

Kapitel IV

Rückkehr zu heimischen Gestaden

03. Rahja 1017 BF

Goldschlundinsel. Auf der kleinen von einem Vulkan beherrschte Insel wird Nahrung und Wasser aufgenommen. Aggressive gelbe Vögel greifen die Helden an, als Gawen sie durch einen Steinwurf provoziert. Die Vögel können erschlagen oder verjagt werden. Die Helden werden verletzt.

Besprechung am Abend über den weiteren Kurs.

04. Rahja

Gawen kennt den Kurs am besten und setzt zur Sturmvogel über, um Kapitän Bukmann abzusetzen und seine Stelle als Kapitän zu übernehmen. Die Sturmvogel wird für die weitere Fahrt besser ausgerüstet. Am nächsten Morgen geht die Fahrt über das offene Feuermeer weiter.

05. Rahja

Die Sturmvogel unter Gawen setzt sich von der Ingrima ab und so löst sich der Schiffsverband auf. Von der Sturmvogel ist bald nichts mehr zu sehen. Admiral a.D. Von Ilsur, Kapitän der Ingrima schimpft über Gawen und nennt ihn vor der Mannschaft einen Verräter und Deserteur.

09. Rahja

Flaute. Die Ingrima holt die Sturmvogel endlich wieder ein. Gawen wird verhaftet und vor ein Gericht gestellt. Der Admiral lässt Gawen mit einer Verwarnung davon kommen. Gawen wird unter Deck verbannt.

10. Rahja

Ein Efferdwunder durch den Bordgeweihten löst die Flaute auf und die Flotte nimmt wieder Fahrt auf. Durch ein Gewitter mit Regen können sogar die Wasservorräte aufgefrischt werden. Die Fahrt wird plötzlich immer unruhiger. Ein Sturm zieht auf und wirbelt die Schiffe durch die See. Große Wellen spülen auf den Schiffen einige Matrosen in den Tod (darunter Baumeister Steinbeißer, den Seejunker und 8 Matrosen).

11. Rahja

Nachmittags erreicht eine Riesenwelle die beiden Schiffe und reißt die Sturmvogel in die Tiefe. Die Ingrima kann durch ein Manöver von Gawen gerettet werden. Die überlebenden der Sturmvogel (ein paar Dutzend) werden am Abend gerettet und auf die Ingrima geholt. Die Ingrima wurde leicht beschädigt. Am nächsten Morgen wird die Fahrt fortgesetzt.

15. Rahja

Sichtung der Jaguarinseln. Landung und Erkundung des Strandes. Hier stehen noch 5 Unterstände von der ersten Landung. Spuren von Katzenmenschen und Fallen können entdeckt werden. Die Helden verlaufen sich im Dschungel und müssen dort übernachten. Aurelia wird derweil Opfer von gefährlichen Blutwürmern.

16. Rahja

Die Gruppe trennt sich ungewollt, weil Gawen und Kairan Schlangen jagen. Während Achmad, Ragnar, Aurelia und Pelleas zur Ingrima zurück kehren, kämpfen Kairan und Gawen gegen die Gefahren des Dschungels. Sie werden von Jaguare und Krokodile angegriffen. Am späten Nachmittag erreichen die beiden verletzt und erschöpft den Strand. Doch die Ingrima segelt weiter und dutzende Katzenmenschen stehen am Strand. Im Wasser tummeln sich Haie...eine ausweglose Situation der Helden.

Gawen gibt mit Hilfe seines Stabes der Ingrima ein Zeichen und läuft mit Kairan über den Strand durch das seichte Wasser. Die Ingrima dreht ab und lässt die Boote ins Wasser. Die Helden versuchen Gawen und Kairan zu retten. Im Wasser werden Kairan und Gawen von Haien angegriffen und schwer verletzt. Mit Hilfe der anderen Helden (Achmad hat hier eine besondere Anerkennung verdient, da er sein Leben in die Waagschale geworfen hat, um die beiden zu retten – er wird dabei schwer verletzt) und Matrosen der Ingrima gelingt die Rettung in letzter Sekunde. Gawen wirkte sogar mit seinem Stab dämonische Magie, um sich zu retten. Aurelia und Ragnar sind entsetzt und entreißen ihm den Stab. Ragnar wirft ihn ins Wasser. Die Katzenmenschen ziehen sich in den Dschungel zurück. Die Ingrima segelt 20 Meilen weiter in Richtung Westen, um im Flussdelta Wasser und Nahrung aufzunehmen.

17. Rahja

Im Fluss der Insel wird Wasser und Nahrung aufgenommen. Erste Spuren von Gerion Marschen werden entdeckt. Ein Baum mit Leichenresten der Katzenmenschen wird untersucht.

18. Rahja

Am Morgen wird ein Matrose der Ingrima bestattet. Er ist an einer Krankheit gestorben. Die Helden erkundigen sich beim Bordheiler und erfahren, dass 1/3 der Mannschaft krank ist. Schlechte Ernährung und schlechtes Wasser tragen ihren Teil dazu bei.

Die Helden und die Matrosen nehmen wieder im Delta des Flusses Wasser und Nahrung auf. Während die Matrosen Nahrung sammeln, Achmad / Ragnar / Kairan und Pelleas Tiere jagen, verbleiben Gawen und Aurelia am Baum mit den Knochen und Leichenteilen der Katzenmenschen. Dort suchen die beiden nach weiteren Spuren von Gerion. Gawen schwingt sich mit Lianen durch den Dschungel und entdeckt eine Feuerstelle. Abends kehrt er zu den Helden zurück. Das Wasser und die Nahrung wird auf die Ingrima verladen. Die Ingrima ankert noch einen weiteren Tag hier.

19. Rahja

Am frühen Morgen. Ein Leuchtsignal wird von einem Matrosen an der Küste am Delta entdeckt. Pelleas als Offizier für Sicherheit wird geweckt und erkennt, dass dieses Licht nicht natürlich ist. Er lässt Gawen wecken. Er erkennt das Signal. Denn bei der ersten Landung vor einem Jahr wurde dieses Signal vereinbart. Gawen, Pelleas und einige Matrosen setzen mit einem Beiboot zur Insel und holen den völlig verwahrlosten Gerion ab. Er wird in die Obhut von Aurelia übergeben. Mit den ersten Sonnenstrahlen tauchen plötzlich kleine Boote der Katzenmenschen auf und die „Ingrima“ setzt die Segel zum Rückzug auf die offene See.

22. Rahja

Die „Ingrima“ sichtet am späten Abend die Lichter von Porto Korisande. Die Expedition hat das

Archipel der Riso erreicht. In einer Besprechung wird beschlossen, dass man jede Siedlung bzw. Kontakt mit anderen meiden möchte. Neider könnten es auf die wertvolle Ladung abgesehen haben. Das Schiff segelt vorsichtig noch in der gleichen Nacht durch die Inseln. Unterwegs gab es einen Zwischenfall: Ein zorniger Novadi wurde beim Kartenspiel betrogen und hat den Falschspieler erschlagen.

23. Rahja

Ankunft in Port Hedonia (Insel der Ruwangi / Eiland der Gefahren). Die Besatzung des Forts wird ausgetauscht und der Novadi wird hier als Strafarbeiter eingesetzt.

24. Rahja

Abfahrt in Richtung Sargasso See. Dank den guten Karten steuert Gawen die Ingrima um das gefährliche Tangfeld.

25. Rahja

Tsntag des Admirals von IIsur. Es wird ihm zu ehren ein Fest abgehalten. Das Fest wird aber unterbrochen, als die Besatzung des Schiffes bemerkt, dass es vom Tangfeld der Sargasso See umschlossen wird. Außerdem folgt der Ingrima ein grünes Licht. Gawen und Klabinto lassen nacht einem vermissten Schiff suchen: Die Premer Feuer (Heldenschiff, ging hier vor Jahren verloren).

26. Rahja

Das grüne Licht entpuppt sich als ein Piratenschiff vom Bund der Schwarzen Schlange. Die Premer Feuer wird im Tangfeld gefunden und schnell wieder flott gemacht.

Die Helden stellen sich mit der „Ingrima“ und „Premer Feuer“ der Piratenthalukke „Stachel“. Über eine Stunde manövrieren die Schiffe herum, umkreisen und beschießen sich. Nach einem erfolgreichen Manöver der Piraten an der Ingrima längsseits festzumachen, gelingt es Aurelia währenddessen mit einem Zauber die Ruderanlage der Thalukke zu beschädigen. Nach dem erfolglosen Enterangriffen der Piraten (auf die Ingrima und Premer Feuer) lässt Admiral von IIsur das beschädigte Piratenschiff entkommen. Bei diesem Gefechtsind der Piratenkapitän (ein Krakonier), über 20 Piraten und 20 Besatzungsmitglieder der Heldenflotte ums Leben gekommen. Stundenlang – bis in die Nacht hinein waren die Schreie der verletzten Matrosen zu hören.

27. Rahja

Am frühen Morgen setzen die Schiffe ihre Fahrt fort.

29. Rahja

Ankunft auf Neu-Hylailos (Insel der Zyklopen). Nach einer erfolgreichen Begrüßung der schwarzen Zyklopen (und einem leckeren Gericht) richtet sich die Heldenflotte auf eine lange Rast ein. Hier am Strand verbringt man die Namenlosen Tage.

1018 BF / 25 Hal

02. Praios

Die Flotte legt ab in Richtung Norden.

12. Praios

Ohne Vorkommnisse erreicht die Ingrima und Premer Feuer die kleine Insel Chaset. Nach einem kurzem Aufenthalt segelt die Flotte weiter.

Die kleine Flotte der Helden erreicht am 13. Praios 1018 BF die bornische Kolonie Port Stoerrebrandt.

Hier verbringen die Helden einige Tage als Ehrengäste beim Gouverneur Radulf Hademann. Er bietet gutes Essen, Unterkünfte und Kleidung im Austausch von Geschichten aus der neuen Welt. Faizul organisiert eine Eskorte durch die Seewölfe für die Weiterfahrt nach Khunchom. 3 Schivonen der Seewolfklasse (hochgerüstet und gut ausgebildete Mannschaften) werden ab jetzt die Sicherheit der "Ingrima" und "Premer Feuer" garantieren. Die Söldner der Kolonie (unterstützt durch Pelleas und seinen Hylailer Seeöldnern) sichern die Schiffe und die wertvolle Ladung vor unerwünschten Langfingern.

Am 20. Praios bricht die Flotte mit den Seewölfen und einigen bornischen Handelsfahrern (2 Holken und 1 Karavelle) in Richtung Kannemünde auf. Unterwegs durch das Perlenmeer gibt es keine besonderen Vorkommnisse (es werden am Horizont die roten Segel des El Hakirs gesichtet - aber dank der bornischen Übermacht dreht es schnell bei) und erreicht am 30. Praios die kleine Stadt Kannemünde.

In Kannemünde werden die Helden von den erstaunten Kolonisten freudig empfangen und bestaunt. Der Stadtrat bewirtet die Uthuriafahrer königlich und schützt die wertvolle Fracht von Stoerrbrandt. Am 02. Rondra reist die Heldenflotte dann weiter nach Khunchom. Die Seewölfe und der schwere Holken "Milzenis" (das stärkste Schiff des Bornlandes) begleiten die Ingrima und Premer Feuer.

12. Rondra 1018 BF: Mit dem Beginn der Stürmer der Sommerregenzeit erreicht die Flotte der Helden endlich Khunchom! Die Kunde über die Rückkehr aus Uthuria ist ihnen bereits vorausgeeilt und so stehen Tausende Bürger der Stadt an den Kaimauern im Hafen, als die Schiffe einlaufen. Frenetisch werden die Helden empfangen! Dutzende Gardisten der Diamantengarde (darunter einige Elefanten) und die persönliche Leibgarde des Großfürsten marschieren auf, um die Ankunft abzusichern. Im Hintergrund hören die Helden die Militärkapelle (Tradition aus Mittelreicher Zeit) des Großfürsten aufspielen. Dann endlich legen die beiden Schiffe an und Admiral von Ilzur geht als erster von Bord um sich feiern zu lassen.