bei dem Ritual zu dienen.

Zurück an Bord erfährt die Gruppe von Adariell, dass Angus' Körper magisch aufgeladen ist. Nach einer Untersuchung und etwas Wissen über Sargassos Domänen vermuten sie, dass seine Seele in Sargassos Reich gefangen gehalten wird. Welche Chance haben sie, ihn von dort zu befreien?

☪ Alan ☪

»Verdammte Scheiße, falls Vikara Recht hat bekommt Angus aber so einen Anschiss, wenn er zurück ist!

Was hat der Idiot sich denn dabei gedacht?

„Oh, Skelette. Die sind bestimmt freundlich, helfen wir denen mal.“ Als ob verdammte Untote nicht bessere Kämpfer wären als wir. Wenn die so einen Respekt vor dem Riesending hatten, sollte man vielleicht mal aufpassen!

Jetzt ist er tot oder „tot“, was auch immer das heißen mag. Seine Seele liegt in Sargassos Reich... Da kommt man ja auch so gut hin, verdammt. Und alles nur, weil keiner von uns ein gutes Rätsel einfach sein lassen kann. Wir mussten ja unbedingt herausfinden, was der fliegende Hoffmann

wusste. Im Nachhinein hätte ich es lieber nicht gewusst. Ich denke, dass wir besser die Klappe halten sollten. Die Piratenkönige werden nicht glücklich darüber sein, dass wir ihr Geheimnis kennen.

Ich hoffe wir bekommen das der Crew vermittelt, ansonsten haben wir nach dem nächsten Landurlaub ein ziemlich großes Problem.«

☪ Angus ☪

»O.k., das war eine saublöde Idee sich mit dem Knochenviech anzulegen. Das hätte glatt böse Enden können.

Was kann ich auch ahnen, dass das so ein urzeitliches Gerippe ist, das einfach nicht kaputt gehen will. Nach allem was die Zombies erzählt haben dachte ich an eine Art lebenden Felsen. O.k. ich hätte einfach mehr nachfragen sollen.

Nebenbei bemerkt warum im Namen aller Götter schon wieder Untote. Hab ich irgendwo ein Schild umhängen: Lebende Leichen Willkommen? Erst landen wir auf dieser mysteriösen Insel und werden von einer Horde Leichen verfolgt. Ich vermute mal das die was mit dem gesunkenen Schiff das wir vor der Insel entdeckt haben zu tun haben. Vielleicht die Crew die dort drauf gegangen ist und nun ihren Captain sucht. Und dann bin ich auch noch so blöd diese Höhle stürmen zu wollen obwohl die Fauligen den Wächter erwähnt haben. Und schau doch mal schon wieder so ein Untoter. Diesmal nur in Groß.

Irgendwie muss das doch alles zusammen hängen. Wenn nur Vikara oder Alan da wären die wissen so was. Wo sind die eigentlich...?

Und was viel wichtiger ist wo zum Geier bin ICH eigentlich? Das hier sieht nicht wie die komische Insel aus auf der wir gegen die Knochenchse gekämpft haben.«



~ Kapitel 3: Ins Deep Blue Down ~

Familienbande

25. Lenzmond – 1. Ostermond 1245

Vikara übernimmt das Kommando und lässt die komplette Insel durchkämmen. Sie finden die Kammern, wo die Elementare eingesperrt sind, müssen aber erneut feststellen, dass der Wasserschrein zerstört und der ehemalige Insasse fort ist. Auch die noch vorhandenen Elementare wirken nicht kooperativ.

Als sie erneut Piet Hoffmanns Tagebuch zu rate ziehen entdecken sie, dass die nächste Seite mit Geheimtinte beschrieben wurde. Hier finden sie tatsächlich eine einfache Zeichnung und Koordinatenangaben in novgovisch, die ihnen den Weg weisen: Weit müssen sie nicht reisen. Nur anderthalb Tage in Richtung Nordnordwest finden sie die dicht bewaldete Insel.

Mit einem Beiboot befahren sie den eingezeichneten Fluss und stoßen auf eine Hütte, wo tatsächlich die Vettel Chamorell auf sie wartet. Für eine Gegenleistung ist sie auch bereit ihnen zu helfen ein Tor in Sargassos Reich – dem Deep Blue Down – zu öffnen. Sie sollen dafür ihre Schwester Jhormungr töten, die sich in einer Inselgruppe im südlichen Ende der Void aufhält.

Also setzen sie Segel dorthin und kreuzen durch das Archipel, bis ein Ausguck eine gewaltige Finne entdeckt, die sich mit rasender Geschwindigkeit der Highland Glory nähert. Alan lässt die Kanonen abfeuern. Da springt auch schon ein gewaltiger Merrow – ein Seeoger – an Bord und greift mit Klauen und Fängen an. Schnell wird er erledigt, doch dann erscheint Jhormungr selbst und verteilt üble Flüche auf die Crew. Während des Kampfes gibt sie sich zudem als Tochter von Sargasso zu erkennen. Schließlich aber kann auch sie besiegt werden und Vikara sammelt den Leichnam als Beweis ein.

Zurück bei Chamorell willigt jene nun ein, ihren Teil des Handels einzulösen: Der Wellenstein

entpuppt sich als Türöffner ins Deep Blue Down. Ihr Schiff brauchen sie, um dort zu navigieren. Nur ein Führer fehlt ihnen, doch hat die Vettel vorgesorgt. Eine wohlbekannte Stimme beginnt ein Gedicht zu rezitieren:

*»Weit haben eure Fahrten euch geführt
Und habt dabei mehr als einmal den Hauch des
Todes gespürt.*

*Wieder und wieder dem Schicksal ein
Schnippchen geschlagen
Aber zuletzt wolltet Ihr zu viel auf einmal
wagen.*

*Doch ein letztes Mal muss ich euch testen,
Zu prüfen, ob Ihr gehört zu den besten der
besten.*

*Ein Gegner den ich einst bezwang
Und der selbst danach noch so manches Grauen
begang.*

*Ich öffne Euch die Tür
Der Rest obliegt Eurer Kraft und Gespür.
Ich bin der 6-fingrige Jack,
Gemeinsam geben wir ihm den Todesstoß!«*

Und damit tritt Jack vor die Mannschaft – lebendig!

☪ Vikara ☪

*»Hier haben die Kaiser ihre Macht erhalten.
Und natürlich funktioniert es nicht mehr,
wäre ja zu schön gewesen.«*

Vikara sah sich nachdenkend um.

*»Aber wenn ich es wieder aktivieren
könnte...«*

~ Nach dem Kampf ~

Der Seeoger und Jhormungr liegen tot auf dem Deck, Jhormungr wurde schnell aus dem Wasser gefischt.

*»Das war... einfacher als ich befürchtet
hatte, aber die Kanonen haben gut
getroffen, das hat uns schlimmeres erspart.*



Jetzt zurück. Das waren genug Überraschungen.«

~ Zurück auf der Insel ~

»Jack? Wieso bin ich erleichtert das ich einem Geisterpiraten treffen?«

Ihre Gedanken wurden plötzlich unterbrochen als sie Jack richtig ansah. Er war kein Geist...

☯ Alan ☯

»Sargasso. Würde. Von. Menschen. Verbannt. Das bedeutet... Diese rädigen Söhne von billigen Hafennutten! Hätten ihre Mütter sie damals lieber ertränkt, dann wäre nichts davon passiert... Keine Marine, kein Exil, keine Nationen kurz vor dem Krieg. Mein Meister würde... würde noch leben.

Reiß dich zusammen! Es gibt wichtigeres zu tun. Dein Käpt'n ist in Gefahr. Das letzte Wort ist noch nicht gesprochen.«

Ins Deep Blue Down

3. Ostermond 1245

Ein Großteil der Crew geht auf der Schädelinsel von Bord und nur 11 freiwillige sollen ins Deep Blue Down reisen. Von Chamorell werden jene mit einem Zauber belegt, der sie wie Untote aussehen lässt. Jack lehrt Vikara und Alan die Benutzung des Wellensteins und öffnet mit ihrer Unterstützung ein Portal: Ein gewaltiger Mahlstrom entsteht, der das Schiff erfasst und verschlingt.

Auf der anderen Seite empfängt sie dichter Nebel, aus dem sich langsam die Silhouette eines Schiffes schält, das sich ihnen nähert. Schnell kommt es längsseits und entert die Highland Glory. Untote Piraten springen an Deck und fragen sogleich nach demjenigen, der das Kommando hat. Während der Käptn der Untoten der Gruppe erklärt, wo sie sich befinden, schwärmen bereits seine Leute aus, das Schiff zu durchsuchen. Danach wird ihnen bedeutet den Untoten hinterher zu segeln. Sie stellen fest, dass das hier besonders leicht funktioniert. Jeder Handgriff scheint perfekt zu sitzen und der Wind steht immer günstig. So

gelangen sie zu einer schwimmenden Festung, die aus Schiffsrümpfen zusammen geschustert zu sein scheint.

Hier werden sie Käpt'n Razor vorgestellt, den Hochkapitän aller ertrunkenen Seefahrer, die sich in Sargassos Reich befinden. Jener teilt die Crew der Highland Glory Käpt'n Barracuda zu, der ihnen zunächst ein wenig über das Deep Blue Down erzählt und Fragen beantwortet. So erfahren sie, dass es hier noch einen Tempel der Sargasso geben soll. Auch scheint man hier Sargassos Tod noch nicht registriert zu haben, wundert sich allerdings, dass es so lange her ist, dass ertrunkene den Weg hierher fanden. Von einem einzelnen Ankömmling scheint niemand etwas gehört zu haben.

Vikara will sich im Hauptraum umsehen und wird von einem Untoten angesprochen, der behauptet, dass er etwas über ihren Kapitän wüsste. Im Austausch gegen ein Fass Rum ist er bereit zu sprechen, doch wird das Fass abgefangen und die Crew muss in einer Partie Lügenwürfel darum spielen, bevor sie es ihrem Informanten endlich überreichen können. Jener verrät ihnen, dass ihr Kapitän womöglich die Person ist, die vor einer Woche in den Tempel der Sargasso geschafft wurde.

Unter dem Vorwand, einen Teil ihrer Beute Sargasso spenden zu wollen, hisst die Glory Segel und lässt sich zum Tempel führen. Angekommen am Tempel, marschieren Vikara, Alan und Jean Chevalier hinein. Im Erdgeschoss finden sie einige Wachen mit denen sie ins Gespräch kommen. Sie erfahren, dass der Hohepriester Ernesto Borgia im Untergeschoss haust. Sie hören allerdings auch, dass dort kein Zutritt erlaubt ist und Zuwiderhandlung bestraft wird, in dem man in einen geistlosen Zombie verwandelt wird.

Kaum treffen sie im Untergeschoss auf die erste Wache, ruft jene sogleich einige dieser Zombies zu Hilfe, die aus Kanälen gesprungen kommen, die die gesamte Ebene durchziehen wie ein System von Wasserstraßen.

In einer Zelle finden sie schließlich Angus – lebendig, aber geschwächt. Sie kämpfen sich weiter zu den Privaträumen des Hohepriesters Ernesto Borgia, der ihnen weitere Zombies auf



den Hals hetzt. Als jene die Gruppe nicht nennenswert aufhalten, versucht er es mit Verhandeln.

Tatsächlich lässt sich die Crew auf ein Gespräch ein und überzeugen den Priester, sich zumindest scheinbar gefangen nehmen zu lassen.

Schon im Erdgeschoss erkennen sie, dass Tarnung dennoch aufgefliegen zu sein scheint, da weitere Piraten aufgetaucht sind, die sofort auf sie losgehen. Am Ausgang schließlich sehen sie auch den Grund: Das Schiff von Hochkapitän Razor persönlich liegt neben ihrem vor Anker und fremde Piraten sind auf ihrem Schiff!

Alan

»Hier zu sein ist schon merkwürdig. Mein Leben lang habe ich ihr Verschwinden verflucht und jetzt bin ich in ihrem Reich. Wir haben unsere Heimat verlassen und haben die Ebene gewechselt. Die Ebene! Ich hatte nicht gedacht, dass es möglich wäre. Die Götter waren für mich immer etwas ungreifbares. Im Hintergrund, aber nie einschreitend. Kaum auszumalen, was passiert wäre, wenn ich das Amulett selbst aktiviert hätte. Wir wären hier gestrandet, bis wir einen Rückweg aus diesem trübseligen Loch hätten finden können.

Eigentlich sollte ich mich auf die Zombies konzentrieren, die im Moment unser Schiff besetzen. Ach egal, die werden schon sehen was sie davon haben.

Dimensionswechsel! Ob man das irgendwie nutzen kann um Sargasso zurückzuholen? Sollten wir Sargasso überhaupt zurückholen? Mein Leben lang habe ich verflucht, dass sie verschwunden ist. Meine Familie habe ich nur noch selten gesehen nachdem ich zur Marine eingezogen wurde. Jetzt geht es mir gut. Abgesehen davon, dass ich die Dimensionen gewechselt habe und wie ein verrotteter Untoter aussehe.

Zum Glück ist das nur temporär. Wenn wir hier raus sind gibt es einige Leute, denen man mal einen Besuch abstatten sollte...

Angefangen mit Redbeard. Da wissen wir wenigstens, wo man ihn finden kann.«

4. Ostermond 1245

Die Gruppe setzt mit dem gefangenen Borgia zu ihrem Schiff über, doch kaum an Deck fängt jener an, um Hilfe zu schreien. Angus tritt ihn über Bord und die Gruppe teilt sich, um Ankerpinne und Steuerrad zu erobern.

Der Kampf gegen die Besetzer ist kurz und hart. Nachdem sie Herr der Lage sind, können sie die restlichen Mitglieder ihrer Crew aus dem Laderaum befreien. Hastig wird das Schiff seetüchtig gemacht, da man auf der nebenliegenden Bone Shark schon bemerkt hat, was geschehen ist. Jack macht sich daran den Wellenstein erneut dazu zu benutzen, ein Portal zu öffnen, während Vikara den Kanonenkugeln der Shark ausweicht.

Endlich öffnet sich das Portal in Form des schon bekannten Mahlstroms. Die Bone Shark wird unfreiwillig hindurch gezogen, während Vikara die Glory hinterher lenkt. Auf der anderen Seite sehen sie mit Entsetzen, dass sie direkt vor Ila d'il Morte rausgekommen sind: Ta'lans berühmt-berüchtiger Kriegshafen und Sträflingskolonie. Schon wenden einige patrouillierende Schiffe in ihre Richtung. Während die Shark sich ziemlich unbeholfen bewegt – offensichtlich hat die Besatzung nach einer Ewigkeit in den perfekten Gewässern vom Deep Blue Down Probleme ihr Schiff zu steuern – wollen die auf der Glory nur schnell weg. Hinter ihnen schwappt auch schon eine gewaltige Welle durch das Portal kündigt von weiterer Gefahr. In ihr gleitet ein gigantisches Wesen hindurch: Der Leviathan – Avatar und Vollstrecker Sargassos – ist erschienen. Natürlich schwenkt er direkt in Richtung der Glory und verfolgt jene, dabei immer näher kommend.

Alan kommt auf die Idee, den Wellenstein gegen das Monstrum einzusetzen. Angus will sich sogleich todesmutig mit jenem dem Vieh entgegen werfen, doch hält Jack ihn auf. Er wendet sich den anderen zu und spricht:

*»Es war mir eine Freude
Macht's gut und noch recht viel Beute.
Vielleicht sehen wir uns mal wieder,
Bis dahin singet auf mich viele Lieder.
Ich bin der 6-fingrige Jack...«*



Ein gewaltiges Brüllen des Leviathan übertönt seinen letzten Satz. Er selbst dreht sich um und springt in die aufgewühlten Fluten, während die anderen an Bord nur ohnmächtig zusehen können. Das Wesen taucht und erscheint vor ihnen wieder, bereit sie einfach zu zerquetschen. Doch plötzlich hält es inne, taumelt und kippt zur Seite weg. Langsam versinkt es in den Fluten, während die Glory ungehindert ihren Weg fortsetzen kann. Am Abend meint Vikara kurz das Bild von Jack an der Reeling auszumachen, wie er ihr zuwinkt und sich dann auflöst.

☯ Vikara ☯

»Verfluchte Untote, verfluchte Mahlströme, verfluchter Leviathan, verfluchte Sargasso.«

Keine fünfzehn Mann an Bord und Vikara hatte die beste Sicht auf den Leviathan von ihrem Steuer aus.

Ihre Hände krallen sich ans Steuerrad, die einzige Bewegung die sie macht ist, um den Kurs anzupassen.

»Süden. Mit dem Wind.

Es kommt näher, und wir können nicht schneller werden. Ein paar Minuten und wir sind Geschichte!

Wir müssen das Vieh loswerden, und zwar schnell!«

~ Am Abend ~

»Er ist wirklich weg. Hah, ich hätte niemals gedacht, dass ich ihn vermissen würde.

Auf dich, Jack.«

Was vom Tage übrig blieb

4. – 11. Ostermond 1245

Die Glory nimmt Kurs auf Skull Island, wo sie mit großen Hallo von ihrer restlichen Mannschaft empfangen werden. Doch Angus sieht sich nun mit einem anderen Problem konfrontiert: Sein Leichnam ist noch vorhanden und er entscheidet sich schließlich jenen heimlich an Bord zu schmuggeln, in der Hoffnung ihn irgendwo einlagern zu können.

Nachdem sich die letzten 3 untoten Crewmitglieder von Capitaine Jean Chevalier dazu entschlossen haben, auf Skull Island zu verbleiben, bietet jener Angus an, ab sofort unter der Flagge der Widderkopfpiraten zu segeln, sobald er wieder über ein eigenes Schiff verfügt. Angus ist gerne bereit, ihm dabei unter die Arme zu greifen.

☯ Angus ☯

»Ich glaub ich werd' zu alt für den Scheiß.

O.k., soviel habe selbst ich kapiert – ich bin gestorben. Glaub ich.

Und meine Crew ist tatsächlich gekommen, mich aus dem Totenreich zu befreien. Ehrlich gesagt hätte ich das bei einer Piratencrew nicht gedacht. Aber von da an wird's ja erst wirklich seltsam.

Gut, wir sind aus Sargassos Reich entkommen dank dem komischen Edelstein. Und die Untoten Piraten sind uns gefolgt. Mal so nebenbei wer ist der Knochenkapitän eigentlich. Da hab ich wohl was verpasst wenn die Andern den kennen. Aber erstmal weiter. Dann verfolgt uns so en Riesen-Was-Auch-Immer-Mistviech und Jack schlägt mich K.o. War der nicht eigentlich ein Geist oder sowas?

Also gut, ich wach auf und das Viech ist hin und wir schaffen es auch noch tatsächlich der gesamten talanischen Flotte zu entkommen. Jetzt haben wir einen uralten Piratenkapitän an Bord der sich anbietet demnächst unter meiner Flagge zu segeln, obwohl er doch selbst sowas wie eine Legende ist wenn ich das richtig sehe. Und zu allem Überfluss heisst es jetzt, dass ich zu den Prinzen gehöre. Das sind wohl die Typen denen man nachsagt das sie eines Tages mal die Kaiser beerben könnten, sofern die mal ins Gras beißen. Und jetzt kommen zwei von den anderen Prinzen auf mich zu und wollen mit mir auf eine Expedition einen riesenschatz bergen, wobei die ganze Geschichte einfach nur nach Falle stinkt. Hab ich was vergessen?

Es gibt zwei Möglichkeiten. Erstens ich bin in irgend einer Art von postmortalem Fieberwahn gefangen oder irgendwie bin



ich in einer anderen Welt gelandet in der Wahnsinn normal ist. Mal Abwarten was sich davon als wahr herausstellt.

O.k. und noch wichtiger – was schreibe ich davon an meine Eltern? Oder sind das eigentlich noch meine Eltern oder sind das

nur die Eltern von der Angusleiche die hier noch rumliegt und ich bin wer ganz Anderes?

Es gibt nur einen Weg das alles irgendwie auf die Reihe zu kriegen – ich brauch mehr Ale.«



~ Kapitel 4: Terra Viridis ~

Lockruf des Goldes

4. – 12. Wunmond 1245

Ein knapper Monat vergeht, während dessen die Crew ihre Kolonie Southport aufwertet und ein ordentliches Schiff für Jean Chevalier aufbringt. Anfang Wunmond verbringen sie ihre Zeit in St. Johns, wo sie ihr Schiff nach den Erlebnissen im Deep Blue Down überholen lassen, als Angus eines Abends eine Einladung von den Kronprinzen Captain Slasher und "Prinzessin" Serenity erhält. Da die Crew der Widderkopfpiraten durch den Kampf gegen den Leviathan inzwischen selbst berühmt geworden ist, ist diese Einladung natürlich eine große Ehre.

Die beiden bieten Angus an, Teilhaber an einer Expedition zu werden, bei der es einen Tempel voller Schätze tief im Dschungel von Terra Viridis zu plündern gibt. Als Beweis zeigt er Angus einige Münzen unbekannter Prägung. Eine Überprüfung Vikaras weist keinerlei Magie auf – sie scheinen also nicht mit dem Blutfluch belegt zu sein.

Schnell wird man sich einig und bricht wenige Tage später auf. Unterwegs sammeln sie ein Beiboot mit drei Schiffbrüchigen auf, die berichten, dass ihr Schiff plötzlich in Flammen stand und sie sich als einzige retten konnten. Pierre der Montparnasse und die beiden Matrosen danken Angus für ihre Rettung und übernehmen auch ohne zu Murren die ihnen zugewiesenen Aufgaben an Bord, während die Expedition fortgesetzt wird.

Ohne weitere Unterbrechungen erreichen die Schiffe der drei Kapitäne ihr Ziel und setzen mit insgesamt über 100 Mann an Land über, um sich von dort durch den Urwald zu schlagen. Der Marsch ist kräftezehrend und vor allem Slashers Leute werden immer aggressiver dank Stechmücken und sintflutartigen Regenfällen. Dazu kommen die Gefahren des Dschungels, wie Francis und Angus erfahren müssen, als sie

beim Queren eines Baches von 3 Raubsauriern attackiert werden.

Endlich jedoch erreichen sie den Tempel, der allerdings in einem äußerst baufälligen Zustand ist. Eine genauere Untersuchung lässt Alan einen Durchschlupf in einen unterirdischen Tunnel entdecken. Francis, Vikara und Serenity steigen hinab und folgen dem kurzen Gangstück zu einem kleinen Raum, der jedoch komplett leer scheint.

Nach eingehender Suche finden sie eine in den Schlamm getretene Goldmünze. War etwa jemand schon vor ihnen hier?

Derweil untersuchen Alan und Wassili die Inschriften und entdecken, dass diese Ruine einstmals zu einem Netzwerk von insgesamt 5 Anlagen gehört, von denen vier das Kreuz des Südens darstellen. Sie deduzieren wo sich die jeweils anderen Tempel befinden können, indem sie ihre aktuelle Position auf die 4 möglichen Positionen legen und die Lage der anderen drei Tempel davon interpolieren. Ein möglicher Standort befindet sich in Richtung des Meeres, was zumindest ein schnelles Ergebnis verspricht.

☪ Angus ☪

Mit einem leisen Knurren kickt Angus einen kleinen Stein den Hang vor dem Tempel hinunter.

»Ernsthaft? Wollen die beiden Idioten mir allen ernstes erzählen, das dies hier der Ort sein soll wo Unmengen an Gold nur auf uns warten würden?

Eine kleine verfallene Ruine ohne irgendwelche Vorkehrungen zum Schutz des Schatzes keine zwei Tagesreisen im Landesinneren?

Und ihr Informant war wohl irgend ein geschwätziger Saufbold den die Beiden verhört haben? Zumindest von Serenity hätte ich mehr Grips erwartet.



Dieser Ort ist zu einfach zu erreichen als das da Berge von Gold lange herumliegen würden ohne gefunden zu werden.

Ich werde das verdammte Gefühl nicht los das hier irgend etwas Faul ist. Wenn es nur darum ginge das Gold raus zu tragen ohne das einen etwas daran hindert wozu haben die uns dann noch gebraucht. Entweder sind die beiden wirklich Idioten oder da ist was im Busch. Zumindest sollte ich Serenity im Auge behalten, die scheint das Hirn bei den Beiden zu sein. Der Idiot Slasher ist einfach glücklich wenn er etwas umbringen kann.

Ich sollt meine Leute anweisen die Augen offen zu halten, ganz speziell was Slashers Leute angeht. Wenn da etwa passieren sollte, wette ich darauf, dass er uns zuerst angreifen wird. Serenity ist schlau genug erst mal ihn vorzuschicken, was bei seinem Temperament nicht schwer sein dürfte, bevor sie ihre eigenen Leute in Gefahr bringt.«

Unwillkürlich führt sich Angus mit der Hand durch den Bart und über das Kinn.

»Was wäre die Alternative? Die Zwei meinen es ehrlich und sind einfach nur verarscht worden. Was jetzt nicht gerade dafür sprechen würde das die Kriterien ein Prinz der Meere zu werden hoch wären. Naja scheinen sie auch nicht zu sein wenn selbst ich jetzt als ein Solcher gezählt werde, und wofür? Dafür das ich gestorben bin?

Die letzte Alternative gefällt mir am wenigsten. Die lautet nämlich wir sitzen gerade in einer Riesenfalle die irgendwer für uns ausgelegt hat. Aber jemand der eine Falle für drei Prinzen mit ihren Crews auslegt, könnte wirklich gefährlich sein. Streich das gefährlich und nimm abartig tödlich dafür rein.

Dann doch lieber die Theorie das die beiden den Neuen in der Prinzenriege wieder loswerden wollen so von wegen weniger Konkurrenz.

Wie auch immer. Wir müssen jetzt vorsichtig sein und uns ganz genau

überlegen was unsere nächsten Schritte sein sollen. Mist, irgendwie muss ich es schaffen mich mit meinen Offizieren zu beraten ohne dass die anderen mithören...«

Mit einem diesmal etwas lauterem »ach leck mich doch« tritt ein weiterer Stein den Weg in hohen Bogen die Reise direkt in den Dschungel an.

☪ Francis ☪

»Prinz der Meere! Pah! Wieso zieht er sich nach der Hälfte einfach zurück? Geht das nur mir so oder wittern da noch andere irgendetwas von dem wir nicht wissen? Ich meine: In Ordnung, die Viecher sind nicht ohne die da drin wohnen aber das sind wir auch nicht. Ich frag mich wirklich wie der irgendetwas erreichen konnte wenn er sich sofort zurück zieht wenn man mal nicht das findet was man will...

Hoffentlich ist er wirklich nur so ein Idiot...

Hoffentlich ist das keine Falle... und hoffentlich hat er nicht irgendetwas gesehen das wir übersehen haben...

Manchmal frag ich mich wieso die anderen so ruhig dabei sind, dass wir gerade stehen gelassen wurden. Aber ich will nicht schon wieder der Schwarzmalter sein. Ich werd' einfach die Augen offen halten. Hoffentlich ist unser Schiff noch da wenn wir zurück kommen... Ach das ist Unsinn! Wieso sollten die es darauf abgesehen haben? Da gäbe es leichtere Wege.

Ich sollte mir wirklich aufhören über alles Sorgen zu machen. Wir sind Piraten! Wir haben sogar unseren Kapitän aus dem Totenreich geholt. Egal, was kommt wir schaffen das schon... Aber diese kleine Stimme im Hinterkopf... Bitte lass ihn einfach nur ein Idiot sein...

Und was diese komischen Sprüche an der Wand angeht... wieso schon wieder Rätsel? Ich hasse Rätsel! Vor allem solche bei denen man nicht Schummeln kann! Und dieses scheint eines davon zu sein!«



Am nächsten Morgen ziehen sie los und finden kurz bevor sie wieder den Bach erreichen tatsächlich den nächsten Tempel. Im Innern sind 4 Bassins im Boden eingelassen. Gerade als Angus und Francis auf Tauchgang gehen, springt aus dem angrenzenden Bassin eine fischartige Kreatur mit Hundeschnauze und Greifhand als Schwanzende. Sie schnappt sich Alan und hält mühelos Slasher und einen beschworenen Auerochsen von Serenity auf Abstand. Einzig Vikara gelingt es einen wohlplatzierten Schuss abzugeben. Erst dem wiederaufgetauchten Angus gelingt es endlich, die Verteidigung des Wesens zu durchbrechen und es schließlich zu fällen.

Sie ziehen den bewusstlosen Alan an Land und untersuchen danach das Gebäude, dass aber bis auf mysteriöse Inschriften keine weiteren Geheimnisse birgt. Ein Umwerfen der zentralen Statue, die das Wesen abbildet, sorgt auch nur dafür, dass der Tempel in seinen Grundfesten erschüttert wird und schließlich einstürzt. Slasher, der seit der Ruine immer ungehaltener wurde, hat nun endgültig das Interesse an der Expedition verloren. Lautstark befiehlt er seinen Leuten abzurücken. Serenity entschuldigt sich bei Angus, da sie zwar gerne noch dabei bleiben würde, aber auch die Partnerschaft zu Slasher nicht aufgeben mag. Alan ordert noch schnell ein Crewmitglied, Meldung auf der Highland Glory zu erstatten.

Am nächsten Morgen reisen die Piraten der Widderkopfbande alleine weiter am Bach entlang, nun sicher wo sich der nächste Tempel befindet. Tatsächlich entdecken sie ihn am frühen Nachmittag. Das Innere ist bis auf die Statue eines Riesenaffen leer. Doch als Angus einer Eingebung folgend nach oben schaut, sieht er bereits eine vierarmige affenartige Kreatur auf sich zuspringen. Der Kampf ist kurz und hart, aber schlussendlich hat die Kreatur gegen die vier keine Chance. Auch hier finden sich im Tempel nur weitere Inschriften, die auf ein Rätsel hindeuten.

☯ Alan ☯

»Mücken, Regen und dann dieser süßliche Gestank nach Blumen und verrottenden

Pflanzen. Und ich dachte es wäre auf einem Schiff voller ungewaschener Matrosen schon schlimm, aber das Problem hat sich ja erstmal erledigt. Heh.

Und dann führt uns Slashers Karte auch nur zu einem eingestürzten, winzigen Gebäude und keinem einzigen Schatz! Unfähiger Riesentölpel.

Durchhaltevermögen hat er auch keins, die armen Frauen. Immerhin müssen wir jetzt den Schatz nicht mehr teilen. Allerdings könnte es immer noch eine Falle sein und morgen laufen wir dann in einen Hinterhalt...

Immerhin konnten wir einige Hinweise in den Tempeln finden, leider nichts was uns direkt zum fünften Tempel und hoffentlich dem Schatz führt. Es ist als ob die Götter selbst sich köstlich darüber amüsieren uns durch diesen Urwald irren und ständig gegen irgendwelche merkwürdigen Kreaturen kämpfen zu lassen. Vielleicht sollte ich mir auch so ein Haustier zulegen, dass für mich kämpfen kann, dann muss ich mir die Hände nicht schmutzig machen.

Für viel mehr ist nicht Zeit, es fängt schon wieder an zu regnen und meine Notizen sollen nicht nass werden. Ich hoffe dieser Dreck ist es am Ende wert!«

☯ Vikara ☯

»Nach diesem Tempel bin ich recht sicher was uns am Nächsten erwartet. Mehr oder eher, der letzte Teil des Rätsels... hoffentlich.

... Auch wenn ich mittlerweile genug von diesem Dschungel habe. Hätten die ihre Tempel nicht in einer Grasebene bauen können, oder in den Bergen?

Andererseits, dann wären wir wahrscheinlich nicht die ersten die diesen Tempel finden würden.

Immerhin sind wir jetzt alleine, also mehr Schatz für uns. Und wenn der Schatz mit solchen Monstern und Rätsel geschützt wird, dann wird der auch entsprechend groß ausfallen.

Wir sollten beim Transport besonders



aufpassen. Ich fürchte wir haben nicht das letzte von den beide Kapitänen und ihren Mannschaften gesehen.«

15./16. Wunmond 1245

Auch der vierte und letzte Tempel, der den südlichsten Punkt des Kreuz des Südens symbolisiert, wird bewacht: Ein gewaltiger Geier stürzt sich mit übernatürlicher Geschwindigkeit auf die Gruppe und entführt zunächst Alan hoch in die Lüfte, wo er ihn einfach wieder fallen lässt. Dieses versucht er noch einige Male, bevor er endlich bezwungen werden kann.

Mit dem letztem Hinweis, den sie von den Wänden des Tempels ablesen machen sie sich zurück zu den Schnittpunkten der beiden Verbindungslinien. Hier suchen sie eine Weile, bis sie tatsächlich einen Zugang zu einem unterirdischen Komplex entdecken. Gleich im ersten Raum nach der Treppe hinab entdecken sie eine Opferschale, in der Francis etwas ihres Blutes spendet. Alan versucht zudem einige Münzen zu opfern, während Vikara alles magisch beobachtet.

Sie leiten zügig her, dass die Hinweise auf den Tempelmauern jeweils zu einer Prüfung gehören und die Blutschale die erste von insgesamt vier ist.

Da sich nicht erkennen lässt, wann die Götter mit ihrer Spende zufrieden sind, schleicht sich Francis den Gang weiter und löst dabei eine Lichtfalle aus. Angus wird dabei geblendet und muss zurück bleiben, während Adariell sich um ihn kümmert.

Alan, Vikara und Francis gelangen derweil zu einem Torbogen, wo eine der Hinweise aus den vier oberirdischen Tempeln prangt: "Nur die reinen Herzens dürfen passieren". Francis schreitet hindurch und wird von üblen Schmerzen geplagt, die glücklicherweise nur kurz anhalten. Auch den anderen ergeht es nicht besser.

Schließlich gelangen sie erneut zu einem Raum, der komplett mit bemalten Kacheln belegt ist. Jede Kachel stellt ein Tier da.

Alan kann hier sein gesammeltes Wissen über die Götterwelt der Altakis und Unkiras nutzen, um nach und nach (und mit einigen

Fehleinschätzung) schließlich eine sichere Route durch den Raum zu erstellen.

Doch danach kehren sie um und warten, dass ihr Kapitän sich erholt.

Francis

»Tempel die Vierte... Noch so eine Statur und – oh Wunder! – es kam wieder genau das Tier, das dort auch abgebildet war. Diesmal ein zu groß geratener Geier. Wo haben die eigentlich so lang überlebt? Und gibt es neue wenn die nächsten dummen Piraten kommen?

Egal. Ich muss auf jeden Fall meine Pläne besser und Schneller umsetzen. Eine Hilfe war ich nicht im Kampf. Aber daran wird gearbeitet...

Auf jeden Fall haben wir nun den Haupttempel gefunden und betreten. Ich frag mich die ganze Zeit ob wir uns die Vier kleinen Tempel nicht hätten sparen können...

Hier ist aber ausnahmsweise keine zu groß geratene Tier Statur mit dem passenden Ungeziefer dabei. Stattdessen Rätsel. Oh ich hasse Rätsel... Ich hab da mal eine Geschichte gehört von einem Typen mit Hut und Peitsche. Irgendwie komme ich mir gerade so vor, als ob wir in einer seiner Geschichten herumrennen. Der große unterschied wäre wohl das der Herr da unbeschadet durchgekommen wäre. Wir irgendwie nicht. Das mit dem Opfern haben wir gar nicht verstanden und dieser Torbogen mit dem reinen Herzen... Ist halt schwer sich so was zuzulegen wenn man genau davor steht. Aber scheinbar waren wir nicht das Ur-böse. Es Tat weh. Aber alle haben es überlebt. Auch gut zu wissen.

Ich warte noch auf zu große, rollende Steine, aber sonst scheinen wir hier gut durchzukommen. Ich bin gespannt, was noch kommt und ob da unten wirklich was ist.

Und ich habe immer noch das Gefühl das unsere „Freunde“, die aufgegeben haben, uns bald wieder Besuchen kommen... Jedenfalls merke ich, dass ich mich öfters



mal umdrehe, um zu sehen, ob jemand hinter uns ist.«

☪ **Vikara** ☪

»Was für eine Reise. Der Adler hätte beinahe noch jemanden das Leben gekostet und ich glaube nicht, dass wir so ein Glück wie beim letzten mal noch einmal haben.

Und jetzt dieser Tempel. Die Rätsel waren ja zu erwarten, macht das ganze aber nicht besser.

Zumindest scheint das Licht und die Opfergaben soweit ausgeschaltet zu sein. Bleibt nur zu hoffen dass es auch so bleibt. Noch mehr Blinde wären ein Problem.«

~ Später ~

»Argh, verdammtes Tor. Von wegen reines Herz. Blödsinn. Ich bezweifle das irgendjemand wirklich reinen Herzens sein kann.

Und nun das Bilderrätsel. Manchmal frage ich mich warum die Ihre Schätze nicht einfach im Meer versenkt haben. Hätte die gleiche Chance gefunden zu werden.«

17. Wunmond 1245

Am kommenden Morgen kann Angus endlich wieder sehen, so dass die Gruppe nun auch den weiteren Weg nach dem Kachelrätsel zu erkunden wagt. In einer Hohlpyramide treffen sie auf den Wächter der Anlage: einer großen, geflügelten Schlange, die sie sogleich vehement attackiert und im Laufe des Gefechts magisch Leoparden als Unterstützung herbei ruft. Da das Geschöpf zudem fliegt ist es nicht ganz so einfach ihm beizukommen.

Schließlich gelingt es ihnen unter Dauerfeuer von Alans Bomben, Angus, der Francis Huckepack trägt und Vikaras tödlichen Schüssen. Leider fällt jene im Kampf, als einer der Leoparden sie zerfleischt und jegliche Hilfe zu spät kommt.

Als schwacher Trost bleibt ihnen, dass sie in einem der Räume innerhalb der Anlage den gesuchten Schatz finden: Mehrere Zehntausend Kronen müssen die Barren, Schmuckstücke, Geschmeide und anderen Gegenstände aus

Gold und Silber wohl wert sein. Vieles ist mit kostbaren Edelsteinen bestückt. Ein königlicher Schatz! Alan entdeckt zudem im Schädel der Schlange einen weiteren magischen Edelstein.

☪ **Vikara** ☪

»Verdammt, stirb endlich!«

Ein weiter, mit Magie verstärkter Schuss wird von Vikaras Pistole abgefeuert. Ein harter Treffer. Dann passiert alles schnell. Klauen schlagen nach ihr und krallen sich fest. Scharfe Zähne und Klauen zerfleischen Vikara.

»Hah, das ist wohl das Ende...

Wer hätte gedacht das es mich so dahin rafft...

Immerhin... war es etwas wichtiges... nicht schwach im Bett...

Ich hoffe nur... ihr schafft es noch... So eilig habe ich es nicht, euch wiederzusehen...

Macht's gut... die letzten Monate waren die beste Zeit meines Lebens...«

Man trifft sich immer zweimal

17. – 19. Wunmond 1245

Müde und schwer beladen macht sich die Crew mit ihrer Beute auf nach Norden, während Angus mit Vikaras Leichnam zum Ankerplatz der Highland Glory geht. Zu seinem Entsetzen muss er feststellen, dass alle Schiffe verschwunden sind. Es finden sich auch keinerlei Trümmer, doch entdeckt er die Leiche eines Besatzungsmitglieds, die zwei Einstiche am Hals aufweist – wie Bissmale von besonders spitzen Zähnen...

Während Angus nach der Beerdigung auf seine Leute wartet, erreicht auch seine Mannschaft den verabredeten Treffpunkt und wird in der kommenden Nacht von den altbekannten untoten Piraten besucht, die sie vor exakt einem Jahr (und einem Tag) zuletzt getroffen haben. Lautstark fordern sie die Herausgabe des Wellensteins und wirken überrascht, als Alan ihnen versucht klar zu machen, dass sie jenen nicht mehr besitzen. Dennoch insistiert



der Käpt'n der Untoten, dass Alan ihn noch bei sich trägt. Jener zeigt den Untoten den Karbunkelstein von Quethalcoatls Avatar. Nach einigem hin und her kommt Alan die Idee, einfach zu versuchen ein Tor ins Deep Blue Down zu öffnen, was ihm sogar gelingt. Die Skelettpiraten marschieren frohgemut hindurch und waren nicht mehr gesehen.

Gestrandete der Zeit

20. – 26. Wunmond 1245

Am nächsten Morgen schickt Alan eine kleine Expedition los, Angus vom Ankerplatz abzuholen, wo jener schon ungeduldig wartet. Nach insgesamt vier Tagen betritt er dann das provisorische Lager und lässt sich auf den neuesten Stand bringen. Er beschließt seine Mannschaft nach Nordwesten entlang der Küste zu führen.

Nach drei Tagen Wanderung entdecken sie vor sich ein Lager. Alan und Brand werden als Kundschafter vor geschickt. Sie finden heraus, dass es sich um eine talanische Expedition handelt, die im Landesinneren eine alte Ruinenstadt erforscht, die um einen Tempelberg gebaut ist. Angus wittert eine Chance das Schiff der Expedition zu kapern (und zusätzlich noch etwas Beute zu machen). Er heckt mit Alan einen Angriffsplan aus, nach dem sie von zwei Seiten aus angreifen werden. Im Moment des Angriffs schreit eine Wache im Lager Alarm und schon schwärmen Untote in das Lager. Der Angriff der Piraten kann nicht mehr abgebrochen werden, so dass sich ein heilloses Durcheinander entwickelt. Auf Seiten der Talaner sticht vor allem ein Magier heraus, der mehrere Zombies mit Blitzen zerstört. Als die Piraten endlich Herr der Lage sind, befiehlt Angus alle Überlebenden zusammen zu treiben und sucht den Anführer der Expedition. Jener stellt sich als älterer Herr namens Livingston heraus, der vom Magier beschützt wird. Gegen die Übermacht dreier kampferprobter Piraten erkennen beide allerdings die Sinnlosigkeit und ergeben sich.

27./28. Wunmond 1245

Angus befragt die beiden am nächsten Morgen, merkt aber schnell, dass die beiden kaum mehr

wissen über den plötzlichen Untotenangriff, als er selbst. Immerhin stellen sie die Vermutung an, dass die Untoten aus einer Grabpyramide stammen – der Tempelberg in der Ruinenstadt. Man beschließt sich den genauer anzuschauen. Livingston und der Magier, der sich als Viktor Thorn vorstellt, wissen von einem Zugang im hinteren Bereich, da der einzige Vordereingang hermetisch abgeriegelt wurde.

Francis meldet sich freiwillig für die Klettertour in das unerforschte Innere und entdeckt einen Raum tief im Inneren. Die Gruppe inklusive Adariel, Wassili, Viktor und Livingston beginnen den Komplex zu erforschen. Sie finden alte, halb zerfallene Möbel und andere Grabbeigaben. In mehreren Räumen befinden sich verlassene Ruhestätten für Wächter.

In der Grabkammer treffen sie auf einen Mann, der edel wirkt und in keinster Weise überrascht über die Gruppe wirkt. Er behauptet, dass ihre Ankunft vorherbestimmt sei, ja sogar, dass der Herrscher namens Hexacatl, der in dieser Pyramide bestattet wurde, wegen ihnen nicht die ewige Ruhe zu finden vermag.

Er möchte die Gruppe in die Vergangenheit schicken, um die Inschrift auf einer Rolle zu identifizieren, die als letzte von 7 übrig geblieben ist, in der Hoffnung, dass sich damit alles aufklärt. Mit Hilfe des Karbunkelsteins kann die Gruppe in einem 24-Stunden-Zeitfenster wieder zurück in ihre Zeit kehren, vorausgesetzt sie stehen wieder in der Grabkammer.

Alan ist überzeugt, dass es sich bei der Person um die Personifikation von Azcalxochicotzin handelt, Gottheit des Kreislauf des Lebens, weswegen er auch einwilligt und den Stein aushändigt. Viel mehr erhält die Gruppe auch nicht an Informationen als die Reise in die Vergangenheit beginnt.

Der einzige Indikator, dass ihre Reise erfolgreich ist, zeigt sich daran, dass die Grabkammer nun verlassen wirkt und sie einen Flaschenzug beim Sarkophag sehen. Sie verlassen die Pyramide durch einen Gang nach oben und betreten des Nachts die Oberfläche.

Unter ihnen erstreckt sich ein Lager, in dem sich nichts regt. Wachposten an den Schutzwällen



blicken glücklicherweise nach außen. Alan und Victor schleichen sich als Einheimische getarnt zu den nächsten Hütten. In der ersten wecken sie aus versehen zwei schlafende Frauen. Alan versucht sich in Konversation und kann mittels Magie sogar einiges heraus finden. Die beiden Insassen heißen Axaya und Mecatl, sind Sklavinnen, die mit einer Handvoll anderer für die letzten Feinarbeiten in der Pyramide eingesetzt werden.

Während Mecatl Victor schöne Augen (und mehr) macht, offenbart Axaya, dass sie die Inschrift auf der Rolle identifizieren kann. Jenes klappt immerhin für die ersten vier Symbole. Nur beim letzten muss sie passen, verspricht aber, dass sie auch jenes Symbol heraus finden kann. Für ihre Hilfe möchte sie allerdings mitgenommen werden, da sie um ihr Leben bangt, sobald der Herrscher zu seiner letzten Reise in die Pyramide geleitet wird.

Die Gruppe verbringt den Rest der Nacht und wenige Stunden des anbrechenden Tages in einer leeren Hütte, auf Axayas Rückkehr wartend. Lärm vom Eingang des Komplexes verrät ihnen, dass die feierliche Beerdigung beginnt. Glücklicherweise erscheint Axaya, die ihnen triumphierend mitteilt, dass der Satz auf der Rolle eine Frage ist: "Welcher Gott begleitet den Herrscher auf seiner Reise zu seinem dauerhaftesten Thron?"

Doch nun ist Eile geboten: Victor und Alan tarnen sich als Einheimische und spielen Wachen für Axaya und Mecatl, während der Rest der Gruppe von Victor unsichtbar gemacht wird. Derartig können sie sich der Prozession anschließen, die mit dem Leichnam voran in die Pyramide defiliert. Kaum verschließt ein Felsblock hinter ihnen den Zugang, da löst sich auch die Unsichtbarkeit auf. Die dort stationierten Wachen sind kein Problem für die Gruppe, doch die Räume, die sie auf dem Weg nach unten passieren müssen, erweisen sich als unerwartet perfide. Dort platzierte Wächtergötzen waren auf ihrem Weg nach draußen noch inaktiv, doch nun sind sie mit elementaren Kräften erfüllt. Der erste ist unglaublich kalt, aber noch passierbar. Der folgende ist nun mit Wasser gefüllt, das so

dünnflüssig ist, dass ein Durchschwimmen unmöglich ist. Doch erst der letzte Raum, der in Gluthitze getaucht ist, erweist sich als unpassierbar. Zumindest so lange, bis Angus den Götzen aus dem Wasserraum herbei schleppt und in den Feuerraum wirft. Endlich in der Grabkammer des Herrscher angekommen platzen sie mitten in dessen Totenritual. Gerade soll ihm die siebte Frage gestellt werden, doch nun schreit er die Störenfriede mental an. Alan aktiviert den Stein, als sie unzählige Schritte von Wachen näher kommen hören.

Zurück in der Gegenwart erwartet sie Azcalxochicotzin bereits, der sehr erstaunt darüber ist, dass die Zeitreise selbst der Auslöser für die Wiederkehr des Untoten Herrschers in der Gegenwart ist. Und jener erscheint auch bereits. Er gewährt der Gruppe noch einen letzten Wunsch, bevor er sie durch seine Wachen töten lassen will. Alan nutzt die Chance und stellt die Frage von der Schriftrolle, die der Herrscher auch pflichtgemäß beantwortet. Prompt erscheint eine Wesenheit, die die Seele des Herrschers mitnimmt, während sein Körper – wie auch die seiner Wachen – in sich zusammen fallen. Azcalxochicotzin bietet der Gruppe als Dank für ihre Dienste eine kleine Hilfestellung bei ihrem anderen Problem an: Das vermutlich ein Vampir mit der Highland Glory unterwegs ist. Am Abend noch kündigt Victor seine Dienste bei Livingston auf und schließt sich den Widderkopfpiraten an.

Ein Whisperm vergangener Zeiten

29./30. Wunmond 1245

Am folgenden Morgen treten Angus, Alan, Francis und Victor die Reise ins Ungewisse an. Azcalxochicotzin – nun in Gestalt einer Frau – teleportiert sie nach St. Johns. Es ist Abends und die alten Häuser türmen sich regelrecht über der Gruppe auf. In jenem vor dem sie erschienen sind, soll sich etwas befinden, das ihnen gegen Pierre helfen soll. Allerdings, so werden sie informiert, haben die ehemaligen Bewohner sich seltsamen Ritualen hingegeben und versucht mit Pierre einzulassen.



Sie betreten das Haus und stellen schnell fest, dass Magie die ersten beiden Stockwerke vor dem Verfall bewahrt – und einige Gegenstände des Hauses animiert, wie ausgestopfte Wölfe und Rüstungen. Im Babyzimmer werden sie vom Schatten der Gouvernante angegriffen, die sich an ihrer Lebensenergie labt, bevor sie endlich vernichtet werden kann. Deren sterbliche Überreste entdecken sie im Dachgeschoss.

Durch einen Brief erfahren sie einige Zusammenhänge, nach denen der Hausherr namens Gustav Durst sich versuchte Pierre anzudienen, da er in dem Vampir ein von dunklen Mächten gesandtes, höheres Wesen sah.

Ebenfalls im Dachgeschoss stoßen sie auf die Leichen der beiden Durst-Kinder und deren Geister. Jene verhalten sich durchaus kooperativ, doch als die Gruppe weiter gehen möchte, nehmen die zwei Besitz von Francis und Angus.

Im Keller finden sie zunächst seltsame Platten mit Namen, die möglicherweise dazu dienen sollen, Werwölfe in Wolfsform einzusperren, um niemand anders in Gefahr zu bringen. Die besessene Francis befiehlt die ganze Zeit recht herrisch wo es lang gehen soll. Nur in kurzen Momenten gelingt es ihr überhaupt die Kontrolle zurück zu erlangen. Angus wirkt dagegen sehr passiv und klammernd und weicht nicht von Adariells Seite.

Irgendwann wird es Alan zu bunt. Während ein Wort das andere gibt, mixt er einen Illusionszauber, um sich als Vater der beiden "Kinder" auszugeben, die Francis und Angus besessen haben.

Zwar fallen die beiden darauf herein und umarmen ihren lange vermissten Vater, doch während er ihnen gut zuredet, wählt er wohl ein falsches Wort: Angus Geist erinnert sich an seinen Hungertod und rennt schreiend davon, gefolgt von Francis. Er verkriecht sich in einer dunklen Ecke und wirkt katatonisch. Victor bittet schließlich Adariell mit seinem Hat of Disguise die Rolle der Mutter einzunehmen, damit Alan sich von den beiden "Kindern" lösen kann.

Zu zweit erforschen sie den Bereich weiter und geraten an Ghule, einen Mimic und schließlich sogar einige Schatten, die zwar alle besiegt werden, jedoch auch ihre Ressourcen verbrauchen.

Dieser Mangel stellt sich als tödlich heraus, als sie schließlich über zwei Ghosts stolpern, die mit den beiden kurzen Prozess machen. Ihre Todesschreie hallten durch die Gänge und schrecken auch die beiden besessenen auf. Der Tod naht langsam aber unaufhaltsam. Adariell stellt sich ihnen in den Weg und selbst Angus und Francis können kurz ihre Besessenheit abschütteln, doch werden sie ebenfalls von den zwei Monstern zerfleischt die auf beängstigende Weise dem Hausherrn und seiner Gemahlin ähnlich sehen. So fällt die Crew dem Horror der Familie Durst anheim in einem stinkenden Keller statt auf den Planken ihres Schiffes. Sollte dieses das unrühmliche Ende der Widderkopfpiraten sein?

Die den Tod nicht fürchten

30. Wunmond – 17. Brachmond 1245

Die Gruppe spürt einen harten Boden unter sich und langsam klärt sich das Bild: Ein Kopfsteinpflaster! Azcalxochicotzin steht vor ihnen und eröffnet, dass er sie zurück geholt hat, was einerseits gegen seine Grundprinzipien als Hüter des Kreislauf des Lebens strebt. Andererseits kam die Gruppe nur durch ihn in diese Situation. Dennoch lässt er durchblicken, dass man sich vielleicht einmal wieder sehen könnte. Mit einem finalen Abschied entschwindet er und überlässt die Piraten sich selbst.

Sie stellen fest, dass sie noch immer in St. Johns sind, wo das von der Expedition übernommene Schiff hin unterwegs ist. Tatsächlich dauert es nur eine Woche bis es in den Hafen einläuft. Angus gewährt der Mannschaft noch etwas Aufenthalt, den sie selbst nutzen, um sich bestmöglich auf die Konfrontation mit Pierre de Montparnasse vorzubereiten.

Mit günstigem Wind reist die Northwind gen Southport, wird aber schon vorher abgefangen. Es stellt sich als das Schiff von Jean Chevalier heraus, der sehr erfreut ist, Angus und die



restliche Mannschaft wieder zu sehen. Laut seinen Erzählungen liegt die Highland Glory in Southport vor Anker und Bogroon patrouilliert die Küste in Diensten des Vampirs.

Angus bittet Jean Bogroon wegzulocken, damit er selbst mit seiner Mannschaft im Hinterland von Southport anlanden können. Im Vertrauen darauf, dass der Plan funktioniert und Jean nicht ebenfalls ein Verräter ist, führen sie ihn aus und dringen in den Urwald um Southport ein.

Der Weg durch den Wald erweist sich als Spießrutenlauf, da Pierre ihn mit Fallen spicken ließ: Bärenfallen, Hasenlöcher und sogar Stacheldraht machen das Vorankommen mühe- und schmerzvoll. Durch den Stacheldraht löst Angus versehentlich sogar einen Alarm aus. Nahe beim Dorf sehen sie auch Bogroon und seine Spießgesellen, die lautstark versuchen Angus aus der Deckung zu locken. Jener umgeht Southport nur mit seinen Offizieren und dringt von der Seeseite ein und überrascht Bogroons Trupp, der ihnen nicht lange Widerstand leisten kann. Aus dem Verhör erfahren sie, dass Pierre sich in der Vulkanhöhle nieder gelassen hat. Kaum haben sie jene betreten, da werden sie bereits angesprochen. Pierre bietet Angus an, unter seine Herrschaft weiterhin Kapitän über seine Schiffe zu sein, doch als jener ablehnt befiehlt er Francis und Vikara ihn zu töten – erst dann bemerkt er, dass Vikara fehlt. Auch Francis ist frei von der offensichtlichen Beherrschung, unter der sie wohl stand, dank des kurzfristigen Ablebens in St. Johns.

Dennoch zeigt sich, dass Pierres Dominanz schnell das Blatt des Kampfes wenden kann, da es ihm gelingt Francis erneut unter seine Kontrolle zu kriegen. Kurz darauf muss sich auch Angus seinem Willen beugen. Oder so glaubt Pierre, denn als er jenem befiehlt, Francis in die Lava zu schmeißen, kann Angus die Beherrschung abschütteln. Gemeinsam zwingen sie ihn zur Flucht. Doch weit kommt er nicht, dank Victors magischer Geschosse, die ihn aus der Luft schießen. So findet er selbst sein Ende in der Lava und alle Beherrschten sind frei von seinem Einfluss.

☪ Angus ☪

Es ist eine sternenklare Nacht. Das Rauschen der Brandung überdeckt die leiser werdenden Geräusche von der kleinen Siedlung hinter ihm.

Angus sitzt allein und in Gedanken versunken an Strand und lässt seine Gedanken streifen.

»Ein von allen Göttern verfluchter Vampir. War doch irgendwie zu erwarten. Nach all der Scheiße, die wir gesehen haben seit wir hierher gekommen sind, war das ja noch nicht einmal das absonderlichste. Das ich gefangen genommen und in die Sklaverei gesteckt wurde war ja noch das Normalste. Untote Piraten, tote Göttinnen und lebende Geister.«

Er lacht leise. »Verflucht noch eins, ich bin ja sogar selbst gestorben und wurde zurück gebracht.« Ein eiskalter Schauer läuft seinen Rücken hinunter. Bisher hatte er es vermieden das versteck des Körpers zu überprüfen. Von allen Dingen die ihm widerfahren sind ist dies die eine Sache die ihm die meisten schlaflosen Nächte beschert. Da liegt sein Körper. Der mit dem er geboren wurde. Aber was ist nun eigentlich das was hier am Strand sitzt und die Flasche mit Rum in den Händen hält? »Angus konzentrier' dich. Du begibst dich in gefährliches Fahrtwasser«, murmelt er zu sich selbst.

Er zwingt sich seine Gedanken auf etwas anderes zu richten; verlorene Gefährten. Bilder von Schiffskameraden, die ihr Leben gelassen haben erscheinen vor seinem inneren Auge. Vikara. Er erhebt die Flasche zum Gruß und nimmt einen tiefen Schluck. »Dir schulde ich so viel. Das mindeste was ich zu tun vermag ist es deinen Körper zu bergen und die ein anständiges Begräbnis zu geben.«

»Was für einen Weg habe ich hinter mir. Ein einfacher Schiffszimmermann, dann ein Sklave und später ein Kapitän. Jetzt nannte mich jemand Großkapitän und Piratenprinz.«



»Ich war im Totenreich Sargassos und in der Vergangenheit. Ich bin zwei mal gestorben und sollte nach allem gesunden Menschenverstand schon längst Futter für die Fische sein, dennoch bin ich hier. Jetzt verwalte ich eine kleine Kolonie und eigentlich weis ich doch gar nicht was ich da eigentlich mache.«

»Welche Mächte bestimmen eigentlich mein Leben? Ich habe das Gefühl, dass jeder Schritt vorgezeichnet ist und wenn ich vom geplanten Pfad abweiche, zieht mich etwas wieder dorthin zurück.«

Mit aller Kraft wirft er die leere Flasche in das Meer. »Verdammt! Ich will kein Spielball mehr sein! Hört ihr mich, Götter? Ich will nicht länger diesen Pfad entlang schreiten. GEBT MICH FREI!«

☪ Alan ☪

»Puh, was für eine Odyssee. Erst wurde unser Schiff, mal wieder, gestohlen. Aber es kann ja nicht einfach ein normaler Pirat sein, nein, es war ein Vampir. Man lässt niemals einen Menschen in Seenot zurück und so wird es einem gedankt! Jegliche Regeln der Seefahrt hat er gebrochen nur um uns am Ende noch Southport streitig zu

machen. Zum Glück konnte ich meine Forschungen in die Uhrwerkkonstrukte noch fortsetzen ehe wir aufbrechen mussten.«

»Aber ich greife vor. Zurück zu der Zeit nachdem unser Schiff gestohlen wurde. Es wird mir langsam echt unheimlich. Schon wieder haben wir direkt mit göttlichen Phänomenen zu tun und prompt hat es uns in die Vergangenheit (so behauptet diese "Gottheit" zumindest) verschlagen. Wenn wir nicht einige Zeitzeugen mitgebracht hätten, würde uns sowieso niemand glauben. Ich glaube es ja selbst kaum. Hoffentlich kann ich von ihnen die Feinheiten des Altakischen lernen. Von wegen tote Sprache.«

»Von Untoten zerfleischt werden fühlt sich nicht gut an, was ich nicht verstehe ist warum wir nicht tot sind. Was hat diese Gottheit davon uns am Leben zu halten? Ist es wirklich nichts weiter als das Einhalten ihres Versprechens?«

»Jetzt wo wir Southport wieder in unserem Besitz haben werde ich mich erstmal einige Zeit meiner Forschung widmen und nebenbei diesen Hafen ausbauen lassen.«



~ Kapitel 5: Krieg der Kaiser ~

Expansion und Konkurrenz

18. Brachmond – 20. Ährenmond 1245

Nachdem sie wieder Herr über ihre Siedlung sind, machen sich die Widderkopfpiraten daran, jene endlich aufzuwerten. Alan überwacht den Aufbau einer größeren Kaianlage inklusive Lager, Schuppen und Werkstätten. Bei einem Trip nach St. Johns vergrößern sie ihre Mannschaft und überzeugen auch weitere Siedler, sie nach Southport zu begleiten. Angus' Plan ist es einen Freihafen ähnlich Porto Real zu schaffen, nur eben nicht unter dem Daumen einer fremden Staatsmacht, sondern wirklich unabhängig. Brand wird im Zuge dessen zum Kapitän der Northwind ernannt, womit ihre Flotte auf nun vier Schiffe ansteigt.

20. Ährenmond 1245

Die Arbeiten gehen gut voran, doch eines Tages merkt Alan, dass zwei Arbeiter verschwunden sind, die kurz vorher noch mit einer Aufgabe betraut worden sind. Rücksprache mit einem Vorarbeiter haltend, stellt er fest, dass noch zwei weitere verschwunden sind. Alle waren zu einem Lagerhaus geschickt worden, um dort etwas zu holen. Nachdem weitere Offiziere herbei geholt wurden, betreten sie es. Im Inneren schlurft ihnen ein fahl aussehendes Crewmitglied entgegen, das sofort angreift. Weitere dieser Gestalten erscheinen, werden aber schnell nieder gemacht. Es handelt sich samt und sonders um weitere Piraten, die augenscheinlich untot sind. Im hinteren Bereich der Lagerhalle entdecken sie den Grund: drei riesige Pflanzen sind aus Kisten gewachsen und verteilen ihre Pollen. Dank Brandbomben und Blitzschlägen werden sie gegrillt bevor Francis fast noch einer zum Opfer fällt. Die Kisten enthalten Reste von Saatgut und Setzlingen, die Brand von seiner letzten Tour aus Port Charlotte mitbrachte.

21. Ährenmond – 8. Herbstmond 1245

Aus dem Schiffsmanifest geht der Verkäufer hervor, so dass Angus Segel setzen lässt. In Port Charlotte erweist sich der Händler als überaus kooperativ und teilt ihnen seinerseits mit, von wem er die Kisten bzw. deren Inhalt erworben hat. Bei Nennung der Kolonie Martine-La-Belle horcht Alan auf. Nach dem Treffen erzählt er den anderen Mitgliedern, dass er eine Geschichte gehört hat über zwei Kolonien, die ehemals Lyonnaise bzw. Ta-Lan gehörten, jedoch mangels Gewinn aufgegeben wurden. Kurz darauf wurde jede Kolonie von einem Piratenkapitän übernommen, die unversehens zu Reichtum gelangten dank einer Goldmine bzw. eines Schatzes der Ureinwohner. Die Kapitäne Sebastian Sanssouci und Garcia de la Mancha sind bis aufs Blut verfeindet und nutzen ihren Reichtum, um Söldner, Glücksritter und Piraten zu sich zu locken und für sich kämpfen zu lassen. Alan ist recht angetan von der Aussicht diese Kolonien anzusteuern. Binnen eines Tages ist ein Seebär gefunden, der ihnen die grobe Route nennen kann.

Victor

Victor betrachtet amüsiert seinen Steckbrief.

»Wort spricht sich schnell herum. Ich habe noch kein Schiff überfallen, und trotzdem schon 1000 Kronen.«

»Andererseits, ich glaube irgendjemand hat geplaudert. Wahrscheinlich einer der Expeditionsleute. Würde auch das gute Bild erklären.«

»Scheint allerdings, als ob ich noch etwas Zeit habe um unterschätzt zu werden, zumindest im Vergleich zu den anderen.«

»Die Insel klingt interessant, auch wenn die Bewohner wahnsinnig sein müssen.«

»Wir passen also hervorragend dazu, was



auch immer Alan sich erhofft zu finden, ich glaube nicht das wir die ersten sind.«

»Jetzt muss nur noch dafür gesorgt werden dass wir die letzten sind.«

»Ich sehe Gefahr und Chaos in unserer Zukunft, wie schwer kann es also werden?«

21. Ährenmond – 8. Herbstmond 1245

Die Highland Glory sticht wieder in See und folgt den vagen Richtungsangaben. Dennoch erreichen sie nach drei Tagen ein Archipel und finden dort tatsächlich auch eine Kolonie. Sie erforschen das Archipel jedoch zunächst weiter und kartieren es bei der Gelegenheit auch gleich.

Nach zwei Tagen kommt ihnen ein kieloben treibendes Wrack entgegen, auf dem sich noch zwei Seeleute festhalten. Man lässt sie an Bord bringen und verhört sie, jene können jedoch nur erzählen, dass sie unter Kapitän Sanssoucis Flagge gegen ein Schiff aus de la Manchas Flotte gefochten und verloren haben.

Nach zwei weiteren Tagen finden sie die Kolonie Porto Santa Oro. Hier hören sie sich um und treffen sich mit dem Kapitän Garcia de la Mancha. Obwohl Angus ihm vorhält, dass er mit den verseuchten Kisten in Zusammenhang steht, weißt jener jegliche Mitwisserschaft von sich. Stattdessen bietet er ihnen sogar Zusammenarbeit an und stellt ihnen ein Dokument aus, dass ihnen vergünstigte Preise in seiner Kolonie gewährt.

Die Offiziere nutzen das aus, um sich ein wenig in der Stadt umzuhören. Doch finden sie nichts konkretes, was die Geschichte um Sanssoucis sagenhafte Goldmine stützt.

Wieder auf See gerät die Glory in ein Gefecht zwischen zwei Schiffen. Angus beschließt kurzerhand beide zu versenken und sich deren Flaggen zu schnappen, um sich sowohl bei de la Mancha als auch bei Sanssouci einzuschmeicheln. Mit der überlegenden Feuerkraft der Glory können die beiden Schiffe selbst vereint keine Gegenwehr bieten und gehen nach jeweils einer Breitseite in Flammen auf.

Als die Glory mit ihrer Beute Kurs setzt explodiert eines der Schiffe. Das andere jedoch wird von einer plötzlich auftauchenden Nebelbank umhüllt und entrückt. Auch die im Meer treibenden Leichen sind verschwunden. Schleunigst reist die Glory unter vollen Segeln zur anderen Kolonie: Martine-La-Belle.

8. – 16. Herbstmond 1245

Auch in Martine-La-Belle wartet man dem Kapitän der Kolonie auf. Sebastian Sanssouci behauptet ebenso keine Ahnung zu haben. Auch Nachfrage, wie es zur Fehde zwischen ihm und Garcia kam, erzählt er ihnen ein interessantes Detail: Er und Garcia waren beide Kapitäne unter Edward "Redbeard" Newgate. Sebastian sollte die Nachfolge eines Vertrauten antreten, was ihm Zugriff auf die Macht von Newgates Bijou gegeben hätte. Jene verleihen nicht nur ihrem Träger Macht, sondern auch einigen von jenen auserwählten.

Garcia aber sprach vor Newgate von einer Meuterei, die Sebastian vorhätte. Als jener davon erfuhr stellte er Garcia aus Wut zum Duell, was jedoch beide ihren Posten kostete, da Newgate Duelle strikt untersagt. Später, als die Gruppe Sebastians Anwesen verlassen hat, horchen sie sich auch in dieser Kolonie um. Dabei erfährt Angus, dass durchaus auch andere den Nebel gesehen haben, man im Allgemeinen aber nicht laut darüber spricht. Zudem munkelt man von Ruinen auf der Insel, die er sich anzusehen gedenkt. Die Glory legt noch am Abend ab und umrundet die Insel. Im Schutze der Dunkelheit geht die Gruppe von Bord, um sich am nächsten Morgen den kleinen Berg hoch zu arbeiten. Die Ruine weist jedoch keine verborgenen Überraschungen auf, doch erspäht Angus einen Lichtreflex weiter unten nahe dem Strand auf der gegenüberliegenden Seite ihrer Landestelle.

Francis schleicht sich unsichtbar dank eines Zauberspruchs von Victor hin und sieht einige mit Kisten gepackte Mulis, die von Piraten bewacht werden. Sie öffnet heimlich eine Kiste aus der es ihr wenig überraschend gülden entgegen glänzt. Gerade will sie Meldung machen, als eine weitere Truppe aus Richtung Kolonie erscheint, die dem Gespräch nach



schon erwartet wurde.
Sie eilt geschwind zurück und erstattet Meldung. Angus befiehlt anzugreifen, sobald die Mulis übergeben worden sind. Der kleine Trupp wird überrascht und aufgerieben. Tatsächlich sind die Kisten auf den Mulis randvoll mit Goldkronen. Stellt sich nur die Frage, von welcher Nation oder welchem Piratenkaiser sie stammen.

☪ Francis ☪

»Heute waren wir bei dem zweiten komischen Kapitän der sich auf dieser Insel befindet. Dieser hier kennt guten Wein und sieht auch noch wirklich gut aus. Und im Bett... Eine Lady genießt und schweigt.«

»Viel habe ich leider nicht erfahren aber immerhin kennen wir so langsam die eine Seite der Geschichte von dem ganzen Streit hier. Eine der offiziellen Geschichten wenigstens. Der gute Sebastian redete von Ruinen auf dem Berg. Von dort muss er angeblich auch sein Gold haben. Aber wie sich sehr bald raus stellte war das wohl nicht ganz der Fall.«

»Wir haben die Ruinen besucht und sind durch Zufall auf eine kleine Truppe Männer mit Mulis getroffen. Mitten in der hinter letzten Wallapampa!«

»Unsere Neugier war wie immer leider nicht zu bremsen und durch geschicktes Fingerspitzengefühl konnte ich raus finden das die Mulis Goldmünzen geladen hatten.«

»Nur kurze Zeit später kamen Männer von Sebastian und tauschten andere Waren gegen das Gold. Von wegen Streit. Hier läuft was größeres. Was genau die damit bezwecken ist noch nicht ganz klar aber diese Lügengeschichten von Meuterei und Verrat sind alle erstunken und erlogen.«

»Nun gut es sind auch Piraten. Warum also nicht.«

»Nach der Übergabe der Münzen haben wir die Männer von Sebastian überfallen und uns die Münzen „Ausgeliehen auf unbestimmte Zeit“«

»Mal sehen ob wir jemanden aufschrecken

und mal sehen ob wir noch mehr über diese Insel, ihre zwei Kapitäne und über die Abmachung zwischen Ihnen rausbekommen.«

»Ah! Und seit Neusten haben wir Steckbriefe. Mein Bild ist nicht gerade das Beste aber was soll man bei den Untalentierten Marienzeichnern machen.«

»Aber ich HABE einen Steckbrief. Einen der sich LOHNT!«

☪ Victor ☪

»Immerhin lohnt sich diese ganze Reise jetzt. Auch wenn wir immer noch nicht wissen wer uns die verseuchte Waren geliefert hat.«

»Die beiden Typen sind mir nicht geheuer. Mir läuft's den Nacken kalt herunter. Und ich bin mir sicher sie Arbeiten für zwei der Staaten. Wenn sie ihre Goldquellen vortäuschen steckt da etwas großes hinter.«

»Ich hätte nicht übel was dagegen, wenn wir einfach beide verantwortlich machen, den richtigen wird's schon erwischen.«

»Vielleicht sollten wir einfach ein paar dieser Transporte überfallen, bevor sie zu misstrauisch werden, das könnte hier schnell für Chaos sorgen.«

»Und das Chaos nutzen, um noch mehr Beute von beiden Fraktionen zu sammeln.«

»Wäre eine Idee um Rache zu nehmen, anstatt einfach die Häfen zu zerschießen.«

»Oder einfach wieder wegfahren. Wobei das auch nicht richtig sitzt. Hängt vielleicht auch davon ab was noch hier los ist.«

16. Herbstmond 1245

Die Gruppe zieht mit den Mulis zurück Richtung ihres Dingys und versteckt sich dort. Sie können ein Schiff sehen, dass an der Insel vorbei Richtung Osten zieht. Unheimliche Erinnerungen an die Untotenflotte im Deep Blue Down kommen hoch, als sie den gewaltigen Totenkopf am Bug sehen. Francis und Victor wollen nochmal einen Trip nach Martine-La-Belle unternehmen, erhalten



aber die Auflage am Abend wieder zurück zu sein. In der Stadt merken sie eine seltsame Stimmung: Vermutlich haben sogar die Einwohner und selbst die Crewmitglieder des einzigen Schiffes, das aktuell im Hafen liegt mitbekommen, dass es einen Überfall gab. Nach einem kleinen Einkauf und Imbiss wollen sie zurück kehren, werden jedoch außerhalb der Siedlung von einigen Piratenwachen von Sebastian aufgehalten. Es gelingt beiden sich heraus zu reden. Francis Techtelmechtel mit dem Anführer der Siedlung kommt ihr dabei zugute. Kurz nach Sonnenuntergang erreichen sie das Versteck wo Alan und Angus sie bereits erwarten.

☯ Francis ☯

»Meine durchschnittlichen Geisterschiff-Sichtungen sind deutlich gestiegen, seit ich mit Angus und den anderen unterwegs bin... Man könnte auch sagen ich seh' seitdem öfters Dinge, die nicht möglich sind. Und ich bin mir nicht immer ganz sicher ob das gut oder schlecht ist...

Heute war da wieder ein merkwürdigen Schiff vor der Insel. Es sah aus wie ein versunkenes Schiff, das direkt aus dem Jenseits kam... Ich hab' das Gefühl, dass wir uns über kurz oder lang mit diesem Ding noch beschäftigen werden. Aber im Moment bin ich froh, dass es einfach an der Insel vorbei gefahren ist. Wir haben hier genug zu tun.

Wir sind mit den Mulis zurück zum Strand und wir haben das Gold versteckt. Hoffentlich findet es keiner, denn die halbe Stadt scheint schon zu wissen, dass etwas passiert ist. Nachrichten verbreiten sich auf einem kleinen Eiland wohl rasend. Die Wachen sind nun aufmerksamer und haben uns sogar kontaktiert. Aber sogar mein Stelldichein mit Sebastian scheint sich schon herumgesprachen zu haben, also sind wir einfach so durch die Kontrollen durchgekommen. Glück für uns.

Mal sehen was die nächsten Tage so bringen und ob hier noch Licht in das Gold, Nahrung Insel, Feindschafts Wirrwarr kommt.«

16./17. Herbstmond 1245

Nach Sonnenuntergang kehrt die Highland Glory zurück und nimmt die Gruppe mit dem erbeuteten Schatz an Bord. In der selben Nacht macht Francis einen Spaziergang über das Oberdeck und stolpert über ein niedergestrecktes Crewmitglied. Schon wird sie von dem mutmaßlichen Attentäter bedroht und ruft um Hilfe. Während beide im Zweikampf verstrickt sind, türmen weitere in einem Ruderboot.

Francis schafft es ihren Gegner am Fliehen zu hindern und schleppt ihn zurück an Bord. Sofort wird das Schiff von oben bis unten geprüft, ob was gestohlen oder manipuliert wurde. Alan entdeckt, dass der Karfunkel aus seinem Labor geklaut wurde und hört sich eine Audioaufzeichnung seines Familiars an. Aus jener geht deutlich hervor, dass es die Diebe speziell darauf abgesehen hatten und im Auftrag eines gewissen Angelus Martell handelten, den Alan als einen der sechs Piratenkaiser identifiziert.

Während Alan und Victor über Land den Einbrechern folgen, segeln Angus und Francis mit der Glory nach Martine-La-Belle. Dort angekommen, erzwingt Francis eine Audienz mit Sebastian Sanssouci, der jedoch selbst schon Besuch hat von einem gewissen Captain Dread.

Jener hört sich ebenfalls sehr interessiert an, was Francis zu berichten hat und löst dann kurzerhand eine Panikreaktion bei ihr aus, mit der sie problemlos festgesetzt werden kann. Während sich Dread persönlich um das Verhör kümmert, erreichen derweil Alan und Victor die Siedlung und werden von Sebastians Wachen festgenommen.

Die Zelle stellt allerdings kein ernstes Hindernis dar. Sich freikämpfend, betreten die beiden den Verhörraum, wo ein Kampf entbrennt, in den sich auch Francis selbst einschaltet, wobei sie Dread mit seinem eigenen Dolch umbringt. Doch auch die Gruppe muss einen hohen Preis bezahlen: Victor wird von Dreads "Töle" – einem Roten Mutanten – zerfleischt. Alan und Francis retten aus einer weiteren Zelle Cyran Arsys, ehemaliger Freibeuterkapitän in



Diensten Thessararas. Gemeinsam fliehen sie aus dem Verlies und überraschen Sebastian Sanssouci, wie jener selbst gerade mit einem Notgroschen sein Anwesen verlassen möchte. Selbst Francis gelingt es nicht, ihn einzuholen, doch können die anderen beiden zwischenzeitlich einige Briefe entdecken. Inzwischen stellt Angus ein Überfallkommando zusammen und greift das Fort an, das die Kolonie schützt. Nach einem heftigen Schusswechsel ist jenes sturmreif geschossen. Den Siedlern bietet er an, sich seiner eigenen Kolonie anzuschließen, was 50 auch annehmen. Der Rest von Martine-La-Belle wird dem Erdboden gleich gemacht.

☪ Cyran ☪

»Wie lange bin ich nun hier? Zwei Wochen mindestens, vielleicht sogar drei. Ich glaube ich habe ein paar Tage verpasst.

Ich hätte mich schon lange hier heraus stehlen sollen. Aber diese verdammte Bestie muss eine verflucht gute Nase haben, anders hätte sie mich nie gefunden.

Ein Schande. Ich! Kann mich nicht an sowas vorbei schleichen.

Ich vermisse meine Sturmwyvern, und meine Crew. Ich hoffe sie sind ohne Probleme davon gekommen, oder zumindest ohne große Verluste. Ich vermisse, wie sie durch das Wasser gleitet; schnell und wendig.

Wie sie Kurven um andere Schiffe fährt. Den stolzen Wyvern am Bug, der meinen Gegnern das Fürchten lehrt.

Und besonders die Flagge jedes Mal wenn ich in den Himmel sehe. Zwei gekreuzte Speere unter einem Kopf eines Wyvern.

Manche würden es übertrieben nennen, aber erkannt und damit bekannt zu werden ist mindestens genauso wichtig wie reine Gewalt.«

17. – 24. Herbstmond 1245

Mit Beute und Siedlern beladen segelt die Glory nach Porto Santa Oro, wo das Schiff zunächst eine Woche lang repariert werden muss. Zwischendurch entnehmen sie Sebastians

Briefen, dass der gestohlene Drachenstein als Alternative für den verschollenen Wellenstein in einem Ritual benutzt werden könne, das am 31. stattfinden soll. Leider fehlt eine Monatsangabe, doch wäre der Sabbat Samhain am 31. Weinmond prädestiniert.

Angus lässt sich beim örtlichen Capitano de la Mancha eine Prämie für das kürzlich versenkte Schiff auszahlen, plant aber bereits einen Überfall auf diese Siedlung, den mit Abschluss der Reparatur auch in die Tat umsetzt.

Cyran und Francis schleichen sich bei Nacht und Nebel über die Festungsmauer ein. Es gelingt ihnen zwei Wachen auszuschalten, doch der Schein einer Fackel wird ihnen zum Verhängnis: Die aufgeschreckten Wachen eilen herbei. Cyran versucht sie abzuwehren, während Francis das Gatter über eine Kurbel anhebt. Als schon alles verloren scheint, stürmen die Piraten endlich die Festung und haben damit die Siedlung praktisch im Handstreich eingenommen.

Am Landhaus ergibt sich Garcia der Übermacht, erbittet aber einen ehrenvollen Zweikampf gegen Angus, welchen jener ihm auch gewährt. Nachdem Angus als Sieger aus dem Duell hervor geht, befiehlt er, auch diese Siedlung komplett zu brandschatzen. Den Siedlern macht er das gleiche Angebot wie in Martine-La-Belle, so dass sich erneut gut vier Dutzend anschließen.

Auch treten viele Piraten Garcias über und bringen auch gleich sein

Rose Noir

Länge: 26 m	Breite: 7 m
Masten: 2	Kanonen: 10

ehemaliges Schiff mit, womit die Flotte der Widderkopfpiraten nun auf fünf Schiffe angewachsen ist. Angus ernennt Francis zur Kapitänin der umgetauften Rose Noir.

Knochen und Steine

24. Herbstmond – 10. Weinmond 1245

Hoch beladen reist die Gruppe heim. Nachdem Siedler und Beute in Southport abgeladen sind, werden jedoch wieder Segel zurück gesetzt. Zu mysteriös kommt allen vor, was dort geschah und man wird das Gefühl nicht los, etwas



Wichtiges übersehen zu haben. Dennoch finden sie nichts, als sie erneut die Insel im Archipel abklappern.

Erst als die Highland Glory schon kurz davor ist, wieder heimwärts zu segeln, meldet der Ausguck aufgeregt ein großes Schiff am Horizont, das sich schnell ihrer Position nähert. Bald schon erkennen sie die blutroten Segel und die Galionsfigur des springenden Löwen: Es handelt sich um die Bloody Dusk, Redbeards Flaggschiff. Jener kommt längsseits und lädt Angus und seine Offiziere zu sich an Bord ein. Nach kurzer Vorstellung und einer Runde Rum fragt Redbeard rundheraus, was es mit dem Drachenstein auf sich hat und warum Martell ihn haben möchte. Angus erzählt freimütig, wie sie ihn fanden und verschweigt auch den Wellenstein nicht, der eine stärkere Version davon ist.

Als sie vom Verlust des Wellensteins erzählen, merkt Redbeard an, dass Martell viele seiner toten Untergebenen nach Ila d'il Morte gesandt hat; wahrscheinlich um im Leichnam des Leviathan nach dem Stein zu suchen. Man kommt überein, sich das einmal anzuschauen, da der Termin des 31. Weinmonds näher rückt.

10. Weinmond 1245

Bei der Ila d'il Morte angekommen, geraten sie fast in eine Seeschlacht zwischen den talanischen Streikräften und Martells Flotte. Gemeinsam mit Kid Annie, einer Kommandantin von Redbeard, tauchen Angus, Francis und Cyran von der Bloody Dusk aus in die nachtblaue Tiefe hinab zum Kadaver des Leviathan. Dank von Redbeard geliehener Ringe können sie unter Wasser atmen. Über das offene Maul tauchen sie hinein in die monströse Bestie und geraten prompt in den ersten Kampf. Wie sie schnell merken hat sich einiges Getier im Körper des Leviathan angesiedelt: Bewohner der Tiefsee auf der Suche nach Unterschlupf und Aasfresser geben sich ein Stelldichein und setzen der Gruppe ganz schön zu. Annies Heiltränke retten Cyran einmal glatt das Leben.

In den tiefsten Abgründen des Kadavers stoßen sie auch auf zerstörte Untote – Diener von Martell, die bereits vor ihnen hier waren.

Allerdings entdecken sie auch diejenige, die für das Massaker verantwortlich ist. Eine schwer verletzte Frau mit einer Wassersäule als Unterkörper versucht sich gerade zu regenerieren. Sie hält den Wellenstein in Händen wie eine Trophäe. Als sie der Gruppe gewahr wird, schreit sie sie zornig an und attackiert mit unerwarteter Vehemenz. Ihr Kampfrausch lässt sie glücklicherweise taktische Fehler begehen, so dass sie trotz ihrer starken Selbstheilung und Schadensresistenz bezwungen werden kann.

Mit dem Wellenstein in ihrem Besitz verlässt die Gruppe den Leviathan wieder durch sein Maul und taucht nach oben. Wieder an Bord der Dusk sehen sie, dass die Schlacht Martell gegen Ta-Lan noch immer tobt, aber sich eine Niederlage der Talaner abzuzeichnen beginnt. Plötzlich einsetzender starker Seegang lässt die Dusk sich nach vorne neigen, als starke Wellen das Heck anheben. Eine Freak Wave reißt schließlich Cyran, Francis und einige Piraten von Bord. Sie können sich aber in ihr Beiboot retten, mit dem sie von der Highland Glory gekommen waren.

Mit Angus setzen sie wieder zur Glory rüber, als sich der Leviathan aus den Fluten erhebt und ein markerschütterndes Brüllen loslässt. Die Dusk fährt Auslegersegel aus und die Gruppe sieht aus erster Hand die Fähigkeiten des Piratenkaisers Edward "Redbeard" Newgate, als er sein Schiff mit perfekter Kontrolle über den Wind auf eine Art steuert, die bei normalen Segelschiffen unmöglich ist. Einem Torero gleich beginnt er ein Katz-und-Maus-Spiel mit dem Seeungeheuer, während er der Glory rüber flaggt, dass sie sich was einfallen lassen sollen, denn Kanonenkugel prallen an dem dicken Panzer an Kopf und Rücken einfach ab, wie sie nach der ersten Salve merken.

Cyran übernimmt das Steuer und erlaubt es Angus und Francis den Leviathan zu "entern". Auf jenem turnen, klettern und kämpfen sie sich in Richtung seines Kopfes. Angus greift eines der Augen an, während Francis kurzzeitig bewusstlos wird, dank des Angriffs eines hundegroßen Parasiten. Dennoch gelingt ihr mit



Angus ein zweiter Versuch, während der Leviathan bereits vor Schmerz wahnsinnig wird. Erneut arbeitet sich Angus zum anderen Auge hoch, doch Francis visiert eine kleine offene Stelle am Hals an – ob da vormals Jack den Wellenstein rein gedrückt hatte?

Gebendet und übelst am Hals verletzt, wirft sich das Ungetüm vor Schmerz erfüllt umher, während die Glory und die Dusk nun den verwundbaren Bauch anvisieren können und Garbe um Garbe abfeuern, bis das Vieh brodelnd und von blutigem Schaum umgeben versinkt. Hoffentlich für immer.

Doch viel Zeit zum Verschnaufen bleibt ihnen nicht. Kaum sind Angus und Francis wieder an Bord ihrer Schiffe, gibt Redbeard Order, dass sie beide längsseits zur Bloody Dusk kommen sollen, damit er sie besser mit seiner Windkontrolle erfassen kann. Denn Martells Flotte hat die Schlacht zwischenzeitlich gewonnen und steuert bereits auf die drei Schiffe zu. Doch mit Redbeards Fähigkeiten können sie problemlos den anrückenden Untoten davon segeln.

☯ Francis ☯

»Etwas das NIE auf meiner Liste von „1000 Dingen die man unbedingt mal tun sollte“ aufgetaucht wäre, habe ich nun auch erledigt... Vielleicht sollte ich eine Liste anlegen von Dingen, die man nie tun sollte und trotzdem getan hat?

Nun ja, egal, wir waren bei Redbeard und haben Ringe mit Unterwasseratmung bekommen, um dann in den toten Kadaver von einem Leviathan hinein zu tauchen... Wenn ich das jetzt aufschreibe, hört sich die Idee sogar noch bescheuerter an als auf dem Schiff von Redbeard und selbst da habe ich mich gefragt ob ich nicht vielleicht doch besser mir ,nen richtigen Beruf suchen sollte.

Aber nein, wir wollen einen toten Leviathan unter Wasser besichtigen... Und da sind wir dann irgendwie nun auch. Zusammen mit einem Offizier von Redbeard. Einem Kind. Wenigstens scheint sie was auf dem Kasten zu haben... Die Gute heißt Kid Annie, sehr passender Name. Ob sie das

Kid wohl loswird wenn Sie mal erwachsenen ist?

Aber im Moment haben wir so oder so ganz andere Sorgen. In diesem Kadaver wimmelt es von Viechern. Vielen Viechern... Aggressiven Viechern. Cyran, unseren neuen, hat es fast zerlegt. Zum Glück hatte Annie Tränke dabei. Wenn nicht, hätte ich ihm einfach den unbekanntem Trank, den ich hab', eingeflößt. Mehr als sterben kann er eh nicht mehr. Und dann hätte ich gewusst was der Trank kann...

Aber irgendwie haben wir bis jetzt überlebt. Kann ja nur eine Frage der Zeit sein bis der nächste Aasfresser vor uns steht, schwimmt oder was weiß ich tun wird und uns versucht zu töten...

Ich brauch' Urlaub... dingend...«

1, 2 oder 3 Kaiser?

10. – 15. Weinmond 1245

Nach der Flucht aus dem Archipel wird erneut ein Treffen abgehalten. Redbeard bittet Angus in seiner Mannschaft nach potentiellen Spionen Ausschau zu halten, die Martell über ihre Aktivitäten auf dem Laufenden halten. Adariell schlägt zudem vor, eine Basis ihres Volkes zu infiltrieren, um an die dortigen Informationen des thessarischen Geheimdienstes zu gelangen. Alan lässt seinen Familiar mit aktivem Detect Magic durch die Glory stromern, während die Widderkopfpiraten einige Zeit nach einem kleinen Schiff Ausschau halten, mit dem Cyran seine Rolle spielen kann: Er, Adariell und zwei weitere elfische Crewmitglieder sollen als letzte Überlebende von Cyrans ehemaliger Mannschaft posieren.

15./16. Weinmond 1245

Nach einigen Tagen laufen diese vier mit einem kleinen Seelenverkäufer in einer Basis auf halben Wege zwischen Brian'a Shee und Port Charlotte ein. Cyran versucht dem Kommandanten der Festung klar zu machen, dass er wichtige Informationen über Martell besitzt und deswegen einen Abgleich mit den bekannten Informationen zu ihm benötigt, um



daraus vielleicht neue Erkenntnisse über sein weiteres Vorgehen zu gewinnen. Der Kommandant scheint ihm zwar zu glauben, bleibt aber gelassen und genehmigt sich genügend Bedenkzeit.

Im Laufe des Abends schließlich teilt er ihnen mit, dass er Cyran besser wieder in seiner alter Position an Bord eines Kaperschiffes sieht und teilt ihm durch die Blume mit, dass er ihn schleunigst raus aus seiner Basis haben will. Immerhin erfahren sie auch, dass Martell wohl noch etwas mit einem weiteren Piratenkaiser plant und das wohl ziemlich bald.

Derweil wird Alan an Bord der Highland Glory von seinem Familiar geweckt, der aufgeregt erzählt, dass er etwas magisches gefunden hat und zudem lauschen konnte, wie eine weibliche Stimme von den elfischen Infiltratoren sprach. Er eilt an Deck, wo unter anderem zwei Frauen Dienst haben. Durch einen kurzen Austausch mit einer nahen männlichen Wache glaubt er sich sicher zu sein in Crewman Sania Terestil die gesuchte Spionin gefunden zu haben.

Dennoch er und Angus die drei Nachtwachen Indigo Jones, Sania Terestil und Sam Decker. Alle drei geben glaubhaft vor nichts zu wissen und erst eine genaue Leibesvisitation offenbart, dass Sania einen magischen Kristallanhänger trägt. Nun geht alles sehr schnell: Vor ihren Augen lässt sie ihre magische Maske fallen und offenbart sich als Mumie, die sogleich angreift, aber von den beiden sehr schnell zerlegt wird. Sie probieren den Kristall aus und können tatsächlich Kontakt zu Martell aufnehmen, der sich davon jedoch nicht wirklich erschüttert zeigt. Da das Gespräch keine Informationen erbringt, würgt Angus es einfach ab. Erfüllt von Sorge, dass weitere Maulwürfe sich in ihren Reihen aufhalten können, lässt er die Crew weiter durchleuchten.

Derweil macht sich in tiefster Nacht Cyran auf, die Geheimdienstinformationen zu finden. Zunächst bricht er in den Kartenraum ein, wo er sich auch eindeckt. Im nächsten Raum schließlich stößt er auf reiche Beute: Akten zu Nationen und Individuen. Darunter eine Reihe speziell über die Piratenkaiser, deren Dossiers er alle einsteckt.

Zurück bei Adariell, machen sich beide auf, die Basis zu verlassen. Cyran will zum Schiff schleichen und den beiden Matrosen befehlen das Schiff loszumachen und Segel zu setzen. Als schlechte Schwimmerin wartet Adariell in ihrem Zimmer, bis das Schiff dicht vorbei segelt. Leider ist die Brandung hier recht stark, so dass sie unter Wasser gedrückt wird. Begleitet vom Kanonendonner der alarmierten Festung, springt Cyran in die Fluten und zieht Adariell an Bord. Einige Treffer müssen sie noch hinnehmen, bevor sie endlich außer Reichweite sind.

Mit dem schwer beschädigten, Wasser nehmenden Kahn erreichen sie den Rendezvous-Punkt und zeigen Angus ihre Beute: Laut den thessarischen Informationen will Martell die Kaiserin Epiphany X angreifen. Angeführt werden soll der Angriff von einem gewissen E.K., über den Alan mutmaßt, dass es sich um ihren ehemaligen Kapitän Edward Kenway handelt. Ein Ort ist nicht angegeben, doch weiß Alan ebenso zu berichten, dass Iberios einen Handel mit Epiphany X eingegangen ist und ihr Unterschlupf im Einzugsgebiet der iberischen Kolonien liegt. Sie kontaktieren Newgate, der zusagt zu ihnen aufzuschließen. In Anbetracht der knappen Zeit bis zum Ritual, das vermutlich ebenfalls dort statt finden könnte, rät er aber, dass die Widderkopfpiraten schon los segeln. So befehligt Käpt'n Gibbs Segel zu setzen.

☪ Cyran ☪

»Zum Glück in das innere dieser Festung nicht so gut gesichert. Sie erwarten wohl das Eindringlinge schon im Hafen abgefangen werden.

Unrecht haben die ja nicht, dieser Trick wird später auch nicht mehr machbar sein.

Ein paar Wachen habe Sie zwar schon, aber wenn ich alles richtig gesehen habe sind das nur patrouillen, und keine Wachen vor jeder Tür, sehr hilfreich für mich.«

~ Kurz darauf ~

»Das sind heiße Informationen. Die müssen schnellstens zum Kapitän. Am



besten segeln wir schon diese Nacht los. Jede Stunde zählt.

Mit etwas Glück erwarten sie keinen Ausbruch aus der Festung; das sollte uns genug Zeit verschaffen auch mit der Nusschale zu entkommen.«

~ Auf der Flucht ~

So weit so gut, nur noch Adariell fehlt. Ich glaube ich kann sie erkennen. Der Sprung sollte machbar sein.

...

Verdammt! Schnell, der Kapitän wird es mir sehr übel nehmen wenn ich ohne sie zurück komme.«

~ Platsch ~

Ein X markiert die Stelle

21./22. Weinmond 1245

Fünf Tage später erreichen sie die Insel von Epiphany X. Die groben Umrisse sind dank einer Karte, die Cyran mitgenommen hat, bekannt. Ein gewaltiger Tafelberg dominiert die bewaldete Insel, um die herum sich unzählige Riffe, Untiefen und weitere kleine Inselchen befinden, wie sie schnell selbst schmerzlich erfahren müssen, als die Glory von einem fast über die gesamte Länge aufgeschlitzt wird. Cyran gelingt es in letzter Sekunde, das Schiff auf den Strand einer vorgelagerten Insel zu lenken, wo sie aufgebockt wird. Derweil soll Francis mit der Rose Noir nach einer Siedlung Ausschau halten. Sie steuert einige vorgelagerte Inseln im Osten an, wo sich vom Tafelberg aus ein Lavastrom ins Meer wälzt. Außerdem steigt von einer gebirgigen Insel Rauch auf. Diese Entdeckung meldet sie unverzüglich und geht dann vor Anker, um die Glory zu bewachen. Das erweist sich als sehr vorausschauend, da sich plötzlich ein Schiff voller Untoter rasch nähert und längsseits geht. Wellen von verrotteten Piraten schwärmen über die Reeling. Angus greift sich Cyran, um sich mittels seines Rings of the Sea Strider an die Rose Noir zu teleportieren. So können sie Francis' Crew zur Seite stehen, die von der Gegnerschar überwältigt zu werden droht. Zu

dritt vernichten sie schließlich die Untoten. Am nächsten Morgen ist auch die Glory wieder seetüchtig und Angus beschließt sich den Rauch näher anzusehen. Als sie sich der Gebirgsinsel nähern, hören sie Kanonendonner und können einzelne Schiffe im Rauch ausmachen, die unter Martells Flagge segeln. Angus befiehlt den Angriff.

Francis

»Ich glaube zwar, ich wiederhole mich, aber meine Geisterschiffsichtungen nehmen in letzter Zeit immer mehr zu! Wie viele von diesen Dingen schippern denn bitte da draußen herum und wieso bei allen Meeren haben WIR das Glück scheinbar jedes einzelne immer wieder zu finden...?

Wir sind vor einer kleinen Insel und Angus hat seinen Kahn auf irgendein Riff gesetzt, also bin ich mit meinem Schiff voraus gefahren um Siedlungen oder dergleichen zu finden.

Und im Gegensatz zu unserem großen Kapitän, bin ich vorsichtig vorwärts gefahren, so...!

Naja, jedenfalls haben ich und meine Crew auch etwas gefunden am östlichen Teil der Insel. Und auf dem Rückweg zu Angus haben wir dann einen Zusammenstoß mit was gehabt? Richtig! Mit dem besagtem Geisterschiff.

Der Kampf war hart. Auch wenn es mich kaum noch schockiert, wenn Untote in der Nähe sind. Die meisten kämpfen eher steif und man kann Ihre Bewegung voraus ahnen. Trotzdem sind einige meiner Leute in Bedrängnis bekommen und haben den Zusammenstoß nicht gut überstanden.

Aber wir sind die Untoten und ihr Schiff, mal wieder, losgeworden.

Ich sollte Wetten annehmen wann die das nächste mal wieder kommen... Auf keinem anderen Schiff, das ich kenne, würde das ohne ausgelacht zu werden funktionieren, aber bei uns eben schon...

Am Ende versuchen wir nun immer noch irgendein obskures Ritual aufzuhalten.



Und wir haben Kanonenfeuer am Horizont... Martell scheint ebenfalls vor Ort zu sein und der nächste Kampf kommt. Ich hoffe das wir das alle überleben... Aber eigentlich muss ich mir ja kaum Sorgen machen... Die Chancen als Untote wieder zu kommen sind ja hoch...«

22. Weinmond 1245

Die gegnerischen Schiffe sind schnell besiegt, da sie komplett überrumpelt wurden. Alan lässt seinen Familiar die Höhle auskundschaften, die Martells Schiffe unter Feuer genommen haben. Jener meldet, dass dort ein Schiff vor Anker liegt. Angus befiehlt daraufhin einige Beiboote zu bemannen und in den Höhleneingang zu rudern.

Im Licht ihrer mitgebrachten Lampen erkennen sie das Flaggschiff von Epiphany X. Außerdem hören sie Kampfeslärm. Sie stürmen eine kleine Treppe hoch und gelangen in einen Unterschlupf, wo bereits die Untoten gegen Epiphany's Leute kämpfen. Todesmutig greifen sie mit ein und drängen die erste Welle der Untoten zurück.

Während Angus, Cyren und Alan noch die restlichen Untoten vernichten, die bei den Landungsbooten warteten, nimmt Francis schon Kontakt zu den überlebenden Piraten von Epiphany X auf. Jene sind äußerst dankbar, wissen allerdings nicht, wo sich ihre Anführerin aufhält. Auch erwähnen sie, dass Epiphany Fremden nicht wirklich traut. Um sie auf ihre Seite zu ziehen sollten sie sich zunächst an einen ihrer Berater wenden. Ein gewisser Oswald Teach, der sich zur Zeit in Barrel Landing aufhält, wäre ein solcher Vertrauter.

Angus nimmt einige der Überlebenden mit an Bord und setzt Segel Richtung der Siedlung, die sich im Norden der Insel befindet. Schon von weitem sehen sie, dass auch jene unter schwerem Kanonenfeuer liegt. Drei gewaltige Kriegsschiffe, die es locker mit der Glory aufnehmen können liegen vor Anker und feuern in den Ort hinein. Angus befiehlt anzugreifen. Dem ersten Gegner wird der Bug zerfetzt, doch dabei bekommt die Glory selbst mehrere Treffer ab.

Angus lässt das nächste Schiff kurzerhand

entern und metzelt sich mit Hilfe von Alan und einer Schar seiner Leute durch die Gegner. Alan entzündet ein Pulverfass, dass einer Rakete gleich über Deck fegt. Doch als er schließlich das Steuerrad hart herum reißt, legt sich das gegnerische Schiff so weit seitlich, dass es zu kippen droht. Freund wie Feind purzeln auf die Steuerbordseite. Dabei breitet sich das Pulverfeuer massiv aus, so dass der Brand außer Kontrolle gerät. Alles was noch kann, rettet sich ins Wasser oder zurück auf die Glory. Derweil hat das dritte Schiff beigedreht und Segel gesetzt, um zu entkommen. Angus versucht noch das zweite Schiff als Prise zu übernehmen, doch das Feuer lässt sich nicht mehr eindämmen.

Die Crew geht daraufhin an Land und beginnt die Häuser in Barrel Landing zu untersuchen. Nach dem Bombardement liegt eine gespenstische Stille über der Siedlung und außer ein paar Leichen ist zunächst niemand zu entdecken.

Als Angus dann einfach lautstark nach Überlebenden ruft, hört Cyran ein Geräusch. In einem Haus haben sich einige Leute verschanzt, die er mit einem Schlag gegen ein Fenster aufscheucht. In Panik stürmen die Piraten nach draußen und werden von den Widderkopfpiraten kampfunfähig gemacht, da gutes Zureden alleine nicht hilft sie zu beruhigen.

Nachdem sie endlich überzeugt werden konnten, dass Angus und seine Leute Verbündete sind, bringen sie sie zu einem Geheimversteck, wo sie auf Oswald Teach treffen. Jener ist nach Rekapitulation bereit sie zu Epiphany X zu führen: Ein Unterschlupf in einem Klippenzug im Südosten der Insel, den sie nach einem Fußmarsch durch den Dschungel erreichen.

Der Zugang steht weit offen, was Oswald beunruhigt. Sie huschen hinein und geraten direkt im ersten Raum in die Nachhut eines feindlichen Stoßtrupps. In der Ferne ist Kampfeslärm zu hören, während sie selbst von Untoten attackiert werden.

Nachdem die Gegner besiegt sind, folgen sie den abebbenden Geräuschen und geraten in



eine große Halle, wo sie Edward Kenway gegen eine Frau kämpfen sehen, bei der es sich um Epiphany X handeln muss. Just in dem Moment fügt Edward ihr einen tödlichen Stoß zu und reißt ihr das Bijou vom Hals. Sichtlich überrascht dass nicht seine Mannen hinter ihm auftauchen, fängt er sich schnell wieder und verhöhnt Angus und seine Leute. Er aktiviert eine Falle, die Lava ausströmen lässt und wandelt sich in eine Schattenform, um durch die Decke zu entschwenden.

Angus sprintet nach vorne um Epiphany's Körper zu greifen. Jene atmet flach und selbst Adariells Heilzauber kann die Verletzung nur lindern. Zudem wird schnell offensichtlich, dass sie immer schwächer wird und an Atemnot leidet. Angus trägt sie zurück nach Barrel Landing, legt ihr sogar einen Ring an, mit dem Epiphany Stärke von Angus absaugen kann, um sich selbst zu kräftigen. Doch auch das zögert das Unvermeidliche nur hinaus. Mit letzter Kraft wendet sie sich an Oswald und trägt ihm auf, dass ihre Crew den Widderkopfpiraten folgen soll, bis Edward und Martell zur Rechenschaft gezogen wurden. Oswald wendet sich darauf hin an Angus und erbittet weitere Befehle.

Cyran

»Was für ein Tag – oder Woche? Wie lange seit ich aus dem Kerker befreit wurde? Ein ganzer Monat?

Es fühlt sich an, als ob ich keine ruhige Minute hatte. Alles ist dringend und kann nicht aufgeschoben werden. Die Stimmung an Deck ist angespannt, selbst wenn wir nur segeln.

Wir brauchen dringend etwas Zeit, auf Dauer geht dieser Zustand nicht gut, aber es scheint etwas müssen wir noch.

Edward Kenway – kann nicht sagen, dass ich den Namen schon mal gehört habe, aber er hat anscheinend Geschichte mit dem Kapitän.

Aber der Preis, der Preis ist alles Wert, die Crew, die Nerven, die Anstrengungen. Ein Bijou, die Macht der Meere, so nah und greifbar.

Wer hätte gedacht das meine Flucht hierzu führt. Das ist kein Glück mehr. Es klingt wie Schicksal.«

Francis

»Wir sind nach einem Kampf nun an Land gegangen, um diesen Informanten zu suchen. Die Stadt lag wirklich in Schutt und Asche. Die feindlichen Schiffe hatten wirklich ganze Arbeit geleistet.

Aber wir konnten finden wen wir gesucht haben und dieser konnte uns tatsächlich zu einem der Kaiser führen.

Aber wie immer... Wie wirklich IMMER ging etwas schief... Also eigentlich wie erwartet.

Nach einem Kurzen Kampf durch ein Höhlensystem an deren Ende sich die Kaiserin eigentlich aufhalten sollte, sahen wir dann das Unglück. Sie war von einem, scheinbar ehemaligen Mannschaftsmitglied von Angus, in die Ecke gedrängt worden und schien kaum noch eine Chance zu haben.

Wer auch immer der Kerl ist, er ist gut wenn er eine Kaiserin einfach so zur Strecke bringen kann. Denn das war das Ergebnis! Eine tote Kaiserin und ein gestohlenes Bijou.

Netterweise bekommen wir nun also den Auftrag dieses Bijou wieder zurück zu holen und um das zu bewerkstelligen hat sie uns Ihre ganzen Leute zur Verfügung gestellt. Unsere Mannschaft ist nun deutlich größer.

Ich bin wirklich gespannt was das in der Zukunft wird.

Aber wenn wir endlich eines dieser Bijous hätten, wäre Angus endlich Kaiser. Und das wäre doch schon mal was. Stellvertreter eines Kaisers. Ach das hört sich gut an.«

Ins Herz der Dunkelheit

22. – 26. Weinmond 1245

Angus lässt sich einen kurzen Statusbericht geben und entscheidet nach Rücksprache mit seinen Offizieren, dass die verfügbaren Piraten von Epiphany's Mannschaft ihnen mit der XIII



folgen sollen. Sie umsegeln die Insel Richtung Süden, um Edwards Spur aufzunehmen und können ihn tatsächlich entdecken, wie sein Schiff im Gefecht mit Redbeards ist. Letzteres wird übel zugerichtet, da Untote über die Takelung schwärmen und alles zerstören, um es manövrierunfähig zu machen. Außerdem scheint ein Teil der Mannschaft irrsinnig geworden zu sein und attackiert ihre eigenen Leute. Als sich die Glory und XIII nähern, setzt Kenways Schiff jedoch Segel und verlässt den Kampf. Sogleich wird die Verfolgung aufgenommen, die Richtung südwest durch die Inselwelt von Terra Viridis führt.

Nachdem sie die Void durchquert haben zieht ein dicker Nebel auf in den Edward hinein steuert. Der Gruppe bleibt nichts anderes übrig, als ihm zu folgen und sich langsam vorzutasten. Sie merken schnell, dass sie Martells Gebiet betreten haben, da sie verstärkt auf mit Untoten besetzte Patrouillenboote stoßen. Jene lassen sich schnell besiegen, doch hindert der Nebel sie daran, ihre zahlenmäßige Überlegenheit auszunutzen. Tückische Riffe und Untiefen beschädigen die Glory zusätzlich, so dass die Offiziere nach einer Weile zur XIII übersetzen, während die Glory folgt. Auch jene bekommt einiges ab, doch schließlich lichtet sich der Nebel wieder.

Durch ihre Fernrohre können sie sogar Edwards Schiff wieder entdecken, das eine kleine Insel ansteuert und hinter ihr vor Anker geht. Sie schleichen sich über Land heran und sehen eine kleine Wachstation mit einem Kurierschiff und mehreren großen Kriegsschiffen vor Anker. Um das Kurierschiff daran zu hindern, sie zu verraten, soll Oswald Teach mit der XIII ein Ablenkungsmanöver fahren, während der Rest den Wachposten attackiert, wo Edward Kenway und das gestohlene Bijou vermutet werden. Die Ablenkung gelingt und die Gruppe stürmt das befestigte Haus. Allen voran Angus, der die Tür direkt eintritt. Im Innern stehen tatsächlich Edward sowie die beiden Kapitäne der anderen Schiffe. Sie scheinen nicht im geringsten überrascht. Edward stellt die Gruppe als die erwartete Verstärkung vor, mit deren Hilfe er Martell zur Strecke bringen will und nutzt im

selben Augenblick Epiphanys Bijou gegen sie. Angus und Alan fallen direkt unter seinen Bann, während Francis, Cyren und Adariell widerstehen können.

Edward winkt Angus und seine Truppe heran. Völlig überzeugt, dass sich alle unter seinem Bann befinden bespricht er frei seine Pläne, bei denen ihn auch zwei weitere hochgestellte Kapitäne unterstützen sollen, die unter Martells Flagge segeln: "El Comodoro" Isabella und der untote Captain Trask. Inklusiv Angus sollen sie Martells Ritual stören, das in der Nacht des 31. an fünf verschiedenen Standorten innerhalb seines Archipels abgehalten werden soll.

☪ Cyran ☪

»Auch wenn die Geschichten immer die Macht der Bijou beschreiben, aber zu sehen wie eine Mannschaft gegen sich selbst gekehrt wird; Beeindruckend und Erschreckend.

Zumindestens scheint es nicht dauerhaft zu sein, das würde die Verfolgung aussichtslos machen. Und man kann ihm widerstehen.«

~ Kurz darauf im Nebel ~

»Wie viele Schiff hat Martell? Er kann sie einfach verpulvern, nur um uns zu verlangsamen. Ein einzelnes Schiff wäre wahrscheinlich zerschossen worden, nur durch die schiere Menge.

Ich hoffe nur wir finden keine weiteren mehr, noch ist der Nebel nicht zu ende, und auf der anderen Seite wird es noch mehr Feinde geben. Immerhin haben wir kaum Zeit verloren. Wir sollten Kenway noch weiter verfolgen können.«

~ Angriff auf Kenways Lager ~

»Ha! Das ist wofür ich Lebe. Dunkelheit, tanzende Schatten und ein Ziel, sie werden nicht wissen was sie trifft.

Uhh, das war seltsam, aber ich fühle mich noch immer wie ich. Hoffentlich bin ich da nicht alleine.

Angus, Alan? Scheint, sie hat es getroffen. Ah, Adariell und Francis sehen aus wie vorher. Aber... AH, haha das macht so viel



Sinn. Und Kenway weiß es nicht, er hat keine Erfahrung mit dem Bijou.»

☪ Francis ☪

»Wir haben die Verfolgung aufgenommen von diesem... Kerl? Auf jeden Fall hat er immer noch das Bijou das uns gehört... gehörten sollte und wir müssen immer noch dieses Ritual verhindern.

Auf jeden Fall sind wir seinem Schiff tief in einen Nebel gefolgt und wie könnte es anders sein waren da überall Schiffe von Martell. Wir scheinen einen echt guten Riecher gehabt zu haben, dass wir all diese Schiffe gefunden haben... Leider haben Sie unser Schiff ordentlich zugerichtet, so dass wir auf das andere wechseln mussten und auch das wurde ordentlich zugerichtet. Aber, naja, wir haben es überlebt und die Schiffe wird man wohl hoffentlich Reparieren können.

Dann sind wir auf einer Insel von Martell an Land gegangen, um endlich unser Bijou zu holen.

Und das Bijou ist auch unser Problem. Es lässt ja den Verstand irgendwie... merkwürdig werden. Es übernimmt die Kontrolle. Wir haben der Mannschaft gesagt, sie soll sich Wachs in die Ohren stecken und genau das werde ich auch tun! Ich lass mich doch nicht Bezaubern...

Nun haben wir diesen Kenway also gefunden. Ich denke mein Kopf ist klar, aber das was er sagt klingt irgendwie trotzdem logisch... Sich zusammen tun und Martell ausschalten. Vielleicht sollten wir das wirklich mal weil wir sonst keine Chance haben... Aber mal sehen. Einige aus unsere Gruppe scheint er verzaubert zu haben... das könnte noch zum Problem werden.»

26. – 31. Weinmond 1245

Angus, als williges Opfer von Edwards Bijou, willigt ein und ordert seine Mannschaft zurück an Bord, sein Schiff zu reparieren, damit es für den Schicksalstag wieder kampftauglich wird. Auf einer kleinen Insel westlich von Martells Archipels schlagen sie Holz und verarbeiten es.

Dabei schließt sich ihnen auch die XIII wieder an.

Cyran hat sich noch auf der Insel heimlich an Bord von Edwards Schiff geschlichen und versucht ihn auf hoher See hinterrücks zu attackieren. Dabei offenbart jener welche Fähigkeiten er besitzt mit der Macht von zwei Bijou (Epiphany, welches er selbst trägt, und Martells, von dessen Kraft ihm ein Teil verliehen wurde). Cyran muss fliehen und vermag sich zu verstecken.

Drei Tage später segeln sie zurück, um die Planung abzuschließen. Edward teilt ihnen jetzt die exakten Punkte mit wo die Rituale stattfinden werden und weißt Angus' Mannschaft den östlichsten davon zu – schön weit von ihm selbst entfernt, sollte sich der Bannzauber auf ihnen auflösen.

Francis wird zwischendurch von Isabella beiseite genommen, die ihr offenbart, dass sie ebenfalls nicht unter Edwards Bann steht – im Gegensatz zu Trask. Sie hegt die Vermutung, dass Frauen allgemein immun sind, was Francis in Frage stellt, da Cyran auch immun schien. Da Angus weiterhin Edward für einen fähigen Strategen hält und seinen Plan gut findet, positionieren sie sich mit der Glory nahe der zugeeilten Insel und warten dort bis zum 31. Weinmond – Samhain.

In jener Nacht nähern sie sich der Klippe auf der das Ritual statt findet. Während Alan vom Schiff aus direkt hinfliegt, setzen die anderen mit einem Boot hinüber und erklimmen den Abhang. In einem Steinkreis stehen mehrere Untote, die einen offensichtlichen Priester der Sargasso flankieren – ihn entweder beschützend oder an der Flucht hindern, genau ist das nicht zu erkennen – während jener das äußerst blutige Ritual vollzieht. Direkt vor ihm befindet sich ein Artefakt, dass hell strahlt und als Kraftquelle dient.

Sogleich greift die Crew an und metzelt sich den Weg durch die Untoten. Angus selbst erschlägt den alten Priester, der jedoch nur grinst und sie im Sterben verhöhnt. Cyran greift sich das glühend heiße Artefakt, als unter ihm der Boden aufbricht. Ein Vortex entsteht, der alles mit sich zu reißen droht. Doch das ist nicht das



Seltsamste, denn Tentakel brechen hervor, die nach allem greifen, was sich in ihrer Reichweite befindet.

Sofort entbrennt ein Kampf ums nackte Überleben, da die alptraumhafte Monstrosität mehrere von ihnen umschlingt. Auch die Untoten helfen teilweise gegen das außerweltliche Wesen. Doch es zu bezwingen reicht nicht, wie Cyran und Francis feststellen müssen, als der Kadaver des erschlagenen Monsters wieder zurück durch das Portal rutscht und sie mit sich zu ziehen droht. Francis kann sich zwar befreien und wird von Angus über den Rand gezogen, doch Cyran baumelt schließlich immer noch umschlungen an einem Untoten, der ebenfalls mit letzter Kraft am Rand hängt. Auch hier kann erst Angus die Lage klären und ihn retten. Als das Geschöpf endgültig versunken ist schließt sich das Portal und das Artefakt, das Cyran die ganze Zeit bei sich hatte, zerspringt von inneren Kräften zerrissen – just als Angus es sich schnappen wollte. Alan und Cyran sammeln einige der nachglühenden Splitter ein.

Derweil können sie auch ein helles Leuchten am Horizont im Nordwesten erkennen. Sie kehren eilig an Bord zurück, wo Francis auf die Idee kommt den Wellenstein einzusetzen, um Angus und Alan aus der Beherrschung von Edward zu befreien. Danach eröffnet Cyran den anderen, dass er in Wirklichkeit eine Frau ist, weswegen auch er immun gegen das Bijou ist, womit sich Isabellas Vermutung, dass Frauen allgemein vor der Wirkung geschützt sind zumindest als plausibel darstellt.

Cyran

»Clever! Richtig Clever! Sie scheinen noch komplett normal, aber der Kapitän und Alan haben ihren Hass auf Kenway verloren, oder vielleicht unterdrückt? Etwas zu Fragen wenn sie nicht mehr unter der Kontrolle des Bijous sind.

Kenway ist sich so sicher. Als ob sein Plan nicht schief gehen kann. Er muss noch ein Ass im Ärmel haben. Oder er ist zu sehr von sich überzeugt. Möglich, aber ich bin lieber zu vorsichtig als es später zu bereuen. Aber vielleicht...? Er hat mich

noch nicht bemerkt, und auch nicht das Frauen dem Bijou gegenüber Immun sind...«

~ Zurück mit der Mannschaft ~

»Er hat Schattenfähigkeiten, er ist Teil Schatten! Und er ist schnell, Angriffe kommen wie aus dem nichts und die sind gefährlich, ich habe es nur gerade so geschafft denen auszuweichen. Mehr mit Glück und Instinkt als Planung. Ich bin gerade so entkommen indem ich durchs Fenster gesprungen bin. Er hat mich selbst gefunden als ich in Schatten gehüllt war. Ich habe mich vorsichtshalber nur mit Verkleidungen und mundanen Verstecken getarnt. Und ich vermute, dass das nicht seine einzigen Fähigkeiten sind. Also, wenn ihr gegen ihn kämpft, stellt sicher das ihr Unterstützung habt, sonst kann es sehr übel ausgehen.«

~ Auf der Klippe ~

»Verdammt wir müssen das Artefakt bekommen, und niemand der unter Kenways Bann steht. Also los!

Verflucht! Es brennt! Wie die Hölle! Aber... besser... als was auch immer... andere damit vorhaben... Haah.«

31. Weinmond/1. Windmond 1245

Mit vollen Segeln nähern sie sich dem Leuchten und sehen dort ein gewaltiges Portal – jenen ähnlich, die sie damals mit Hilfe des Wellensteins erzeugt haben, um das Deep Blue Down zu betreten und wieder zu verlassen. Und tatsächlich fahren Schiffe hindurch; mehr Wracks denn seetüchtig, aber von gewaltigen Tentakeln umwabert und in widerliches grünes Licht getaucht. Die Flagge eines tentakelbewehrten Totenschädels offenbart die schlimmsten Vermutungen: Sargassos ehemalige Diener haben sich einen neuen Herrn gesucht. Doch auf dieser Seite erwarten sie bereits Dutzende Schiffe: Martells Flotte, Edward und seine Verbündeten und auch Redbeard und mehrere seiner Schiffe haben sich eingefunden.

Es entbrennt eine erbarmungslose Seeschlacht. Martell gegen Edward und Angus, Redbeard



gegen Martell und die Untoten aus dem Deep Blue Down und diese praktisch gegen alle, auch wenn sie zunächst besonders Angus und Redbeard unter Feuer nehmen.

Doch unter den zielsicheren Schüssen von Edward und seinen Verbündeten muss Martells Schiff bald die Segel streichen. Und bevor es Redbeard gelingt, das treibende Wrack aufzubringen, entert Edward zuerst.

Derweil muss sich Francis als Kapitän der XIII verzweifelt gegen eine Übermacht erwehren, als sie erst von einem Schiff aus dem Deep Blue Down beschossen und dann noch von einem Begleitern Martells eingekreist wird.

Je weiter die Nacht fortschreitet, desto heftiger tobt die Schlacht. Weithin sieht man die unzähligen brennenden Schiffe, die als Wracks noch lange treiben, bevor sie Opfer der Fluten werden. Das Kampfesglück wendet sich schnell zu gunsten der Widderkopfpiraten und ihrer Verbündeten, nachdem Martells Schiff attackiert wird. Doch was genau dort vor sich geht, ist durch den Rauch und Pulverdampf nicht zu erkennen.

Allerdings bemerkt die Gruppe ebenso, dass einige – speziell Untote – ihre Loyalität wechseln und sich den Verdammten aus dem Deep Blue Down anschließen. Allen voran wechselt Trask die Farben und segelt davon. Doch auch an deren Stellen setzen ganze Mannschaften über und bemannen Schiffe neu. Nach und nach ebbt die Kämpfe ab. "El Comodoro" Isabella wechselt mit einem zusätzlichen Schiff zu Angus' Armada, nachdem sie selbst es sogar geschafft hat, eine lebendige Besatzung Martells auf ihre Seite zu ziehen. Dessen Flaggschiff ist inzwischen zusätzlich von Redbeard aufgebracht worden und auch die Highland Glory steuert endlich mit vollen Segeln auf sie zu.

Auf Martells Schiff sieht sich die Gruppe Kenway gegenüber, der nun sowohl Epiphany als auch Martells Bijou in Händen hält. Jener und Redbeard sind am Boden. Sofort greift Angus an und ein heftiges Gefecht entbrennt, bei dem Kenway mehr und mehr der beiden

Bijous aktiviert, um ihre Macht für sich zu nutzen. Nachdem er zunächst niedergeschlagen wird, schleudert er alle Gegner mittels Energiewelle davon und wächst zu gigantischen Ausmaßen. Er fällt Angus mit nur einem Hieb. Doch Redbeard hat sich soweit erholt, dass er sich der Schlacht anschließen kann, die dennoch immer knapper wird.

Selbst als Kenway erneut zu Boden geht, helfen ihm die beiden Bijou und sein Körper explodiert zu widerlichen Fleischklumpen, die sich an den toten und verletzten Piraten auf dem Schiff laben. Je mehr sie verschlingen, desto größer wachsen sie. Der letzte versucht sich wieder zu Kenway zu formen, während die Gruppe kaum noch kampffähig ist.

Doch plötzlich steht Martell wieder und zieht den Drachenstein hervor. Jener von ähnlicher Art wie der Wellenstein, vermag Sargassos ungezügelte Kräfte, die durch Edward toben abzusaugen. Praktischerweise nutzt er sie, um Angus wieder zu erwecken, während von Kenway nicht mehr viel übrig bleibt. Alan vermeint sogar eine Gestalt, die Vikara ähnelte gesehen zu haben, die sich aus dem Drachenstein auf Kenway stürzte, um ihm den Rest zu geben.

Martell bietet einen Waffenstillstand an, wenn die anderen Fraktionen umgehend sein Reich verlassen. Geschwächt nehmen die anderen an und setzen Segel. Doch in den Wirren nach Kenways Tod hat sich Alan das Bijou von Epiphany geschnappt und analysiert es unterwegs. Und er grübelt: Soll er es behalten oder Angus geben? Jener möchte es nur nicht, wie sich nach einem Vieraugengespräch heraus stellt. Sie entscheiden sich für ein Treffen der Kapitäne, die zur Zeit unter der Widderkopfflagge segeln, um ein für alle Mal zu klären, wer das Bijou erhalten soll. Mit dunklen Vorahnungen, dass dieses das Ende ihrer Mannschaft sein könnte, segelt die Crew Richtung Southport.



~ Kapitel 6: Von Königen und Kaisern ~

Kaiserthron und Schurkengasse

6. – 30. Windmond 1245

Zurück in Southport hat sich die Kolonie sichtlich gewandelt: Die neuen Siedler aus Porto Santa Oro und Martine-La-Belle haben sich inzwischen integriert und eingelebt. Doch irgend etwas scheint nicht zu stimmen. Zu sehr abgelenkt von der dreuenden Entscheidung, die ansteht sobald alle Kapitäne zurück von ihren Fahrten sind, verdrängt ein jeder das nagende Gefühl.

Francis versucht Angus zu überreden, doch beißt bei ihm auf Granit. So spricht sie mit Alan, der das Bijou weiterhin verwahrt und auch begonnen hat zu untersuchen. Doch auch seine Motive bleiben unklar. Doch die Gefahr, dass es ihre Gruppe auseinander reißt scheint realistischer denn je.

Schließlich sind endlich alle Kapitäne zurück gekehrt und Angus ruft zum Treffen ein, wo außer ihnen nur Alan als besonderer Berater zugegen sein darf. Die Sitzreihenfolge um den Tisch, von Angus aus nach rechts herum, ist wie folgt:

1. Kapitän Jean Chevalier von der Reine des vagues
2. Kapitän Oswald Teach von der XIII
3. Kapitän Brand Hampton von der Northwind
4. Kapitänin Isabella von der Santa Maria
5. Kapitänin Francis deRemis von der Rose Noir
6. Kapitänin Shialaevar Siren Nallithe von der Sturmwyvern
7. Kapitän Jirko Bogroon von der Claymore

Alan zeigt das Bijou, was für große Augen sorgt, haben doch nur wenige eines dieser Artefakte jemals aus nächster Nähe gesehen. Angus hält eine Rede, warum er sich nicht für würdig hält und deswegen die Entscheidung an seine ihn

unterstellten Kapitäne abtritt. Als er dann nach der Meinung der anderen fragt, ergreift zunächst Jean das Wort und hält eine flammende Rede, warum er der Meinung ist, dass Angus vom Schicksal auserwählt sein muss, es zu tragen. Oswald stimmt ein, sich selbst als zu alt ansehend, es zu tragen. Brand – völlig perplex über soviel Loyalität seiner Vorredner – gibt auch Angus zerknirscht seine Stimme. Isabella ist hin und her gerissen zwischen Angus und Francis, gibt sie dann aber auch ersterem. Auch Francis wählt ihren Kapitän. Siren merkt, dass ihre Stimme eh kein Gewicht mehr hat und stimmt für Angus. Nur Bogroon bleibt geradlinig und stimmt für sich selbst.

Die Wahl akzeptierend ergibt sich Angus in sein Schicksal. Es schließt sich ein ausfallendes Gelage an, auch wenn einige etwas weniger trinken. Doch als die ersten mit Atemnot zusammen brechen, realisieren sie, dass ihre Getränke vergiftet wurden. Den Bedienungen sprießt plötzlich Fell und eine lange spitze Schnauze - Southport hat ein Rattenproblem. Und sie haben es direkt auf das Bijou abgesehen, dass in Griffweite zu sein scheint. Es entbrennt ein wilder Kampf in der Taverne. Die drei Ratten - allesamt Angestellte - können zwar nicht viel austeilen, halten dann ihres Fluchs aber ungemein viel aus, bevor sie endlich zu Boden gehen.

Ein schriller, fiepsender Schrei ertönt von außerhalb. Alle, die sich noch auf den Beinen halten können, stürmen raus und erblicken ein gutes Dutzend weiterer Werratten, die sich in den Schatten der Häuser sammeln. Eine einzelne steht gegenüber des Taverneneingangs und fordert Angus direkt heraus, worauf die Schar angreift.

Siren schlägt sich in die Schatten und holt Hilfe, während Francis das Dach der Kneipe besteigt, um Angus und Alan den Rücken freizuhalten, die mit Fäusten und Bomben die Gegner



dezimieren.

Die Werratten erweisen sich als zäh, aber nicht unbesiegbar und so fallen sie eine nach der anderen. Angus selbst gelingt es die Anführerin lebend zu fassen, die er als eine der Siedler wiedererkennt, die sie in Martine-La-Belle oder Porto Santa Oro aufgenommen haben, namens Nami. Die restlichen Werraten sind fast alle Einzelgänger ohne Familie, wie sie schnell heraus finden.

Dennoch hat der Kampf Spuren hinterlassen: Ein übles Gift auf Namis Klinge hat Angus viel Kraft geraubt, während ein einziger Biss einer Werratte ausreichte, um Alan zu infizieren. So wacht er einige Tage später in zerrissener Kleidung am Stadtwand auf, während Southport in heller Aufregung über eine weitere Werratte ist. Zähneknirschend offenbart er sich Angus.

Wahnsinn und Methode

1. – 15. Julmond 1245

Mit Ziel St. John stechen die Highland Glory und Rose Noir mit Angus, Alan und Francis an Bord in See: Beute will verkauft werden und vielleicht findet sich ein Gegenmittel für Alans Fluch. Unterwegs beschäftigt sich jener weiterhin mit dem erbeuteten Bijou, damit sie in der Lage sind dessen Kräfte zu nutzen. Nach einer ereignislosen Reise sucht Alan die örtliche Kirche der Altaia auf. Der Priester Bruder Thomas bietet seine Unterstützung bei einem Heilversuch an, muss aber selbst einräumen, dass er nicht viel beisteuern kann. So probiert Alan eine Heilung mittels Wolfsbann, die jedoch scheitert. Bei den örtlichen Magiern und Alchemisten der Stadt hat er jedoch Gerüchte von einem Einsiedler namens Mordechai aufgeschnappt, der vielleicht Ahnung von einem Ritual hat, das ihn befreien könnte. Irgendwo im Norden soll er zu finden sein.

18./19. Julmond 1245

Zur selben Zeit kehrt Siren von einer eigenen Fahrt nach Southport zurück. Hier erfährt sie, dass seit einigen Tagen ein Emissär von Redbeard in der Siedlung weilt. Jener hat eine Nachricht, die speziell für Angus gedacht ist. Siren nutzt die Gelegenheit für ein kleines

Gespräch mit dem Herrn, der sich als John Littlepear vorstellt und davon abgesehen, dass er wohl gut mit Zahlen umgehen kann, eher ein langweiliger Gesprächspartner ist.

Als der Abend jedoch voran geschritten ist, ertönt ein Alarmsignal: Gefahr von See her! Am Hafen können die Einwohner sehen wie sich langsam ein Schiff nähert, zwar mit gehisster weißer Flagge, aber auch einem roten Kreis auf den Segeln, was auf ein Schiff voller Aussätziger hinweist. Bogroon bellt bereits die Leute zusammen, damit die Landkanonen und sein eigenes Schiff feuerbereit sind.

Siren dagegen tut sich mit Isabella zusammen, um ein Blutvergießen zunächst zu verhindern. Während Isabella mit ihrem eigenen Schiff das von Bogroon behindert, fährt Isabella mit einem Dingy zum Seelenverkäufer und nimmt Kontakt mit den Kranken auf. Jene flehen um Wasser und Nahrung und werfen auch den Anker, als Siren das von ihnen fordert. Dass sich keine wirklichen Navigatoren an Bord befinden, wird klar, als der Anker geworfen wird und das Schiff weiterhin unter vollen Segeln sich quer legt und das Dingy touchiert. Zum Glück kommt John Littlepear mit seinem eigenen Boot hinzu und sammelt Siren und ihre Begleiter auf.

An Land beratschlagen sie, Isabella und Bogroon, wie nun mit den unerwünschten Gästen weiter verfahren werden soll. Am Ende einigen sie sich darauf, ihnen wenigstens das Nötigste zu gewähren und auf Angus zu warten.

15. – 24. Julmond 1245

So klappern die Glory und die Rose Noir die Inseln über St. Johns ab. Nachts sehen sie das Licht eines Leuchtturms, zu dem sie am nächsten Morgen fahren. Jener steht auf einer kleinen Sandbank und bildet ein Positionslicht für Schiffe, die über das Deep Blue gefahren kommen.

Angus, Francis und Adariell gehen an Land. Im Turm erwartet sie direkt ein Golem, der scheinbar aus einem animierten Alchemielabor zusammen gesetzt wurde. Nachdem sich jener von den Attacken der drei ziemlich unbeeindruckt zeigt, flüchten sie mit Ach und



Krach. Erst der Einsatz der Schiffskanonen gebietet dem Ungetüm Einhalt.

Francis kann in dem Chaos nebenbei mit dem Herrn des Turms Kontakt aufnehmen und ihn sicher aus dem Turm bringen. Er stellt sich als jugendlicher Halbfelf heraus, der sich als der gesuchte Magus erweist und ziemlich überschlau für sein Alter wirkt.

Aus Dankbarkeit, dass die Gruppe ihn vor seiner wildgewordenen Schöpfung gerettet haben, ist er durchaus bereit Alan vom Fluch zu befreien, fordert aber in Gegenleistung frische Augen, ein Hirn und ein gebundenes Elementar, um einen neuen Golem zu bauen.

Die Highland Glory und die Rose Noir reisen zurück und erreichen am Nachmittag des 21. Juls Southport. Sogleich werden sie von dortigen Kapitänen über das Pestschiff und den Emissär Newgates' ins Bild gesetzt. Von letzterem erhält er eine Einladung zu einem Treffen mit Redbeard und Audrey Dumont – einer weiteren Kaiserin.

Während Angus sich als nächstes mit der Besatzung des Schiffs unterhalten will, beginnt ein dichter Nebel aufzuziehen. Ein ihnen wohlbekanntes Schiff fährt wie fremdgesteuert an das letzte freie Stück der Pier und lässt das Fallreep runter. Tatsächlich steigen untote Piraten herab und richten das Wort an Angus, als sich jener ihnen nähert. Sie warnen ihn davor, dass nicht alle unter der neuen Flagge aus dem Deep Blue Down segeln möchten, aber nur ein Sabbat wie der Yule es ihnen ermöglicht, sich kurz dagegen aufzulehnen. Sie verraten, dass Trask sie nun mit Borgias Unterstützung anführt. Angus beschwörend sich zu beeilen, steigen sie wieder an Bord und segeln davon.

In der selben Nacht lässt Alan seinen Homunkulus das Schiff der Aussätzigen infiltrieren und entdeckt, dass der mutmaßliche Kapitän durch eine Kommunikationskugel mit einer Frau spricht und sie offensichtlich Angus und seine Leute prüfen wollen, wie jene sich gegenüber den Aussätzigen verhalten. Damit konfrontiert Angus sie am nächsten Tag. Der Wortführer stellt sich daraufhin als William Sterling und Untergebener von Audrey Dumont

vor. Ausgesandt sei er, um sich ein Bild von Angus zu machen. Sie setzen Segel und verlassen Southport.

Bogroon wird ausgesandt, den alten Sargasso Priester im Norden aufzusuchen und wenn nötig mit Gewalt her zu bringen, da Angus alles über die neuen Götter wissen will, denen die Untoten aus dem Deep Blue Down nun folgen. Er selbst nimmt Kurs Richtung Skull Island in Begleitung von Sirens und Francis' Schiffen, um den Handel mit Mordechai schnellstmöglich abzuschließen und direkt im Anschluss einen Abstecher bei Martell zu machen.

Doch als sie sich der Insel nach wenigen Tagen nähern, sehen sie drei elfische Kriegsschiffe vor Anker, die ihnen barsch signalisieren, zu verschwinden.

Im großen Bogen fahren sie von hinten an die Insel ran und landen im Schutz der Nacht. Sie schleichen sich zu den Höhlen wo die Elementare gebunden waren und überrumpeln eine Gruppe Elfen, die scheinbar ein Bannungsritual planen.

Sie erweist sich als überaus gefährlicher Gegner: Francis muss sich in Sicherheit bringen und heilen lassen, Angus wird von diversen Beherrschungszaubern kontrolliert und selbst Siren wird einige Male entdeckt und mit präzisen Bogenschüssen unter Feuer genommen. Alan nutzt zum ersten Mal die Fähigkeiten des Bijou und vermag so der Gruppe das Überleben zu sichern. Doch auch er kommt nicht ohne erhebliche Blessuren davon. Als endlich die Lage unter Kontrolle ist, beginnt Mordechai seine Verhandlungen mit dem gefangenen Luftelementar, dass für seine Freiheit bereit ist einen kleinen Teil seiner Selbst abzugeben. Zufrieden reisen sie geschwind weiter zum nächsten Treffpunkt.

24. Julmond 1245 – 25. Hartmond 1246

Am Rand von Martells Reich gehen sie vor Anker und werden überraschend schnell von ihm selbst und mehreren seiner Schiffe angesteuert - definitiv eine Demonstration, dass er noch immer über Macht verfügt. Dennoch zeigt er sich erstaunlich umgänglich, als er bittet an Bord kommen zu dürfen und Unterredung mit Angus hält. Offensichtlich sehr daran



gelegen den Untoten aus dem Deep Blue Down ebenfalls Einhalt zu gebieten, sagt er seine Hilfe zu.

Die Heimfahrt wird mit einem Umweg über die Kolonien im Norden gemacht, wo sich noch ein wenig Beute anbietet. Zurück in South Port beginnt Mordechai sein Ritual, dass Alan von seinem Fluch befreit. Derweil ist auch Bogroon zurück gekehrt, muss jedoch vermelden, dass der Sargasso-Priester die Insel schon vor vielen Wochen oder gar Monaten verlassen haben muss.

Während sich das Treffen der Kaiser zum 31. Hartmond nähert, beginnt Alan Angus und die ausgewählten Vertrauten Francis und Siren, in den Kräften des Bijous zu unterweisen.

Das Parley

31. Hartmond – 2. Sellemond 1246

Schon bei der Anfahrt auf den Hafen von Gatetown sehen sie die große Anzahl Schiffe, die nahelegen, dass etwas Großes dabei ist zu entstehen. Direkt von John Littlepear begrüßt, werden sie zur Taverne Manticores Tail geleitet, wo das Parley stattfinden soll und auch Zimmer für sie bereit gehalten werden.

Im Schankraum hat sich bereits eine illustre Gesellschaft versammelt – bekannte und unbekannte Gesichter geben sich ein Stelldichein: Ihnen direkt gegenüber empfängt sie Redbeard. Daneben erkennen sie William Sterling, flankiert von einer Frau mittleren Alters, die sich als Audrey Dumont heraus stellt, sowie einem alten Mütterchen namens Bernice Richards, das in aller Ruhe strickt.

Weitere faszinierende Gestalten haben sich darunter gemischt: ein offensichtlicher Werhai der an einem Tisch seinen Rum direkt aus der Flasche trinkt. Ihm zur Seite eine Frau von feenhafter Schönheit, die als Calcit vorgestellt und von Alan als Luft-Veela identifiziert wird. Und sie treffen Serenity und Slasher wieder, die sich unter Redbeards Flagge gerettet haben, nachdem sie mit dem Kaiser Rasputin Jones aneinander geraten sind.

Es wird ein interessanter Abend: Redbeard und Jean Chevalier regeln gesittet ihre Angelegenheit, die entstand, als Jean als

einzigster kein Bijou beim damaligen Ritual erhielt. Francis plaudert mit Serenity, während William sich mit Alan bespricht. Angus und Audrey beschnuppern sich derweil. Slasher, Bogroon und der Werhai finden sich zu einem Zechgelage zusammen.

Als der Abend bereits voran geschritten ist, kommt es jedoch zu einer merkwürdigen Szene: Bernice tippelt zu Francis und möchte ihr etwas sagen. Das Gegröle der Saufkumpane am Nebentisch übertönt jedoch ihre Worte und Francis kann einzig den Namen "Maria" verstehen und Bernice ist danach nicht mehr in der Lage ihre Prophezeiung, wie sie sie nennt, zu wiederholen.

Nach und nach verschwinden alle in ihre Betten und der Abend klingt aus. Am nächsten Tag ist ab der Mittagszeit das eigentliche Parley angesetzt. Schon kursieren einige Ideen und Gerüchte, was Redbeard vorschlagen wird. Zum eigentlichen Parley sind nur die Kaiser und eine weitere Begleitung zugelassen, so dass sich schließlich neben Angus und Francis auch Redbeard selbst, Calcit, Audrey und William einfinden.

Ohne große Umschweife kommt Redbeard zum Kern seines Treffens. In einer pathetischen Rede beschwört er die Vorzüge von Gemeinsamkeit und Einigkeit und schlägt eine dauerhafte Allianz vor - gar eine Vereinigung ihrer drei einzelnen Reviere zu einer Nation. Er erklärt, dass dieses Angebot einmalig ist, eine Ablehnung aber auch keine Repressalien mit sich brächte. Sowohl Angus als auch Audrey bleiben sitzen.

Erfreut darüber, aber wohlwissend, dass beide noch viele Fragen haben, möchte er die eigentliche Planung des Ganzen auf den nächsten Tag verlegen.

Redbeard beginnt das Treffen am folgenden Tag mit einer Reihe von Vorschlägen, die auf positives Echo bei den beiden anderen Kaisern stoßen: Die Flotten der drei sollen zusammen gelegt werden, um verschiedene Aufgaben koordinierter angehen zu können. An oberster Stelle steht der Grenzschutz ihres vereinten Gebiets.



Aber auch das Auffinden der Untoten steht oben auf der Agenda. Hier bieten sich vor allem die Schiffe von Redbeard und Audrey an, die dank ihrer Bijous die besten Chancen für risikolose Verfolgungen haben.

Auch über eine Regierungsform und etwaige Sicherung der Nachfolge wird bereits diskutiert. Mitten in den Gesprächen erschallt Alarm von draußen und die Anwesenden erahnen, dass wahrscheinlich ein Spion einer fremden Macht entdeckt wurde. Tatsächlich können Alan und Siren draußen einen Schatten auf einem Dach ausmachen und nehmen die Verfolgung auf. Im Hafenaerial wird der Flüchtende niedergestreckt und ein weiterer Akteur gibt sich zu erkennen, der Siren auf elfisch anspricht.

Jene erkennt eine ehemalige Kameradin aus Ausbildungstagen namens Lyamé wieder, die für Thessara arbeitet. Mit dem herbei eilenden Alan kommt es zum Kampf gegen sie und ihre Zwillingsschwester Tiamé, doch haben die Spione gegen die Piraten keine Chance und werden gefangen genommen und verhört. Viel haben sie nicht zu berichten und Redbeard sieht auch keinen Grund darin, die Gründung ihrer Nation geheim zu halten. Schließlich willigen auch die anderen Kaiser ein, sie laufen zu lassen.

Die Jagd beginnt

2. – 24. *Sellemond 1246*

Angus möchte in einigen größeren Kolonien ein Spionagenetz aufbauen und fährt deshalb mit Francis und Siren – letztere als frisch beförderte Spionagechefin – nach Port Charlotte.

Während Siren mit genügend Mitteln ausgestattet wird, um alte Bekanntschaften nach potentiellen Kandidaten abzuklappern, genießen Francis und Angus die zivilisatorischen Annehmlichkeiten der Siedlung.

Auf dem Rückweg geraten sie an eines der Untoten-Schiffe und beschließen den Kampf aufzunehmen. Nachdem einige wohl platzierte Schüsse das Deck gesäubert haben, rudern die drei rüber, um sich einen Eindruck von dem Schiff zu machen. Doch kaum an Bord erheben sich die Skelette und greifen an.

Hirnlose Untote stürmen vor und detonieren bei Treffer in einem Hagel aus Splittern und Knochenfragmenten. Andere verbinden sich zu einem Behemoth, der Francis niedertrampelt. Der Kapitän erweist sich ebenfalls als überaus gefährlich, da er schwer zu besiegen ist und mit Entkräften um sich wirft.

Am gefährlichsten sind jedoch die Tentakel, die überall aus der Bordwand des recht organischen Schiffes wachsen und nach den Lebenden schlagen.

Nachdem sich Angus aus dem Würgegriff eines Tentakels befreit hat, stürmt er in den Schiffsbauch und entdeckt nach kurzer Suche im untersten Deck ein pochendes Herz aus widerlichem Fleisch. Ein einziger Schlag reicht, dass es platzt und das Schiff bebend zu sinken beginnt.

Der Piratenkönig

24. *Sellemond* – 4. *Lenzmond 1246*

Mit vollen Segeln reisen sie weiter nach Southport, um diese Infos weiter zu geben. Im Gegenzug erhalten sie erste Positions- und Richtungsangaben einiger Untotenschiffe, die von Redbeards und Audreys Leuten beobachtet werden konnten.

Einige Routen scheinen sich in einem südlichen Archipel zu schneiden, das direkt an das von Martell grenzt – Grund genug, sich das einmal anzusehen. Die Glory, Rose Noir und Sturmwyvern stechen in See, bereit im schlimmsten Fall direkt eine schwer bewachte Basis aufzustöbern. Tatsächlich treffen sie kurz vor Ankunft am Zielarchipel ein weiteres Untotenschiff, das jenes direkt ansteuert. Nach kurzer Verfolgung meldet der Ausguck auch noch ein Schiff von Martell, das einen Abfangkurs gesetzt hat. Sie lassen es näher kommen und werden alsbald gerufen. Kapitän Hardock bittet um Unterredung und eröffnet der Gruppe dann, dass auch Martell eben jene Basis der Untoten in dem Archipel entdeckt hat. Außerdem ersucht er Hilfe, da einige Abtrünnige aus Martells Mannschaft das Wissen um die Insel des Piratenkönigs Erik Michels gestohlen haben. Sollten sie den Leichnam auf der Insel finden und



wiedererwecken, wäre er eine massive Verstärkung ihrer Reihen; sowohl physisch als auch symbolisch.

Angus willigt ein, sich des Problems anzunehmen und setzt Segel, nachdem ihm die Koordinaten mitgeteilt sind. Im äußersten Westen und in direkter Nachbarschaft der Void liegt die Insel abseits von so ziemlich allem. Eine schnelle Umrundung offenbart, dass sie als erste hier angekommen sind. So gehen sie mit kleiner Mannschaft an Land und entdecken in einer Klippe einen Höhleneingang.

Dem Gang folgend erreichen sie einen Raum, der mit drei Statuen bestückt ist. Sie erkennen ein Rätsel und es gelingt ihnen auch den Trick zu durchschauen, dass die ersten beiden Statuen dafür sorgen müssen, einen Lichtstrahl weiter zu leiten. Die dritte Statue steht allerdings schon an der falschen Stelle („Sie hat ihren Posten verlassen“) und darf somit nicht mehr bewegt werden.

Im nächsten Raum müssen sie heraus finden, wie es Erik geschafft hat unter den wachsamen Augen der Talaner ihnen ein Schatzschiff aus der Flotte zu klauen. Nachdem sie magisch das richtige Schiffsmodell entdeckt haben, verkleidet sich Alan als talanischer Soldat, was es ihm erlaubt das Schiff auf einen speziellen Sockel zu stellen.

Im dritten Raum schleichen sich Francis und Siren zwischen mit Sprengstoff gespickten Statuen durch und überspringen eine Grube, um dann das korrekte Fenster zu öffnen, hinter dem (symbolisch) Eriks Frau wartet. Francis erinnert sich nach einem Fehlgriff an die Worte von Bernice Richards am Abend vor dem Parlay und weiß, dass sie Maria hieß.

Nach den Rätselhöhlen gelangen sie in ein verstecktes Tal, wo sie eine kleine Siedlung vorfinden und selbst ebenfalls schnell entdeckt werden. Hier treffen sie auf Erik, der überraschend jung wirkt, und weitere Mitglieder seiner Crew, die hier schon gut 35 Jahren leben.

Erik erklärt ihnen, dass ein Fluch sie die meisten hier fest hält. Die Gier nach Gold hat sie in eine Falle laufen lassen. Um sich davon zu lösen muss nur das Rätsel gelöst werden, dass der

Wächter des Schatzes einem jedem abverlangt, der die Schatzkammer betritt. Angus nimmt die Herausforderung an und lässt sich den Raum zeigen.

Im Innern sieht er einen Haufen Münzen, die auf einer Seite golden, auf der anderen Seite silbern sind. Kaum hat er den Raum betreten, geht das Licht aus und der Wächter erklärt ihm, dass 20 Münzen mit der Silberseite nach oben schauen und er den Haufen derart in zwei Stapel teilen soll, dass ein jeder die gleiche Anzahl Münzen mit Silberseite nach oben besitzt. Nach kurzem Grübeln nimmt Angus 20 wahllose Münzen, dreht sie alle um und bildet daraus einen neuen Stapel, womit er das Rätsel gelöst hat.

In dem Schatzhaufen finden die Piraten neben Gold, Silber und Juwelen einen nichtssagenden Teppich, den Alan als Flugteppich identifiziert. Danach erzählt Erik der Gruppe von seinem Leben: Einige weitere aus seiner Crew versuchten sich damals am Schatzrätsel. Durch den Fluch gezwungen auf der Insel zu verbleiben, richteten sie sich dort ein Leben mit einigen weiteren Freiwilligen ein, während der Rest der Mannschaft einen neuen Kapitän wählte, das Schiff nahm und davon segelte. Auch in den Folgejahren probierte immer wieder mal jemand, das Rätsel zu lösen. Angus willigt ein, sie alle mitzunehmen, doch am Strand sehen sie, dass die Untoten inzwischen die Insel erreicht haben und die Schiffe der Widderkopfpiraten in ein Gefecht verwickelt haben. Dank des fliegenden Teppichs und Alans eigener Flugfähigkeit, kann die Gruppe auf ihre Schiffe gelangen, um das Kommando zu übernehmen und die Gegner zu versenken.

Die Königin der Untoten

4. – 18. Lenzmond 1246

Zurück in Southport erwartet die Gruppe eine Überraschung: Die Admiralitäten von Thessara und Lyonaise haben ihre Kopfgelder massiv erhöht, so dass sie praktisch zu den anderen Kaisern aufgeschlossen haben. Eher beiläufig ist Angus' Titulierung als Hochkapitän interessant –



verweigern die Nationen ihnen doch den Ehrentitel "Kaiser".

In der Hoffnung, den Untoten einen vernichtenden Schlag zu verpassen, werden Readbeard, Audrey und sogar Martell eingeladen, um zu beratschlagen, ob ein Angriff sinnvoll erscheint. Redbeard berichtet, dass er das Archipel genauer untersucht hat und ein gewaltiges Portal entdeckt hat, welches unbedingt geschlossen werden muss. Andernfalls könnten die Gegner sich immer wieder zurück ziehen, um neue Kräfte zu sammeln. Die anderen stimmen zu und man sticht bereits am nächsten Tag mit ca. einem Dutzend kampferprobter Schiffe in See. Martell bittet zunächst ein Archipel nördlich ihres Zieles anzusteuern, da er dort eine Überraschung platziert hat, die sie im Kampf unbedingt brauchen werden. Als die ersten Schiffe von Angus dort hinein steuern, melden die Ausgucke einen einzelnen Segler vor Anker. Schnell wird der Name lesbar: Es ist die Scimitar! Und am Bug steht niemand anders als Vikara!

Als jene an Bord kommt klärt sich schnell auf, was geschehen ist: Martell hat Vikaras Seele im Drachenstein entdeckt und wieder mit ihrem Leichnam verbunden, um sie als Untote zu erheben. Um das Portal auf Seiten des Deep Blue Down geschlossen zu halten, ist sie die perfekte Wahl. Sie stimmt zu, durch das Portal zu segeln und die Macht an sich reißen, um die restlichen Untoten in der Taschendimension unter Kontrolle zu halten und das Portal ein für alle Mal zu schließen.

Mit der Scimitar in ihrer Mitte segeln die Piraten direkt in das angrenzende Archipel, wo das Portal auf sie wartet – bewehrt mit mächtigen Tentakeln, die sich gierig nach ihren Schiffen recken.

Trask schickt seine Flotte vor, um die Verbündeten in ersten Scharmützeln zu binden, während sie noch weit von den Tentakeln entfernt sind. Zunächst toben die Gefechte hin und her: Einige Gegner werden versenkt bzw. deren Mannschaften empfindlich dezimiert. Dafür verliert die Glory mehrere Gefechte und treibt führungslos. Audrey wagt sich zu weit vor

und wird schließlich vom ersten Tentakel attackiert, der den Besanmast mit einem Schlag zertrümmert. Obwohl im Entergefecht mit einem anderen Schiff, vermag sich ihr Schiff zu lösen und Fahrt aufzunehmen. Dennoch nimmt es weiteren Schaden und wird manövrierunfähig.

Seitlich haben sich die Sturmwyvern und Scimitar an den Kämpfen vorbei gemogelt und nutzen eine günstige Brise, um näher an das Portal zu gelangen. Dennoch sind die beiden Tentakel auf der Hut und schlagen sogleich nach den beiden Seglern. Per Flaggenzeichen lässt Vikara übermitteln, dass sie ohne Schutzschilde kaum eine Chance hat, ihr Schiff in das Portal zu steuern, bevor es zerstört wird.

Endlich wagen sich die Schiffe der anderen Kaiser näher heran, selbst die mit frischen Leuten von der Rose Noir bestückte Glory nimmt wieder an den Gefechten teil. Die Untoten vernichtet oder vertrieben, können sie direkt die haushohen Monstrositäten attackieren, deren Schläge ganze Teile aus den Schiffen reißen oder haushohe Wellen erzeugen, wenn sie auf Wasser treffen, die alle Schiffe wie Nusschalen umher wirbeln. Ein mächtiger Schlag zerteilt Audreys Schiff schließlich, aber den anderen gelingt eine konzentrierte Kanonade gegen das schlängelnde Ungetüm und vernichten ihn. Diese Chance nutzt Vikara, um an den Überresten vorbei zu segeln und von der anderen Seite in das Portal zu steuern. Siren im dichten Fahrwasser flaggt sogleich den anderen Kaisern zu, dass die Scimitar durch ist. Dennoch müssen die Verbündeten noch einige Schläge des zweiten Tentakels aushalten, bevor sich das Portal endlich schließt und der titanische Fortsatz kraftlos ins Wasser stürzt und sich in stinkenden Rauch auflöst.

Hoffend, dass Martells Plan aufgegangen ist und Vikara im Deep Blue Down einen Umsturz bewirken kann, segelt die kleine Armada heim.

Vikara

Vikara schlug ihre Augen auf, als ob sie aus einem Albtraum aufwachte. Vor ihr nur ein graues Wabern.



»Das ist nicht was die Priester vom Nachleben erzählt haben. Keine Dämonen, keine Engel, nichts! Und ich bin sicher das ich tot bin...«

Ohne wirkliches Ziel begann sie durch das endlose Nichts zu wandern.

Niemals müde, nie hungrig oder durstig, aber auch ohne Langeweile, nur wandern. Waren Jahre vergangen oder doch nur ein paar Stunden? Sie wusste es nicht.

Ein Ruf. Irgendjemand oder etwas rief sie – ein Weg heraus – und mit Freude folgte sie diesem Ruf.

Und wieder schlugen Ihre Augen auf, nur diesmal war etwas zu sehen, jemand...

»Martell? Was zur Hölle? Wie? Wieso?«

Und Martell erklärte; was seit Ihrem Tod passiert ist, die Flut der Untoten und sein Plan die Brücke zwischen den Welten für immer zu schließen. Und ihr Platz in diesem Plan.

Vikara musste nicht lange überlegen, es war offensichtlich was sie zu tun hatte.

»Königin der Untoten? Wer bin ich, dass ich mich gegen mein Schicksal stellen würde?«

Thessarars Ouvertüre

18. – 22. Lenzmond 1246

Wieder zurück in Southport werden die Widderkopf-Piraten mit mehreren Neuigkeiten konfrontiert. Thessara hat Aigues Morte eingenommen. Parallel dazu ist der Kontakt zu Brand und der Northwind abgebrochen. Vor seiner Abreise, um seinen Patrouillendienst aufzunehmen, hat Brand jedoch Informationen aus Port Charlotte mitgebracht, die ihr Geheimdienst dort heraus finden konnte. Demnach sind in Port Charlotte immer mehr Schiffe unter thessarischer Flagge eingelaufen. Außerdem kamen Delegationen aus Bretonia, Novgova und Iberios an. Gerüchten zufolge kam es mit den Delegationen zu Unterredungen auf höchster Ebene mit dem Gouverneur von Lyonaisse bei denen Thessara jeweils involviert war. Die ersten beiden Delegationen sind direkt

danach wieder abgereist. Nicht so jene aus Iberios.

Man beratschlagt das weitere Vorgehen. Ausgehend von den erhaltenen Informationen möchten Angus und Francis Redbeard zur Seite stehen, der sicherlich einen Versuch unternimmt, Aigues Morte zurück zu erobern. Alan dagegen sammelt Gift aus seinem alten Pflanzenexperiment und baut einen weiteren Hat of Disguise, so dass sie zwei besitzen, mit denen er sich und Siren verkleiden kann. Der Plan ist, einige Vorräte der thessarischen Flotte zu vergiften und zugleich in die Festung einzudringen, um an Informationen zu gelangen, die den Ausgang des Krieges beeinflussen können.

Kaum sind die Planungen abgeschlossen, da stellen sie fest, dass der Piratenkönig Erik Michels sich aus dem Staub gemacht hat. Nachforschungen ergeben, dass er und einige seiner Leute auf Isabellas Schiff angeheuert haben.

22. – 29. Lenzmond 1246

Mit einem unguuten Gefühl stechen sie in See Richtung Gatetown, wo sie erfahren, dass Redbeard in der Tat sich für die Rückeroberung vorbereitet. Die Highland Glory schließt sich der Strafexpedition an, während Siren und Alan die Sturmwyvern als Kauffahrer aus St. Johns tarnen. Redbeard gibt den Infiltratoren einen seiner Magier mit, damit eventuelle neue Informationen schnell zu ihm gebracht werden. Auf dem Weg Richtung Port Charlotte werden sie von einem thessarischen Patrouillenschiff aufgebracht und durchsucht. Dabei können sie sehen, dass das Schiff sogar mit einem Greifenreiter als Luftaufklärung ausgestattet ist. Jener scheint auch ein weitere Schiff erspäht zu haben, da die begonnene Sichtung ziemlich schnell beendet wird und das Schiff einen neuen Kurs nimmt.

In Port Charlotte angekommen, lassen sie sich von ihrem Netzwerk bestätigen, dass es tatsächlich zu einem Bündnis mit Iberios gekommen ist. Außerdem hat Lyonaisse just ein Amnestieangebot erlassen, das allerdings an einen Kaperbrief gekoppelt ist.



Reprise

29./30. Lenzmond 1246

In der Nacht wählt Siren eine geeignete Route, um in die Festung einzubrechen. Ausgestattet mit Alans Gift sowie weiteren Tränken ihm, soll sie auch gleich in der Speisekammer die Nahrung vergiften, in der Hoffnung einige Offiziere damit zu erwischen.

Mit ihren Fähigkeiten gelingt es ihr problemlos das Gift zu verteilen und danach in den Kartenraum einzubrechen. Hier wird sie jedoch vom Garnisonskommandanten Pierre de la Croche überrascht. Mit einem Glitterdust blendet er Siren temporär und setzt ihr mit seinem Bastardschwert übel zu. Dank Alans Unsichtbarkeitstrank gelingt ihr schwer verletzt die Flucht. Zurück im Versteck, sichten sie das Material und stellen fest, dass die Rückeroberung von Aigues Morte nicht nur erwartet wurde, sondern auch als Falle dienen soll, um der Piratenallianz eine weitere Niederlage zuzufügen. Der Magier, den Redbeard ihnen beiden mitgab, um wichtige Infos an ihn weiter zu leiten, übermittelt diese Erkenntnis, doch es ist bereits zu spät, denn zur selben Zeit ist die Flotte um Redbeard bereits kurz vor der Küste von Aigues Morte und greift im frühen Morgengrauen an.

Mit einem Zangenangriff können sie ohne große Probleme die wenigen verteidigenden Schiff von zwei Seiten angreifen und ihnen schwere Schäden beifügen. Die Festung selbst ist kaum in der Lage zu unterstützen. Doch dann melden die Ausgucke mehrerer Schiffe eine weitere sich nähernde Flotte. Redbeard befiehlt den Rückzug und nutzt dafür sein Bijou, was den Schiffen eine hohe Fluchtgeschwindigkeit schenkt. Doch plötzlich explodieren Brandbomben auf den hinteren Schiffen: Unbemerkt hat sich aus großer Höhe ein Geschwader Greifenreiter genähert, die ihre todbringende Fracht auf die Schiffe werfen. Redbeard kann sein Bijou kaum nutzen, um die ausschwärmenden Gegner alle zu behindern und erst Recht nicht, dabei die Geschwindigkeit der Flotte zu halten.

Vier Schiffe werden ein Raub der Flammen, bevor das Geschwader sie endlich ziehen lässt.

Am nächsten Morgen geht in Port Charlotte das Gerücht um, dass ein Attentäter in die Festung eingedrungen sein soll, jener jedoch vom Kommandanten persönlich erschlagen wurde. Aus den restlichen Aufzeichnungen können Alan und Siren noch heraus finden, dass Iberios seine Flotte bei Porto Real zusammen zieht und dass eine weitere auf dem Weg nach Southport ist, um der Widderkopfpiratenbande den einzigen Stützpunkt zu nehmen.

Kontrapunkt

30. Lenzmond – 2. Ostermond 1246

Gibbs und die anderen Kaiser beratschlagen nach der Flucht wie weiter verfahren werden soll. Alle sind sich einig, dass die Flottille, die nach Soutport entsandt wurde ein zu günstiges Ziel darstellt, als dass man sie entkommen lassen dürfte. Um die Kommandostrukturen einfach zu halten, stellen nur Angus und Redbeard Schiffe für den Angriff, während Audrey sich verstärkt um die Verteidigung ihrer Kolonien kümmert.

Siren und Alan erhalten die Anweisung sich schnellstmöglich der Angriffsflotte anzuschließen. Doch dazu müssen sie zunächst aus dem Hafen gelangen, was angesichts des nächtlichen Überfalls nicht mehr erlaubt ist. Erneut werden ihre gefälschten Papiere genaustens unter die Lupe genommen und das Schiff von oben bis unten durchsucht. Alan schickt schließlich seinen Vertrauten los, auf einem der Wachschiffe ein Pulverfass zu sprengen. In dem allgemeinen Chaos setzen sie Segel und fliehen aus dem Hafen und stoßen einen Tag später zu Angus und Redbeard. Schon auf der Strecke gen Soutport entdeckt die kleine Flotte fünf thessarische Schiffe und greift sofort an. Obwohl zahlenmäßig unterlegen, erweisen sie sich dank ihrer hohen Wendigkeit als ebenbürtige Gegner. Nach Stunden des harten Kampfes legen sich bleierne Rauchwolken über das Kampfgeschehen. Vielfach haben die beiden Parteien ganze Breitseiten abgefeuert, aber die Entscheidung brachte es letztlich, die Schiffe Thessarar zu entern und die Gegner im direkten Kampf zu besiegen. Ein Schiff entkam und es



gibt Verluste zu beklagen. Dafür sind Readbeard und Angus jeweils zwei fast unbeschädigte neue Schiffe in die Hände gefallen. Ein herber Rückschlag für Thessaras Expansionsbestreben.

Überleitung

2. – 9. Ostermond 1246

Nach dem Kampf werden die erbeuteten thessarischen Schiffe nach Southport verbracht und wieder seetüchtig gemacht. Redbeard drängt zu einem weiteren Parley, da sicherlich bald mit einer Reaktion seitens der Nationen zu rechnen ist. Und tatsächlich, als sich die vier Kaiser wenige Tage später erneut in Gatetown treffen, eröffnet er ihnen, dass sich eine Flotte von thessarischen und lyonaissischen Schiffen aus der Alten Welt auf dem Weg nach Terra Viridis befindet.

Mehrere Kandidaten werden erwogen, doch schlägt Audrey Dumont schließlich vor, ein Orakel zu befragen, dass in ihrem Reich lebt: George Richards, Sohn ihrer rechten Hand Bernice.

Jener legt ihnen während der Prophezeiung nacheinander fünf Karten hin, die von den Kaisern identifiziert werden:

1. Herz Bube – Kaiser Rasputin Jones
2. Kreuz Königin – Vikara Femori, Königin der Untoten
3. Karo König – Piratenkönig Erik Michels
4. Pik Ass – Das Schwert Nebelklinge
5. Joker – Gott Azcalxochicotzin

Geschlossen wird die Prophezeiung mit den Worten, dass von den fünf Kandidaten mindestens drei nötig für einen Sieg über Thessara sind, aber einer ein Verräter sein wird. Angus stimmt sich mit seinen Offizieren ab. Die Gruppe beschließt zunächst Vikara im Deep Blue Down zu besuchen. Alan öffnet mit dem Wellenstein ein kleines Portal. Durchschreitend betritt die Gruppe eine dunkle Kajüte, in der sie auf Vikara treffen. Nachdem sie ihr das Problem geschildert haben und um Hilfe bitten, lehnt Vikara direkt ab, da sie laut ihrer Ausführung die Kontrolle über die Untoten niemals halten könnte, wenn sie sie auf die Welt der Lebenden

loslässt und nach der Schlacht wieder ins Deep Blue Down zwingen will. Sie scheucht die Gruppe zurück durch das Portal, indem sie Alarm schreit.

Unverrichteter Dinge reist die Gruppe zu einem alten Ritualplatz, den sie während einer früheren Expedition entdeckt haben. Hier führt Alan ein Ritual durch, das tatsächlich Azcalxochicotzins Aufmerksamkeit auf sich zieht. Sie erklärt sich bereit, der Piratenallianz im Kampf beizustehen, solange ihre Forderungen erfüllt werden: So möchte sie in Hauptstädten der Kaiser jeweils einen Tempel ihr zu Ehren und sie wünscht sich eine friedliche Koexistenz mit der indigenen Bevölkerung von Terra Viridis.

Als nächstes befassen sie sich mit dem Schwert Nebelklinge, das ihnen in der vorigen Schlacht in die Hände gefallen ist - nebst seinem Besitzer, einem Mitglied eines Ahnhauses. Jene, so erklärt Siren, sind die ältesten Elfenhäuser von Thessara und von gewaltiger Macht, sowohl magisch als auch weltlich. Einen solchen Verbündeten auf seiner Seite zu haben oder ihn zumindest dazu zu bringen der Piratenallianz einen Gefallen zu schulden, wäre eine willkommene Verstärkung.

Bei Untersuchung des Schwerts erkennen sie, dass jenes vom Wunsch beseelt ist, zurück in die Hände seiner Besitzer zu gelangen, was ihnen ebenfalls in die Karten spielt.

9. – 16. Ostermond 1246

Noch unschlüssig, wie mit der Klinge weiter verfahren werden soll, wenden sich die Kaiser dem nächsten Kandidaten zu: Rasputin Jones, der seine Absicht kund getan hat, ihrer Allianz beizutreten. Sie kontaktieren ihn für ein Gespräch und schon wenige Tage später erreicht seine Armada – und gleichzeitig Basis - aus Kriegs- und Begleitschiffen – Gatetown. Rasputin tritt sehr selbstsicher auf und macht direkt klar, dass er voll auf den Sieg der Allianz setzt und bereits am Schmieden von Eroberungsplänen der restlichen Kolonien von Terra Viridis ist. Audrey, Angus und Redbeard stimmen schließlich zu, ihn als vollwertiges Mitglied willkommen zu heißen.



Zur gleichen Zeit reisen Francis zu den Kolonien Bretonias und Siren nach Port Charlotte, um Spuren von Erik Michels zu finden. Francis erfährt, dass er Richtung Milano gereist ist. Sie trifft sich mit Siren in Port Charlotte und gemeinsam reisen sie zu dieser noch recht jungen Kolonie des Stadtstaats Madras. Hier finden sie heraus, dass sich Erik wohl schon eine Weile in der Gegend aufhält, sie ihn allerdings um wenige Tage verpasst haben. Auf dem Rückweg zu ihrem Schiff bemerken sie, dass sie verfolgt werden und stellen einen Piraten. Ihm gelingt jedoch die Flucht. Als sie ihn über den Strand jagen, signalisieren ihre Schiffe ihnen nahende Gegner. Siren geht an Bord und stellt sich zwei heran rückenden Kronprinzen: Alonzo diMonterey, dessen Schiff mit besonders schnell feuernden Kanonen ausgestattet ist, sowie „Il Dottore“ Leonardo da Medici, dessen Schiff mit einem Flammenwerfer bestückt ist. Die Schiffe der Widderkopfpiraten wenden sich schon zur Flucht, als Erik Michels um eine Landzunge heran segelt und auf ihrer Seite in die Schlacht eingreift.

Von Land her beobachten Francis, der flüchtige Pirat und einige Mannschaftsmitglieder aus einem nahen Lager der beiden Kronprinzen wie ihre Schiffe zusammen geschossen werden. Sie ergeben sich Francis deutlich geknickt, die darauf hin alle Piraten im Lager rekrutiert.

☯ Siren ☯

Siren startete auf die beiden Schiffe, schwer bewaffnet... und mit zwei berühmten Kapitänen.

»Götter verdammt Francis, ich hoffe das alles ist es Wert«

Ihr Blick fällt auf die Rose Noir; die Mannschaft zwar erfahren, aber ohne die leitende Stimme von Francis, weit weniger effizient und koordiniert.

»Ich weiß, es sieht schwer aus als ob sie uns überlegen sind, mit ihren Tricks und Waffen!«

Ihre Stimme hallt über das Deck.

»Aber ich kenne euch alle. Wir haben uns zusammen Untoten, einem Kraken, einer Flotte der besten Lyonnaiser Schiffe bekämpft und besiegt. Und wir haben noch viel mehr vor uns. Wir werden Nationen bekämpfen und besiegen! Wir werden uns nicht von zwei Piraten besiegen lassen, die sich nicht mal trauen sich selbst König zu nennen!«

Sie setzt ein zuversichtliches Lächeln auf.

»Volle Segel voraus!«

Finale Grande Viridisae

16. – 25. Ostermond 1246

Zurück in Gatetown erfahren sie, dass die Flotte aus der alten Welt inzwischen angekommen ist und sich in Lyonaisse gesammelt hat. Auch wissen sie, dass sie bald aufbrechen wird, um direkt die Kolonien der Kaiser anzugreifen, bis sie keinen einzigen Heimathafen mehr besitzen. Redbeard schlägt deshalb vor, alles auf eine Karte zu setzen und auf die Prophezeiung zu vertrauen.

Durch ihr Magiernetzwerk können sie die Flotte abfangen, kaum dass jene den Hafen verlassen hat. Noch am Vorabend hecken sie einen Angriffsplan aus. Erik Michels fordert einen Platz im Rat der neuen Piratennation. Dafür ist er jetzt bereit, zu zeigen, dass er einiges zu dieser Schlacht beisteuern kann und verspricht, die Formation des Gegners aufzubrechen. Jones' Schiffe sind dank seines Bijous extrem wendig, da er die Strömungen kontrollieren kann. So schlägt er vor, im Hintergrund als Reserve zu bleiben, um bei Bedarf Manöver des Gegners zu kontern.

Azcal schließlich gibt den Kaisern ein Rätsel auf, als es darum geht zu prüfen, wenn sie ihn am besten einsetzen: "Ich nutze den Kreislauf von Leben und Tod. Zu deren Schaden. Und eurem Vorteil."

Im Morgengrauen werden die Anker gelichtet und die Formationen eingenommen. Beide Flotten stehen sich mit geladenen Kanonen gegenüber, als von Südost Michels Seeschlange heran segelt. Er macht mit Flaggenzeichen und Sprachrohr auf sich aufmerksam und offenbart einige seiner Untaten, die er während seiner



Piratenkarriere an Lyonaisse und Thessara verübt hat. Zum Beweis schwenkt er einen aus Port Charlotte gestohlenen Saphir und das Schwert Nebelklinge, das er offenkundig von Angus' Schiff mitgehen ließ. Immerhin hat die Taktik Erfolg: Einige Lyonaisser nehmen ihm den Angriff auf Port Charlotte übel, doch vor allem die Elfen wollen den Edelstein und vor allem das Schwert wieder haben. Mehrere ihrer Schiffe verlassen die Formation und es bricht allgemeines Chaos aus. Die letzte Schlacht um Terra Viridis beginnt!

Sofort stürzen sich die Highland Glory gefolgt von Sirens, Francis' und Alans neuen Schiffen – einem Elfenschiff aus der Schlacht um Southport, sowie die beiden Schiffe der Kronprinzen – auf eine Gruppe von thessarischen Seglern. Es entbrennt ein heftiger Kampf, bei der Alans Schiff kampfunfähig geschossen wird, sie aber schlussendlich den Sieg davon tragen.

Doch schon kommen Signale und Neuigkeiten herein: Redbeard erbittet Unterstützung, da seine Flotte besonders stark beschossen wird. Rasputin Jones vermag ihm zwar mit einem Flankenangriff etwas Luft verschaffen, aber dennoch trägt Redbeard weiterhin die Hauptlast des Angriffs und braucht dringend Hilfe.

Angus schickt einige Schiffe Martell zu Hilfe, doch seine besten führt er persönlich an, um Redbeard beizustehen. Auch die Gegner haben bereits Verluste erlitten, doch die wendigen, bis an die Zähne bewaffneten Elfenschiffe sind

gefährliche Gegner, die nach und nach Alan, Siren und Francis bezwingen. In höchster Not ruft er Azcals Hilfe an – und jene antwortet... Atemlos können sie alle mit ansehen, wie die Wunden der Piraten geheilt werden, während die Elfen und Lyonaisser ihre Lebenskraft verlieren. Auch ihre Schiffe verrotten, während die Schäden der Piratenschiffe verschwinden. Nicht alle und nicht vollständig, aber die Chancen stehen plötzlich um einiges besser, da die Schiffe von Siren und Francis wieder kampftauglich sind und mit neuer Energie in die Schlacht eingreifen können.

Doch selbst jetzt bleibt ihnen keine Zeit zum Verschnaufen: Die Ausgucke schreien, dass sich Verstärkung nähert. Sollten jene Schiffe sich der Schlacht anschließen können, war es das für die Piraten. Die Allianz wäre zu schwach, um gegen sie zu bestehen. Aber erst einmal müssen sie heran kommen, was noch einige Zeit dauern wird. Wenn es ihnen gelingt, bis dahin die Reste ihrer aktuellen Gegner zu vernichten oder wenigstens nur wenige entkommen zu lassen, ist der Entsatz zu klein, um das Schlachtgeschick noch zu zu seinen Gunsten zu wenden.

Mit dem Mut der Verzweiflung attackieren sie einige thessarische Schiffe, die versuchen an ihnen vorbei zu schlüpfen. Unter Dauerfeuer nehmend und in Entergefechte verwickelnd gelingt es ihnen die kleine Flottille aufzureiben. Nur wenige Schiffe entkommen zur Nachhut, die – den Göttern sei Dank – kehrt macht. Die Schlacht um Terra Viridis ist gewonnen. Die Piratenallianz hat gesiegt!



~ Epilog ~

Ein neuer Morgen

26. Ostermond 1246

Noch liegt der Pulverdampf über den Wellen, als die Piraten am nächsten Morgen am Strand stehen und die letzten schwelenden Wracks in der Nähe betrachten. Die gestrige Feier im provisorischen Lager war feuchtfröhlich und ausgelassen. Über den Siegestaumel hinweg dringt nur langsam die Erkenntnis, dass diese Schlacht größere Auswirkungen haben wird, als den meisten klar ist. Es war nicht einfach nur ein gewonnener Kampf, der einen weiteren Tag Überleben gewährte. Der Piratenallianz war es gelungen eine mächtige Flotte der alten Welt zu schlagen. Port Charlotte und Brian'a Shee liegen nur eine kurze Strecke entfernt und sind vermutlich recht schutzlos. Und mit dieser Flotte, die vor dem Strand ankert, sind selbst Kolonien wie St. Johns nicht mehr uneinnehmbar. Schon hört man einige Pläne schmieden und hochfliegende Ideen äußern. Doch wie wird die Zukunft wirklich aussehen? Die junge Nation muss sich festigen. Können sich fünf Kaiser und ein Piratenkönig auf Dauer einigen? Die restlichen Kolonien einzunehmen, wird ein blutiges, wenn auch notwendiges Unterfangen, um die Region zu befrieden und den Machtanspruch zu festigen. Und danach? Es existieren noch hunderte, wenn nicht tausende unerforschter Inseln. Vom Festland – dem eigentlichen Terra Viridis – ganz zu schweigen. Unzählige Abenteuer harren noch da draußen und warten nur darauf bestanden zu werden.

Mit einem robusten Schiff.

Und einer furchtlosen Mannschaft!

☪ **Angus** ☪

In der Kapitänskajüte der Highland Glory Findet sich ein Kästchen mit einem Zettel darauf: "Für Alan".

»Alan, mein alter Freund,

Ein neuer Morgen bricht an. Nach dem Sieg über die Flotte werden noch viele weitere folgen, hoffe ich zumindest mal.

Wir haben einen Krieg geführt und ihn auch noch gewonnen. Damit sind wir wohl ganz offiziell so etwas wie ein Staat.

Angus der Staatsmann?

Ich glaube eher nicht. Es war ein weiter Weg. Sohn eines Schiffszimmermanns. Sklave. Pirat. Kaiser. Ich denke es ist an der Zeit etwas anderes zu machen, irgendwo ein gemütliches Fleckchen Erde finden und sich zur Ruhe setzen. Vielleicht eine Familie gründen? Na ja, was das angeht... scheint so als hätte das Schicksal da schon für uns entschieden.

Und falls ich doch wieder den Ruf der See höre... Nun ja, es gibt auch noch so viel zu entdecken in der Neuen Welt. Zahllose Inseln und das gewaltige Festland. Welche Geheimnisse dort wohl noch verborgen sind?

Ich wünsche dir alles Gute und viel Erfolg für die kommenden Schlachten, welche Form sie auch immer annehmen werden. Entschuldige, dass ich mich nicht persönlich verabschiede aber so ist es leichter und ich würde es mir vielleicht doch noch anders überlegen. Versuche bitte nicht uns zu finden; Francis und ich werden uns sicher einmal bei dir melden.

Wir sehen uns alter Freund,

Angus.«

Unter dem Brief liegt ein kleiner und unscheinbarer Gegenstand von großer Macht...



☪ Francis ☪

»Ende! Schluss! Aus! Ich hab keine Lust mehr! Elfenschiffe soweit das Auge reicht und mein eigenes Schiff hat nicht einen Mast mehr!

Vielleicht haben wir gewonnen aber ich... ich mag nicht mehr. Dass ich das mal schreibe, hätte ich nie gedacht. Ich dachte ich werde das hier noch einige Jahre machen, aber langsam reicht es. Man sollte sein Glück nicht noch mehr herausfordern. Dieser Kampf war wie viele andere sehr, sehr knapp. Und die Aussichten die nun kommen... Ach, ich weiß einfach nicht...

Ich stehe gerne auf dem Schiff aber ich war vor allem gerne Pirat. Ich brauche nicht die Welt zu unterwerfen oder mich nun in irgendwelche politischen Dinge einzumischen. Das macht mir keinen Spaß...

Ich höre die anderen große Pläne machen. Mehr Kolonien. Zusammenschlüsse und das Überfallen von großen Siedlungen um unsere Macht zu mehren... Ich wollte nie ein Flotte der Alten Welt besiegen. Das hört sich vielleicht komisch an wenn man es gerade gemacht hat aber die ganzen Ereignisse haben sich irgendwann einfach verselbstständigt.

Und nun will ich wieder die Kontrolle zurück!

Ich habe Freunde und Vertraute verloren. Und nie wirklich Zeit gehabt um irgendwen zu trauern. Ich habe Teile meiner Mannschaft verloren und auch da war nie wirklich Zeit, um einem guten Mann zu gedenken.

Ich hatte eine Mannschaft... Noch etwas das ich nicht wollte. Nicht seit ich Angus getroffen habe. Neben ihm zu stehen hat mir eine ganze Zeit lang gereicht und mich glücklich gemacht. Eigentlich reicht es mir noch immer. Und eigentlich ist es genau das, was ich auch nur möchte. Runter von

meinem Schiff und wieder die ganze Zeit an Angus Seite.

Ich sollte dieses Tagebuch schließen.

Ich sollte mit Angus reden...

Ich habe mit ihm geredet.

Das Tagebuch werde ich mitnehmen. Vielleicht lese ich es mal jemanden vor... Wenn Er oder Sie alt genug ist.

„Wenn der Wind der Veränderung weht, suchen manche im Hafen Schutz, während andere die Segel setzen!“

Tagebuch ENDE«

Francis schreibt noch einen kurzen Brief und pinnt diesen mit einem Dolch an den Mast des Schiffes.

»Danke meine Freunde für alles.

Angus und ich ziehen uns zurück. Politik ist nichts für mich, für uns.

Danke für den Wind in den Segeln und für all die guten Stunden mit viel Rum.

Aber auf den werde ich nun einige Monate verzichten müssen. Jemand mag diesen noch nicht so.

Uns erwarten nun andere Dinge. Irgendwo in Ruhe an einem wunderschönen Fleckchen am Meer... Ich bin mit sicher das man sich irgendwann oder irgendwo wieder sieht.

Lebt Wohl. Gute Winde für Euch!

~ Francis ~«



☪ Siren ☪

»Wir haben gewonnen. Vor ein paar Tagen schon und noch immer ist alles... seltsam. Wir haben gewonnen, wir herrschen jetzt über die neue Welt.

Und ich weiß nicht was ich jetzt machen soll. Ich habe so lange von einem Tag auf den nächsten gelebt und jetzt, jetzt ist hier eine Nation, und ich bin mitten drin. Angus ist weg und Francis auch.

Helfe ich die Nation zu etwas großartigem zu machen? In welcher Form das auch werden mag. Ich bin noch nicht ganz bereit das Abenteuererleben an den Nagel zu hängen, vielleicht... die neue Welt erforschen, es gibt noch so viel dort zu entdecken.

Hah, Entdeckerin Siren, das hätte ich auch nie erwartet. Vielleicht kann ich auch beides machen. Genug Zeit habe ich ja...

Ich habe ja genug Zeit... vielleicht ist es gut das Angus und Francis schon weg sind, das macht es irgendwie leichter, als sie irgendwann begraben zu müssen. Und Alan ist jetzt der Kaiser, was auch immer das bedeuten mag.

Vielleicht werde ich einfach das beschützen was er aufbaut. Das Vermächtnis meiner Freunde erhalten, klingt nach einem interessantem Leben. Für einen Ruhestand bin überhaupt nicht geeignet.«

☪ Alan ☪

Alan und Zac betreten die Kapitänskajüte der Highland Glory und finden dort ein kleines Kästchen. Während Alan es öffnet, wendet er sich an seinen jungen Begleiter:

»Zum Glück konnten wir die Ultimo Viaggio aus der Schlacht retten, Zac. Es wäre eine Schande gewesen, wenn ich dieses wunderschöne Schiff verloren hätte! Weißt du, mein erster Anblick von wahrer Macht als freier Mann in Terra Viridis war dieses Schiff damals in Porto Real. Und jetzt gehört es mir.«

Er entfaltet den Brief und beginnt zu lesen. Der kurze Brief entlockt ihm ein leises Lachen.

»Es scheint als ob das nicht mein einziges neues Machtinstrument wäre. Der alte Haudegen hat sich endlich aus der Affäre ziehen können ohne sich selbst zu verleugnen.«

Alan hält das Bijou in die Höhe.

»Endlich kann ich die Pläne umsetzen, für die wir bis jetzt keine Zeit hatten. Vielleicht habe ich sogar Glück und mein Vertrag mit unserer neuen Gottheit gibt mir oder vielleicht sogar uns beiden ein langes Leben. Sie möchte sicher nicht, dass ihr neuer Hohepriester nur einige Jahre predigen kann. Ich werde alles daran setzen, dass in jeder Stadt und jeder Kolonie ein Tempel oder mindestens ein Schrein steht und es IMMER jemanden gibt, der dem Frischfleisch erklären kann, was es damit auf sich hat. Ich denke Axaya und Mecatl werden uns dabei gerne unterstützen. Selbst wenn in hunderten von Jahren die Widderkopfpiraten vergessen sein sollten, wird man in Terra Viridis noch immer Azcalxochicotzin anbeten.«

Alan beugt sich zu Zac herunter.

»Und DU kannst mich dabei unterstützen. Falls du dich weiterhin so gut anstellst und aus dir nur ein halb so kompetenter Mann wird, wie aus Angus, hast du bis an dein Lebensende ausgesorgt. Wer weiß, vielleicht kannst du dich eines Tages auch zur Ruhe setzen und dir jemanden suchen, der dich glücklich macht.«

Mit einer fließenden Bewegung legt er sich das Bijou um und teilt seine Macht mit Zac bevor er fortfährt.

»Aber jetzt widmen wir uns erst mal der näheren Zukunft. Ich sehe es genau vor mir. Die Techniken, die ich bei meinem Homunculus und meinem Familiar eingesetzt habe, lassen sich mit dem nötigen Kleingeld auch auf ganze Schiffe anwenden.

Ein Schiff, das ohne Crew auskommt und meine Befehle befolgen kann! Gesteuert



von meinem Familiar, damit ich auf Entfernung mit ihr kommunizieren kann. Ich werde versuchen einige Flossen anzubringen. Wir wissen ja beide, dass Segel ein sehr leichtes Ziel sind. Das sollte uns sogar ermöglichen sich feindlichen Schiffen von unten zu nähern. Sie werden uns nie kommen sehen!«

Ein Schatten legt sich über sein Gesicht, als er weiterspricht.

»Wir sollten die ruhigen Wochen nutzen, um diese Verbesserungen vorzunehmen und unsere Flotte zu bemannen. In ein paar Monaten können wir uns bereits nicht mehr auf unserem Sieg ausruhen und die nächsten Staaten werden versuchen uns

unser Land wegzunehmen. Mit diesen Machtmitteln sollten wir in der Lage sein, jeden Angriff zu unterbinden und unsere Priester können in den Kolonien nach Informationen für uns suchen und Geschichten über unsere Siege verbreiten. Und falls jemand sich wundert, wie wir so viel erreichen konnten werden wir sie daran erinnern, dass wir den Segen Azcalxochicotzins haben und...«

Er zeigt auf das Bullauge, durch welches man die Ultimo Viaggio sehen kann:

»... mein neues Flaggschiff: Die Meeresdrache. Die Welt wird sich für immer an unsere Namen erinnern und unter ihnen steht auch KAISER Alan Cast.«



~ Anhang I: Piratenkapitäne von Terra Viridis ~

Angelus Martell, der Seelenfessler

Titel: Kaiser

Schiff: Marteau

Flagge: Janusköpfiger Totenschädel

Gallionsfigur: (angeblich untote) mumifizierte Nixe

Persönlichkeit: Von seinen Leuten mehr gefürchtet, denn verehrt, verfügt er dennoch auf eine stattliche Anzahl Gefolgsleute – selbst wenn man die Untoten nicht einrechnet. Diesem Ruf und seiner Lebenserfahrung sind es zu verdanken, dass er sogar die schweren Verluste durch Kenways Verrat verkraften konnte und noch immer ein Machtfaktor in der Region ist.

Audrey Dumont

Titel: Kaiserin

Schiff: Enterprise

Flagge: Totenschädel, eingefasst in einen Ring aus Kettengliedern

Gallionsfigur: zusammen gekettete Waffen (meist Stangenwaffen wie Speere, Gleven, Hellebarden, Guisarmes, etc.)

Persönlichkeit: Der Ruf einer kaltblütigen Killerin wird ihr wohl bis zum Tode anhaften. Nur ihre Mannschaft und Freunde wissen, dass sie in Wahrheit das Terrorregime ihres Vorgängers beendet hatte. Widerwillig hat sie seinen Platz eingenommen und versucht als Kaiserin ihre Leute durch die stürmische See zu führen.

Edward „Redbeard“ Newgate

Titel: Kaiser

Schiff: Bloody Dusk

Flagge: Totenschädel mit rotem Bart

Gallionsfigur: springender Löwe

Persönlichkeit: Schon zu Lebzeiten eine Legende der Weltmeere, auch wenn es in den letzten Jahren ruhiger wurde um ihn, hat das

sein Kopfgeld nicht geschmälert. Unter den Kaisern gilt er als erster unter gleichen.

Epiphany X

Titel: Kaiserin

Schiff: XIII

Flagge: Totenschädel von römischen Zahlen umgeben (XII, III, VI, IX im Uhrzeigersinn)

Gallionsfigur: dreiköpfige Hydra

Persönlichkeit: Epiphany war die erste Kaiserin die sich mit den anderen Mächten in der neuen Welt arrangierte. Effektiv war sie stets mehr Freibeuter als Pirat und konnte sich so in relativer Sicherheit wiegen.

„Einauge“ Erik Michels

Titel: Piratenkönig

Schiff: Seeschlange

Flagge: Jolly Roger, allerdings ist der Knochen von links unten nach rechts oben ein Säbel

Gallionsfigur: Eine barbusige Nixe

Persönlichkeit: Auch heute noch ein wahrer Draufgänger, der mindestens zwei Asse im Ärmel versteckt und mit Witz und einem charmanten Lächeln aus so mancher Situation zu entkommen vermag.

„Mandarin“ Li Ping

Titel: Kaiserin

Schiff: Umi no Ryu

Flagge: Totenschädel, halb verdeckt von einer Jasminblüte

Gallionsfigur: springender, östlicher Drache

Persönlichkeit: Ähnlich seinem Volk auf Japoness kapselt er sich weitesgehend ab. Tatsächlich ist er sogar der einzige Kaiser, der sich inzwischen aus Terra Viridis wieder zurück gezogen hat. Manchmal erblickt man ein Schiff mit seiner Flagge und noch seltener ist es auf Beutefahrt. Dennoch ist sein Kopfgeld aus alten Tagen, als er aktiver und skrupelloser war, nach wie vor gültig.



Rasputin Jones

Titel: Kaiser

Schiff: Torrent

Flagge: Totenschädel vor zwei gekreuzten Dreizacks

Gallionsfigur: männliche Nix mit Krone, Bart und nach vorne gestoßenem Dreizack

Persönlichkeit: Jones bevorzugt Heimlichkeit und nutzt sämtliche Mittel der Heimtücke und Hinterlist, um den Mangel an Schiffen und Leuten auszugleichen, unter dem er stets leidet. Als einziger Kaiser besitzt er keine eigene Basis, sondern segelt mit seiner Armada unstedt durch die Inseln von Terra Viridis und geht dort vor Anker, wo es ihm gerade passt.

„Princess“ Serenity

Titel: Kronprinzessin

Schiff: Queen Dana's Revenge

Flagge: Totenschädel im Pentagramm

Gallionsfigur: Darstellung einer humanoiden Figur, die aus diversen Teilen zusammengenäht ist

Persönlichkeit: Eine kühle, berechnende Person, die immer von einem vierbeinigen, geflügelten Ungetüm begleitet wird. Grundsätzlich bevorzugt sie es zu verhandeln und Leute zu verbündeten oder wenigstens zu Geschäftspartnern zu machen.

Slasher

Titel: Kronprinz

Schiff: Taurus

Flagge: Totenschädel über einer Doppelaxt

Gallionsfigur: Stier mit gesenkten Hörnern
Persönlichkeit: Einer der seltenen Tieflinge, mit feuerroter Haut, der am liebsten nur mit Schurz bekleidet und seiner gewaltigen Doppelblattaxt auf die Gegner zustürmt. Auch sonst ist er recht impulsiv, hat aber dennoch das Wohl seiner Mannschaft immer im Auge und würde sich sogar vor seine Leute werfen, wenn es sein muss.



~ Anhang II: Die Welt von Ta-Lan ~

Es folgt ein Überblick über die Nationen und anderen Mächte in der Welt auf dem Stand von 1244.

Die Alte Welt

Was vor allem von den Kolonisten von Terra Viridis gerne abschätzig als die Alte Welt bezeichnet wird, beschreibt die größte, zusammenhängende Landmasse des Planeten. Auf ihr haben sich in den letzten 1000 Jahren mehrere zivilisierte Staaten gebildet. Dennoch existieren noch immer wilde und unberührte Gebiete in denen sich Monster und andere übernatürliche Wesen aus der alten Zeit nieder gelassen haben.

Im Norden wird die Landmasse von Novgova eingenommen. Im Südwesten liegt auf einer größeren Insel Bretonia. Direkt daneben und südlich von Novgova liegt Alemania. Noch südlich davon erstreckt sich die Reiche Lyonaisse und das Elfenreich Thessara. Östlich davon liegen die Stadtstaaten (u.A. Ta-Lan und Iberios). Noch weiter östlich liegen die Wilden Lande, in denen sich nur kleine, wehrhafte Siedlungen behaupten. Weiter im Norden sind die Grenzen zu Novgova fließend.

Weit im Osten, geschützt durch eine riesige Mauer auf der einen und dem Meer auf der anderen Seite, liegt Japonese wie eine isolierte Insel, sich weitestgehend selbst überlassen von den westlichen Staaten.

Im Norden an der Grenze zum ewigen Eis liegt das Zwergenkönigreich Umlir. Südlich von Alemania und jenes von den Stadtstaaten trennend liegt Xalos im gewaltigen Gebirgszug der Immerfrostberge.

Gnome und Halblinge bewohnen mehrere eigene Siedlungen, die jedoch selten die Größe einer Stadt erreichen. Eigene Reiche besitzen sie überhaupt nicht. Dennoch sind sie zahlenmäßig etwa genauso stark vertreten wie Elfen und Zwerge.

Orks, Goblins und Hobgoblins blicken auf eine wechselhafte Beziehung zu den anderen Völkern, mit denen sie wechselnd im Krieg liegen oder Handel treiben. Am zuverlässigsten haben sich dabei die Hobgoblins gezeigt, die inzwischen in vielen Großstädten Söldnerdienste anbieten und langsam eigene kleinen Kommunen bilden, während die Siedlungen der Orks und Goblins sich komplett auf die Wilden Landen beschränken.

Bretonia

Eine Nation zwischen Tradition und Moderne. Als Insel flächenmäßig eingeschränkt und so praktisch seit je her zur Seefahrt prädestiniert. Während es noch immer die Reste seiner einstmaligen Hochzeit vor rund 200 Jahren abzustreifen versucht, drängen mutige Kapitäne in die neue Welt, um sich mit den Seefahrern der Stadtstaaten zu messen und Glanz und Glorie für sich ihr Land zu mehren. Durch frühere Entdeckungen besitzt Bretonia einige alte Kolonien, die schon viele Jahrzehnte länger existieren, als jene der Stadtstaaten, was ihnen jetzt hilft den verlorenen Boden bei der neuen Expansionswelle gut zu machen. Regiert wird Bretonia vom Seaking John V. of House Gloucester.

Alemania

Ein Vielvölkerstaat der erst kürzlich zu einer Einheit dank eines Krieges gegen Lyonaisse geschmiedet wurde. Dadurch sind die diplomatischen Beziehungen beider Staaten auf einem Tiefpunkt. In der neuen Welt ist Alemania kaum vertreten, da es sich immer noch um Innere Angelegenheiten kümmern muss. Jetzt wo der Krieg zuende ist, drohen frühere Feindschaften wieder aufzubrechen und manch ein Kurfürst und Graf stellt sich die Frage, ob er alleine nicht doch besser dastünde. Von Mittelburg aus wird diese neue



Bundesnation vom frisch gekrönten Kaiser Hartmut I. Regiert.

Lyonaise

Der flächenmäßig drittgrößte Staat nach Novgova und Japonese besitzt soviel Küste wie Bretonia und gleichzeitig Landgrenzen zu vielen weiteren Nationen, so dass er traditionell starke handelsbeziehungen in alle Welt besitzt und dadurch auch vor allem dank seiner Diplomatie zu einer Großmacht wurde. Das und der Umstand, dass das Königreich eng mit Thessara verbündet ist. Nirgends sonst (außer in Thessara selbst) ist der Anteil an Elfen größer, wo es einige sogar bis in den Adelsstand gebracht haben. Regiert wird Lyonaise von der Reine de Soleil Charlotte II^{eme},

Thassara

Thassaras Kernland ist eine Insel westlich von Lyonaise, doch unterhält es auch einige Exklaven auf dem Festland, die wiederum im engen Kontakt zu den mehrheitlich elfischen Gebieten von Lyonaise stehen. Trotzdem ist Thassara vor allem eine Seemacht und damit ein Konkurrent zu Bretonia. Ihre Flotte ist zahlenmäßig der bretonischen bei Weitem unterlegen, doch machen sie dieses durch nautische Kenntnisse wett, die denen der Menschen um Jahrzehnte, wenn nicht gar Jahrhunderte voraus sind. Und auch durch Unterstützung der lyonaissischen Flotte. Regiert wird Thessara vom sogenannten Hohen Rat, einer Gerontokratie bestehend aus zwölf Vertretern, die sich zu gleichen Teilen aus den Gruppen Klerus, Bürger (Kunst, Handwerk, Bildung), Arkanisten sowie Militär rekrutieren. Als erster unter gleichen zählt der Dreizehnte, der abwechselnd aus den jeweils drei Vertretern einer Gruppe erwählt wird und damit für eine kleine Stärkung seiner Gruppe sorgt, da jene dann mit vier im Hohen Rat vertreten sind. Mit seinem Ableben folgt jedoch ein Nachfolger aus der folgenden Gruppe. Der Beginn des Wirkens des Dreizehnten aus dem Klerus bis zum Ableben des Dreizehnten aus dem Militär wird als ein Äon zusammengefasst

und mit einem bezeichnenden Namen von den vorigen abgegrenzt.

„Mütterchen“ Novgova

Das nördliche Riesenreich besitzt keinen direkten Zugang zur Mittelsee, weswegen sein Einfluss in der neuen Welt sehr schmal ist. Es grenzt hoch im Norden an das ewige Eis wo es zuweilen Grenzstreitigkeiten mit Umlir gibt. Die Einwohner sind ein raues Völkchen, das nach außen hin isolatorisch und eigenbrötlerisch wirkt, aber auch sehr gastfreundlich ist. Der Adel giert nach Luxusgütern aus dem Süden, während das Volk hungert. Regiert wird es von Zar Vladimir.

Japonese

Ein flächenmäßig sehr großes Reich weit im Osten, bestehend aus einem Subkontinent und mehreren vorgelagerten Inseln. Regiert wird dieses Reich, das flächenmäßig nur von Novgova geschlagen wird, vom Ryu-O – dem Drachenkaiser. Durch sein rigides Kastensystem ist es sehr in seiner Tradition verhaftet. Es taucht in der neuen Welt praktisch gar nicht als Seemacht auf, obwohl es in seinem Heimatgewässern ein ernstzunehmender Gegner ist, wenn man den Drachen weckt. Piraten bringt das Land wenige hervor, die zudem ebenfalls bevorzugt an der Heimatküste jagen.

Ta-Lan

Der größte unter den Stadtstaaten zeichnet sich seit je her durch einen expansionistischen Drang aus, was vermutlich in seinen Wurzeln begründet liegt, wurde die Stadt doch auf den Ruinen eines vernichteten Imperium errichtet. Viele Jahrzehnte auf sich alleine gestellt und seitdem mißtrauisch beäugt, haben seine Einwohner die Flucht nach vorne angetreten. Zugute kam der Stadt, dass viele Menschen aus anderen Reichen hier Unterschlupf suchten und so die Stadt nicht nur stetig wachsen konnte, sondern auch neue Ideen und Visionen eingeführt wurden. Mächtig wurde Ta-Lan auch durch den Handel mit Japonese, weswegen sich die Stadt eine große Seestreitmacht leisten



kann, um seinen territorialen Ansprüchen Nachdruck zu verleihen. Ta-Lan wird mit eiserner Hand vom Seelord Ikarnos Duce beherrscht.

Iberios

Diesem Stadtstaat fällt wohl der Titel des ewigen zweiten zu. Wie auch die anderen wird er von Ta-Lan drangsaliert und klein gehalten. Die Iberischen Handelsfürsten versuchen deshalb verstärkt Piraten mit Pardon und Kaperbriefen zu locken, um ihre kleinere Flotte so aufzustocken. Iberios' Geschicke werden von einem Rat der Handelsfürsten geleitet, die alle fünf Jahre einen aus ihrer Mitte als Bürgermeister wählen.

Madras

Auch Madras ist ein kleinerer Stadtstaat, der seit kurzem jedoch durch aggressive Expansionspolitik auffällt. Er Unterhält befestigte Stützpunkte in den Wilden Landen, die teils Handel, teils Invasion betreiben. Auch in Japones versuchen sie Fuß zu fassen. Und natürlich interessiert er sich inzwischen für Terra Viridis und versucht den Rückstand zu den anderen Nationen nun aufzuholen. Geführt wurde der Stadtstaat bis vor kurzem von einem Rat ähnlich Iberios, doch hat das gewählte Oberhaupt Elisabeta Conti die Macht mit Gewalt an sich gerissen und sich selbst den Titel einer Marchesa gegeben und eine Erbmonarchie gegründet.

Die Neue Welt

Wenig kreativ hat sich als Bezeichnung für Terra Viridis der Begriff Neue Welt eingebürgert, der auch für das dem Kontinent vorgelagerte Archipellabyrinth benutzt wird.

Terra Viridis

„Grünes Land“ – so nannten die ersten Entdecker vor vielen 100 Jahren den Kontinent, als sie seiner zum ersten Mal ansichtig wurden. Den Namen verdankt er seinen endlosen Urwäldern, die alles zu bedecken scheinen. Tausende vorgelagerte Inseln, Inselgruppen und Archipele deuten auf massive vulkanische Aktivitäten in der Vorzeit hin.

Auf den nördlichen Inseln haben die Staaten der Alten Welt Fuß gefasst. Die zentralen und südlichen Inseln bergen die verschiedensten Geheimnisse, an denen man leicht vorbei segelt, wenn man direkt das Festland von Terra Viridis ansteuert: Kolonien aus früheren Tagen (teils bewohnt, teils untergegangen), uralte Anlagen untergegangener Zivilisationen, versteckte Unterschlüpfen und Stützpunkte diverser Piraten und vieles mehr.

Der Kontinent selbst ist überzogen von Siedlungen indigener Völker. Zwei verfeindete Hochkulturen (die Altakis und die Unkiras) beanspruchen jeweils ein großes Gebiet für sich. Zwar kennen sie kein Schwarzpulver, doch besitzen sie Zugriff auf arkane und heilige Magie. Auch hier finden sich Ruinen zerstörter Anlagen früherer Siedler und noch älterer Kulturen.

Die Mittelsee / Deep Blue

Mittelsee ist der offizielle Begriff des Ozeans, über den man nach Terra Viridis gelangt, doch im Volksmund hat sich der Begriff Deep Blue eingebürgert, der zugleich Sehnsucht und Ehrfurcht in sich trägt.

Deep Blue Down / Dark Blue Down

So lautet der Name des sagenhaften Reichs Sargassos, wo ihre Flotte gesunkener Schiffe bemannt mit ertrunkenen Seefahrern nur auf ihre Rückkehr wartet, um dann in die Welt der Lebenden einzufallen.



~ Anhang III: Götter ~

Obwohl in der Welt viel mehr Götter existieren, sollen hier nur die mächtigsten beschrieben werden. Jene sind überregional bekannt und verfügen (normalerweise) über mehrere hunderttausend – wenn nicht gar Millionen – Verehrer.

Götter der alten Welt

Altaia

Sie ist die Göttin von Schutz und Heilung und wird als Verkörperung allen Reinen angesehen. Ihre Priester sind oft dort zu finden, wo die Not am Größten ist. Ihre Tempel stehen in fast allen Städten, doch besonders auf dem Land wird die milde Göttin sehr verehrt.

Aries

Gott der Küsten und Deltas. Fischer bitten ihn um reiche Beute, Kauffahrer um günstigen Wind. Selbst Hochseefahrer sind dazu übergegangen ihm zu huldigen, seitdem Sargasso verschwunden ist.

Elenara

Sie ist die Schutzherrin der Handwerker, Künstler und Weisen. Magier zählen mit zu ihren glühendsten Verehrern, doch auch hier wegen dem Umstand, dass Zauberei eine Kunst ist.

Galsin

Galsin ist der Schlachtenwüter und Herr des Gemetzels. Für ihn zählt der Sieg alles und ist unter allen Umständen zu erreichen. Er wird vor allem von Söldnern aber auch Freibeutern angebetet.

Gornor

Wo Vecks vor allem von kleineren Dieben und Tunichtguten angebetet wird, ist Gornor der Schutzgott der Mörder, Banditen und allem restlichen üblen Gelichter, die mit Vecks Lehren

von günstigen Gelegenheiten und Schlitzohrigkeit nichts anfangen können oder wollen. Hat er in der alten Welt eine eher geringe Verbreitung, so erfreut er sich besonders unter den blutrünstigen Piraten in den Archipelen von Terra Viridis einer regen Huldigung.

Heeri

Sie symbolisiert den Kreislauf von Leben und Tod. Wo ihre Tempel stehen, kümmert sich ihre Priesterschaft vornehmlich um die Bestattungszeremonien, die durchaus je nach Kulturkreis variieren können. Speziell in Terra Viridis werden See- und Feuerbestattungen bevorzugt (zuweilen auch eine Kombination aus beidem). Wo Elenara nicht präsent ist, kümmern sich Heeris Priester auch um Heilung und ärztliche Versorgung.

Paladin

Als Schutzherr über Licht und Ordnung ist er Staatsgottheit einiger Nationen und ihrer Herrscherhäuser. Außerhalb der Oberschicht ist sein Einfluss jedoch gering und besonders in Terra Viridis besitzt er nur Tempel in den größten Kolonien – namentlich: St. Johns, Port Charlotte und Neu Ta-Lan.

Sargasso

Zu Lebzeiten war sie das üble Gegenstück zu Aries. Sie herrschte über die Tiefsee und zählte die grausamsten Kreaturen zu ihrem Gefolge. Nur mit teuren Opfern lies sich gerade so besänftigen, um einem Schiff die Passage über die offene See zu erlauben und es nicht in ihr nasses Reich zu ziehen. Sargasso gilt seit einigen Jahrzehnten als verstummt. Dennoch sollen noch einige alte Priester ihres Kultes leben, die auf ihre Rückkehr hoffen und beten.

Seth

Die Anbetung des Herrn der Untoten ist in allen



zivilisierten Ländern bei schlimmster Strafe verboten. Dennoch finden sich immer wieder versteckte Schreine bei scheinbar ehrbaren Bürgern, da seine Anbetung Macht über Leben und Tod verspricht. Und natürlich haben dessen Jünger erkannt, dass die neue Welt viele Möglichkeiten bietet Fuß zu fassen und sich ungestört auszubreiten.

Tiira

Obwohl eine der ältesten Gottheiten auf der Welt, ist die Hüterin der Elemente von eher untergeordnetem Einfluss, da viele Menschen sich an eine Gottheit wenden, die eher ihren Moralvorstellungen entspricht. Bei Naturvölkern ist ihr Einfluss dafür immer noch groß und so mancher Seefahrer betet sie auch an, da sie schließlich für Wasser und Luft – respektive: Meer und Wind – zuständig ist.

Vecks

Er ist der Gott der günstigen Gelegenheiten und profitablen Geschäfte. Feilscher und Schlitzohr. Patron von gewitzten Tunichtguten und ehrbaren Händlern gleichermaßen. Es entspricht seinem chaotischen Naturell, dass es keine einheitliche Schreibweise zu seinem Namen gibt, die von Vecks über Feqz zu Phäx reichen kann.

Götter von Terra Viridis

Auch die Ureinwohner – namentlich die Altakis und Unkiras – beten eine Reihe eigener Götter an, die hier kurz aufgezählt werden.

Ahuitzotl

Der Greifer aus dem Wasser wirkt wie eine gewaltige Robbe, dessen meterlanger Schwanz in einer Greifhand endet.

Atlcosz

Der mächtige Krieger. Die Altakis stellen ihn als gewaltigen Tyrannosaurus dar, während die Unkiras ihn als wendigen Raptor stilisieren.

Azcalxochicotzin

Als Spenderin und Nehmerin des Lebens symbolisiert sie den Kreislauf des Lebens. Ihr Tier ist das Tapir. Diese Gottheit wird als einzige sowohl weiblich als auch männlich dargestellt.

Ecae

Sie ist die Patronin der Natur und der Bauern, aber auch die Bringerin von Krankheiten. Ihr Zeichen ist die Kröte.

Mahupil

Mahupil hütet als gewaltiger Gorilla die Wälder, weswegen er den Namen Waldwandler trägt.

Moxte

Der Waldwolf Moxte ist der Jäger und Hetzer. Seine Beute ist bereits tot, sie weiß es nur noch nicht.

Quetzalcoatl

In der Mythologie der Altakis und die Unkiras ist Quetzalcoatl die Göttin des Himmels, der Erde und des Ozeans und Schöpferin von allem.

Xiuchitl

Er soll als brennendes Rind die Wälder durchstreifen. Zwar sorgt er damit für teils verheerende Brände, legt aber auch die Basis für die Erneuerung der Wälder.

Yolotli

Das Auge des Himmels wird als Kondor symbolisiert.



~ Anhang IV: Kalender und Zeitrechnung ~

Kalender

Die Kampagne startet im Jahr 1244 nach talanischer Zeitrechnung. Dieser Kalender entstand nach der Niederlage des Weißen Königs und ist ein de facto Standard in der alten Welt geworden und somit auch in Terra Viridis sehr gebräuchlich.

Die Monatsnamen haben sich im Laufe der Jahrhunderte immer wieder geändert und lauten aktuell wie folgt:

Hartmond – Januar
Sellemond – Februar
Lenzmond – März
Ostermond – April
Wunmond – Mai
Brachmond – Juni
Heumond – Juli
Ährenmond – August
Herbstmond – September
Weinmond – Oktober
Windmond – November
Julmond – Dezember

In der Umgangssprache wird häufig die Endung „-mond“ weggelassen.

Feiertage

Über das Jahr verteilt gibt es 8 sogenannte Sabbate. Das sind mystische Tage an denen einige Rituale besonders gut bzw. überhaupt erst funktionieren sollen:

2. Sellemond – Imbolc
21. Lenzmond – Ostara (Frühjahrs-Equinox)
1. Wunmond – Beltane
21. Brachmond – Litha (Sommer-Solstice)
1. Ährenmond – Lammas (Erntedankfest)
21. Herbstmond – Mabon (Herbst-Equinox)
31. Weinmond – Samhaim (Tag der Toten)
21. Julmond – Yule (Winter-Solstice)

Dazu existieren weitere nationale, regionale und sogar lokale Feiertage.

Wichtige Ereignisse

Zuvor

Kolonien in Terra Viridis sind selten, wachsen nur langsam und werden häufig wieder aufgegeben oder sich selbst überlassen, da das Reisen über das Deep Blue ein sehr gefährliches Unterfangen ist. Ein Großteil des Handels findet entlang der Küsten der alten Welt statt. Fahrten über das offene Meer (auch um Strecken abzukürzen), finden kaum statt.

Auch die Piraterie findet praktisch nur in küstennahen Gewässern statt, doch gehen die Mannschaften höhere Risiken ein, um sich vor Piratenjägern zu verstecken. So manche Crew hat einen Sargasso-Priester an Bord, der die nötigen Rituale kennt, mit der man die Ersäuerin besänftigen kann. Auf diese Weise gelang es schon früher manchen Piraten bis nach Terra Viridis zu reisen.

1187 – 1192

Ein Zwerg, dessen Name nicht überliefert ist, entwickelt die erste Kanone der Welt. Seine Erfindung wird ihm jedoch gestohlen und er selbst ermordet. Die Pläne gelangen in die Hände einer talanischen Diebesgilde, die sie meistbietend verkauft. Bereits fünf Jahre später haben Kanonen Ballisten und Katapulte komplett verdrängt.

1199

Mit gerade einmal 23 gelingt es dem späteren Piratenkönig Erik Michels in die als uneinnehmbar geltende Schanzenfestung einzudringen, um einen Freund vor dem Schafott zu retten.

1203

Sieben aufstrebenden Piratenkapitänen gelingt es, die dunkle Ersäuerin zu bannen und ihrer



Macht zu berauben. Sechs von ihnen versiegeln jeweils einen Teil ihrer Kräfte in Kleinodien, die fortan Bijou genannt werden. Dank dieser Bijou erhalten sie eine derartige Machtfülle, dass sie bald im Volksmund die Piratenkaiser genannt werden – in Anlehnung an den bis dahin inoffiziellen Piratenkönig Haskell Keys.

1204

Mit 28 entführt Erik Michels seine spätere Frau Maria aus dem Anwesen ihres Vaters.

1204 – 1221

Nacheinander bereisen die Kaiser die Archipele vor Terra Viridis. Einige wollen einen sicheren Rückzugsort, andere werden gelockt von den Reichtümern, die auf dem geheimnisvollen Kontinent zu finden sein sollen. Die letzten wittern reiche Beute in den neuen Kolonien, die nach und nach gegründet werden.

1208

Obwohl schnell auffällt, dass Sargasso sich nicht mehr rührt und ihren Gläubigen antwortet brauchte es fünf Jahre, bevor die erste Expedition gen Terra Viridis startet. Eine Talanische Flotte von Handelsmagnaten unterstützt von Kriegsschiffen des Seefürsten wagt sich über das Deep Blue, um in der neuen Welt einen neuerlichen Versuch zu wagen eine dauerhafte Präsenz einzurichten.

1209

Auch Erik Michels bereist inzwischen Terra Viridis. Hier gelingt ihm mit dem Überfall auf

die talanische Schatzflotte ein weiteres Meisterstück. Dass er in dem Jahr auch Port Charlotte plündert, ist nur eine Randnotiz.

1210

Auf dem Höhepunkt seiner Berühmtheit verschwindet Erik wie vom Erdboden. Einige Gerüchte spinnen sich darum, wie dass ein oder mehrere Kaiser ihm eine Falle gestellt haben. Einige Romantiker glauben gar, dass die Dunkle Ersäuerin sein Schiff zu sich geholt hat, um ihre Flotte anzuführen, wenn sie irgendwann zurückkehrt.

1210 – 1244

Angespornt von Ta-Lans Vorbild steigen nun auch die großen Nationen ein, um jenseits des Deep Blue alte Kolonien wieder einzuverleiben und neue zu gründen. Schnell entsteht ein florierender Handel, der die Aufmerksamkeit der Piraten auf sich lenkt. Auch die Kaiser sichern ihre eigenen Gebiete, indem sie es den großen Nationen gleichtun: Durch Eroberung oder Neugründung. Jene wiederum wehren sich, indem Marinestützpunkte einrichten und Kaperbriefe ausstellen, um der Flut an weiteren Piraten Herr zu werden, die aus der alten Welt kommen auf der Suche nach lohnender Beute.

1244

Einige Individualisten geraten unabhängig voneinander in talanische Gefangenschaft und landen auf einer Sklavenplantage, von wo aus ihre Geschichte ihren Lauf nimmt.



~ Anhang V: Zeittafel ~

1244

von	bis	Ereignisse
16. Oster	6. Wun	Flucht aus der Sklaverei
6. Wun	16. Wun	Reise nach Iberios, Kauf des ersten Schiffes
16. Wun	19. Wun	Edwards Verrat und Schatzsuche, der 6-fingrige Jack erscheint erstmals
19. Wun	1. Heu	Die erste Kaperfahrt, ein neuer Mast
1. Heu	18. Ähren	Der alte Sargasso-Priester und der Horror von jenseits der Sterne
18. Ähren	1. Herbst	Im Reich von Edward "Redbeard" Newgate
1. Herbst	14. Wein	Besuch von St. Johns und das Rosenrätsel (Jacks zweites Erscheinen)
14. Wein	27. Wein	Flaute und Taifun, Eroberung der Highland Glory
27. Wein	17. Selle	Erforschung einiger Archipele, Eroberung von Southport

1245

von	bis	Ereignisse
17. Selle	24. Lenz	Spur zur Schädelinsel, Angus' Tod
24. Lenz	3. Oster	Suche nach einem Weg ins Deep Blue Down
3. Oster	11. Oster	Angus' Rettung und Rückkehr, Kampf gegen den Leviathan
11. Oster	4. Wun	Investitionen in Southport
4. Wun	17. Wun	Piratenallianz, Erforschung von Terra Viridis, Vikaras Tod
17. Wun	28. Wun	Die talanische Expedition, Reise in die Vergangenheit
28. Wun	17. Brach	Das Geisterhaus, Befreiung von Soutport vom Vampir
17. Brach	8. Herbst	Anschlag in Southport, Spurensuche in St. Johns
8. Herbst	24. Herbst	Abenteuer in Porto Santa Oro und Martine-La-Belle
24. Herbst	16. Wein	Suche nach dem Wellenstein und Martells Plan
16. Wein	22. Wein	Auf der Insel von Epiphany X
22. Wein	1. Wind	Reise in Martells Reich und Verhinderung des Rituals
1. Wind	27. Wind	Etablierung eines neuen Kaisers
27. Wind	24. Jul	Alans Fluch, Audrey Dumonts Prüfung, Kampf gegen Elfen auf Skull Island
24. Jul	25. Hart	Die Kunst ein Bijou einzusetzen



1246

von	bis	Ereignisse
25. Hart	2. Selle	Das Parley von Readbeard
2. Selle	24. Selle	Errichten eines Spionagenetzwerks, Kampf gegen ein Untotenschiff
24. Selle	4. Lenz	Suche nach der Basis der Untoten, Suche nach dem Piratenkönig
4. Lenz	18. Lenz	Kampf gegen die Flotte der Untoten, Schließen des Portals
18. Lenz	30. Lenz	Versuch Aigues Morte zurück zu erobern, Infiltration in Port Charlotte
30. Lenz	2. Oster	Versenken der thessarischen Southport-Eroberungsflotte
2. Oster	9. Oster	Suche nach Verbündeten (Vikara, Azcal und Nebelklinge)
9. Oster	16. Oster	Suche nach Verbündeten (Rasputin Jones und Erik Michels)
16. Oster	25. Oster	Sammeln der Flotte, Letztes Gefecht um die Vorherrschaft in Terra Viridis
26. Oster		Eine neue Nation ist geboren.

