

Bund der Schwarzen Schlange

- Azsila Ya'Quintano (Zahori – Christian Z.)
- Hayatepe (Waldmensch – Bernd H.)
- Thorge Rasmussen (Thorwaler Gladiator – Bernd H.)
- Haldan von Agumin (Liebfelder Scharlatan – Christian F.)
- Thorim (Artefaktmagier, Christopher)

Zeitraum: Praios – Efferd 1004 BF

Ort: Südmeer

Meisterpersonen: Kapitän Zenkauskas, Vrak (Piratenfürst), Salamandra

16.Praios

Haldan, Azsila, Garko, Igan und Yuan reisen mit dem Ruderboot den Fluss abwärts, um die Korisande zu finden. Gegen Abend erreicht die Gruppe den Strand und sieht die Korisande. Bei dem Schiff schlägt die Gruppe das Nachtlager auf.

17.Praios

Die Gruppe kehrt zurück zum Lager und berichtet über die Schäden. Gerulf macht sich sofort an die Planung des Schiffes.

18.Praios

Früh am Morgen reisen die Helden, Gerulf und 4 weitere Mitglieder der Korisande mit Werkzeugen und Material zur Korisande. Dort baut man am Strand ein Lager auf und beginnt mit der Reparatur des Schiffes.

Bis zum 02.Rondra

Thorim untersucht die Gesteine des Gebirges, Ozeanus zeichnet die Pflanzenwelt auf und die anderen reparieren die Korisande.

03.Rondra

Die Reparatur des Schiffes ist abgeschlossen und die Mannschaft feiert am Strand.

04.Rondra

Hayatepe bläst in die Muschel und ruft damit den Krakenkönig. Die Mannschaft gräbt während der Wartezeit eine „Rinne“ in den Strand und sucht alle Taue/Seile zusammen. Der Krakenkönig taucht auf und Hayatepe bringt zwischen den Zähnen ein Tau an. Hayatepe wird von dem Krakenkönig verschluckt und zieht das Schiff ins Meer. Die Mannschaft kappt das Tau und belädt das Schiff. Hayatepe ist im Bauch des Fisches und wird von einem ebenfalls verschluckten Hai angegriffen. Hayatepe kann entkommen und treibt im Wasser. Er hat einen Traum, Salamandra warnt ihn und fordert seine Rückkehr. Die Korisande nimmt Hayatepe an Bord und segelt nach Süden. Am Nachmittag taucht bei der Korisande eine Fischfrau auf und fordert von den Helden mit dem Schiff nach Osten zu segeln. Die Helden folgen dem Vorschlag.

Bis zur Dunkelheit erreicht die Korisande 2 Inseln, die sich aber in der Ferne als ungeeignet für einen Piratenstützpunkt (auf einer leben riesengroße Spinnen) eignen. Übernachtung auf dem Schiff.

05.Rondra

Die Spinneninsel wird umrundet und dann segelt man weiter.

06.Rondra

Am frühen Morgen erreicht das Schiff eine weitere Insel. Am Strand können die Helden ein blinkendes „Ding“ ausmachen. Das Beiboot wird klargemacht und die Helden setzen rüber. Man entdeckt zwei Gräber der Mannschaft von der Hedonia. Weiterfahrt am Mittag.

Nachmittag erreicht die Korisande eine kleine Inselgruppe (einige Inseln sind nur 100 Schritt groß). Dort lebt ein alter Ruwangi als Eremit. Man erhält einige Infos von ihm und segelt gegen Abend weiter. Kurz vor der Dunkelheit erreicht man eine weitere Insel und wirft den Anker. Doch hier wird man auch nicht fündig.

07.Rondra und 08.Rondra

Man untersucht 2 weitere Inseln und entdeckt dabei (nach einem Aufstieg auf einen Felsen) eine weitere Insel, die nicht auf der Karte eingezeichnet ist. Man setzt Kurs auf die Insel.

09.Rondra

Die Korisande erreicht am Mittag die Insel, man geht vor Anker.

Mit einem Kanu und Ruderboot macht sich die Hälfte der Mannschaft auf, um durch eine Grotte in das innere der Insel zu gelangen. Die Grotte ist ziemlich tief (Hochwasser) und so passen nur die beiden Schiffe durch.

Am Ende der Grotte erreichen das Ruderboot einen Steg. Azsila, Hayatepe, Garko und Vintabil steigen aus und klettern die Holzleiter (alle paar Schritt ein Felsvorsprung) hinauf. Die Felswand ist bis zu 100 Schritt hoch. Hayatepe erreicht als erster die Spitze (dort ist ein Wachturm), die anderen verschlaufen auf einen Vorsprung.

Das Kanu erreicht den Steg. Haldan steigt aus dem Boot, es ertönt ein Hornsignal. Die Piraten sind alarmiert, kleinere Brocken stürzen auf das Kanu. Koran Bark wird tödlich getroffen und das Schiff zerschellt und sinkt. Haldan und die beiden Ruwangi fliehen mit dem Ruderboot.

Dutzende Piraten stürmen von oben auf Hayatepe zu, 2 Piratenschiffe tauchen aus den Nebel neben dem Vulkan auf und beschießen Azsila, Garko und Vintabil auf dem Vorsprung.

Hayatepe will sich nicht ergeben und springt von der Klippe – 100 Schritt in die Tiefe. Er zerschellt auf den Riffen im Wasser....

Azsila, Vintabil und Garko ergeben sich und werden in den Kerker geworfen. Haldan und die Ruwangi erreichen die Korisande. Dort bespricht man sich über die Situation und das weitere vorgehen. Der Kapitän glaubt, dass die Grotte in wenigen Stunden (gegen Mitternacht, Niedrigwasser) von den Piratenschiffen durchfahren werden könne und rät zur Rückkehr. Die Korisande könnte die Insel der Riso erreichen und dort um Verstärkung bitten. Haldan lehnt ab und plant mit Thorim einen Angriff auf die Schiffe der Piraten, sowie die Rettung der Gefangenen. Beide fertigen in den knappen Stunden zwei Artefakte zur Bekämpfung der Schiffe an.

Azsila sitzt zur gleichen Zeit im Kerker der Piraten und wird von Vrak (den man hier nur Admiral nennt) verhört. Azsila erzählt ihm von der schönen Frau aus seinen Träumen mit den grünen

Augen. Nachdem Verhör verlässt Vrak schnell das Verlies. Mit Azsila sitzen Vintabil der Bootsmann und Matrose Garko im Gefängnis. Ein großer Thorwaler mit dem Namen Thorge ist ebenfalls im Verlies. Azila betet H'Ranga an und erhält übermenschliche Kräfte, mit der er die Ketten von der Wand reißen kann. Außerdem kann er in der Dunkelheit sehen. Garko hat zum Glück noch ein kleines Messer im Stiefel und damit kann Azsila die anderen befreien. Die Gruppe entkommt aus dem Verließ und irrt in den Katakomben der Piratenstadt umher, um einen Weg nach draußen zu finden.

10.Rondra

Mitternacht. Haldan und Thorim sind mit ihren Artefakten rechtzeitig fertig und Haldan steigt in das Ruderboot. Yuan und Pamule rudern. Das Boot fährt langsam im Licht des Mondes (fast Vollmond) in die Grotte hinein, die nur noch wenig Wasser hat und so viel Platz für ein Schiff hätte. Die drei hören plötzlich rhythmisches Trommeln und das Schlagen von Paddel ins Wasser. Schnell erreichen die 2 Piratenschiffe das Ruderboot (vorne am Bug ein Fortifex der Piratenschiffe) und schieben das kleine Boot aus der Grotte auf das Offene Meer. Haldan gelingt es die beiden Artefakte (2 Nägel) an Bord der Schiffe zu werfen, ehe das kleine Ruderboot kentert (getroffen von mehreren Ruderblätter der Piratenschiffe).

Die Korisande setzt ihr kleines Segel (Thorim ist noch auf dem Schiff) und versucht die Schiffe wegzulocken. Die Piratenschiffe folgen der Korisande und schießen mit Schrapnellmuniton und Feuergeschossen nach dem Schiff. Mit Mühe kann die Korisande einige Hundert Schritt weit entkommen und Thorim versucht mit Magie die Piraten auf Distanz zu halten.

Haldan hangelt sich am Rand des Wassers durch die Grotte hindurch zur anderen Seite. Dort erreicht er den Steg. Doch traut er sich nicht nach oben und schwimmt zum Steg der Piratensiedlung. Doch auch dort angekommen traut er sich es nicht zu, die Holzleitern 40 Schritt hinauf zur Siedlung zu klettern. Frustriert schwimmt er an den Rand des Vulkans und harrt dort aus.

Ein Piratenschiff kann die Korisande einholen und entern. Die Mannschaft wird überwältigt und an Deck des Schiffe gefesselt. Thorim verliert durch schwere Treffer das Bewusstsein. Die Korisande wird in Schlepptau genommen und vor der Grotte mit dem Anker fixiert (hat keinen umlegbaren Mast und kann so nicht durch die Grotte). Die Schiffe kehren in das innere der Insel zurück. Die Gefangenen sollen für das große Opfer vorbereitet werden.

Azsila und Thorge verlieren die andern beiden aus den Augen und erreichen die Räume von Salamandra, der Hexe. Es kommt zu einem kurzen Kampf und sie teleportiert sich und die Beiden Helden zum Vulkankraters. Dort landen sie auf der Holzplattform (wurde extra für das Ritual erbaut). Salamandra sieht die Chance so mit Leichtigkeit das Opferritual durchzuführen.

Die Inseseele nimmt Kontakt mit Thorim auf. Sie erläutert ihm ihren Plan, um den Kampf gegen Salamandra zu gewinnen. Wenn Salamandra kämpft ist die Abgelenkt und kann das Ritual nicht vollführen. Fallen aber die Helden in den Krater, würde die Inseseele den Schmerz spüren und wäre so für einen Augenblick gelähmt und wehrlos. Die könnte Salamandra ausnutzen, um sie endgültig zu vernichten. Thorim ist einverstanden.

Die Inseseele teleportiert Thorim, Haldan und die anderen der Korisande an den Vulkankrater. Es entbrennt ein Kampf mit der Hexe Salamandra. Die Mitglieder der Korisande wehren die Angriffe der Piraten ab, während die Helden die Hexe bekämpfen. Fast 50 Piraten setzen mit kleinen Booten zum Vulkan hinüber. Vrak ist zwar dabei, wartet aber den Finalen Kampf ab – um dann über den Sieger herzufallen....

Der Kampf wiegt hin und her (Salamandra setzt mit Hilfe von Magie Hornissen zum Kampf ein) und die Matrosen der Korisande drohen zu unterliegen, als plötzlich 4 Dutzend Risso mit dem Krakenkönig aus dem Wasser auftauchen. Der Krakenkönig zerschmettert die Piratenschiffe und die Risso machen die Piraten nieder.

Die Helden müssen schwere Treffer von Salamandra hinnehmen (Thorim wird sehr schwer verletzt und mit Mühe ins Leben zurück geholt). Die finstere Hexe lässt die Holzplattform durch Magie auflösen. Mit einem Finalen stoß kann die Hexe getötet werden. Die Helden verlassen schnell die Plattform. Vrak kann schwer verletzt entkommen, nachdem er einen Pakt mit einem Dämonen eingegangen ist.

Bei den Kämpfen wurden Stane ter Fjelk, Pavis, Igan, Pamule und 2 Ruwangi von den Piraten getötet. Die Risso konnten etwa 80 Piraten erschlagen (oder versanken mit den Schiffen) und verloren selbst 20 Gefährten. Die Risso kehren zurück und die Helden durchsuchen die Stadt der Piraten.

13.Rondra

Nachdem alles von Wert auf die Korisande geschleppt wurde, macht das Schiff langsame Fahrt zu der Rissinsel.

15. Rondra

Dort setzt man sechs gefangene Piraten aus. Für die Reparatur des Schiffes und das Segel braucht man etwa 1 Woche. Außerdem nutzt man die Zeit, um Vorräte aufzunehmen (Trockenfisch von den Risso, Kokusnüsse, Wasser usw.). Der Kapitän beschließt, einen der Risso mit nach Brabak zu nehmen.

22.Rondra

Danach geht es zu der Insel der Ruwangi. Dort werden weitere Vorräte aufgenommen (Fleisch wird in das Salz gelegt, Kokusnüsse, Früchte usw.) und die Insel erkundet. Mit den Fähigkeiten von Thorim können die Gesteine/Rohstoffe der Insel bestimmt werden.

Der Kapitän beschließt die Insel nach zwei Wochen zu verlassen, um den Strategischen Vorteil zu nutzen. Er will Brabak zügig informieren und eine weitere Expedition (vor einer Charytisch/Al Anfaner Verstärkung) hier hin schicken.

Die Ruwangi, so erklärt der Kapitän, werden verbündete Brabaks sein, im Kampf gegen die Al Anfaner. Mit dem Häuptling schließt er einen lukrativen Handelsvertrag ab. 2 Dutzend Beutewaffen gegen Dutzende von Perlen und Felle. Der Kapitän und der Häuptling besiegeln das mit einem brennenden Tabakstab (Zigarre). Beide verbringen viel Zeit zusammen und es hat sich daraus eine echte Männerfreundschaft entwickelt.

06.Efferd

Abfahrt vom Archipel, die Ruwangi winken dem Schiff noch lange nach...

08.-13. Efferd

Fahrt durch das Tangfeld. Außer einigen Bohrwürmern gibt es keine Probleme.

15.Efferd

Nach einigen Tagen sieht man am Horizont die Insel der Zyklopen.

Haldan: „Nachdem wir Fuß auf das Eiland gesetzt hatten, erlegten wir sogleich einige Wildtiere, die wir den gigantischen Ameisen zum Fraß vorwarfen, damit diese besänftigt waren; darüberhinaus fingen wir noch einmal zwei dieser tückischen Affen ein, von denen Aszila schon auf der Hinfahrt zwei mit an Bord gebracht hatte.

Während die Besatzung die Wasservorräte der Korisande auffüllte und Früchte für die Weiterreise sammelte, hielten wir Ausschau nach den Zyklopenkindern, die wir bei unserem letzten Besuch auf der Insel nahe des Wassers das den zentral Berg umgab, gesehen hatten. Doch auch nach längerer Suche konnten wir sie nicht aufspüren. Haldan vertraute seine Habseeligkeiten Aszila an und behielt nur ein Phiole bei sich, dann kauerte er sich auf den Boden und kurz darauf *potzblitz* erschien an seiner statt ein riesiger dunkelhäutiger Zyklop, der den anderen verschwörerisch mit seinem großen Auge zublinzelte. Haldan wartete in Gestalt des Zyklopen einen günstigen moment ab um hinter den Farnvorhang zu gelangen, der den Eingang zu den Zyklophenhöhlen bildete.

Leise schlich er von Steinsäule zu Steinsäule um keine Aufmerksamkeit zu erregen. In den Wohnhöhlen angelangt erspähte er ein Junges. Ein silbrig schimmernder Schmetterling mit durchscheinenden Flügeln erschien und flatterte um des Jungen Kopf, der daraufhin von einem marderähnlichen Wesen, mit dessen Gedärmen er spielte, abließ. Der Schmetterling flog trunken vor dem Jungen her, gerade soweit, dass es ihn nicht erreichen konnte. Mit einem Satz hatte er das Farn hinter sich gebracht und lockte das Junge an den Waldrand und etwas weiter ins Dickicht. Dass ihm ein unbekannter Zyklop folgte, bemerkte das Junge gar nicht. Die Kameraden lagen schon auf der Lauer, Stricke und Armbrust bereit, da machte der Schmetterling kehrt, und auch das Zyklophenjunge wirbelte herum. Mit einem Klatschen erschlug er den Schmetterling, der in einer silbernen Staubwolke zerplatzte, doch anders als erwartet, war kein Geräusch zu vernehmen. Mit dem letzten Satz der nötig gewesen war, um den Schmetterling zu fangen trat das Junge auf einen blanken Stein und Thorims Zauberding tat seine Wirkung: das Junge erstarrte in seiner Bewegung, die Hände noch wie zum Gebet gefaltet. Die Kameraden warteten einen Moment ab, um sicher zu gehen, dass das Monster wirklich bewegungsunfähig war, dann fesselten sie ihn an Händen und Füßen und warteten ab, bis der Zauber nachließ. Haldan ritzte das Junge sodann mit seinem Rapier Skorpionstich, dass dieses Mal, seinem Namen treu, mit einem Halbgift bestrichen war, so dass die Gefährten das Junge nun schnell überwältigen konnten. Dieses Mal war er bereit die Schlingen enger zu ziehen, falls das Junge zu schrumpfen beginnen würde, doch das war nicht der Fall.

Als das Junge keine Gegenwehr mehr leisten konnte, begann Haldan damit, das Gesicht des Zyklopen mit einem Zauber zu belegen, so dass er nun wie ein Moha erschien mit stolzer Haarpracht, großgewachsen zwar, aber solch Volk findet man unter den Utulus unentwegt. Mit dem Rest von Haldans Schmincke wurde dem 'Waldmenschen' der letzte Schliff gegeben, in dem man ihn mit rituellen Symbolen verzierte, die wir teils von Hayatape kannten und teils von Thorge erklärt bekamen.

Dann schlepten die Kameraden, vor allem der kräftige Thorge, die Beute Richtung Schiff. Wir hatten schon fast den Sandstrand erreicht, da vernahmen wir hinter uns das Brechen von Ästen und gewaltiges Stampfen. Haldan bedeutete seinen Kameraden schnell das rettende Beiboot zu erreichen, während er sich einen Moment auf die übergroßen Ameisen konzentrierte, die diese Inseln ebenfalls bewohnten. Kurz darauf fiel die Erde ein und machte einem schwarzen Loch Platz,

aus dem mit sirredem Beißwerkzeug etliche Riesenameisen emporkrochen und sich den Verfolgern zuwenden, die soeben aus dem Unterholz hervorbrachen. Alsdann ergriff Haldan Hals über Kopf die Flucht, ohne dass er erkennen konnte, um wie viele Verfolger es sich handelte. Als letzter schwang er sich in das Ruderboot und um ganz sicher zu gehen, ließ er einen 7 Schritt hohen und etliche Schritt breiten Felsen aus dem Sandstrand empowachsen, der die Überfahrt zur Korisande decken sollte.

Mit pochendem Herzen und schweißüberströmt gelangten die Gefährten an Bord und signalisierten dem Kapitän sofort volle Fahrt aufzunehmen. Der Waldmensch konnte aus den Klauen der Zyklopen gerettet werden, benötigte aber dringender Versorgung, deshalb wurde er schnell unter Deck in Haldans Kabine gebracht. Ozeanus wurde auch zu Hilfe gebeten, doch gerade, als der Geweihte sich näher mit dem Geretteten befassen wollte, geriet dieser in einen vom Fieberwahn getriebenen Tobsuchtsanfall, dem die Helden mit letzter Kraft einhalt gebieten konnten während sie Ozeanus in Sicherheit brachten. Die gefangenen Äffchen wurden in die für sie vorgesehene Käfige gesperrt.

Die darauf folgenden Tage verbesserte sich der Zustand des Mohas kaum, so dass er nicht losgebunden werden konnte und niemand zu ihm gelassen wurde - vielleicht konnte ihm ein Heiler in Brabak helfen?

Um den Gefangenen gefügig zu machen, bedient sich Haldan der zwei Phiolen Angstgift, die er dem Zyklopen beständig in sein kark rationiertes Trinkwasser mischt. Zusätzlich wirkt er täglich einen Hexenknoten, um den Zyklopen mit seiner Angst zu konfrontieren.“

27. Efferd

Am frühen Abend sieht man die Küste Aventuriens am Horizont. In der Dunkelheit läuft das Schiff in den Brabaker Hafen ein...Überall flackern ihnen die Lichter der Stadt entgegen.

Am Hafen erscheint der Kanzler des Königs mit 20 Königlichen Gardisten und eskortiert alle zum Palast. Das Schiff wird von weiteren Gardisten abgeschirmt (und der Name des Schiffes verdeckt). Alle bekommen einen Zimmer im Palast und werden weiterhin von allen gut abgeschirmt. Eine Audienz ist am frühen Morgen geplant.

Überlebende der Korisande: Kapitän Zenkauskas, Steuermann Zarubico, Bootsmann Vintabil, Efferdgeweihter Ozeanus, Matrose Tilzic, Matrose Garko, Matrose Yuan, der Zimmermann Gerulf Sandak und die Helden...

28. Efferd

Audienz beim König von Brabak. Nur der König, sein Berater und 1 Dutzend Gardisten befinden sich im Thronsaal. Alle Schiffsmitglieder sind in ihrer Uniform der Brabaker Marine gekleidet. Die Helden überreichen ihm die Geschenke (Perlen, Felle, Perlmutter, kleine Affen im Käfig, 2 Risso, Reisetagebuch von Ozeanus, das Logbuch des Schiffes, Briefe von Tar Honak, Bericht über Rohstoffvorkommen der Inseln, Karte Achipel, Karte Südmeer/Reiseroute, Karte der Rissoinsel, Karte der Ruwangiinsel, Karte von der Pirateninsel und und und) und berichten von den Gefahren und Erlebnissen. In den nächsten 2 Wochen sind die Helden "Gäste" des Königs und müssen verschiedene Vorträge über sich ergehen lassen. Die Admiralität, das Kriegsministerium, die Efferdgeweihtenschaft, der Hesindetempel, die Magierakademie und vor dem Rat der Einflussreichen Brabaker müssen sich die Helden erklären.

Bevor die Helden aus dem Dienst des Königs entlassen werden, erhält jeder die König-Miziron-Schärpe (SO +1) als Auszeichnung für besondere Verdienste um das Königreich Brabak. Dazu eine großzügige Belohnung in Gold und verlockende Posten innerhalb des Königreiches werden angeboten – aber von den Helden abgelehnt.

- Zenkauskas wird zum Generalgouverneur der neuen Kolonien ernannt.
- Der Schiffszimmermann Gerulf verläßt Brabak, um nach Hause zurück zu kehren.
- Steuermann Zarubico wird Kapitän eines Schiffes der Handelsmarine.
- Bootsmann Vintabil wird 2. Offizier eines königlichen Kriegsschiffes.
- Efferdgeweihter Ozeanus kehrt nach Ranak zurück, um dort seine Erlebnisse niederzuschreiben.
- Matrose Tilzic wird Steuermann unter Zarubico.
- Matrose Yuan wird Bootsmann unter Zarubico.
- Matrose Garko klaut bei der Audienz (genauer beim abendlichen Essen mehrere Silberlöffel und wird inhaftert. Er wird später begnadigt und aus der Brabaker Marine "ehrenhaft" entlassen. Garko taucht danach in Brabak ab, genauer Aufenthaltsort: unbekannt.

Von Anfang Travia 1004 BF bis Ende Efferd 1005 BF erholen sich die Helden und geben ihre neu gewonnenen Reichtümer aus.