

Kapitel II Die Fahrt durch das Südmeer

II.1 Unterwegs im Perlenmeer

Am 16. Peraine 1016 BF verlassen die 4 Schiffe **Khunchom** und segeln in Richtung Süden. Drei Tage später trifft die Flotte auf die Piratenflotte der "Eisernen Maske".

Seeschlacht von Jandraskan!

Flotte Stoerrebrandts = 426 Besatzung

- Schivone "Sturmvogel"
- Thalukke "Pfeffersäckchen"
- Karavelle "Nachtblitz"
- Karracke "Galeanta"

Flotte "Eiserne Maske" = 350 Besatzung

- Schivone "Schwarze Rose"
 - Kogge "Pfeffersack"
 - Holken "Schwarzbär"
- Thalukke "Cherkzar von Sinoda"
- Zedrakke "Parder von Jergan"

Stoerrebrandts Flotte siegt und die Eiserne Maske ist verschollen. Die Bilanz der einstündigen Schlacht:

- Piratenthalukke versenkt, Piratenschivone versenkt, Piratenholken gekapert, Piratenkogge entkommen, Piratenzedrakke entkommen (120 Piraten wurden gefangen und 140 Piraten starben bei der Schlacht)
- Bei der Flotte Stoerrebrandt kamen 40 Matrosen ums Leben und die 4 Schiffe wurden dabei beschädigt. Die Schivone Sturmvogel hatte dabei die größten Verluste (21 Tote, Hylailer Feuer an Bord) und Schäden (große Takelageschäden)

Die angeschlagene Flotte Stoerrebrandts läuft in **Kannemünde** ein. Dort werden die gefangenen Piraten und das Beuteschiff "Schwarzbär" dem Stadtrat übergeben. In Kannemünde werden einige Matrosen angeworben, die die toten Matrosen der Flotte ersetzen. Außerdem schließen sich auf Wunsch des Mawdli an Bord einige Novadikrieger der Unternehmung an. Danach segelt die Flotte durch das Perlenmeer in Richtung **Ingrimsport**. Dort kann Kapitän Klabinato erfolgreich für die Uthriafahrt rekrutiert werden. Weiterfahrt durch die Charyptik und Ankunft Anfang Ingerimm 1017 BF in **Port Stoerrebrandt**. Dort werden die Schäden in der örtlichen Werft repariert.

II.2 Unterwegs im Südmeer

Auf der **Insel Chaset** konnte die Expedition Wasser und Nahrung aufnehmen. Danach retteten sie den Sohn des Trahelinischen Gouverneurs aus den Fängen eines aggressiven Achaz-Stammes und erhielten dafür als Belohnung einige Güter der Insel.

Ankunft beim **Turm im Wasser** und Erkundung. Dabei wurden über 20 Besatzungsmitglieder von Hummerier entführt. Die Helden begaben sich unverzüglich auf eine Rettungsaktion.

Mit einer ausgewählten Truppe stiegen die Helden durch den Turm hinunter, bis zu den Tiefen des

Meeresgrundes. Nach einem unerbittlichen Kampf gegen Hummerier, Krakonier, Riesenkraken, Haien und dunkler Magie konnten bis auf eine handvoll Matrosinnen alle gerettet werden. Die Krakonier wollten die Frauen als Zuchtsklaven für ihre Kinder missbrauchen.

Weiter führte die Reise nach **Neu-Hylailos**. Dort konnte man das Vertrauen der einheimischen Zyklopen erringen. Altes Wissen wurde erworben mit deren Hilfe die Sargasso- See durchquert werden kann. Dann die Ankunft der Al'Anfaner Flotte, ein dutzend Schiffe. Ein gegenseitiges abtasten. Die Verhandlungen für eine gemeinsame Reise wurden durch die Ankunft eines weiteren Schiffes unterbrochen. Es stellte sich aber als gutes Omen heraus, fuhr das Schiff doch unter der Flagge Xorlosch. Verbündete! Darunter ein paar alte Bekannte unter seiner Gnaden Grotarus. Sie schlossen sich unserer Flotte an. Die Al'Anfaner machten was sie am besten können, sie verrieten uns, bestahlen die Zyklopen und segelten in der Nacht heimlich davon. Wir gönnten ihnen diesen Vorsprung. Nach Gesprächen mit den Zyklopen verbrachte die Flotte fast eine Woche am Inselstrand. Es wurde frisches Wasser und Nahrung aufgenommen. Zudem wurden Karten angefertigt, Tiere skizziert und Pflanzen katalogisiert. Die Männer bekamen den Rat sich gegenseitig kennenzulernen und ihre Fertigkeiten untereinander zu verbessern.

Der weitere Weg führte durch die **Sargossa-See**. Dort konnten wir mithilfe eines Kristalls der Zyklopen einige Seeschlangennester umgehen. Die riesigen Tangfelder zogen unsere Flotte immer wieder bedrohlich auseinander und verlangsamte die Fahrt drastisch. Wir entdeckten Reste eines gesunkenen Al'Anfaner Schiffes. Die Stimmung wurde angespannter. Auf der Pfeffersäckchen kam es nach einigen Streitereien zu einer Meuterei die aber schnell und unblutig beendet werden konnte. Nach einigen Strafen, Degradierungen usw. konnte die Fahrt weitergehen.

II.3 Unterwegs im Feuermeer

Landeten an der **Insel der Ruwangi** und konnten uns mit den Einwohnern friedlich in Verbindung setzen, zumal wir ein Mitglied der legendären Südmeer Expedition an Bord hatten. Dieser diente uns als Dolmetscher und Verbindung. Nach Verhandlungen wurde es uns gestattet auf dieser Insel eine Kolonie zu gründen. Ein Gebiet wurde freigegeben. Die Manschaften blieben über 2 Wochen, über die Namenlosen Tage, und richtete sich dort ein. Neben einem Geschützbewährten Turm, einer Lagerhalle, Steg konnten einige Palisaden und Wohnhäuser gebaut werden. Die Siedlung wurde aufgrund des ersten auf dieser Insel gestrandeten Schiffes "Port Hedonia" getauft.

Anfang Praios 1017 BF verließen wir die Insel der Ruwangi, um die Vogelinsel anzusteuern. Doch ist die Pfeffersäckchen aufgrund von Riffen fast gesunken. Aufgrund der Beschädigungen musste das Schiff nach vorläufiger Reparatur nach Port Korisande einlaufen um in der dortigen Werft repariert werden zu können. Der Rest der Flotte sammelte sich an einer anderen Insel.

Unterdessen arbeiteten der Admiral und sein Navigator an einer Sternkarte des Südhimmels, um die weitere Fahrt nach Uthuria zu beschleunigen.

Besuchten mit einer kleinen Expedition die **Insel Neu-Chutal** und das dort im Bau befindliche Hesindekloster. Ein Marsch bis zum Zentrum der Insel zeigte bis auf den Fund von Kairan, in einem von Magie durchzogenen Tümpel, wenig aufschlussreiches. Nach einigen Spenden verließen wir die Insel. Es stellte sich als falsche Annahme heraus, das es in Porto Korisande eine Werft geben sollte, so konnte das Pfeffersäckchen nur behelfsmäßig repariert werden. Derweil kümmerten sich die Magier um Magische Zeichen die das gesamte Schiff robuster machen sollten. Nach einer Abstimmung im Kapitäns-/ bzw. Expeditionsrat um die weitere Route, entschied man sich zuerst die **Jaguar-Inseln** anzulaufen. Nach einigen ereignislosen Tagen erreichte die Flotte das Ziel.

Die Flotte ankerte zunächst vor einem Strand und richtete sich dort für eine Nacht ein. Die Zeit nutzte ein Teil der Flotte, um die Insel zu umrunden. Am nächsten Tag segelte die wieder vereinte Flotte weiter zu einem Flussdelta. Während die Thalukke Pfeffersäckchen das Delta hinaufsegelte, ankerte die restliche Flotte vor dem Flussdelta. Das kleine Schiff fuhr den Fluss weitmöglichst hinauf, ankerte dort und setzte einen Landungstrupp ab. Sofort wurde mit dem Bau eines befestigten Lagers begonnen. Dabei entdeckte man die Überreste eines fast zwei Schritt großen aufrechtgehenden Katzenwesens. Im Wald wurde einer unserer Mitglieder von solch einem Wesen attackiert, so dass wir uns an Bord der Pfeffersäckchen zurückzogen. Bei einem Überraschungsangriff mit mehreren exotischen Dreibooten konnten wir über ein Dutzend dieser Katzen töten und einen von ihnen gefangen nehmen. Zwei unserer Leute ließen dabei ihr Leben. Mit göttlichen Beistand konnten wir einige Erfahrungen machen. Die Katzenmenschen nennen sich Amaunir, beten einen Wind- und Wassergott an, haben Schamanen und einen Häuptling der sich der große Getigerte nennt.

Verließen die Insel und betraten eine der kleineren Nebeninseln. Auch dort kam es zu Feindkontakt bei dem fast zwei Dutzend Männer auf einer Expedition nach Nahrung gefangen genommen wurden. Sie endeten später als Opfer auf einem Ritualplatz. Ruderten mit allen Beibooten einen Fluss bis zu Quelle und besorgten frisches Wasser. Mit vollem Laderaum ließen wir die Jaguarinseln hinter uns.

Im Feuermeer erlebten wir den Ausbruch eines Unterwasservulkans, der glühende Steinbrocken aus dem Wasser emporkatapultierte und Wassersenken bildete. Dem nicht genug kamen wir in einen drei Tage währenden Sturm der uns weit gen Südost trug. Mit Efferds Segen und Phexensglück entkamen wir dem Wüten ohne große Schäden. Dann sichteten wir Segel am Horizont. Die Horasische Flotte. Trafen uns mit ihnen um Handel zu treiben. Konnten einige Dinge tauschen und durch Phexens Geschick auch einige gut gehütete Geheimnisse mit von Bord nehmen, bevor uns die Flotte Richtung Uthuria verließ. Ihnen war auf der Fahrt eine bis dato unbekannte Insel erschienen. Ein Vulkanisches Eiland mit üppiger Vegetation, reich an Tier, Pflanzen und Wasser. 100 Meilen entfernt, das nächste Ziel unserer Reise. Erreichten die Insel ohne große Probleme. Dort konnten wir Nahrung und Wasser auffüllen. Zudem entdeckten wir ein altes horasisches Lager, sowie eine Wasserzisterne. Leider war das Wasser vom Vulkan schwefeldurchsetzt. Entdeckten eine alte Karavelle, die Weizen, Tomaten und Mais geladen hatte, so dass wir unsere Vorräte auffrischen konnten. Auch einige Setzlinge und Samen konnten wir aufnehmen. Am Fuße des Vulkans konnten einige kleine Goldfunde entdeckt werden. Wir gaben dem Eiland den Namen "**Goldschlund Insel**".

Nun ging es direkt nach Uthuria. Auf der Reise kam es zu einem dramatischen Zwischenfall. Aus dem Sternbild der Hand waren Sterngeister hinabgestiegen die unsere Schiffe heimsuchten. Sie waren nicht sichtbar und flüsterten den Männern Hass ein. Durch unsere Magier konnten wir sie entdecken und sogar eines dieser dämonischen Wesen unschädlich machen.

Eine Meuterei konnte somit abgewendet werden. Die Mannschaft stellte uns das Ultimatum von einer Woche. Mit Hilfe der Olporter Magier gelang es uns mit Winden den Flauten zu entgehen und Regenfällen den Wasserverbrauch zu trotzen. Am 13. Rundra im Jahre 1017 nach dem Fall des alten Bosparan sichteten wir schließlich Land. Beiboote wurden klar gemacht. Storrebrandt betrat als erster den Strand und rammte seine Flagge in **uthurischen Boden**. Wir hatten es erreicht.