

Orbis Incognita

Das Korallenmeer Regionalbeschreibung

IMPRESSUM

Autor

Niels Bengner, der Schöpfer von Orbis Incognita, wurde 1978 auf Norderney geboren und verbrachte seine Kindheit und Jugend in Ostfriesland. Er beschäftigt sich seit 1994 mit Rollenspiel und studiert seit 1999 in Braunschweig Geschichte. Seine Lieblingsdrogen sind Tee, Schokolade und Bücher. :-)

Version Mai 2007

Das Korallenmeer für Orbis Incognita ist geistiges Eigentum von Niels Bengner. Sämtliche Rechte liegen beim Autor. Das Werk darf nur für den privaten Gebrauch heruntergeladen und ausgedruckt werden. Bei der Weitergabe/Kopie an Freunde und Bekannte ist auf Vollständigkeit zu achten.

Ein Weiterverkauf ist nicht gestattet. Das Werk darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in keiner Weise (z.B. Internet, Printmedien) durch Dritte veröffentlicht werden. Kein Teil dieses Werks darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in kommerzieller/gewerblicher Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten.

Alle Texte und Tabellen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen kann keine Verantwortung oder irgendeine Haftung übernommen werden. Verweise auf die Orbis Incognita Webseiten, Anregungen und Benachrichtigungen über Fehler sind sehr erwünscht. Der Autor und die Spieltester sind stets bemüht, den Belangen der Endanwender nachzukommen, sofern dies in ihren Möglichkeiten steht.

Orbis Incognita hat ausdrücklich keinerlei Bezug auf real existierende Religionen, Rassen oder Weltanschauungen. Die männliche Anredeform wird lediglich der Praktikabilität halber verwendet und dient in keinsten Weise dazu, bestimmte Geschlechter zu bevorzugen oder zu benachteiligen.

Danke an alle Spieler von Orbis Incognita !

Inhaltsverzeichnis

Das Korallenmeer.....	4	Die Mannschaft	38
Die Geographie des Korallenmeeres	4	Taktiken des Seeraubes	39
Flora & Fauna des Korallenmeeres	8	Schlupfwinkel der Piraten	40
Im Namen des Vizekönigs!.....	14	Warum versaufen wir es nicht einfach? ..	41
Die Kolonialregierungen	14	Die großen Piratenkapitäne	42
Das Militär	15	Port Raptore.....	44
Die Siedlungen	15	Lage der Stadt	44
Die Wirtschaft	16	Bevölkerung	44
Die Kolonisten	18	Regierung	44
Die Sklaven	19	Stadtbild	44
Gefahren in den Kolonien	20	Verteidigung	45
Porto Coronal.....	21	Wirtschaft	45
Lage der Stadt	21	Sitten und Bräuche	45
Bevölkerung	21	Geschichte	45
Regierung	21	Besondere Orte und Institutionen	46
Stadtbild	21	Bedeutende NSC	48
Verteidigung	22	Die Voodoo.....	52
Wirtschaft	22	Aussehen, Kleidung und Sprache	52
Sitten und Bräuche	23	Stammes- und Sozialstruktur	52
Geschichte	23	Wirtschaft und Technik	53
Besondere Orte und Institutionen	23	Die Kultur der Voodoo	55
Tipps für Abenteurer	32	Die Mythologie der Voodoo	56
Der Abschaum der Meere.....	34	Die Magie der Blumenpriesterinnen	57
Coconeros - die Inselvagabunden	34	Artefakte der Blumenpriesterinnen	59
Cimmarones - entlaufenes Vieh	35	Die Kanniblen.....	61
Piraten oder Freibeuter?	36	Aussehen, Kleidung und Sprache	61
Der Kaperbrief - Seeraub legalisiert	36	Stammes- und Sozialstruktur	61
Die Bruderschaft der Wölfe der See	36	Wirtschaft und Technik	62
Die Regeln der Wölfe der See	37	Die Kultur der Voodoo	64
Das Piratenschiff	37	Die Mythologie der Kanniblen	65
		Die Magie der Bildstecher	65

Das Korallenmeer

Regionalbeschreibung

Die Geographie des Korallenmeeres

Zwischen der weit verzweigten sumpfigen Mündung des mächtigen Stromes **Riocho**, der großen Insel **Guaia**, den **Äußeren Kanniben**, der Insel **Caranea** und den Ausläufern der **Singenden Küste** sowie der langen grünen **Dschungelküste** liegt das Korallenmeer – mit seinem kristallklaren Wasser in allen Türkistönen, tausenden flacher kleiner Palmeninseln und zumeist herrlichem Wetter ist es unbestritten das schönste Meer der Welt.

Aus nautischer Sicht allerdings auch ein reichlich schwieriges, denn wie der Name schon andeutet lauern unter der glitzernden Wasseroberfläche tückische **Korallenriffe**, die fast jede Insel mit einem Ringwall umgeben und damit für Unkundige schwierig erreichbar machen. Noch gefährlicher sind aber die drei großen Barriere-Riffe: Der **Kannibische Wall** zieht sich entlang der ganzen Inselkette, schirmt sie gegen die starke Dünung des Ozeans ab, verhindert aber auch eine freien Durchfahrt – nur Schmuggler und Piraten kennen hier sichere Passagen, Konvois müssen die breite **Straße von Guaia** oder **Caranea** wählen. Von der dritten großen Insel, **Pela**, zieht sich das **Grüne Riff** an den **St. Levendis-Inseln** bis zur Dschungelküste. Das dritte, mit großen Lücken längste und durch seinen gewundenen Verlauf böseartigste **Schlangenfiff** zieht sich in etwa von **Guaia** an den **Inneren Kanniben** durch das zentrale Korallenmeer bis zu den **Alfischen Inseln**, auf denen man einst die verlorenen Südfeln zu wissen glaubte. Weitere kleine Riffe fern der Inseln sind nur zu kleinen Teilen bekannt oder gar kartiert.

Aber das Korallenmeer bietet auch noch andere **Besonderheiten**: Zunächst einmal gibt es den **Großen Kreiselstrom**, eine Strömung von 2 bis 4 Knoten, die gegen den Urzeigersinn durch das ganze Meer verläuft und sich aufgrund von Inseln und Riffen in zahllose **Unterströmungen** aufteilt, deren Kenntnis noch wichtiger ist als die von Inseln und Riffen. Nur einige Meilen westlich des Schlangenfiffes verläuft der **Schlangengraben**, ein Tiefseegebiet, in dem der sonst nur zwischen 20 und 200 Schritt tiefe Meeresgrund plötzlich auf über 3000 Schritt abfällt. Über diesem

dunklen Wasser kommt es immer wieder zu Zwischenfällen und der Sichtung von Seeungeheuern, die aus dem Ozean in das flache Meer gelangen. Gerüchte sprechen auch von auftauchenden und bald verschwindenden Inseln (vielleicht eine hier lebende Inselschildkröte?), plötzlich versinkenden Schiffen und unheimlichen glühenden Augen, wie sie auch im Gebiet der Todesinseln immer wieder gesichtet werden. Legendär und nicht genau zu lokalisieren sind das **Grabmeer der 1000 Seelen** mit zahllosen Wracks voller Schätze, die **Perlmutterne Stadt der Meerjungfrauen** und nicht zu vergessen der **Leviathansvater**, das titanische Skelett eines über drei Meilen langen Leviathan.

Guaia ist die größte Insel des Korallenmeeres, wie die beiden anderen vulkanischen Ursprungs, gebirgig und immer noch zu großen Teilen mit dichtem Wald bedeckt. Dabei sind die **Küsten-ebenen** zum Großteil geroden und mit einem Flickenteppich aus Plantagen bedeckt, während das **Hügelland** nur teilweise von Viehzüchtern und ansonsten von den einheimischen Kleinbauern genutzt wird. Das **zentrale Bergland** ist unzugänglich, wild und Heimat der "Cimmarones", der entlaufenen Tiermenschenklaven, die sich hier vor ihren grausamen Herren verstecken, nach Freiheit, Rache und Beute gierend. Die **Nordküste** ist rau und felsig, es gibt keinen guten Hafen und kaum einen Strand zum anlanden. An der **Ostküste**, die als erste entdeckt, erkundet und besiedelt wurde, liegen die drei soldalischen Städte **Porto Arrivado**, **Porto St. Modesta** und die Inselhauptstadt und Residenz des Vizekönigs **Porto Coronal**. An der **Westküste**, um die man sich erst später kümmerte, liegt neben der 4. soldalischen Stadt **Porto Iusticia** eine frech unter der Nase der Soldatier gegründete, schwer befestigte albionische Stadt: **Port Silverstone** mit ihren reichen Silberminen – eine Beleidigung für Soldale, Ziel mehrerer Kriege und permanent von soldalischen Schiffen und Truppen belauert.

Caranea ist weniger Gebirgig und auch nicht so von rebellischen Cimmarones geplagt. Während die **Nordküste** auch hier rau und unzugänglich ist, birgt sie doch zumindest eine Hafenstadt: **Porto Ciao**, letzter großer Hafen vor der Singenden Küste, Sammelpunkt der soldalischen Konvois und Sitz der vielleicht besten und ganz sicher größten Werft des Korallenmeeres, dazu Abladeplatz der Krüppel und Siechen, die den weiten Rückweg ohnehin nicht überleben würden. An der Südküste liegen die beiden bourbonischen Städte **Nova Thurrainia** und **Stella Mare** sowie die albionische Stadt **Port Elaneth**, Residenz des albischen Vizekönigs. Die Insel ist zum Großteil mit Plantagen und den Dörfern der einheimischen Voodoo bedeckt, die aber überwiegend in die Hügelwälder und auf die schmalen vorgelagerten Koralleninseln verdrängt wurden, wo sie fischen und vor allem die reichen Muschelbänke nach Perlen absuchen.

Pela schließlich ist die kleinste der großen Inseln, hier drängen sich drei soldalische und zwei bourbonische Städte, die Insel wurde in der Mitte geteilt. Im Norden liegen die später gekommenen Bourbonen mit **Esmeraldina** und **Aquibona**, im Süden die soldalischen Niederlassungen **Porto Nuevo**, **Porto Negro** und **Porto St. Xiavechio**. Neben den obligaten aber noch nicht sehr zahlreichen Plantagen und den Dörfern der Perlen-Taucher gibt es hier vor allem Edelsteine, die in den Flüssen gewaschen und in Bergwerken abgebaut werden - Teile der Insel sind bereits völlig verwüstet und dauerhaft unfruchtbar gemacht.

Die **Äußeren** oder **Großen Kanniben** ziehen sich am Rande des Korallenmeeres von Guaia bis in den Ozean. Wie der Name schon andeutet, war hier einst das Zentrum des Kannibenreiches (genauer Sitz der größten Stämme dieses kriegerischen Volkes), und von hier aus überfielen sie erst die friedlichen Voodoo und später dann die bleichhäutigen übelriechenden Fremden - die aber lange nicht so duldsam waren. Trotz der schwierigen Gewässer, der zahllosen Riffe und Untiefen und der schnellen flachen Kriegsboote der Kanniben "säuberten" sie die Inselkette in drei höchst verlustreichen Flottenoperationen. Die erste war mit 4 Schiffen viel zu klein (dafür aber recht gut geführt), von der zweiten kehrten nur 3 der 10 Schiffe zurück, die dritte wurde dann massiver vorgetragen: 22 große Kriegsschiffe und über 3000 Mann Landtruppen auf Booten überfielen Insel nach Insel, machten die kleinen Stämme und Dörfer nieder und schleppten Frauen und Kinder in

die Knechtschaft, wenn sie sie nicht gleich vor Ort abschlachteten. Dennoch verlor die vereinigte soldalisch-bourbonische Armada 7 Schiffe und mehr als die Hälfte der Soldaten, erstere durch Riffe und Stürme, letztere in blutigen Kämpfen. Heute ist das Inselgebiet weitgehend entvölkert, aber statt der Kanniben haben sich friedliche "Coconeros" und reichlich Schmuggler niedergelassen. Die soldalische Stadt **Porto Kannibo** soll das Gebiet sichern, ist aber zu einem jämmerlichen Nest von Verbrechern, Piraten und Vagabunden verkommen.

Die **Inneren Kanniben** sind eine weniger klar zu definierende Inselgruppe südwestlich von Guaia, gut 20 sind immer noch von Kanniben bewohnt, an die 70 entvölkert oder zu trocken für dauerhafte Siedlungen. Nach dem Untergang der stärkeren Stämme am Rand des Meeres haben sie sich mit Überfällen auf die Kolonisten zurückgehalten und vor allem mit den Piraten verbündet, denen sie Verstecke, Lebensmittel und Abnehmer für ihre Beute bieten - unter anderem liegt auf irgendeiner der Inseln die "Piratenhauptstadt" **Port Raptore**. Die Inseln sind felsiger und steiler als die Äußeren Kanniben und dank des Schlangenneffes, das hier seinen Anfang hat, noch schwieriger zu befahren. Daher konnten bereits drei Operationen der nahen Soldatier abgewiesen werden. Die einzige, die dank Streit unter den Piraten zum Erfolg führte, wurden von den schlampigen Besatzern verspielt - zwar verstärkten sie das Fort der Insel erheblich, besetzten es aber nicht ausreichen mit Soldaten und verloren es so wieder an die Piraten - nur ist es seitdem besser befestigt...

Die **anderen Inselgruppen** sind deutlich weniger bekannt und erforscht, lediglich die **St. Levendis-Inseln** wurden von Bourbon nennenswert besiedelt, dazu gibt es an der gegenüberliegenden Dschungelküste mit **Terra Nova** die einzige Festlandstadt der Kolonien - Residenz des bourbonischen Vizekönigs, massiv befestigt und sowohl größtes Gefängnis als auch größte Kaserne der Bourbonen. Entgegen aller Widerstände werden die Plantagen gnadenlos in den Dschungel vorgetrieben, der mit Sträflingskolonnen gerodet wird. Die **Blackwater-Islands** im Mündungsbereich der Flüsse **Nicauro** und **Feuero** bieten der dritten albionischen Stadt **Port Freetrade** Platz, ein berüchtigtes Zentrum von albischen Freihändler, Schmugglern aller Nationen und Piraten, die hier ihre Beute absetzen.

Die typische Koralleninsel ist ein länglicher flacher Korallenrücken, der sich keine 3 Schritt über das Wasser erhebt. Je nach Strömung gehen die Ufer in schroffe Klippen oder einen weiten, blendend weißen Sandstrand über, der auch die Korallenfelsen der Insel bedeckt. Die meisten Inseln bilden Atolle, also einen Ring aus Inseln um eine flache Lagune - meist von etlichen Passagen unterbrochen, mitunter aber auch völlig geschlossen, so das sich in der Lagune durch Regen ein geringerer Salzgehalt und eine ganz eigene Tierwelt bildet. Bewachsen sind die Inseln vor allem mit Kokospalmen, die auch in kargem Sand und salzigem Wasser wurzeln, sowie einigen sehr zähen Farnen, Büschen und Kräutern. Nur wenige kleine Inseln haben genießbares Grundwasser, und der poröse Korallenkalk hält kaum Regenwasser zurück. Daher sind diese Inseln zwar wunderschön, aber oftmals nicht dauerhaft bewohnbar.

Die großen Inseln sind allesamt vulkanischen Ursprungs, und zumindest auf Guaia gibt es noch einen aktiven Vulkankrater, wie auch auf mehreren mittleren Inseln, die sich oft gerade erst (vor einigen tausend Jahren) aus dem Wasser erhoben haben. Große Ausbrüche sind aber selten, zumeist rauchen die Schlote nur oder spucken etwas glühende Lava in den Himmel. Ausbrüche sind nicht explosiv sondern eher ruhig, können aber ganze Landstriche unter Lava begraben und die Inseln um viele Hektar erweitern. Ebenen und Hügelland sind extrem fruchtbar, der erodierte Vulkanboden bietet reichlich Nährstoffe, hält gutes Grundwasser (auch heiße oder gar heilige Quellen) und birgt dazu reiche Bodenschätze an Metallen und Edelsteinen. In den Bergen, in denen etliche alte Krater zugewuchert oder mit Wasser vollgelaufen sind, sorgt der starke Regen aber für ein fast unpassierbares Gelände, immer wieder stößt man auf reißende Bäche oder frische Erdbeben. Bei keiner der 3 Inseln wurde das bergige Innland gründlich erforscht oder gar besiedelt, hier leben nur einige freie Voodoo und vor allem flüchtige Tiernemensklaven.

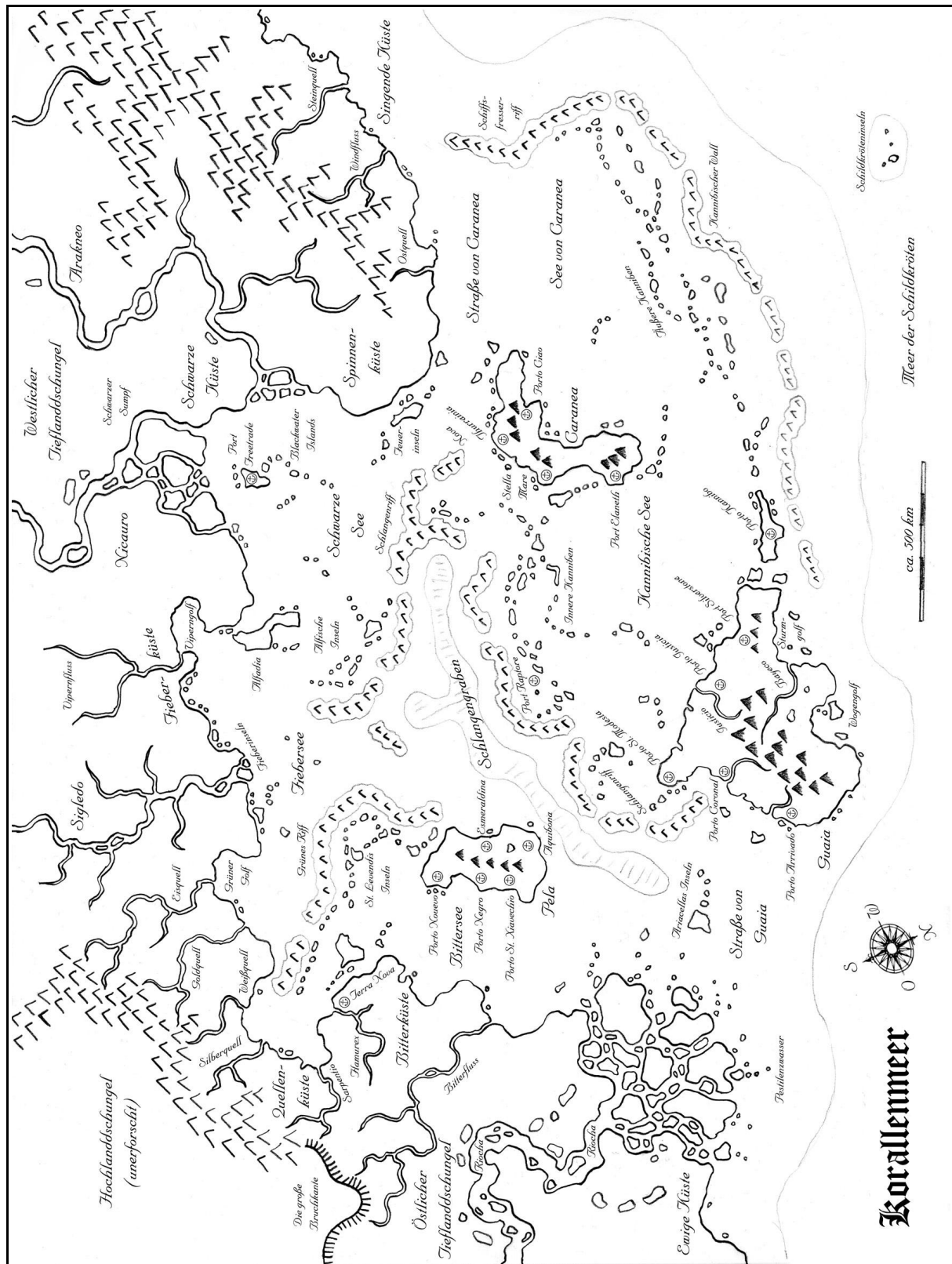
Das Klima im Korallenmeer ist überaus angenehm, die Temperaturen schwanken zwischen 25 und 35°C am Tag und 15 bis 25 in der Nacht, dazu weht fast immer ein leichter bis mittlerer Wind. Niederschlag gibt es genug, in der Regenzeit jeden Nachmittag einen kurzen heftigen Regen, ansonsten zumindest ein oder zwei mal pro Woche leichten Regen. An der Dschungelküste hingegen wird die Luft ungesund, es gibt dichten Nebel

oder drückende Schwüle, die nur allzu oft Fieber und andere Krankheiten verbreiten, zumindest aber auch den stärksten Mann kraftlos und niedergeschlagen machen.

Stürme gibt es selten, kaum 2W6-2 in einem normalen Jahr - wenn aber ein Sturm vom offenen Ozean einfällt, dann ist er gerade in seinem "Auge" ziemlich heftig! Die Schiffe flüchten sich in geschützte Buchten und die Siedler hoffen, dass das Sturmzentrum sie nicht erwischt, denn nur zu oft deckt es Dächer ab und bläst ganze Hütten davon. Mitunter bilden sich sogar mächtige Wasserhosen, die Schiffe in den Himmel reißen und komplette Inseln unter Salzwasser ersäufen, aber solche "Kämpfe von Meteoron und Aquata" sind selten und dauern nie länger als eine halbe Stunde, brechen nach etlichen Meilen in sich zusammen und bieten noch Jahre danach jedem, der sie auf ihrem Weg gesehen hat, Stoff für aufregende Geschichten wie auch deutlich mehr Ehrfurcht vor den beiden Elementarherren, die das Schicksal der Seeleute bestimmen.

Noch anzumerken wäre: Es gibt keine einzige Karte des Korallenmeeres, die es auch nur annähernd genau darstellen würde. Die besten Karten der drei Kolonialmächte zeigen jeweils maximal 20% mit einigen Überschneidungen genau, die Schmuggler und Piraten kennen dazu viele der schwerer erreichbaren Regionen. Würde man alle Erkenntnisse zentral sammeln, wie es das "Kaiserliche Kartographische Institut" seit einigen Jahren vergeblich versucht, hätte man immerhin gut 70% des Meeres kartiert - aber bis das geschieht, werden noch zahllose Schiffe den Strömungen, Riffen und anderen Gefahren des schönsten aller Meere zum Opfer fallen.

Die vorliegende Karte für den Spielleiter entspricht in etwa dieser fiktiven Optimalkarte. Es sind nur die größeren Inseln und bekannten nautischen Hindernisse eingezeichnet, etliche kleine Inseln, versteckte Riffen, geheime Passagen und allen Siedlungen unter Stadtgröße wurden nicht verzeichnet. Auch kann der SL noch ganze Inselgruppen bequem unterbringen, wenn sie nur etwas von den großen Siedlungen und wichtigen Schifffahrtsrouten entfernt sind. Die Breite der Dschungelflüsse in der Darstellung entspricht der Regenzeit mit ihren Überschwemmungen, im Rest des Jahres beträgt sie nur ca. 10%.



Flora & Fauna des Korallenmeeres

Die mit Abstand wichtigste Pflanze des Korallenmeeres ist die **Kokospalme**: Sie wächst an so ziemlich jedem Sandstrand und auf sandigen Inseln, bietet auch auf den trockensten Inseln süße Kokosmilch, ihr Fleisch wird gegessen oder zu Öl verarbeitet, die Schalen ergeben einfaches Geschirr oder andere Gebrauchswaren, die Fasern drumherum werden verbrannt oder zu Seilen und groben Stoffen verarbeitet, aus den Blättern macht man Matten, Dächer und dergleichen, die Stämme geben ein weiches Holz für Hütten und Einbäume und aus den Blütenständen kann man täglich mehrere Liter süßen Saft zapfen, der sich noch am selben Tag in einen starken Wein verwandelt. Kein Wunder, dass sie den Voodoo und sogar den Kanniblen heilig ist, Landbesitz wird auch nicht nach Fläche oder Tagwerken, sondern nach Palmen bemessen. Selbst unglücklichen Schiffbrüchigen retten die überall im Wasser treibenden Kokosnüsse oft das Leben, und so hat auch die sonst wenig tiefsinnigen Matrosen eine gewisse Ehrfurcht vor diesem Baum erfasst – fast jeder Korallenmeerfahrer lässt sich als Glücksbringer und Zeichen der Weltumrundung die gekreuzten Kokospalmen auf einer kleinen Insel in den Arm stechen.

Andere Pflanzen sind auf den **Koralleninseln** rar, es gibt einige Sorten Farne (alte und trockene dienen als Brennstoff, junge Farnsprossen als Salat), Büsche (mit kleinen sauren, aber gesunden Beeren) und zähe Kräuter, die überschüssiges Salz durch bestimmte Poren ausschwitzen (das von den Einheimischen als Speisesalz gesammelt wird). In der Wasserlinie wachsen knollige kleine Algen (schmecken reichlich salzig, sind aber essbar) und gelegentlich kann sich auf einem Flecken Humus auch eine Dschungelpflanze halten.

Die Vulkaninseln hingegen halten ausreichend viel Süßwasser und sind vor allem extrem fruchtbar: Die **Plantagen** werfen 2 bis 3 Ernten Zuckerrohr, Reis, diverse Gewürze, violette Kumra-Knollen, Bananen und andere Südfrüchte, Tabak, Kakao und Baumwolle ab, zwischen den Feldern wachsen Öl- oder Kokospalmen als Schattenspendler, dazu weitere einheimische oder importierte Obstbäume. Wein wächst nur an einigen Hängen, aber sonst scheint kaum eine Pflanze hier nicht zu gedeihen, sofern sie die Wärme mag. In den **Urwäldern** im Inselinneren hingegen gibt es noch eine urtümliche Flora mit über 200 Baumarten, von denen fast ein Drittel

essbare Früchte trägt, dazu Lianen, große Farne und viele kleine Schmarotzerpflanzen mit prächtigen Blüten. Giftige Pflanzen sind selten, ebenso dornige Ranken oder dergleichen – die Flora mutet geradezu paradiesisch an! An den Flussmündungen und fruchtbareren Küsten gibt es dichte **Mangrovenwälder**, die bis weit ins Meer hinaus wachsen und dank hüfttiefem Schlamm, spitzen Luftwurzeln und dichtem Bewuchs bei den Kolonisten als undurchdringlich gelten. Die Voodoo sammeln hier aber Unmengen von Krabben, Schlickaustern und Schlammpringern, kleine Fische mit Glubschaugen, die Stundenlang an der Luft überleben können.

Die Korallenriffe bergen eine unglaubliche Vielfalt an Tieren, von unendlich vielfältigen bunten kleinen Fischen über allerlei Krebse, Langusten, Garnelen und Hummer, Seeigel und Seesterne, Korallen, Schwämme und Anemonen in allen Farben bis zu Schnecken, Muscheln und Quallen in den bizarrsten Formen. Für die Menschen interessant sind vor allem die großen Garnelen und Regenbogenfische als exotische aber schmackhafte Nahrung, auch Napfschnecken, Krebse und kleine Muscheln werden in großen Mengen gesammelt. Eine Gefahr für unvorsichtige Schwimmer sind die hochgiftigen und leuchtend bunten Wasserschlängen, die aber nur selten beißen, wenn man sie nicht angreift. Wirtschaftlich interessant sind die großen Muscheln mit ihrem Perlmutter, die Perlaustern mit ihren Perlen und die leuchtend bunten Prachtkorallen, die massenhaft von einheimischen Tauchern geerntet werden. Viel seltener sind Riesenmuscheln, die oft nach Tauchern schnappen und sie ersäufen, aber manchmal auch faustgroße Perlen bieten!

Im Korallenmeer sind dann die größeren Fische aller Art zuhause, zahllose schmackhafte Schwarmfische wie Goldflossensinker, Rieserbobbler und köstliche Sonnenspiegel mit bis zu 30 Pfund grätenfreiem Fleisch, dazu Schildkröten (deren Eier man aus vielen Sandstränden graben kann), Kalmare und Kraken (die kleinen bunten aus den Riffen hingegen sind giftig!), Seeschnecken und natürlich die bei Seeleuten gefürchteten Haie – die meisten sind nur kleine Wolfs-, Grün- oder harmlose Mümmelhaie, es gibt aber auch Blauflossen-, Sichel- und manchmal riesige Drachenhaie, die ganze Boote zerbeißen können. Wale hingegen sind selten, aber dafür wimmelt es vor Delfinen, die oft Schiffe begleiten und den Seeleuten als Glücksbringer gelten.

Landtiere sind im Korallenmeer oft etwas seltsam: Es gibt außer vielen großen Fledermäusen, Affen und Schweinen sowie einigen Palmkatzenarten, die vor allem Affen jagen, kaum Säugetiere. Rinder, Pferde und andere Tiere wurden eingeführt und gedeihen prächtig - ebenso verwilderte Katzen, Ratten und Hunde. Typisch sind dafür Landschildkröten, winzig kleine bis kaninchengroße Landkrabben, zahlreiche Arten von Echsen und auch Frösche, Kröten und Lurche. Schlangen werden von den Kolonisten am meisten gefürchtet, und einige Arten sind auch giftig - vor allem die rot-weiß-schwarz gestreifte Korallenviper, während die viel häufigere rot-schwarz-weiß gestreifte Korallennatter völlig ungefährlich ist. Einige Inselgruppen oder isoliertere Inseln haben eigene Tierarten entwickelt, die entweder verkleinert (wie die Zwergelöwen auf Trompetora) oder stark vergrößert sind (Riesenraublurche, Riesenfledermäuse und die gefürchteten da sehr brutalen und schlaun Raubaffen der Kinko-Inseln).

Vögel machen mindestens die Hälfte aller Großtiere aus, von Unmengen von Seevögeln aller Art (Korallmöwe, Schwarzer Albatross, Strandhuhn und die legendären beinlosen Windschmeichler, die niemals landen) und leuchtend bunten Sing- und Waldvögeln (Papageien, Kolibris, Prachtfinken und Ellyriumsschwalben mit endlos langen Federn an den Flügelspitzen) bis hin zu den Aas- und Greifvögeln (Raubmöwen, Blutrabe, Türkisadler) am Ende der Nahrungskette. Auch die vielen großen Fledermäuse und die fliegenden Klipphängereichen mit ihren Hautflügeln und dem schrillen Kreischen, das den Seeleuten als Unglückverheißend gilt, sollte man nicht vergessen.

Kriechtiere sind natürlich reichlich zu finden, auch wenn kleine Landkrabben viele ihrer Nischen besetzen. Große Tausendfüßler, fauchende Schaben und stinkende Asseln bewohnen den Boden, in der Luft gibt es lästige Fliegen und viele prächtige Schmetterlinge, deren Raupen auch die Bäume befallen. Sehr selten sind erfreulicherweise Moskitos, denen es an offenem Süßwasser mangelt - ein herrlicher Kontrast zum Dschungel! Die einzigen giftigen Kriechtiere sind große Wasserspinnen, die mit Seide und Köder an den Küstenlinien nach kleinen Meerestieren angeln. Sie beißen manchmal Schwimmer, was aber nicht sehr gefährlich ist (1W6 LP, schmerzende Schwellung).

Blutrabe

STR: 3 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** +0

WK: 13 **WN:** 15 **VT:** 13 **LP/AP:** 5

Bewegung: 15 m hüpfend, 60 m fliegend.

Angriffe: Schnabelhieb 13 (1W6)

Verteidigung 12 (17 PW 1) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Fliegen.

Aussehen: Blutraben sind große schwarze Raben mit einem großen, leuchtend roten Schnabel. Ihre Beine sind kräftiger als bei anderen Raben, dafür sind sie nur mäßig gute Flieger.

Verhalten: Da es auf vielen Inseln keine schnellen kleinen Landraubtiere gibt, haben sich diese großen Raben auf die Bodenjagd spezialisiert. Sie stöbern mit ihren langen Schnäbeln in den Kräutern und Büschen oder suchen in Felsspalten nach Kleintieren. Wenn sie eines aufscheuchen, jagen sie es in wildem Lauf durch die Büsche.

Kampf: Gegen Menschen kämpfen sie selten, zur Not wehren sie sich mit Schnabelhieben und wildem Geflatter.

Wert: Die Einheimischen halten oft Blutraben als Haustiere, um ihre Hütten vor Ungeziefer zu schützen. Jungtiere kosten ca. $\frac{1}{4}$ Gulden.

Drachenhai

STR: 60 **GES:** 7 **INT:** 2 **CHR:** -5

WK: 15 **WN:** 11 **VT:** 13 **LP/AP:** 50

Bewegung: 15 m tauchend.

Angriffe:

Biss 10 (4W6)

Schwanzhieb 12 (W6+2 B, Wurf 2W6 m hoch!)

Verteidigung 4 (17 PW 4) **Wundschwelle** 10

Kräfte: Blut riechen 15, Boote umwerfen.

Aussehen: Drachenhais sind 8 bis 12 Schritt lang und bis zu 10 Tonnen schwer, ihre schmutzig graue Haut ist von seltsamen Hautlappen bedeckt, ihr Maul kann außergewöhnlich weit aufgerissen werden. Die Rückenflosse ist an der Rückseite charakteristisch zerfetzt und sehr hoch.

Verhalten: Drachenhais sind eigentlich eher in den offenen Ozeanen zu finden, wo es Wale und sehr große Fische gibt. Dort suchen sie nach toten oder kranken Walen, die ihre liebste Beute sind. Dass bei ihrem Auftauchen andere Hais flüchten zeigt aber, dass sie nicht sehr wählerisch sind. Bei Seeleuten sind sie sehr gefürchtet, da sie oft kleinere Boote angreifen - wenn sie ruhig im Wasser liegen, werden sie oft mit toten Walen verwechselt und teilweise angebissen. Einige Drachenhais haben gelernt,

dass dann zappelnde Leckerhäppchen im Wasser treiben, und jagen gezielt Boote und kleine Schiffe unter 10 Tonnen Verdrängung.

Kampf: Während Schwimmer einfach durchgebissen und geschluckt werden, beißen sie in Bootsrümpfe von unten ein Loch und klopfen dann mit dem Schwanz dagegen. Den nutzen sie sonst nur, um sich gegen kleinere Raubfische zu wehren, die sie damit hoch aus dem Wasser schleudern und betäuben. Ihre dicke Haut schützt sie vor Bissen wie auch Harpunen.

Wert: Ihr Fleisch schmeckt furchtbar, aber ihre fette Leber gibt bis zu 3 Tonnen Tran und ihre Haut gute (aber hässliche) Lederpanzer. Gesamtwert ca. 30 bis 40 Gulden.

Grüne Palmkatze

STR: 7 **GES:** 14 **INT:** 4 **CHR:** -2

WK: 13 **WN:** 15 **VT:** 11 **LP/AP:** 8

Bewegung: 40 m laufend.

Angriffe: 2 pro Runde.

Klauenschlag 14 (1W6)

Biss 12 (1W6+1)

Verteidigung 8 (17 PW 1) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Spuren suchen 10, Heimlichkeit 16, Klettern 15, Schwimmen 13.

Aussehen: Die grüne Palmkatze ist die einzige offiziell bekannte Katze mit teilweise grünem Fell, das mit schwarzen Flecken durchsetzt ist – im Halbschatten der Palmen eine perfekte Tarnung. Von der Größe her liegt sie etwas über einem Luchs, sind aber schlanker gebaut und mit sehr großen Ohren ohne Püschel versehen.

Verhalten: Das einzige verbreitete größere Landraubtier der Inseln ist auf Affen, Kleintiere und Fischfang an den Küsten spezialisiert, als exzellenter Schwimmer ist es auch manchmal im Wasser zu finden. Auch wenn es nur sehr selten Kinder oder alte Menschen angreift wird es von den Einheimischen gefürchtet, die es nie als Haustier halten oder essen würden – dass die bleichen Fremden kleinere "Zalaziat" als Schoßtier halten hat bei ihnen zu blankem Erstaunen geführt.

Kampf: Als perfekte Kletterer und Schleichjäger lauern die Palmkatzen auf ihre Beute und springen sie von hinten an, was als Überraschung 4 Angriffe erlaubt, die Bisse gezielt auf den Hals. Offene Kämpfe gegen Menschen scheuen sie, notfalls schlagen sie wild mit ihren Klauen um sich.

Wert: Einige Kolonisten haben sich junge Palmkatzen besorgt, um sie als exotische Haustier zu halten, aber mehrere Unfälle sorgen inzwischen für eine wenig artgerechte Käfighaltung. Kreuzungsversuche mit anderen Katzenrassen sind bislang gescheitert. Ihr Fell ist aber 2 bis 4 Gulden wert, lebende Jungtiere 1 bis 2 Gulden.

Korallenkraken

STR: 1 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** +1

WK: 10 **WN:** 8 **VT:** 10 **LP/AP:** 3

Bewegung: 5 m kriechend.

Angriffe: 2 pro Runde

Giftstich 8 (1 LP + Gift 2W6 AP und Lähmung)

Verteidigung 4 (20 PW 0) **Wundschwelle** 1

Kräfte: Knochenlos, Tinte, Farbveränderung, Heimlichkeit 17, Gift.

Aussehen: Korallenkraken sind kleine achtarmige Kopffüßer, der Rumpf etwa faustgroß, die 6 normalen Arme bis zu 30 cm lang, die beiden Fangarme mit den Giftstacheln bis zu 40 cm. Ihre Haut kann Farbe und Struktur fast beliebig und sehr schnell ändern, meist als Tarnung, aber auch als Warnung (leuchtend blaue Ringe mit gelbem Zentrum) oder zur Kommunikation (eine Hauptfarbe pro Stimmung).

Verhalten: Die kleinen Jäger leben bevorzugt dicht unter der Wasserlinie in Korallenriffen, wo es tiefe Spalten und reichlich kleine Beutetiere gibt. Dort lauern sie auch größeren Fischen auf, stechen sie mit ihren Fangarmen und klammern sich fest, bis die Beute gelähmt ist. Dann zerren sie sie in ihre Spalte und verspeisen sie in den nächsten Tagen. Allerdings gehören sie auch zu den intelligentesten Tieren im Riff, sind sehr neugierig, lernfähig und tatsächlich sogar als Haustier zu halten.

Kampf: Ihrer Beute lauern sie auf, größere Gegner schrecken sie mit leuchtenden Farben und drohend wedelnden Armen ab. Im Notfall fliehen sie in tiefe Spalten und spritzen Tinte, die aber längst nicht so wirksam ist wie bei anderen Kraken.

Ihr Gift ist sehr gefährlich, es kostet 2W6 AP und bringt durch Lähmung einen ebenso hohen Malus auf alle körperlichen Proben, die Wirkung hält so lange an, wie die AP zur Erholung brauchen. Viele Opfer ertrinken einfach, sonst gibt es keine langfristigen Schäden. Das Gift kann bislang nicht konserviert oder für Waffen genutzt werden.

Wert: Ohne Giftstacheln durchaus schmackhaft und eine gute Portion. Einige Einheimische und neuerdings auch Kolonisten halten sie als Haustiere, erstere um leckere Langusten aus ihren Spalten zu treiben und als exotischen Körperschmuck (sie können bis zu 4 Stunden an Land überleben), letztere als exotische Flaschenbewohner mit besonderem Nervenkitzel. Als Speise ca. 1 T, als Haustier (abgerichtet und meist ohne Giftstacheln) 2 G.

Korallenviper

STR: 1 **GES:** 10 **INT:** 2 **CHR:** -5

WK: 10 **WN:** 12 **VT:** 10 **LP/AP:** 3

Bewegung: 10 m schlängelnd.

Angriffe: Biss 10 (1 LP + Gift 3W6 LP)

Verteidigung 5 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Heimlichkeit 12, Gift.

Aussehen: Die Korallenviper scheint mit ihrer auffälligen rot-weiß-schwarz-weiß-roten Zeichnung kaum für die heimliche Jagd geeignet, zwischen den Schatten der Korallenbrocken fallen sie aber kaum auf. Die ungefährliche Korallennatter mit ihrer rot-schwarz-weiß-schwarz-roten Zeichnung ist sehr viel häufiger und sorgt durch die Ähnlichkeit oft für Panik.

Verhalten: Korallenschlangen sind nur auf den flachen Koralleninseln und einigen Küsten der Vulkaninseln zu finden, nicht in Wäldern oder Bergen.

Kampf: Beute wird überraschend gebissen, während potentielle Feinde meist erst durch ein Wedeln des warnenden Schwanzes abgeschreckt werden - falls sie nicht flüchten, wird halt gebissen.

Das Gift gilt als tödlich, auch wenn kräftige junge Opfer es meist überleben. Pro Dosis erleidet das Opfer 3W6 Minuten lang 1 LP pro Minute. Eine Probe auf *Erste Hilfe* reduziert den Giftschaden durch aussaugen um 1W6 Minuten. An der Injektionsstelle gibt es ab 10 LP eine leichte Nekrose mit 1 permanent verlorenen LP (Zellgift).

Wert: Die schöne Haut ist für Handschuhe und Gürtel gefragt, 2 bis 4 T pro Exemplar. Einheimische, gerade Kanniben, essen das Fleisch recht gerne.

Neusoldalische Brokatschnecke

STR: 8 **GES:** 6 **INT:** 1 **CHR:** -10

WK: 12 **WN:** 7 **VT:** 10 **LP/AP:** 12

Bewegung: 5 m zuckend schwimmend.

Angriffe:

Gifthaut 8 (W6 LP)

Verteidigung 5 (17 PW 1) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Gift.

Aussehen: Um was für ein Wesen es sich bei der Brokatschnecke überhaupt handelt, kann man kaum auf den ersten Blick erfassen: 2 bis 3 Schritt lang und an die 400 Pfund schwer ist diese Kreatur mit dem formlos fladigen Körper, der jedes erkennbare Organ vermissen lässt, dafür aber in jeder bekannten Farbe schillert. Im Wasser bewegt sie sich mit krampfartigen Bewegungen fort, oder sie schleimt sich durch Korallenfelsen und über den Sand.

Verhalten: Die Brokatschnecke treibt scheinbar ziellos durch das Wasser und jagt Quallen auch der giftigsten Sorte.

Kampf: Bei Verletzungen zucken die Schnecken noch wilder, um ihre Gegner mit der Gifthaut zu berühren.

Das Gift ist nicht sehr tödlich (W6 pro Berührung), verursacht aber enorme Schmerzen: Bei jeder Berührung ist eine Probe auf WK nötig, erschwert um die verlorenen LP. Bei einem Fehlschlag wird man durch die Schmerzen für eine Minute außer Gefecht gesetzt. Schutz bietet nur dicke Kleidung.

Wert: Sehr vorsichtig gehäutet und mit reichlich Öl und Kräutern gebraten ergeben die Schnecken eine überaus schmackhafte Mahlzeit. Lebende Schnecken werden von einigen grausamen Piraten oder gar Gouverneuren für Folterungen verwendet.

Raubaffe

STR: 12 **GES:** 13 **INT:** 5 **CHR:** -3

WK: 8 **WN:** 11 **VT:** 12 **LP/AP:** 15

Bewegung: 15 m hangelnd, 6 m Sprungweite.

Angriffe:

Biss 13 (W6+1) oder

Keule 11 (W6+3) oder

Steinwurf 9 (W6 B)

Verteidigung 8 (17 PW 2) **Wundschwelle** 5

Kräfte: Klettern 15, Heimwerken 6, Gebrüll.

Aussehen: Die nicht unbedingt größten aber auf jeden Fall gefährlichsten Bewohner der "Affensinsel" Kinko haben sich von harmlosen Primaten zu muskulösen graufelligen Monstern mit grellroten

Gesichtern, gelb starrenden Augen und mörderischen Fängen entwickelt, die um so grauer und bösartiger werden, je älter sie sind. Besonders gefürchtet ist ihr erst leises und dann immer mehr anschwellendes Gebrüll, das in einem infernaln Lärm endet, der den Angriff einleitet.

Verhalten: Auf einer Insel mit einem Duzend Affenarten haben diese mörderischen Primaten die Rolle des Raubtieres eingenommen, und ihre Jagden auf die meist ebenfalls organisierten und wehrhaften großen Inselaffen erfolgen mit militärischer Taktik und brutalem Waffeneinsatz. Ihre Rudel bestehen zumeist aus 15 bis 30 erwachsenen und halb so vielen jungen Exemplaren, die ihre Nester in einem großen Baum errichten, in dessen Äste sie auch ihre Beute oder deren Überreste hängen. Über ihr Sozialleben ist wenig bekannt, da sie Menschen als große Affen und somit Beute einschätzen.

Kampf: Raubaffen kreisen ihre Gegner ein, machen sie durch Gebrüll mürrisch (Probe auf WK gegen *Furcht*) und greifen dann mit Keulen und Zähnen an, immer mehrere auf einen, während der Rest die anderen Gegner beschäftigt. Wurfgeschosse setzen sie meist nur defensiv ein, wie ihre Gegner auch.

Wert: Obwohl die Affeninseln bei den Einheimischen Tabu sind, gelten ihre Felle als Zeichen großer Krieger. Wert 2 bis 20 Gulden, je heller und narbiger desto besser.

Riesenbeißlurch

STR: 16 **GES:** 7 **INT:** 2 **CHR:** -5

WK: 12 **WN:** 11 **VT:** 14 **LP/AP:** 20

Bewegung: 10 m kriechend/schwimmend, Sprung 6 m.

Angriffe: 1 Biss oder 2 Hiebe pro Runde.

Sprungbiss 16 (W6+2) oder

Klaue 10 (W6+1) und

Schwanzhieb 13 (W6+2 B)

Verteidigung 5 (17 PW 2) **Wundschwelle** 5

Kräfte: Heimlichkeit 14, Klettern 12.

Aussehen: Riesenbeißlurch sind große braun-grüne Amphibien mit kurzem Schwanz, Klauen und einem breiten Kopf, dessen Maul mit scharfen Zähnen nur so gespickt ist. Die meisten Exemplare sind 1 bis 2 Schritt lang und 20 bis 200 Pfund schwer, einige, und gerade die für Menschen gefährlichen, sind aber bis zu 5 Schritt lang und über 1000 Pfund schwer. Solche Monster sind vermutlich über 50 Jahre alt.

Verhalten: Das häufigste große Raubtier der Inseln ist ebenso in flachen Korallengewässern, Sümpfen und Flüssen zu finden wie auch in feuchten Wäldern.

Kampf: Beißlurch lauert ihrer Beute im Wasser auf oder nähert sich langsam über Land oder die Bäume. Mit einem Sprung von bis zu 6 Schritt beißen sie zu und reißen dann ein großes Stück Fleisch aus seinem Körper, was kaum ein Opfer überlebt. Allerdings dauert das meist mehrere Runden, und zwar bis 10 LP Schaden angerichtet sind - das Ergebnis ist immer eine schwere Blutung. Gegen Angriffe wehrt sich der Lurch weniger effizient aber wild mit Klauen und Schwanzhieben.

Wert: Während die kleinen Exemplare noch recht schmackhaft sind, kann man die großen kaum mehr essen. Ihr Leder ist nicht sehr schön, dafür aber sehr wasserbeständig und elastisch, 1 bis 4 Gulden je nach Größe und Zustand. Reiche Kolonisten lieben es, die Wassergräben um ihre Villen oder Sklavenpferche mit Beißlurchen zu besetzen, an die sie faule oder aufmüpfige Sklaven verfüttern.

Sichelhai

STR: 20 **GES:** 11 **INT:** 2 **CHR:** -10

WK: 13 **WN:** 13 **VT:** 15 **LP/AP:** 25

Bewegung: 20 m tauchend.

Angriffe:

Biss 13 (3W6) oder

Schwanzhieb 12 (W6+2 B)

Verteidigung 5 (17 PW 1) **Wundschwelle** 5

Kräfte: Blut riechen 18.

Aussehen: Der Sichelhai unterscheidet sich von allen seinen Verwandten durch den seltsamen Kopf, der breit und gekrümmt wie eine Sichel oder ein Halbmond einen bizarren Anblick bietet. Ansonsten ist der Hai 4 bis 5 Schritt lang, hat einen hellen Bauch und einen fleckig grauen Rücken.

Verhalten: Der Sichelhai lebt bevorzugt in warmen und nicht allzu tiefen Gewässern in der Nähe von Riffen oder Wracks. Er ist auch nicht aggressiver als andere Haie, gilt aber als "Wächter der Wracks" und Plage der Muscheltaucher. Tatsächlich entsprechen Menschen von ihrer Größe her genau seinem Beuteschema, denn sonst fängt er die Raubfische, die an der Rifffkante sonst auf kleinere Fische lauern.

Kampf: Der Sichelhai jagd gerne in der Nähe von Riffen oder Wracks, wo ihm seine gute Tiefen-

sicht beim genauen Zupacken hilft. Er lauert länger als andere Haie und ist sehr geduldig. Manchmal folgt er seiner Beute auch in Höhlen oder Wracks, wo er aber schnell in Panik gerät und um sich schlägt.

Wert: Neben 300 Pfund Fleisch mäßiger Güte liefert er eine durch winzige Zähne raue Haut, die für Kletterhandschuhe verwendet wird und ca. 2 Gulden wert ist.

Türkisadler

STR: 5 **GES:** 13 **INT:** 3 **CHR:** -2

WK: 10 **WN:** 15 **VT:** 11 **LP/AP:** 10

Bewegung: 10 m hüpfend, 100 m fliegend.

Angriffe:

Sturzflug 14 (1W6+2)

Schnabelhiebe 13 (1W6)

Verteidigung 11 (17 PW 1) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Schwimmen 8.

Aussehen: Mit gut $2\frac{1}{2}$ Schritt Spannweite etwas größer als normale Adler ist dieser Türkisadler mit einem prachtvollen glänzenden Gefieder versehen, das ihn wohl nur hier, über dem Korallenmeer, tarnen kann.

Verhalten: Der Türkisadler lebt in der Nähe der Küste und fängt Fische im Flachwasser, aber auch Schildkröten und Krebse, die er auf die Felsen fallen lässt und so knackt.

Kampf: Sollte ein Mensch ihn am Boden erwischen, ist er nicht gefährlicher als ein sehr großes wildes Huhn. In der Luft ist er kaum zu treffen, auch wenn sein schönes Gefieder ihn leichter zu entdecken macht.

Wert: Die prächtigen Federn des Adler sind jeweils bis zu 1 T wert, zusammen 3 bis 5 Gulden. Lebende Jungtiere wahren bei adeligen Jagdfreunden im Nordreich sicher 50 Gulden oder mehr wert - von einem gut abgerichteten Türkisadler mal ganz zu schweigen!

Aussehen: Die Zwergelefanten, die es nur noch auf der Insel Trompetora wild gibt, sind gerade so groß wie die Jungtiere der großen Steppenelefanten: 1 Schritt Schulterhöhe und 300 Pfund Gewicht. Ihre Stoßzähne sind sehr kurz, die Ohren eher klein, dafür der Rüssel etwas länger und kräftiger.

Verhalten: Die Miniaturwaldelefanten leben in recht kleinen Gruppen von 3 bis 5 Weibchen samt ihren Jungen, 2 bis 3 jungen Männchen oder einem erwachsenen Bullen. Als harmlose Pflanzenfresser reißen sie Büsche um oder Lianen ab, ansonsten haben sie ein liebevolles Sozialverhalten und sind recht scheu. In Gefangenschaft lassen sie sich wie andere Elefanten abrichten, allerdings taugen sie nicht als Last- oder gar Reittier - sie werden als exotische Haustieren in den Gärten und Menagerien gehalten, einige gar in den feinen Salons der Kolonien.

Kampf: Nur notfalls, dann aber kann eine ganze Herde zum geschlossenen Angriff übergehen - was im Urwald, wo man kaum ausweichen kann, ziemlich übel endet.

Wert: Erwachsene Tiere geben 150 Pfund Fleisch, eine dicke Haut und etwas Elfenbein, zusammen an die 5 Gulden. Jungtiere bringen in den Kolonien 10 Gulden, im Nordreich sicher 50 Gulden.

Zwergelefant

STR: 15 **GES:** 8 **INT:** 4 **CHR:** +2

WK: 12 **WN:** 11 **VT:** 11 **LP/AP:** 18

Bewegung: 20 m trampelnd.

Angriffe:

Ringen 13

Umlaufen 10 (W6+2)

Verteidigung 5 (17 PW 1) **Wundschwelle** 5

Kräfte: Trompeten, Gedächtnis, Schwimmen 12.

Im Namen des Vizekönigs!

Die 3 großen Kolonialreiche

Soldale, Bourbon und Albion sind die herrschenden Mächte im Korallenmeer - die einheimischen Stämme sind weitgehend unterworfen, die anderen Staaten des Nordreiches haben bestenfalls bedeutungslose kleine Siedlungen und die Piraten, Schmuggler und Coconeros sind zwar militärisch potent, aber völlig uneinig.

Die Kolonialregierungen

Die Regierungen der 3 Kolonialreiche sind ähnlich strukturiert: Jede untersteht einem **Vizekönig** mit weitreichenden Befugnissen, der aber als Beamter alle paar Jahre ausgetauscht wird - die Könige wollen um jeden Preis die Bildung von souveränen Mächten verhindern! Als Vizekönig wird meist ein verdienter General und Politiker von Rang eingesetzt, gerne auch ein naher Verwandter des Herrschers. Allerdings hat längst nicht jeder Vizekönig auch das Zeug für solch ein verantwortungsvolles Amt - Inkompetenz und Korruption wechseln sich mit Desinteresse ab, nur wenige Vizekönige kümmern sich ernsthaft um alle Probleme und nicht selten zögern sie die Reise in das Korallenmeer so lange heraus, bis ihre Amtszeit vorbei ist - regieren kann man ja auch per Dekret von der Heimat aus, oder?

Die einzelnen Städte vor Ort sowie auch einige der bedeutenden Forts und Handelsposten erhalten einen **Gouverneur**, wiederum vom König eingesetzt und eher nach Rang als Talent ausgewählt, aber immerhin in der Mehrzahl der Fälle auch vor Ort zu finden. Gerade in den isolierten Städten sind die Gouverneure sehr frei in ihren Entscheidungen, kontrolliert bestenfalls durch einen "Kolonialrat" aus den Offizieren, Gelehrten und vor allem Plantagenbesitzern, die aber nur beratende Funktion haben. Gerade in Bourbon sind die Gouverneursämter auch bei reichen und mächtigen Fürsten beliebt, denn in den Kolonien können sie sich frei entfalten und unterstehen nicht permanent der königlichen Kontrolle. Allerdings fährt kaum ein Konvoi in das Korallenmeer ohne einen Ermittlungs-, Haft- oder gar Hinrichtungsbefehl gegen einen der Gouverneure ab, denn die Beschwerdebriefe wegen Inkompetenz, Korruption, Rechtsbeugung oder gar

Verrat gehören zu jeder Rückfracht.

Und **Korruption** ist gerade bei den höheren Rängen sehr verbreitet: Ein Gouverneur, der nach 5 Jahren in den Kolonien weniger als 50 000 Gulden mit nach Hause bringt, gilt als Versager - und das bei einem Jahreslohn zwischen 1000 und 4000 Gulden... Korrupt ist in den Kolonien jeder Amtsträger, von den kleinen Zöllnern, Hafenmeistern und Steuereintreibern über die Richter und Gouverneure bis hin zum Vizekönig selbst, der nur allzu oft Gesetze auf Bestellung erlässt, himmelschreiendes Unrecht ignoriert oder gar Kriege beginnt, um die persönlichen Interessen einzelner reicher Kolonisten zu erfüllen. Kein Wunder, dass die einfachen Kolonisten lieber freiwillig Tribut an einen mächtigen Patron entrichten oder sich mit einer Privatarmee umgeben, als sich auf die Gesetze zu verlassen.

Die **Gegenmaßnahmen** der Heimatregierung fallen unterschiedlich aus: In Soldale wird alle paar Jahre ein Trupp Inquisitoren ausgeschiedt, der, sollte er lebend ankommen, jedesmal eine panische Massenflucht der Reichen und Mächtigen auslöst - meist aber durch "Navigationsfehler", "Krankheiten" oder "Piratenüberfälle" ausgelöst wird. Bourbon setzt seine komplexe Bürokratie ein und führt bei jedem heimgekehrten Beamten eine Untersuchung durch, der wiederum durch "Rattenfraß" oder andere Zufälle die nötigen Akten fehlen - sollten nicht durch einen persönlichen Feind beglaubigte Kopien in die Heimat gebracht werden... Albion schließlich hat die Sache unkonventionell angefasst: Es gibt einen Rat der Freihändler im Korallenmeer, der gleich vor Ort jedem Beamten seinen Lohn zuzusst und eine Empfehlung in die Heimat abschickt - und jeder andere Besitz ist ihnen verboten, darf straflos von jedermann beschlagnahmt werden! Dieses System klappt tatsächlich recht gut, denn korrupte Beamte werden kurz vor der Heimfahrt gnadenlos ausgeplündert, während die, die ihr ergaunertes Geld einem Partner anvertrauen, in der Heimat meist plötzlich ohne Geld und Freunde dastehen.

Sehr frei bis willkürlich geht es in den **Forts** und **Handelsposten** zu, die gewöhnlich ziemlich isoliert sind. Wer in ihnen über die Truppen gebietet,

meist also ein Offizier oder Handelsagent, seltener ein Rat der Bewohner, der hat auch die Macht. Die meisten halten einfach nur den Betrieb aufrecht, machen sich ein laues Leben oder füllen sich die Taschen. Einige aber entwickeln sich zu bösartigen Tyrannen, die beliebig über Leben und Tod entscheiden, Privatkriege führen oder sich gar als gottähnlich anbeten lassen. Andere versuchen in den Kolonien utopischen Gesellschaften ohne Gewalt, Privatbesitz oder Gesetze aufzubauen, was meist zu einem schnellen Ende oder Flucht zu den Coconeros führt.

Das Militär

In den Kolonien geht es rau zu, die Einheimischen sind noch lange nicht zu friedlichen Untertanen gemacht, die Sklavenaufstände eine permanente Bedrohung und während sich die Piraten zumeist mit hastigen Überfällen begnügen, gieren die lieben Nachbarn immer nach neuen Besitzungen.

Das **Oberkommando** liegt offiziell bei den Vizekönigen, deren Abwesenheit und Inkompetenz macht aber die eigentlich nur für die Flottenoperationen und Konvois verantwortlichen **Admiralitäten** zu den echten Befehlshabern. Der Großteil der Soldaten und Milizen untersteht den Gouverneuren, die sie unter Hinweis auf die unsichere Lage nur ungern für konzentrierte Operationen abgeben. Kein Wunder, dass Krieg im Korallenmeer fast immer Seekrieg bedeutet.

Die **Flotten** im Korallenmeer sind nach der Zahl der Marineeinheiten höchst beeindruckend – wenn es denn die nötigen Matrosen gäbe, auch nur die Hälfte zu besetzen, von Spezialisten oder Munition ganz zu schweigen. Immerhin kann Soldale an die 30 große Schiffe einsetzen, Bourbon um die 20 und Albion immer noch ein Dutzend. Hinzu kommen zahlreiche kleine Schiffe als Küstenwache, Botenschiffe, Aufklärer und Piratenjäger, sowie in jedem Hafen die morschen Schiffe, die die jährlichen Konvois aus Mangel an Seeleuten hier zurückließen. Qualitativ sind die Schiffe und Mannschaften sehr unterschiedlich, Albion hat die besten Leute, Bourbon die besten Schiffe und Soldale die besten Seekarten, Häfen und Stützpunkte. Immerhin hat aber jede Seite einige Seehelden, die durch Jahre der Schmugglerjagd und Piratenabwehr zu erstklassigen Seekriegern geworden sind, und gelegentlich dürfen sie sogar kleine Flottillen führen, wenn die hochadeligen Vizeadmiräle zu offenkundig versagt haben.

Die **Armeen** sind zu klein, um das riesige Gebiet vor allem der großen Inseln abzudecken. Soldale hat in allen Städten, Forts und Handelsposten vielleicht an die 10 000 Söldner, davon immerhin fast die Hälfte beritten und alle durchgehend gut bewaffnet und ausgebildet. Bourbon ist mit 7000 Mann annähernd gleichwertig und immer wieder auch zu Lande in Konflikte verstrickt, während Albion kaum 2000 Mann unter Waffen hat. Der Seuchen- und Kriegsbedingte (sowie nicht unerheblich auf Desertation begründete) Schwund an Personal sorgt dafür, dass immer reichlich Waffen und auch genügend Sold da sind. Allerdings wird im Korallenmeer kein Feuerpulver produziert, und die Importe decken nur selten den Bedarf. Unterstützt werden die Truppen durchgehend einerseits von soliden Befestigungen, andererseits von einheimischen Hilfstruppen. Die Voodoo geben auch bewaffnet und gepanzert kaum brauchbaren Soldaten ab, die Kanniblen hingegen sind erstklassige aber schwer beherrschbare Kämpfer.

Die Siedlungen

Die **Städte** in den Kolonien sind weniger Plätze des Handwerkes und der Produktion, sondern vor allem Handels-, Verwaltungs- und Militärzentren. Das Herz der Stadt ist immer der **Hafen**, verglichen mit dem norddeutscher Mittelstädte oft total überdimensioniert, was hier aber Sinn macht – die Konvois wie auch die Kriegsflotten müssen nun einmal vor den starken Stürmen Schutz finden. Liegt keine Flotte vor Anker wirken die Häfen oft recht leer, immer aber gibt es große steinerne Lagerhäuser für die kostbaren Kolonial- und Importwaren. Die Werften vor Ort sind oft mangelhaft mit Fachleuten versehen, nicht selten müssen die Seeleute selbst hier ihre Schiffe von Bewuchs befreien und überholen. Am Hafen liegt dann auch die wichtigste militärische Komponente, die massive steinerne **Hafenfestung**, die Hafen und auch Stadt wahlweise schützen oder beschießen kann. In den Mauern gibt es Kasernen für einige hundert Mann, Proviant für einige Monate und eine solide aber selten volle Munitionskammer. Notfalls müssen in der Festung auch Regierung und Kolonisten Schutz suchen, denn nur wenige Städte haben mehr als eine Pallisade als Schutz gegen Angriffe von Land. Einige wichtige Städte haben mehrere Festungen und dazu kleine vorgelagerte Vorposten. Der **Gouverneurspalast** im Zentrum der Stadt ist der wichtigste Prachtbau und Sitz der Regierung, an dem davor liegenden Paradeplatz sind aber auch die beiden **Tempel** zu

finden. Klöster finden sich eher auf dem Lande zur Missionierung der Wilden, dafür hat jeder Hafen Kapellen für Aquata und Meteoron (und irgendwo gibt es auch immer einen Keller, in dem Mammos gehuldigt wird...). Die **Wohnhäuser** der Kolonisten gruppieren sich, oft großzügig mit Gärten und Veranden versehen, um den zentralen Platz, während Läden, Kneipen und Handwerker eher am Hafen mit seinen breiten Stapelplätzen zu finden sind. Außerhalb der eigentlichen Stadt liegen dann die **Hüttensiedlungen** der Einheimischen, Sklaven und armen Kolonisten, jämmerliche Ansammlungen aus Palmwedeln und morschen Balken.

Die **Forts** sind überwiegend militärische Vorposten, oft an guten großen Naturhäfen und nicht selten nur errichtet, um diese Häfen nicht der Konkurrenz zu überlassen. Während die Forts zumindest mit Mauern aus Stein, einigen Türmen und alten Kanonen gegen Überfälle gesichert sind, bieten sie Kriegsflotten oder Armeen keinen echten Widerstand. Dazu fehlt es eigentlich immer an Truppen: Sollte ein Fort 50 bis 100 Söldner und zwei bis drei kleine Schiffe haben, gibt es meist nur zwei Dutzend Fieberkranke und ein morsches Wrack im Hafen. Etwas besser sind die Forts ausgestattet, die tatsächliche einen echten Nutzen haben: Sie sichern Meerengen oder Flussmündungen, bewachen Bergwerke und Perlenbänke oder sollen Sklavenaufstände unterdrücken.

Handelsposten sind ebenfalls stets befestigt, aber deutlich schwächer - üblich sind ein oder zwei solide aus Stein gemauerte Häuser mit Schießscharten sowie eine Pallisade mit breitem Wassergraben, in der sich einfache Hütten drängen. Einige Handelsposten liegen fern der Zivilisation im Siedlungsgebiet der Voodoo oder gar Kanniben, manche gar an der Küste des Dschungels oder seinen Flussufern, um dort mit den Wilden Handel zu treiben. Die Mehrzahl aber soll die Plantagen und Bergwerke mit dem Seehandel vernetzen, dazu gibt es einige Handwerker, einen Regierungsvertreter und ein Gasthaus. Oft bildet sich um den Handelsposten ein Ring aus klapprigen Hütten oder festen Häusern. Jeder Handelsposten ist aber auch gut mit Waffen versehen, mitunter gibt es gar einen Kanonenturm und einige Söldner, denn gerade hier gibt es Beute für gierige Piraten, aufmüpfige Kanniben oder gar die blutrünstigen Horden der Cimmarones.

Plantagen sind reine Produktionsorte mit Wohnsitz. In der steinernen Villa wohnt freilich zumeist nur ein Verwalter mit einigen Aufsehern, während die feine Herrschaft in der nächsten Kolonialstadt oder der fernen Heimat residiert.

Abseits des Hauses, von einer einfachen Pallisade umgeben, liegt das Dorf der Sklaven, mitunter getrennt davon die ärmlichen Häuser der Schuld-knechte, sowie die Schuppen und Lager, die eine Plantage eben braucht. Darum liegen gut 100 Hektar Land, wovon 80% mit Zuckerrohr oder anderen kostbaren Pflanzen bebaut werden, der schlechteste Rest aber den Sklaven überlassen wird, die sich hier mühsam mit Kumra-Knollen, Kochbananen und anderen Feldfrüchten versorgen dürfen - nach der 12stündigen Schicht oder am Sonntag, natürlich. Auch wenn die Häuser einen Wassergraben, eiserne Gitter vor den Fenstern und solide Türen haben, sind sie selten stark befestigt - bei einem der wenigen Aufstände rufen die Aufseher per Rauchzeichen Hilfe, verschanzen sich im Obergeschoss oder ergreifen auf ihren Pferden die Flucht, bis Soldaten den Aufstand gnadenlos niederschießen.

Dörfer schließlich sind in den Kolonien weit seltener und sogar unerwünschter als im Nordreich. Die meisten gehören den Voodoo oder Kanniben, die hier geduldet werden, sowie den unproduktivsten alten oder verkrüppelten Kolonisten, die man nicht in den Städten duldet. Die kleinen Siedlungen der Coconeros und die Schlupfwinkel der Piraten werden an anderer Stelle beschrieben, ebenso die Kultzentren der Voodoo und die Kriegslager der Kanniben. Ansonsten sind autarke Kleinsiedlungen nicht gerne gesehen, da sie sich wirtschaftlich nicht optimal ausbeuten und kontrollieren lassen.

Die Wirtschaft

Die Kolonien im Korallenmeer sollen in erster Linie begehrte **Luxusgüter** wie Zucker, Tabak, Gewürze, Perlen, Edelmetalle und Edelfholz produzieren, die im Nordreich nicht oder nicht in ausreichender Menge oder zu teuer hergestellt werden können. Durch die enorme Nachfrage und den teuren und verlustreichen Transport sind diese "Kolonialwaren" im Nordreich zumeist sehr teuer, sie kosten das 3- bis 20fache des Herstellungspreises und garantieren Händlern wie auch Plantagenbetreibern üppige **Gewinne**: Investitionen verzinsen sich durchschnittlich mit 20 bis 30%, in besonders guten Jahren bis über 100%! Allerdings ist das Geschäft auch unsicher - ganze Konvois mit dem Ertrag eines Jahres wurden schon von Stürmen, Piraten oder unbekannten Gefahren vernichtet, der Markt leergefegt und etliche Pflanzer und Händler in den Ruin gerissen, vor allem die, die ihr Geschäft mit geliehenem Geld

betrieben und aus Zeitmangel oder Verschwendungssucht bislang kein genügendes Eigenkapital ansammeln konnten.

Die wirklich reichen und etablierten **Handelshäuser** haben nicht nur gewaltige Geldreserven in edlem Metall, Immobilien oder anderen sicheren Anlagen aufgebaut, in ihren Lagerhäusern haben sie mitunter auch genug Ware, um den Markt 2 bis 3 Jahre zu beliefern – zu maßlos überzogenen Preisen, versteht sich. Aber die Gier des Adels, der reichen Bürger und zunehmend auch des Volkes nach den Köstlichkeiten des Korallenmeeres garantiert rege Bemühungen, um den Strom nie versiegen zu lassen.

Außer Kolonialwaren, Baumaterial und Lebensmitteln werden in den Kolonien aber kaum Waren für den Eigenbedarf hergestellt, außer Rumbrennereien gibt es auch kaum Betriebe für die Veredelung der teuren Rohstoffe. Tatsächlich verhindern die Kolonialmächte systematisch die Ansiedlung von Handwerk und Industrie, die über den unmittelbaren Bedarf hinaus gehen. Alle Handwerker vor Ort sind auf Reparaturen oder unentbehrliche Spezialanfertigungen vor Ort spezialisiert, es gibt keinerlei Produktion von hochwertigen Fertigwaren. Dennoch gibt es in den Läden der Handelsstädte fast jede denkbare Ware aus der Heimat zu kaufen, denn alles wird auf dem Hinweg der **Konvois** importiert. Jede Kolonialmacht organisiert jährlich einen bewachten Konvoi (Soldate deren zwei), dem sich nach Zollkontrolle jedes Handelsschiff anschließen kann. Zwischen 50 und 150 Kauffahrer aller Größen werden von einer Hand voll Kriegsschiffe bewacht und von Piraten verfolgt, die auf jedes zurückfallende Schiff lauern – dennoch sind sie der sicherste Handelsweg in das Korallenmeer.

Die **Zölle** vor Ort werden von jedem Freihändler, der nicht den Vorteil eines Privileges mit Zollreduzierung oder gar ein zollfreies Handelsmonopol mit fester jährlicher Lizenzgebühr besitzt, als bodenlose Frechheit angesehen: Alle Importe, die nicht für den militärischen Bedarf gedacht sind, sind mit einem satten Einfuhrzoll von 30 bis 50% belegt. Exporte müssen schon vor Ort verzollt werden, meist indem ein Viertel bis Drittel der Waren direkt der Regierung überschrieben werden (den Transport in die Heimat muss natürlich der Händler kostenlos übernehmen...). Allerdings sind dem freien Handel sowieso enge Grenzen gesetzt, denn für die meisten Waren gibt es entweder ein Monopol (das einflussreichen Freunden der Regierung verliehen und dann von ihnen gegen satte Gebühr an Händler weiterverpachtet wird) oder doch zumindest einen doppel-

ten Zoll für alle fremden Händler, oder die eigenen zahlen nur einen reduzierten Zollsatz. Von den hohen Zöllen ausgenommen sind lediglich Lebensmittel, Steine, Holz und andere einfache Waren, die maximal mit vertretbaren 5 bis 10% belegt sind.

Die sich aus diesen Bedingungen ergebenden **Preise** weichen dann auch erheblich von denen der Heimat (und der Ausrüstungsliste) ab: Werkzeuge, Waffen, einfacher Hausrat und dergleichen kosten mit Zoll gut das doppelte. Kleidung, Luxusgüter aller Art, importierte Lebensmittel und Delikatessen, lebende Tiere aus der Heimat und dergleichen kosten eher das vier- bis zehnfache! Immobilien und gebrauchte Schiffe gibt es zu normalen Preisen, sehr günstig sind dafür einheimische Lebensmittel, Rum, Zucker, Tabak, einfache Dienstleistungen und noch nicht urbar gemachtes Land, die nur ein Drittel bis die Hälfte kosten. Generell kann man sagen, das ein einfacher Lebensstil (bis Dienstmännern) hier nur zwei Drittel kostet, ein herrschaftlicher das $1\frac{1}{2}$ -fache und darüber hinausgehende das doppelte.

Eine direkte Folge dieser Verhältnisse ist ein blühender **Schmuggel**. Bereits die "ehrbaren Kaufleute" sind sich selten zu fein, ihre Ladungen etwas geringer anzugeben und mit einigen Gulden oder Geschenken aus der Heimat die Augen der Zöllner zu trüben, die alle ankommenden und abfahrenden Schiffe eigentlich genau durchsuchen sollten. So kann man annehmen, das gut ein Viertel der Waren nicht verzollt wurden, die man legal kaufen kann. Hinzu kommen die echten Vollzeitschmuggler, die sich auch hier nach albionischem Vorbild gerne Freihändler nennen und einfach die großen Häfen und Zöllner umfahren, um ihre Waren in den Handelsposten oder direkt bei den Plantagen gegen ebenso zollfreie Ware für die Heimfahrt zu tauschen – ein Geschäft, das die zu erwartenden Handelsgewinne locker auf 100% und darüber bringt! Allerdings ist diese Geschäft sehr viel gefährlicher als das der lizenzierten Kaufleute: Schon bei der Überfahrt müssen sie sich von den großen bewachten Konvois fernhalten und erleiden sehr viel höhere Verluste durch Piraten und bei den Todesinseln. Die beiden sicheren Passagen in das Korallenmeer werden ständig kontrolliert, somit müssen sie entweder satte Bestechungen zahlen, ihr Glück in der Nacht versuchen oder die Fahrt durch die Kanniblen mit ihrem tückischen Barriereriff wagen. Kein Wunder, dass das Geschäft nur von wenigen Schmugglern längere Zeit betrieben wird!

Am unteren Ende der Wirtschaft sind noch zwei besondere Gruppen zu finden: Einerseits die **Coconeros**, die sich gewissermaßen aus der Wirtschaft ausgeklinkt haben und auf den unterbevölkerten Inseln der Kanniben ein lockeres Leben führen. In der üppigen Natur kommen sie mit etwas Fischfang, Jagd auf verwilderte Haustiere und dem Ernten der namengebenden Kokosnüsse, deren Öl sie neben Lebensmitteln und Tierhäuten gegen die wenigen Waren, die sie nicht selbst herstellen können, eintauschen, gut über die Runden. Für die Schmuggler, Kleinhändler und Piraten sind sie eine unentbehrliche Quelle für Proviant und ärmliche aber dankbare Abnehmer für ihre Waren. Die **Piraten** bilden auf der anderen Seite eine Gruppe von Parasiten, die sich direkt bei den üppigen Handelsgewinnen bedienen. Viele arme Kolonisten, flüchtige Gauner und rachsüchtige Voodoo oder gar Tiermenschen müssen dem Seeraub aus bloßer Not nachgehen, da die Kolonialmächte ihnen kaum eine andere Wahl lassen. Nicht wenige aber lockt ganz einfach das schnelle Geld, das faule Piratenleben und die Möglichkeit, sich gänzlich ohne Recht und Moral austoben zu können.

Die Kolonisten

Die weißen Bewohner des Korallenmeeres teilen sich grob in 4 Gruppen:

Die Oberschicht der Kolonialgesellschaft bilden die **Pflanzer**, also die reichen oder zumindest wohlhabenden Landbesitzer, zu denen auch die Offiziere, hohen Beamten, Kaufleute und Kapitäne gezählt werden können - wenn diese noch keine Ländereien haben, dann werden sie sie bald erwerben. Die Honoratioren der Kolonien führen ein Leben in Müßiggang und Luxus, wobei sie nach Kräften eine adelige Lebensart anstreben, auch wenn sie noch vor einigen Jahren nicht mehr als Handelshelfer, Schreiber oder kleine Befehlsweiterleiter waren. Während man Kleider aus importierter Seide trägt, sich bei Empfängen und Bällen vergnügt und der Heimat nachtrauert, in der man selten mehr war als ein mittlerer Beamter, lässt man sich von einheimischen Jungen den großen Sonnenschirm halten, von einem Dutzend Diener den Haushalt führen und ein ganzes Dorf geknechteter Tiermenschen in Ketten das Land bestellen.

Auch wenn man nach außen hin gerne Würde und Eleganz beweist, sind die Kolonialherren doch um einiges rauer und hemmungsloser als echte Aristokraten fern im Nordreich: Heftiger Suff und

Drogenkonsum gehören zu den üblichen Praktiken, feine Teeabende enden fast immer in exzessivem Glückspiel, nahezu jeder Herr hält sich einen kleinen Harem oder, sofern er Frau und Kinder mitgebracht hat, ist Stammgast in einigen der zahllosen Bordelle. Auch kleinere Betrügereien, ganz offener Raub an Einheimischen, blutige Fehden mit dem Nachbarn und vor allem das Drangsalieren der Diener und viel mehr noch der Sklaven wird hier geduldet, wo im Nordreich längst Obrigkeit, Kirche und Standesgenossen mäßigend eingegriffen hätten. Kurz und gut: Unter der glänzenden Fassade und den üppigen Gewinnen sind wenige Kolonialherren mehr als Gauner oder Tyrannen, die ihren Ruhm und Reichtum schamlos auf Kosten anderer mehrten.

Die Mittelschicht stellen die **Fachleute** aus dem Nordreich, von Handwerkern, Vollmatrosen, Unteroffizieren und eher Halbgelehrten über kleine Händler, Krämer, Gastwirte und Zuhälter bis hinunter zu den einfachen Seeleuten, Soldaten und Aufsehern der Plantagen, die wenig mehr als ihre helle (und schmutzige) Haut qualifiziert. Anders als im Reich können diese einfachen Leute, sofern sie nicht wie die meisten Suff, Spiel und Huren ergeben sind, in einigen Jahren ein stattliches kleines Vermögen zusammensparen und entweder in der Heimat Haus, Hof und Familie aufbauen, oder sich in den Kolonien ein bequemes Leben leisten. Allerdings finden sich nur wenige Fachleute freiwillig für die lange Reise in die Ferne, von der kaum ein Drittel wieder in die Heimat zurückkehrt. So sind die Kandidaten denn meist auch gescheiterte Existenzen, Faulpelze, Träumer, völlig verschuldet oder gar gesuchte Kriminelle, die aus der Heimat fliehen müssen. Wirklich ehrbar ist allenfalls ein Drittel dieser Schicht zu nennen, am meisten noch in den bourbonischen Niederlassungen, da der König gute Leute zu überzeugen vermag, am wenigsten in albanischen Niederlassungen, da die Freihändler sich nur allzu leicht mit Schmugglern oder gar Piraten gemein machen.

Die **Ausgestoßenen** der Kolonien sind alle die, die weder über Geld noch über nutzbare Fähigkeiten verfügen. Alte Matrosen mit knirschenden Gelenken, verstümmelte Söldner, Kranke, Blinde, Blöde, Lahme und Verrückte. Die "Wohltätigkeiten" der Reichen und der Kirchen kümmern sich besser um sie als im Reich, das Leben ist sehr billig und auch ohne festes Dach über dem Kopf kann man hier durch den Winter kommen. Viele vermischen sich mit der Unterschicht der "Lumpenwildern" um die Städte, verdingen sich als Übersetzer oder nutzen ihre Hautfarbe und ein herrisches Auftreten, um

den Voodoo der abgelegenen Dörfer "Steuern" oder "Gebühren" abzunehmen. Der Übergang zu den Coconeros ist fließend, während die Piraten von diesem Gesindel bestenfalls Hinweise auf reiche Beute oder drohende Verfolgung erwarten können.

Die **Schuldknechte** schließlich sind Sträflinge, Schuldner, Bettler oder gar hoffnungsvolle Idioten aus dem Nordreich, die sich für Kost, Logis, die Finanzierung ihrer Passage und eine Ansiedlungshilfe in Form von Geld, Werkzeug und Land einem Herren auf 3 bis 7 Jahre verschrieben haben. In dieser Zeit sind sie wenig mehr als Sklaven, auch wenn sie nicht einfach getötet werden dürfen und meist zumindest etwas bessere Jobs erhalten als die Tiermenschen in ihren Ketten. Oft übernehmen sie sogar eine gewisse Verantwortung als Aufseher, Schreiber oder gar Verwalter einer Plantage, werden gut eingekleidet, ernährt und mit Handgeld und großen Versprechen bedacht - nur noch der eiserne Halsring mit dem Namen des Herren und dem Freilassungstermin zeugt von ihrem Status. Naht aber das Ende der Vertragszeit, werden die meisten Herren auf einmal hart: Die Nahrung wird halbiert, neue Kleidung gibt es nicht mehr und das Arbeitspensum steigt immer weiter. Viele Schuldknechte geben dem Drohen, Drängen und Locken nach und unterschreiben für weitere Jahre. Wer standhaft bleibt und das überlebt, der erhält selten seinen Abschlusslohn und ist fast immer total ausgezehrt. Kein Wunder, dass es viele Schuldknechte zu den Coconeros oder Piraten zieht.

Die Sklaven

Sklaverei ist im Nordreich wie auch den Kolonien streng verboten. Das bezieht sich natürlich nur auf die Versklavung von Menschen, Elfen, Zwergen und Trollen! Tiermenschen hingegen sind unkultiviert und dumm, haben keine echte Seele und gelten daher als Tiere - und Tiere darf man natürlich besitzen. Als "Arbeitsvieh" eingestuft werden die Tiermenschen aus der Savanne, seltener dem Südreich oder dem Dschungel, mit Brandzeichen versehen und in schwere eiserne Ketten geschmiedet, damit sie ihren Herren auf dem Feld oder in den Bergwerken dienen.

Die meisten Arbeitssklaven sind Borogs, Satyrn oder Minotauren. Gerade letztere gelten als gefährlich und werden daher oft kastriert oder geblendet, zumindest aber ihrer Hörner beraubt und mit den dicksten und schwersten Ketten demobilisiert (-5 auf alle Kampfproben, halbe

Laufweite). Satyrn hingegen neigen eher zur Flucht und werden mit einer "Halskrause" versehen, einem schweren Halsband mit vier langen herausragenden Eisenhaken, die sich in jedem Gebüsch verhaken. Die Aufseher sind meist beritten und natürlich immer bewaffnet (mit Schwert, Dolch, mehrere Pistolen und eine Arkebuse oder Armbrust) und mit einer besonders üblen Peitsche versehen, der bis zu drei Schritt langen "Viehklatzche", deren eiserne Dornen selbst einem Minotaurus die Haut in Fetzen reißen. Natürlich nehmen sie meist nur ihre Reitgeräte, um die Sklaven anzutreiben, die Peitsche wird als Drohung und für besondere Strafen aufbewahrt. Während die Aufseher aber als Drohung im Hintergrund bleiben, werden die Vorarbeiter mit ihren langen Rohrstöcken aus den Reihen der Sklaven selbst befördert - nicht die stärksten, denn die werden für die Arbeit gebraucht, sondern die bösartigsten erhalten diesen begehrten Posten. Sie bilden die verhasste Spitze der Sklavengesellschaft und fallen am häufigsten den Anschlägen der Sklaven zum Opfer, während die Aufseher sich oft sogar durch Essensausgabe, Pausen oder mäßiges Eingreifen beliebt machen - ein ebenso perfides wie bewährtes System!

Abgesehen von der Feldarbeit, die 5 Tage die Woche 12 Stunden am Tag dauert, und dem Verhüten von Flucht und Aufstand, kümmern sich die Herren wenig um ihr "Vieh". In ihrem kleinen "Sklavendorf" auf der Plantage dürfen sie sich Hütten bauen, auf den schlechtesten Streifen Land ihre karge Nahrung anbauen und am Sonntag ihre Feste feiern wie sie wollen. Auch Familien können sie bilden und Kinder zeugen, allerdings kommt es durch die harte Arbeit bis in die letzten Schwangerschaftswochen zu sehr vielen Fehlgeburten, und von den geborenen Kindern überlebt selten die Hälfte die ersten 5 Jahre. Es gibt also nicht genügend Nachwuchs auf den Plantagen, und daher werden immer neue Sklaven gebraucht. Die Nachfrage ist enorm, und schon für einen Satyr werden leicht 30 Gulden gezahlt, 50 für einen starken Borog und 100 Gulden für einen Minotauren. Der Nachschub wird von den Konvois an der Küste der Savanne gekauft, wo ihn Sklavenhändler im Innland fangen oder nach Stammeskriegen kaufen, in Lagern sammeln, ihren Willen brechen und sie dann an die weißen Händler verkaufen. Bei der Gefangennahme traumatisiert und durch die Gerüchte in den Sklavenpferchen in blanke Panik versetzt (Menschen essen nämlich Tiermenschen, kein Stamm könnte so viele Sklaven brauchen!) sind die Sklaven bei ihrer Ankunft meist völlig fertig und weder zu Flucht noch zu

Widerstand in der Lage. Die mutigsten und zähesten sind entweder schon im Kampf gefallen oder wurden von den Sklavenhändlern aussortiert und an die soldalischen Arenen verkauft.

Haben sie sich erst einmal an die harte Arbeit und die fremdartigen Herren gewöhnt und haben ihnen die anderen ihre neue "Sklavensprache" beigebracht (eine wilde Mischung aus Soldalisch und diversen Tiermenschen Sprachen), erfahren sie recht bald die Wahrheit über ihr künftiges Leben: Einige Herren sind gnädig oder doch zumindest vernünftig genug, sich um die Gesundheit und das Wohlbefinden ihres "Viehs", das ja immerhin eine kostbare Investition darstellt, zu kümmern. Auf solchen Plantagen arbeiten die Tiermenschen oft (gegen das Kolonialgesetz!) ohne Ketten und ohne Peitsche, bei geringeren Profiten aber immer noch lohnend. Zumeist aber sind die Herren arrogant und desinteressiert, die Verwalter wollen nur mehr produzieren und weniger ausgeben, die Aufseher genießen ihre Macht und demonstrieren sie immer wieder aufs grausamste, und die Vorarbeiter sehen sich selbst schon als "halbe Menschen" und machen gnadenlosen Gebrauch von ihren Stöcken, um ja nicht ihre Privilegien zu verlieren und wieder auf den Stand eines einfachen Sklaven abzusinken. Flucht ist neben Suizid eine der häufigsten Reaktionen auf diese Lage, aber auch Morde an einzelnen Herren oder gar offene Aufstände kommen vor.

Gegen Flucht helfen neben Ketten und Halseisen, Gräben und Zäunen vor allem hohe Belohnungen für jeden Flüchtling (bis zur Hälfte des Wertes, Denunzianten unter den Sklaven sind deutlich billiger) und abschreckende Strafen: Beim ersten Fluchtversuch Peitsche bis zum Zusammenbruch, Brandzeichen und zusätzliche Ketten, dazu Strafdienst für Monate. Wird ein gekennzeichnete Flüchtling gefasst, wird er in aller Regel auf grausame und abschreckende Art und Weise hingerichtet (sehr beliebt sind hierbei Beißlurche in den Gräben, Verhungern in engen Käfigen, Vierteilen oder andere abartige Kreationen der Kolonialherren). Die selbe Strafe steht auch auf jeden Mord an (weißen) Menschen, und zu solchen Anlässen werden oft alle Sklaven der Umgebung und starke Militäreinheiten zusammengerufen - je mehr Sklaven eingeschüchtert sind, desto besser! Bei kleineren Vergehen und nicht tödlichen Angriffen sowie Morden an anderen Sklaven spricht zumeist die Peitsche - man will ja kein Kapital vernichten...

Im Falle eines Aufstandes aber, der nicht von den eigenen Aufsehern und denen der Nachbarn

niedergeschlagen werden kann, lässt das Kolonialgesetz nur eine Reaktion zu: Das Militär macht alle beteiligten wie unbeteiligten Sklaven grausam nieder! Obwohl es einen Entschädigungsfonds für solche Fälle gibt, zögern viele Verwalter, bei einem Aufstand mehr als die Nachbarn um Hilfe zu rufen - weniger aus Mitleid, sondern vielmehr weil der Fonds bestenfalls ein Drittel der Verluste deckt und kein Verwalter nach so einem Versagen noch eine Anstellung finden wird. So, und nur so, gelingen auch viel mehr Aufstände, als das ausgeklügelte System eigentlich vermuten ließe.

Gefahren in den Kolonien

Trotz des guten Klimas und der billigen Lebensmittel ist das Leben in den Kolonien nicht immer auch sicher. Aus der Natur erwachsen neben den gefährlichen **Tropenstürmen**, die mitunter ganze Flotten auf den Grund schicken und Siedlungen verwüsten, weitere Gefahren aus **Vulkanen**, **Erdbeben** und **Flutwellen**, die aber allesamt eher selten zuschlagen. Sehr viel mehr Opfer fordern die **Seuchen**, die teils aus dem Dschungel stammen, teils aus der Heimat importiert wurden - allerdings sterben an ihnen mehr Voodoo und Kanniblen als Kolonisten. **Giftige Tiere** leben mehr im Wasser als an Land und verleiden den unkundigen Kolonisten nur zu oft das Schwimmen und Wandern, während die Einheimischen wissen, wie sie ihren Biss oder Stich vermeiden können. **Aufstände** der eigenen Sklaven wie auch **Überfälle** der Kanniblen und Cimmarones erzwingen den Besitz von Waffen und permanente Wachsamkeit, deutlich mehr Opfer fordern aber die immer wieder aufflackernden **Kolonialkriege**, die bevorzugt auf See geführt werden. **Piraten** sind schließlich eine eigene Macht, wenn auch ungelenkt und ohne zentrale Führung.

Porto Coronal

Vizekönigliche Stadt in Neusoldale

Lage der Stadt

Porto Coronal liegt an der Südostküste der Insel Guaia an einer herrlichen, wenn auch etwas flachen und sumpfigen Bucht, die ohne weiteres 100 großen Schiffen Schutz bieten könnte. Die Stadt selbst liegt auf einer großen Landzunge, trotz ihrer nicht unerheblichen Fläche nimmt sie kaum ein Viertel der Halbinsel ein. In der Bucht gibt es drei nennenswerte und etliche kleinere Inseln sowie einige Flachwasserbereiche mit Mangroven und Sandbänken, der kleine Fluss *Brondero* münden in die Bucht. Außerhalb der Stadtmauern gibt es 3 starke Forts (eines auf der Spitze der Landzunge am Eingang der Bucht, eine auf einer Insel in der Bucht und eines zwischen der Stadt und dem Festland), zwei Leucht- und Wachtürme (auf der anderen Seite der Passage und jenseits der Bucht) sowie einige Plantagen und Dörfer der Voodoo. Die meisten Plantagen und Bergwerke sind aber nicht in der direkten Nähe der Stadt, deren Umland salzig und wenig fruchtbar ist. Von der Stadt aus führen 3 befestigte Straßen in das Hinterland, auf dem Fluss werden Waren in Einbäumen und flachen Kähnen transportiert. Von der Stadt aus kann man auf einer Seite das offene Meer sehen, auf der gegenüberliegenden die Bucht und ansonsten das flache sumpfige Weideland um die Insel, hinter dem sich irgendwann die grün bewachsenen Berge der Insel erheben.

Bevölkerung

Mit 11 000 Kolonisten, 4000 hier wohnhaften Voodoo und etwas über 1000 in der Stadt angesiedelten Tiernemensklaven ist Porto Coronal die größte Stadt der Kolonien. Die allermeisten Kolonisten sind natürlich Soldatier, es gibt aber auch einige Siedler aus anderen Staaten nebst einigen Zwergen und Trollen sowie wenige Elfen. Durch den vizeköniglichen Hof und die zahlreichen Behörden gibt es hier sehr viele Beamte, Höflinge und entsprechende Dienstleister, aber auch die meisten reichen Kolonisten haben hier eines ihrer Häuser.

Regierung

In Port Coronal gibt es mehr Regierung als in den meisten anderen Städten der Kolonien: Offiziell ist für alle Angelegenheiten der Stadt der Gouverneur verantwortlich, der von den 60 reichsten Pflanzern der Insel als Kolonial- und 24 Beamten, Offizieren und Akademikern als Gouvernementsrat unterstützt wird. Der Vizekönig mit seinem Kanzler nimmt aber ebenso Einfluss auf die Stadt wie auch die Admiralität, die hier ihre Verwaltung hat. Dass die 5 Stämme der Voodoo jeweils einen Vertreter in den Kolonialrat entsenden dürfen ist eher symbolisch zu verstehen, allerdings regeln sie einen Großteil der Probleme ihrer Stammesgenossen in den Vororten.

Stadtbild

Mit den massiven Stadtmauern und den wuchtigen Geschütztürmen ist Porto Coronal stärker befestigt als die meisten Städte und daher etwas eingeeengt, dennoch leisten sich zumindest die reichen Kolonisten immer einen üppig bewachsenen Garten. Auch der zentrale Platz ähnelt, obwohl teilweise mit Korallenblöcken gepflastert, eher einem Park - mächtige und von langen Bartflechten bewachsene Bäume, dichte blühende Büsche und ein mit bunten kleinen Fischen besetzter Salzwasserspringbrunnen erzeugen ein Bild üppigen Wohlstandes. Die Häuser im Zentrum sind aus solidem Stein gebaut, haben aber allesamt nach vorne eine überdachte offene Veranda, auf der sich ein Großteil des Alltags abspielt. In den Randbereichen an der Stadtmauer gibt es auch noch einige ältere Holzhäuser, Neubauten sind nur aus Stein gestattet. Alle Straßen sind gepflastert und, um die täglichen Regenfälle zu bewältigen, mit offenen Wasserrinnen in der Mitte versehen. Aufgrund des teilweise sumpfigen oder mit Seewasser durchzogenen Bodens gibt es kaum Keller, nur einige der Erhebungen wie der "Gouverneursberg" sind unterkellert. Am Hafen reihen sich die mehrstöckigen Lagerhäuser mit den Zeichen ihrer Besitzer, der Hafenplatz ist solide gepflastert und das Hafenbecken wird ständig von Sklaven ausgebaggert, um den großen Schiffen Platz zu bieten.

In den Straßen der Stadt, die teilweise von städtischen Laternen erleuchtet werden, teilweise von Laternen der Anwohner, flanieren die reichen Herren mit ihren prachtvoll gekleideten Ehefrauen - oder mit ebenso gekleideten aber für Ehefrauen reichlich jungen einheimischen Schönheiten. Dennoch ist das Treiben in der Hauptstadt längst nicht so wild und vor allem offen wie in den anderen Kolonialstädten, denn hier steht man noch am ehesten unter der Beobachtung der Kirche, der Obrigkeit und der Heimat. Gerade bei der Ankunft der Konvois platzt die Stadt auf einmal aus allen Nähten, neben den Matrosen und neuen Kolonisten kommen auch die Honoratioren der anderen Inselstädte und selbst von anderen Inseln, um den neuesten Klatsch aus der Heimat zu hören und die neuesten Waren zu begutachten, die man so lange ersehnt hat. Abseits der Konvois, und vor allem während der Regenzeit, wenn viele Bürger auf ihren Plantagen sind um dem Fieber zu entgehen, geht es um einiges ruhiger zu, aber keine Woche vergeht, ohne dass irgendeine der reichen Familien einen Ball gibt oder ein großes Fest veranstaltet. Mit den Metropolen der Heimat ist Porto Coronal noch nicht wirklich zu vergleichen, aber von allen Städten der Kolonien bietet sie den größten Luxus, die feinste Kultur und den größten Grad an Recht, Ordnung und Sicherheit.

Verteidigung

Die Stadt selbst ist bis auf die Vororte und Dörfer der Voodoo mit einer soliden Mauer von 9 Schritt Höhe umgeben, die hinreichend mit Türmen und massiven Rondellen gesichert ist. Es gibt ein Tor zum Festland, eines zur Bucht und eines zur Hafenfestung. In der Stadt sind Befestigungen verboten, ausgenommen die Admiralität, das kgl. Schatzhaus und die alte Festung, die inzwischen aber als Sklavengefängnis dient. Alle 3 Forts um die Stadt sind strategisch günstig gelegen: Das erste sichert die Passage in die Bucht (außerhalb der Bucht sind die Küsten sehr seicht und durch Seegang kaum für Landungen geeignet), die zweite kann einen Großteil der Bucht beschießen und die dritte verwehrt Angreifern von Land den Zugang zur Stadt. Jedes Fort ist mit einer Besatzung von 200 Mann versehen, solide befestigt und ausreichend bewaffnet.

Insgesamt sind in der Stadt zwischen 1000 und 1200 Mann stationiert, es gibt 500 Pferde in den Marställen und gut gefüllte Arsenalen. Unterstützt wird die Garnison von einer Miliz aus bis zu 7000 Mann, von denen 2000 als gut trainiert und

erfahren, wenn auch kaum aufeinander abgestimmt gelten können - zumeist Adlige, Aufseher und bewaffnete Diener der Kolonisten oder der Regierung. Zur Garnison gehören auch 6 kleinere Schiffe (4 Galleotts zur Sicherung der Bucht und 2 Karavellen für Boten- und Aufklärungsfahrten) samt Besatzung, dazu liegen in der Stadt W6-1 Kriegsschiffe der Admiralität und W6+2 große bewaffnete Kauffahrer, die allerdings nur bedingt zum Kampf genutzt werden können. Nicht zu vergessen ist, dass eine gute Ortskenntnis hier Gold wert ist: Das direkte Umfeld der Stadt ist nicht gerodet worden und daher sehr unwegsam, in der Bucht gibt es etliche Flachwasserzonen und außerhalb nur wenige geeignete Anlandeplätze.

Insgesamt gilt die Stadt (nach kolonialen Maßstäben) als uneinnehmbar, bislang sind jedenfalls alle Angriffe fremder Flotten und alle Raubzüge von Piraten jämmerlich gescheitert.

Wirtschaft

Porto Coronal ist das "Kaufhaus des Korallenmeeres", in den zahlreichen Läden gibt es so ziemlich alles an Importwaren was man sich wünschen kann, dazu stapeln sich in den Lagerhäusern die Waren, die an andere Städte verteilt werden sollen - Kaufleute schätzen die Sicherheit der Stadt. Exportwaren finden sich hier seltener, da die Konvois sich für die Heimfahrt in Porto Ciao sammeln, aber gerade die kostbarsten Erzeugnisse der Inseln wie auch die Waren der "Königlichen Soldalischen Handelscompagnia" werden hier gelagert und mit dem "kleinen Konvoi" nach Porto Ciao gebracht, um sich dort dann mit den anderen Schiffen für die Heimfahrt zu vereinen.

Weiterhin gibt es in der Stadt mehr Handwerker für den gehobenen Bedarf, vor allem der Vizekönig hat einige Günstlinge mit Lizenzen versehen. Unter anderem gibt es hier eine Manufaktur für Luxusmöbel aus Edelmholz, einige sehr gute Schneider und Stickerinnen sowie einige erstklassige zwergische Schmiede, die vor allem die importierten Klingen nach lokalem Geschmack verzieren.

Ein sehr wichtiger Wirtschaftsfaktor sind aber die vielen Beamten, Offiziere und Regierungsvertreter sowie die zwangsexilierten Adeligen, die hier ihre Gemüter kühlen sollen. Tatsächlich ist wenigstens ein Viertel der Bevölkerung unproduktiv, regt aber durch seine Kaufkraft die Wirtschaft an. Schließlich haben auch fast alle Versicherungen, Banken und Handelshäuser, die in Neusoldalien aktiv sind, hier ihre (nominelle) Hauptniederlassung.

Sitten und Bräuche

In Porto Coronal herrscht eine viel heftigere Protz- und Rennomiersucht als in den anderen Städten (vermutlich will man dadurch den Mangel an öffentlichen Orgien ausgleichen...), insbesondere auf teure Kleider nach neuester soldalischer Mode wird Wert gelegt, aber auch auf feine Umgangsformen, Tanzkünste und klangvolle Titel. Immerhin sind gut 1000 der Bewohner Adelige, reiche Pflanzer oder vergleichbar wohlhabende Herren, da muss man sehen, dass man nicht in der Masse verloren geht!

Sehr beliebt ist die Zeit um die Ankunft der beiden jährlichen Konvois. Schon Wochen vor dem vermuteten Termin treffen die ersten Kolonisten ein, die Männer ergehen sich in Spekulationen um Angebot, Nachfrage und Preise, die Frauen mutmaßen über die heiß ersehnten Modeartikel. Die Wartezeit vertreibt man sich mit Teegesellschaften, Herrenabenden und anderen kleinen Vergnügungen, sehr beliebt sind auch kleine Segelausflüge in die Bucht, bei denen man einheimische Kinder nach Münzen tauchen oder bunte Fische und obskure Meerestiere fangen lässt.

Kommt der Konvoi dann einigermaßen intakt an, bricht die ganze Stadt in Jubel aus, Tempelglocken verbreiten die Nachricht über die Insel und schnelle Schiffe durch das ganze Korallenmeer. Die ganze Stadt wird mit Blumen, Girlanden, Flaggen und Lichtern geschmückt, die an Land gehenden Kapitäne und Passagiere, aber auch einfachen Matrosen und sogar die kahl rasierten Sträflinge in ihren Ketten und die Schuldknechte mit ihrem "Vertragseisen" um den Hals werden stürmisch umarmt, mit frischen Speisen und Rum beschenkt und zu den vielen Feiern in die Häuser eingeladen. Natürlich hält diese Euphorie nicht sehr lange, aber auch in den nächsten Wochen gibt es täglich Feste und Bälle, zu denen jeder respektable Neuankömmling eingeladen wird. Sind die Schiffe entladen und machen sich die Kaufleute auf, neue Ladungen zusammenzusuchen, lässt dann die Feststimmung allmählich nach.

Sollte der Konvoi aber auf sich warten lassen, machen bald Gerüchte von Piraten, Stürmen und dem Schrecken des Mahlstrom die Runde, Spekulant beginnen hysterisch mit Wertpapieren um sich zu werfen und in den Tempeln werden Bittgottesdienste abgehalten. Sollte der Konvoi dann tatsächlich herbe Verluste erlitten haben oder, bislang erst zweimal geschehen, völlig verloren gegangen sein, herrscht Heulen und Wehklagen. Etliche Spekulant haben ihr Vermögen verloren, werden in Schuldknechtschaft geschleift

oder nehmen sich verzweifelt das Leben. In den Läden steigen die Preise ins astronomische, die Feiern werden abgesagt und nicht wenige Kaufleute tragen Trauer. Aber solch ein Trauerjahr ist selten, nur einer von 8 Konvois verliert mehr als ein Viertel seiner Schiffe, und die kostbarsten Waren werden natürlich auf den besten Schiffen befördert.

Geschichte

Porto Coronal war eine der ersten Gründungen der Soldalier. Am Anfang nicht mehr als ein guter Hafen mit einigen Lagerhäusern und einem Fort, wurde Porto Brondero, wie es noch hieß, mehrfach von Piraten und Feinden und einmal sogar von aufständischen Voodoo geplündert. Als vor 30 Jahren der Sitz des Vizekönigs hierher versetzt und die Stadt umbenannt wurde, investierte man massiv in Wehranlagen und eine feste Garnison und bestimmte die Stadt zum Haupthafen der Konvois. Die Stadt blühte und gedieh und wurden in wenigen Jahren zur Metropole von Neusoldale. 4 Belagerungen fremder Mächte und ein Dutzend Piratenüberfälle scheiterten und mehrten den Ruf einer uneinnehmbaren Stadt (auch wenn die Hälfte der Piratenüberfälle lediglich einige Schiffe in oder vor der Bucht zum Ziel hatten und teilweise aus Sicht der Piraten volle Erfolge waren).

Besondere Orte und Institutionen

Der Palast des Vizekönigs ist der prachtvollste Bau des Korallenmeeres, eine Monstrosität in leuchtend rot getünchtem Korallenkalk, dunklem Edelholz, teuer importiertem Marmor und reinem Gold, 3 hohe Etagen hoch und mit zwei Innenhöfen 120 mal 40 Schritt groß. Vom Baustil her eine Mischung aus einfachen Steinmauern und groben Bögen (gute Steinmetze und Maurer sind Mangelware), aufwändigen hölzernen Einbauten und Schnitzereien (sowohl Schiffszimmerleute als auch Einheimische sind gute Holzarbeiter) und importierten dekorativen Steinmetzarbeiten. Immerhin hat der Vizekönig nicht, wie einige dekadente Pflanzer, seinen ganzen Palast in Einzelteilen aus dem Nordreich importiert.

Im Zentralflügel liegen im Erdgeschoss in großer Wartesaal, dessen Wand- und Deckenbilder die Entdeckung und Kolonisierung aus soldalischer Sicht zeigen, und dahinter ein großer Audienzsaal, in dem der Vizekönig täglich Bittsteller und Gäste empfängt. Darüber ist ein sehr hoher Ballsaal mit

Galerie, in dem die prächtigsten Empfänge, Feste und Bälle stattfinden. Die beiden hinteren Flügel sind Privaträume des Vizekönigs, seiner Familie und seiner Gäste, der Rest des Palastes wird von der Verwaltung belegt. Im niedrigen und stickig heißen Dachboden sind einige der Diener untergebracht (die Nachts oft heimlich durch Fester auf das dank Seewind kühlere Dach klettern), im soliden aber etwas feuchten Gewölbekeller die Weinvorräte der Stadt (der Vizekönig hat das Weinmonopol an einige seiner Freunde verpachtet, besteht aber auf kontrollierte Lagerung in seinem Palast).

Die eigentliche Dienerschaft des Vizekönigs besteht aus gut 20 weißen und 50 einheimischen Dienern sowie 6 besonders zahmen Sklaven (um zu demonstrieren, wie gut Soldale doch sein "Arbeitsvieh" behandelt). In den Seitenflügeln arbeiten an die 300 Beamte und Schreiber sowie einige Amtsdieners, nachts und zur Siesta am Nachmittag ist aber kaum einer zu finden. Bewacht wird das ganze von der vizeköniglichen Leibgardekompanie, die komplett mit seidenen Uniformen und vergoldeten Waffen, Helmen und Brustpanzern ausgestattet ist. Um die 20 Mann stehen immer in Zweiertteams an den wichtigen Türen, ein Dutzend sitzt bei Würfeln und reichlich mit Fruchtsaft verdünntem Rum in der Wachstube, der Rest hat frei oder exerziert außerhalb (im Palasthof war es dem Vizekönig zu laut). 24 Mann begleiten den Vizekönig bei jedem Schritt außerhalb, im Palast hat er immer 8 Mann in seiner direkten Umgebung. Verschlossene Türen oder andere Sperren findet man kaum, aber jeder Fremde (zumal wenn er nicht ausreichend gut gekleidet oder herablassend ist) wird aufmerksam beäugt und von der Wache kontrolliert.

Vizekönig Don Palligario di Quedosta

Beschreibung: Der pompöse fette Vizekönig schwitzt trotz zweier fächerschwingender Pagen permanent und stöhnt auch wegen seiner Gicht, fast immer ist eines seine Beine in Lappen mit übelriechenden Tinkturen gewickelt und sehr weich auf einen Hocker gelagert. Mit prachtvoller Kleidung, kostbaren Ringen und der schweren goldenen und mit Edelsteinen überhäuftten Amtskette versucht er Würde auszustrahlen, während das überreich verzierte Florett an seiner Seite reine Dekoration ist. Im Gespräch wirkt er behäbig, oft abwesend und väterlich gütig. Aber unter der wabbeligen weichen Schale sitzt ein eiskalter Kern – der Vizekönig soll mit harter Hand regieren, und so leicht wie

er eine exotische Frucht mit seinen langen Nägeln schält befiehlt er auch die Hinrichtung von 100 aufständischen Sklaven oder die Beschlagnahme von Land zu Gunsten eines seiner Freunde, ohne dabei irgend eine besondere Regung zu zeigen.

Rolle: Nachdem er fast zwei Jahre mit Hinweis auf seine chronische Gicht die Reise in das Korallenmeer vermeiden konnte, ist der Vizekönig mit dem letzten Konvoi endlich doch in seinem Amtssitz angekommen, um die lästigen Pflichten aus der Nähe zu regeln. Als geübter Politiker delegiert er die meisten Pflichten weiter und liebt es, seine Feinde gegeneinander auszuspielen. Gleichzeitig baut er sich eine Klientel auf, die er mit Ehren, Titeln und vor allem lukrativen Ländereien und Monopolen nur so überhäuft. Dabei achtet er aber immer strengstens darauf, nie etwas offenkundig illegales zu tun oder seine Ehre zu beflecken – statt "Töten sie ihn!" heißt es immer "Treffen sie geeignete Maßnahmen!". Hat man aber die Gunst des Königs, der Kirche oder eines anderen Mächtigen, oder kann man mit harten Beweisen ein Verbrechen belegen, wird er nicht zögern, auch einen seiner treuesten Untergebenen an den Richter zu überstellen.

Persönliche Fähigkeiten: Körperlich längst nicht so krank, wie er gerne gesehen wird – er weiß genau, das körperliche Schwäche Mitleid und Überheblichkeit auslöst und als Entschuldigung für so manches dienen kann. Geistig ist er scharfsinnig und gebildet, ein Meister der Menschenkenntnis und kein schlechter Organisator. Allerdings nehmen seine Nebengeschäfte so viel Zeit in Anspruch, dass er sich nicht optimal um die Regierung kümmern kann.

Macht und Ressourcen: Der Vizekönig kann, mit einigen Diskussionen und Vorbereitungszeit, die ganze Macht der soldalischen Kolonialregierung mobilisieren. In der Heimat hat er reichlich gute Freunde und mächtige Verwandte in Kirche und Adel, vor Ort etwa ein Dutzend reiche Kaufleute und Pflanzler sowie einige Offiziere als persönliche Klientel. Seinem Neffen Don Robuado hat er ein Vizeadmiralspatent und andere Ämter besorgt, damit dieser für ihn die heikelsten Angelegenheiten regelt. Seine Leibwache erhält dreifachen Sold und andere Privilegien, was ihm die Loyalität der erfahrenen Elitesöldner sichert. Sein Vermögen wird auf 200 000 bis 500 000 Gulden geschätzt, sicher hat er Einkünfte von 5000 Gulden im Monat.

Vizeadmiral Don Robuardo di Quedosta

Beschreibung: Mit kaum 30 Jahren, einem straffen und durchtrainierten Körper und dem gepflegten Kinn- und Schnurrbart eines modischen Edelmannes macht der Vizeadmiral immer einen guten Eindruck, was er durch elegante rote Kleidung mit reichlich goldenen Stickereien noch unterstützt. Seine grauen Augen sind aber stechend, und unter der dicken Schminke erkennt man mit Pevisas Mal das äußere Zeichen seiner verderbten Seele.

Rolle: Die nautischen Kenntnisse des Vizeadmirals über ein Geschwader von 5 Kriegsschiffe halten sich in Grenzen, denn bis vor kurzem war er nicht mehr als ein ungezügelter junger Haudegen, der sich in den Straßen und Bordellen von Aurelia und Lagunata mit Glückspiel, Huren, fremden Ehefrauen und Duellen vergnügte. Jetzt erledigt er begeistert die Schmutzarbeit für seinen Onkel und lebt dabei seine sadistische Ader aus, sowohl an den Feinden Soldales (Piraten, wilde Eingeborene oder aufständische Sklaven) als auch an harmlosen Coconeros, seinen eigenen Leuten und jedem Kolonisten, der eine schöne Frau oder Tochter sein eigen nennt. Gerade seine Gier nach immer neuen weiblichen Eroberungen ist bei den Kolonisten gefürchtet, denn er lässt sich nicht abweisen, wenn er erst einmal seine Ansprüche verkündet hat.

Persönliche Fähigkeiten: Neben Zechen, Falschspiel und höfischer Galanterie beherrscht Robuardo seinen Degen als Fechtmeister des 3. Grades mit erstaunlicher Klasse. Sein Mut und Erfolg im Zweikampf gleicht seinen Mangel an taktischem Talent oder maritimer Erfahrung aber nur teilweise aus – immer wieder müssen seine Kapitäne seine Fehlentscheidungen ausgleichen oder ausbaden.

Macht und Ressourcen: Von Amtswegen her unterstehen dem Vizeadmiral 3 Karacken und 2 Karavellen, allerdings umgehen seine Kapitäne seine Befehle inzwischen regelmäßig, nur über sein Flaggschiff hat er direkte Kontrolle. Sein Onkel finanziert ihm eine Leibgarde aus 12 Elitesöldnern, dazu hat er mehrere persönliche Diener aus dem kriminellen Milieu und wenigstens 2 Teufelskultisten, auch wenn sein Onkel ihm ein Eintreten in den Kult strengstens verboten hat – er nimmt nur an einigen Orgien und Ritualen teil. Schließlich hat er noch eine Meute aus 6 böartigen Norsotodoggen, mit denen er bevorzugt Sklaven und Einheimische zu Tode hetzt.

Der Gouverneurspalast macht sich neben dem Palast des Vizekönigs regelrecht bescheiden aus, gilt er doch auch mehr als Rathaus oder Regionalverwaltung. In den 4 Etagen des Steinbaues, der sich um einen Innenhof schmiegt und nur mit Schnitzereien und Säulen aus Edelh Holz geschmückt ist, sind neben den Räumen des Gouverneurs auch der Gerichtssaal, die städtischen Amtsstuben und das Archiv samt Grundbuch untergebracht. Vor dem Tor stehen 2 der 8 Gardisten, die zu jeder Zeit im Gebäude sind, im Keller ist außerdem das kleine städtische Gefängnis, in dem die Verhafteten auf ihren Prozess warten und dabei von Krabben belästigt werden – irgendwie hat der Kerker Verbindung zum Meer, weshalb auch alle wichtigen Gefangenen angekettet werden. Neben Ehefrau, 4 Kindern und einem halben Dutzend Dienern hat der Gouverneur immer seinen Leibwächter bei sich, den er auch dringend nötig hat.

Gouverneur Don Elario di Alvacarra

Beschreibung: Der gestresste hagere Mann mitte 40, der seit einem Mordanschlag deutlich hinkt und ein Auge verloren hat, wirkt auf den ersten Blick mehr wie ein verbitterter alter Pirat denn wie der loyale Diener des Königs, der er ist. Er kleidet sich bewusst schlicht und trägt inzwischen immer einige Schutzamulette unter seinem Wams.

Rolle: Irgendwie, keiner weiß warum, hat sich ein ehrlicher Gouverneur in das Korallenmeer verirrt und sofort begonnen, für Recht und Ordnung zu sorgen, alle Urteile und Landübertragungen der letzten 10 Jahre zu prüfen und hat... man mag es kaum aussprechen... ALLE BESTECHUNGSGELDER ABGELEHNT!!! Nachdem er schon ein Dutzend kriminelle Pflanzler und Beamte eingesperrt, Schuldknechte nach Ablauf ihrer Verträge befreit und Einheimischen ihre Rechte erklärt hat, konnte man ihn endlich in die Hauptstadt wegbefördern, wo er hoffentlich als "Ortsbürgermeister" keinen großen Schaden mehr anrichten würde.

Seitdem gilt der Gouverneur als einziger wirklich ehrbarer Amtsträger der Kolonien, ist Ziel von hunderten hilfeschuckenden Bittstellern wie auch von bislang 6 Mordanschlägen, die er knapp überstand. Seit sich Don Robuardo an nur einem Abend an seine Frau und alle seine 3 Töchter herangemacht hat (von denen die jüngste gerade 12 ist) empfindet er für den Neffen des Vizekönigs nur noch Hass und Verachtung. Dessen Duellforderungen konnte er aber mit Hinweis auf seine Behinderungen

ablehnen, und mit seinem Leibwächter Drog wollte sich der Lüstling dann doch nicht messen.

Persönliche Fähigkeiten: Der Gouverneur ist ein exzellenter Jurist und Verwaltungsfachmann, hat auch leidliche militärische Erfahrung. Seit den Anschlägen ist ein Bein steif, ein Auge blind und auch mit der Verdauung klappt es kaum noch, aber er ist extrem zäh, loyal und willensstark.

Macht und Ressourcen: Vizekönig und Admiräle machen ihm alle seine Machtmittel streitig, und der Kolonialrat wirft ihm permanent Stöcke zwischen die Beine, aber theoretisch untersteht ihm die ganze Verwaltung und Garnison der Stadt. Neben einer Plantage, auf der überwiegend von ihm befreite Schuldknechte als freie Leute arbeiten, besitzt er eine kleine loyale Garde aus 30 Mann, eine schnelle Aldarra als Yacht (die einzige des Korallenmeeres, die keinem Schmuggler oder Piraten gehört) und seinen Leibwächter Drog: Der ehemalige Trollpirat gilt mit seinen beiden magischen Harpunen und dem $1\frac{1}{2}$ Schritt langen Rapier als bester Kämpfer der Stadt, und für "mien Käptn" würde er bedingungslos sein Leben opfern.

Der Kronplatz ist das Zentrum der Stadt, an ihm liegen der Palast des Vizekönigs (nicht aber der des Gouverneurs) und die beiden Tempel, von hier aus erstreckt sich die breite baumbestandene Pracht- und Prozessionsstraße bis zum Hafen. Der Platz selbst ist mit einem Muster aus farbigen Korallenblöcken gepflastert, 16 ummauerte Pflanzbecken dienen als Sitzbänke und bieten jeweils einem Baum und prächtig blühenden Sträuchern Platz. Im Zentrum des Platzes ist ein Wasserbecken mit mehr oder weniger geschmackvollen Statuen als Wasserspeier, in dessen Salzwasser sich hunderte bunte kleine Korallenfische tummeln (ein Fischer ist nur damit beschäftigt, ständig lebenden Nachschub aus den Riffen der Insel zu besorgen). Der Platz ist am Nachmittag völlig verwaist, vormittags nur mäßig frequentiert, am frühen Abend aber der liebste Platz der Bürger, die hier flanieren, die Fische (über-) füttern und die Ereignisse des Tages besprechen, während einheimische Spielleute Musik machen und steinerne Feuerbecken die ganze Nacht hindurch von Faltern umflattert brennen.

Die Admiralität ist als einziger Prachtbau direkt am Hafen gelegen, das dreistöckige Gebäude bietet zur Wasserfront eine prächtige Fassade mit vergoldeten Skulpturen, Schiffsreliefs und

historischen Szenen aus Edelmholz, das auch einen Großteil der Innenräume schmückt. Ansonsten sind die Mauern aus solidem dickem Korallenkalk gemauert und im Erdgeschoss ohne Fenster, während die in den oberen Etagen sehr hoch und schmal sind. Zum Innenhof, auf dem sich Kanonen, Anker und andere Schiffsteile häufen, gibt es große Fenster und offene Galerien. An den Ecken sind vier Türme angedeutet, die das Gebäude aber nur um eine Etage überragen – immerhin ist jeder dieser Türme mit 2 Drachenbüchsen versehen, und mit dem bronzeschlagenem Portal, dem erhöhten Fundament und den 20 Schritt Abstand zu den nächsten Häusern kann es als befestigt gelten (auch wenn es gerade gegen Beschuss von See aus kaum geschützt ist). Vor dem Portal stehen immer 2 Marinesoldaten, 10 weitere sind im Gebäude postiert.

In dem Gebäude amtiert nicht nur der kommandierende Admiral des Korallenmeeres (nun, zumindest der soldatischen Teile davon...) mit seinem Stab, hier sind auch das Marinearchiv mit seinen kostbaren Seekarten, das Büro des königlichen Kartographen (die Hälfte der Wachen stehen vor den Türen dieser beiden essenziellen Einrichtungen), die Finanzverwaltung der Flotte und eine Außenstelle der Seefahrtsschule von Aurelia, in der die Seekadetten der Marine theoretische Prüfungen ablegen und sich darauf vorbereiten können. Die Gästezimmer für Offiziere auf Landurlaub sind aber so eng und dunkel, dass fast alle Landgänger sich lieber bei gastfreundlichen Kolonisten einquartieren.

Stabsadmiral Don Alanio di Succore

Beschreibung: Der Stützpunktkommandant und damit ranghöchste ständige Offizier der Admiralität achtet stets höchst korrekt auf den Sitz seiner Uniform, doch selbst mit dem Degen an der Seite wirkt der blasse dünne Mann eher wie ein Gelehrter denn wie ein Seeheld.

Rolle: Während die eigentlichen strategischen Entscheidungen vom amtierenden Admiral der Flotte und den Vizeadmirälen der Flottillen getroffen werden, die eher auf ihren Flaggschiffen als in der Admiralität zu finden sind, übernimmt Succore die leidigen Verwaltungsaufgaben und ist vor allem einer der besten Geographen der Flotte, der die persönlichen Seekarten und Logbücher der Kapitäne zur "Charta Real", der königlichen Karte zusammenfügt. Versucht man ihn als Ansprechpartner für sonstige Flottenangelegenheiten zu nehmen, wird man von ihm an den ranghöchsten Seeoffi-

zier vor Ort verwiesen.

Persönliche Fähigkeiten: Genauer Bürokrat (der aber inzwischen gelernt hat, das auf See nicht alles nach Vorschrift laufen kann) und erstklassiger Kartograph. Die Person mit dem besten (theoretischen) Wissen über das Korallenmeer. Leider nicht ganz seefest.

Macht und Ressourcen: Direkte Befehlsgewalt über alle Wachen und Beamten der Admiralität, bei Abwesenheit anderer (Vize-)Admiräle auch über die Flotteneinheiten im Hafen. Hat sehr gute Kontakte zu anderen Wissenschaftlern, die soldalischen Kapitäne kennen seinen Wert genau und sorgen energisch für sein Wohl.

Das Königliche Schatzhaus liegt etwas abseits der anderen Lagerhäuser, es stellt einen Komplex aus 6 Gebäuden dar, die alle von einer 4 Schritt hohen Mauer umgeben sind. 24 Mann der königlichen Schatzgarde sorgen in 3 Schichten für Sicherheit, jede Tür besteht aus dickem eisenbeschlagenen Hartholz und die fast fensterlosen Mauern sind nicht weniger als einen Schritt dick. Ein kleines Büro am Tor registriert alle Eingänge über das Jahr hin, heraus geht aber fast nur dann etwas, wenn die Konvois für die Heimfahrt beladen werden. In dem Schatzhaus werden die Naturalerträge der Zölle und Steuern verwahrt, die nicht an die vizekönigliche oder städtische Verwaltung gehen. In einem doppelt dick ummauerten, mit Wächtergeistern, Siegeln und den besten zwergischen Schlössern gesicherten Schatzraum liegen die eigentlichen Kostbarkeiten: Silber und Gold in Barren, Münzen oder als Nuggets, Perlen und Korallen, Edelsteine und Kristalle – alles zusammen im Wert von 100 000 bis 800 000 Gulden. Am meisten ist kurz vor einer Konvoiabfahrt zu finden, am wenigsten direkt danach.

Die Sklavenfestung am Hafen war das erste Fort der Stadt, inzwischen ist sie aber militärisch kaum mehr von Nutzen. Stattdessen hat man mit Eisengittern und soliden Türen Zellen für Tiernischen eingerichtet, die hier bis zu Versteigerung oder Weitertransport eingesperrt werden. Betrieben wird das ganze privat, daher sind die 30 Wachen auch private Söldner – üble Säuer und Sadisten, die sonst nicht einmal als Plantagenaufseher Arbeit erhalten. In den seltenen Fällen, in denen mehr Gefangene gemacht wurden als in den kleinen Kerker unter dem Palast des Gouverneurs passen, werden hier auch Piraten oder Aufständische untergebracht.

Das Theater der Stadt ist der einzige Prachtbau, der ganz aus Holz gefertigt ist. Natürlich sind die tief schwarzen, leuchtend roten oder glänzend weißen Harthölzer aus dem Dschungel um einiges mehr wert, als die Ziegel und Balken, aus denen Theater im fernen Nordreich gebaut werden. Das Theater hat einen großen Saal mit 800 Plätzen und 24 Logen, die als wichtigstes Prestigeobjekt der Kolonisten gelten. Die Technische Ausstattung des Theaters ist nicht die beste, insbesondere sind die schweren Hintergrundgemälde, die die Illusion von Palästen oder Städten, grünen Wäldern oder finsternen Gebirgen erzeugen, entweder schlecht gemalt oder nach dem Transport über See abgestoßen, fleckig und ausgebleicht. Auch die Schauspieltruppen würden in den Theatern des Nordreiches nur wenig Applaus ernten, hier aber ist fast jede Vorstellung ausverkauft. Am beliebtesten sind ganz neue Dramen und Komödien, in denen neueste Ereignisse aus dem Reich dargestellt werden. Klassische Stücke sind ebenso wie die wenigen Versuche örtlicher Dramaturgen selten ein echter Erfolg. Eine Karte kostet 5 Taler für die Premiere oder 2 Taler für weitere Vorführungen. In die Logen werden nur bedeutende Gäste eingeladen.

Die Via Merchanta am Hafenbecken ist die beste und berühmteste Einkaufsstraße der Stadt, hier werden fast nur hochwertige Importe aus der Heimat angeboten und finden auch bei horrenden Preisen noch reichlich Abnehmer. Dominierend sind natürlich die Schneider, Schuster, Stoff- und Kurzwarenhändler, für den Offizier von Welt bietet **Alfanos Uniformen** maßgeschneiderte Uniformen, passende Hüte und Zubehör, während die Damen der Gesellschaft sich bei der **Maßschneiderei Aurelian** nach neuester Soldalischer Mode einkleiden lassen. Erlesene Weine und Spirituosen bietet das **Weinkontor Celliar**, Pralinen und andere Süßwaren die **Confiserie Choklatl**, Bücher und Zeitschriften sowie (mit einer Erlaubnis der Admiralität) hochwertige Seekarten und Rotairos bietet **Ophelios Universelle Almanache**, während die **Gebrüder Silberschlag** hochwertige importierte Klingen und Feuerwaffen mit neuen Gefäßen, Beschlägen und Dekors versehen. Für Möbel, Instrumente und Kutschen der besseren Art hat die **Vizekönigliche Holzmanufaktur** das Herstellungs- und Handelsmonopol, was die Preise vom üblichen 3fachen auf ein freches 5faches anschwellen lässt – allerdings gibt es dank der vielen in Holzarbeiten erfahrenen Seeleute ein reichliches Angebot an preiswerten Holzwaren der einfachen und mittleren Sorte. Schiffsausrüster,

Krämer und Händler für billige einheimische Waren gibt es reichlich am Hafen, allerdings nicht in der prominenten ersten Reihe, sondern weiter hinten, oft in dunklen Gassen oder Höfen. Berühmt sind die sehr guten und billigen Tabakwaren der Insel, vor allem würziger Kautabak für Matrosen, kleine dünne Zigarillos für Aufseher und große dicke Zigarren für Pflanzer, während die hiesigen Damen ihren Tabak aus kleinen aber reich verzierten Keramikpfeifen genießen.

Das **Hotel Imperial** ist das einzige wirklich gute Hotel der Stadt, darunter gibt es nur 2 oder 3 mäßig bequeme Herbergen und zwei Dutzend billige Absteigen für Seeleute und dergleichen, denn wohlhabende Gäste finden leicht Quartier bei den hiesigen Kolonisten, die immer nach Abwechslung, Neuigkeiten und gepflegter Unterhaltung gieren. Das Hotel ist daher auch vor allem auf Nichtsoldatier eingerichtet (wie schon der Name andeutet) und verfügt über Personal, das einige Fremdsprachen spricht. Zu den Dauergästen gehören die Gesandten des bourbonischen und albanischen Vizekönigs (sofern nicht gerade wieder Krieg ist) sowie der neue kaiserliche Gesandte, der aber zu allen 3 Vizekönigen Kontakt halten soll.

Das Hotel bietet 24 Appartement mit je 3 Räumen (Salon, Schlafzimmer und Garderobe/Dienstbotenkammer), die mit einer Mischung importierter Möbel und einheimischer Edelhölzer eingerichtet sind, die Wände zieren Drucke und Gemälde neben obskuren einheimischen Schnitzereien, bunten Muscheln und täglich frischen Orchideen. Unter der hohen Decke hängen große Fächer, die per Seilzug von Sklaven in versteckten Kammern bedient werden, zusätzliche Kühlung verschaffen sehr große offene Fenster mit Schattenspendern. Bei freier Verpflegung kosten die Räume 1 Gulden pro Tag oder 5 Gulden in der Woche, es werden nur Gäste der gehobenen Kategorie akzeptiert (keine offenkundigen Piraten, die machen bei aller Kaufkraft zu viel Ärger).

Der **"Tempel der Blumenpriesterin"** gilt als das beste Bordell der Stadt (die ja, wie gesagt, längst nicht so gut mit sündigen Häusern ausgestattet ist wie andere in den Kolonien - es gibt höchstens 30 bis 40...). Nach außen hin erscheint es kaum anders als andere Villen mit seinen 3 Etagen, dem recht flachen Ziegeldach, den Edelh Holzveranden und dem üppigen ummauerten Garten. Nur eine kleine rote Laterne über der Tür weist den wenigen noch unkundigen Gästen den Weg zum fleischlichen Vergnügen.

Wie bei gehobenen Bordellen üblich wirkt der große Salon im Erdgeschoss, der hier um eine große Veranda im Garten erweitert wird, nicht gerade frivol - viele der Gäste wollen sich in erster Linie von den Zwängen der steifen Ständegesellschaft erholen, ungezwungen unterhalten und dabei nicht jedes Wort und jede Geste genau abwägen müssen. Und da es auch eine gute Küche und nur mäßig überteuerte Getränke gibt (die übliche Spezialität der Kolonien, geeiste Säfte mit Rum, kosten nur 2 Taler) nutzen tatsächlich viele Gäste das Bordell einfach als Ort, um in gemüthlicher Atmosphäre ihre Freizeit zu verbringen.

Aber natürlich gibt es auch... schwülere Bereiche. Im kleinen Salon über dem großen gehen die Damen, zum Großteil Voodoo oder Mischlinge, seltener Kannibelfrauen oder weiße Liebesdieneninnen, nackt oder nur mit durchsichtiger Seide bekleidet umher, auf den roten Brokatsofas kommen sich Kunde und Dienstleisterin näher, an den Tischen wird gespielt (mit nackten Bankhalterinnen, die nicht gerade die Konzentration der Spieler fördern) und in kleinen Nebenräumen Rauschharz geraucht. Daneben liegt ein Bad mit mehreren intimen Wannen und einem großen Becken aus Edelh Holz, das mit einem Mosaik aus Korallen, Muscheln und Perlmutter belegt ist.

Über den beiden Räumen liegen dann die kleinen "Arbeitszimmer" mit ihren breiten Himmelbetten und kostbaren Seidentapeten. Die Räume sind nicht nur aus Diskretionsgründen schlechter belüftet und unter dem heißen Dach gelegen, denn je wärmer es ist, desto schneller sind die Gäste erschöpft und die Damen wieder frei. Auch steigt so die Frequenzierung des Bades, in dem man für Gesellschaft natürlich extra zahlen muss. Im Erdgeschoss muss man nur für Speisen und Getränke zahlen, für den Besuch von kleinem Salon und Bad sind jeweils $\frac{1}{4}$ Gulden fällig, und wenigstens ebensoviel für jede Benutzung eines der Zimmer. Die begehrtesten Damen verlangen noch einmal mehr, wobei die weißen Frauen die höchsten Preise verlangen, die einheimischen die geringsten. Das "beste Pferd im Stall" ist aber die angebliche Tochter einer Voodoo-Priesterin und eines Piratenkapitäns.

Nihuaïma, "die unberührte"

Beschreibung: Bei den wenigen Gelegenheiten, bei denen die stolze Kurtisane von ihrer über und über tätowierten Zofe, ihrem kannibischen Leibwächter und einem kleinen Jungen für den Sonnenschirm begleitet in die Stadt geht, um in den teuersten Läden einzukaufen, gaffen ihr die Bürger mit offenem Mund nach, Träger lassen ihre Waren von der Schulter gleiten und erfahrene Kapitäne fahren ihre Schiffe gegen die Kaimauer. Mit makelloser hellbrauner Haut, nach Kokosöl duftenden, hüftlangen, honig-blonden Haaren und einem Gesicht, das die hohen Wangenknochen und vollen Lippen der Vandoo mit einer Stubs Nase, tiefblauen Augen und edlen schmalen Gesichtszügen vereint, ist sie zweifellos die schönste Frau der Stadt (auch wenn offiziell immer wieder betont wird, dass nur weiße Menschen wirklich schön sein können). Nichts an ihrem Verhalten erinnert an eine gewöhnliche Hure oder auch nur gefügte Kurtisane.

Rolle: Abgesehen davon, dass sie in einem Bordell lebt und von den Reizen ihres Körpers lebt, ist sie kaum als Prostituierte zu bezeichnen. Noch keiner der reichen und mächtigen Männer der Stadt konnte sie ins Bett bekommen, weder Gold und Juwelen noch Schmeicheleien und Ehrungen konnten sie bislang beeindrucken, ebensowenig wie die Tatsache, dass fast jeder der Mächtigen der Stadt ihr schon einen heimlichen Heiratsantrag gemacht hat. Bei den seltenen Gelegenheiten, bei denen sie im kleinen Salon zu hypnotischer Trommelmusik tanzt oder sich im Bad von ihrer Zofe waschen lässt, erfüllt sie die männlichen Gäste aber mit wochenlangen Wunschträumen.

Persönliche Fähigkeiten: Neben atemberaubender Schönheit und meisterlichen Tanzkünsten beherrscht die Tochter einer Blumenpriesterin tatsächlich auch Magie, deren genaue Wirkung aber völlig unbekannt ist. Wie sie alle Männer in ihrer Nähe kontrollieren kann wie eine Priesterin ihre Lustsklaven ist unklar, möglicherweise ist sie aber mit einem Inselgott verbunden oder hat Zugriff auf ein geheimes magisches Artefakt.

Macht und Ressourcen: Neben ihren Dienern und ihrem Leibwächter (der übrigens als einziger Mann nichts ständig sabbern muss, wenn er hinter ihr hergeht) kann sie so ziemlich jedem Mann der Kolonien so ziemlich alles befehlen, hält sich aber ziemlich zurück - bis auf einige Begnadigungen für kleine Gauner und dem Schutz eines Kultplatzes der Vandoo hat sie

bislang ihre Macht nicht öffentlich genutzt. Durch eine Umsatzbeteiligung des Bordells und bergeweise Geschenke hat sie inzwischen ein Vermögen von über 60 000 Gulden bei verschiedenen Bankhäusern angelegt, seltsamerweise aber weder Land erworben noch in deutlich profitablere Handelsgeschäfte investiert.

Im **Säbel und Axt** treffen sich die zwielichtigen Gestalten der Stadt. Eine echte Diebesgilde gibt es in den Kolonien ebensowenig wie Casmal, aber viele der hier verkehrenden Gauner sehen sich als "ehrbare Diebe". Ansonsten ist die finstere Spelunke, an deren Wänden alte Waffen, bizarre Tierpräparate und maritimer Krempel hängen, ein beliebter Treffpunkt von Schmugglern und Coconeros, angeblich auch von Piraten, die hier nach Hinweisen auf gute Preisen lauern, Abnehmer für ihre Beute suchen oder mit den Familien ihrer Geiseln Kontakt aufnehmen wollen. Wer die Kneipe betritt muss gleich eine Probe auf *Gassenwissen* ablegen, oder er wird argwöhnisch belauert und beim geringsten Verdacht in eine derbe Schlägerei verwickelt. Um einen Schmuggler aufzutreiben ist eine Probe -2 fällig, für einen Kontaktmann der Piraten sogar -5: Zu oft wurden hier nach Überfällen Razzien durchgeführt, als dass man sich einfach so zu erkennen gäbe. Die eigentlichen Treffen finden dann auch eher auf einem kleinen Boot in der Bucht oder im Mangrovensumpf statt, wo Ortskundige nahezu unmöglich eingekreist oder in eine Falle gelockt werden können.

"Pock Einbein"

Beschreibung: Der fette Wirt des "Säbel und Axt" ist mit seinen Koteletten und dem über die dreckigen Fliesen pochenden Holzbein eine bekannte Gestalt der Stadt, berüchtigt für seinen üblen Geruch und den misstrauischen Blick. Er trägt stets eine alte Lederschürze, deren Flecken als Speisekarte dienen.

Rolle: Die meiste Zeit des Tages humpelt der Wirt hinter seinem Tresen herum, verteilt den Schmutz auf seinen Tonkrügen und Zinnbechern gleichmäßig mit einem Lappen und mustert Neuankömmlinge mit unverholtem Misstrauen. Ohne gelungene Probe auf *Gassenwissen* und klingende Münze gibt er höchstens Rum zweifelhafter Herkunft aus, hat ein Gast aber sein Vertrauen errungen, kann er Kontakt zu Schmugglern und Piraten herstellen. Allerdings dauert das oft Wochen und kostet etliche Gulden, immerhin ist jeder Umgang mit Piraten illegal und schwer zu organisieren.

Persönliche Fähigkeiten: Als ehemaliger Pirat ist der Wirt problemlos in der Lage, jeden Störenfried mit seinem Knüttel in das Reich der Träume zu schicken – sofern er dicht genug an den Tresen tritt. Ansonsten ist er ein Meister der Menschenkenntnis (*Verhör 16*) und kennt immer noch einige beliebte Schlupfwinkel, Passagen und Fallen der Piraten.

Macht und Ressourcen: Guter Kontakt zur örtlichen Unterwelt und mäßiger zu den Piraten des Korallenmeeres.

Fort Porta Coronal sichert die Passage in den Hafen, mit 4 Rondellen, 48 Kanonen und 220 Mann Garnison ist es das stärkste Fort der Stadt, solide gebaut und strategisch ideal gelegen. Die Felsen um das Fort sind schroff und auch mit kleinen Booten kaum zu bestürmen, und die gesamte Fahrinne liegt in Reichweite der Kanonen. Sollten tatsächlich Feinde nahen, kann man leicht über die Küstenstraße weitere Truppen in das Fort verlegen oder es im Notfall richtung Stadt evakuieren. Ähnlich gut gelegen ist **Fort Via Terre** zum Festland hin, allerdings sind die 150 Soldaten hier deutlich mehr mit Zollkontrollen an der Handelsstraße beschäftigt, und das eher länglich gebaute Fort ist mit 3 Rondellen leichter bewaffnet. **Fort Navesol** schließlich liegt im Hafen und ist der am wenigsten beliebte Arbeitsplatz, denn in dem kleinen Fort mit den 4 Rondellen sind neben 230 Mann auch eine große Zisterne, 2 große Pulverkammern und etliche gamauerte Vorratsräume zusammengequetscht – immerhin können die Soldaten mitten in der Bucht nicht darauf vertrauen, im Notfall Nachschub oder Verstärkung zu erhalten. Als einziges Fort hat es einen eigenen Hafen für kleinere Boote und einen speziellen Signalturm, um mit der Stadt Nachrichten auszutauschen.

Der Sumpf ist das "Stadtviertel", das sich zwischen Stadt und Fort Porta Coronal am seichten und schlammigen Ufer der Bucht entlangzieht. In dem Gewirr aus Pfahlhütten, angespülten Wracks und Wohnflößen leben die meisten der Voodoo, die sich in Stadt und Hafen mit Hilfsdiensten ihren kärglichen Lebensunterhalt verdienen. Damit ist es zugleich das Elendsviertel der Stadt und die größte Siedlung der Voodoo weit und breit. Die wenigen Steinhäuser im Sumpf gehören den Häuptlingen und Priesterinnen der Stämme die sich hier angesiedelt haben. Ansonsten wohnen hier noch einige Kolonisten, die in der Stadt nicht geduldet werden oder sich hier wohler fühlen.

Während tagsüber immer wieder auch Kolonisten (allerdings in Gruppen oder von Leibwachen begleitet) das Viertel besuchen, um sich in den billigsten Bordellen und Spelunken zu vergnügen, Arbeiter auszuwählen oder die Waren zu kaufen, die es nicht am Hafen gibt, traut sich nachts kaum ein Weißer in den Sumpf – und das nicht nur, weil man hier wie in einem echten Sumpf leicht vom schmalen Weg abkommen und versinken kann.

M'teke Waloalola "die schwarze Hexe"

Beschreibung: Die dürre alte Blumenpriesterin ist mit verwelkten Blüten, zuckenden Insekten und übelriechenden Tierteilen geschmückt, ihre verfilzten Zöpfe längst ein unentwirrbares Knäuel, das vor Ungeziefer wimmelt. Außerhalb ihrer Hütte ist sie aber schon seit Jahren nicht mehr gesehen worden.

Rolle: Anders als die meisten Blumenpriesterinnen der Voodoo hält sich die berühmte Magierin nicht an die alten Traditionen der Voodoo, sondern bietet ihre Magie gegen klingende Münze den Kolonisten an, die sich hier spezielle Orgien, aber auch Heilung oder Hilfe gegen ihre Feinde erhoffen. Nebenbei ist sie mit den Gaunern der Stadt und einer kleinen Widerstandsgruppe der Voodoo verbündet.

Persönliche Fähigkeiten: Priesterin der Voodoo des 3. Grades, hat ein ziemliches Talent für schaurige Auftritte.

Macht und Ressourcen: Trotz mehrfacher Versuche sie endlich auf den Scheiterhaufen zu bringen lebt sie immer noch, denn mehr als ein ehrbarer Bürger der Stadt schuldet ihr einiges und fürchtet, dass sie im Falle eines Prozesses allzu viel ausplaudern könnte. Zwei Attentate, eines davon sogar durch Beschuss von einem angeheuerten kleinen Piratenschiff, sind gescheitert ohne sie auch nur verletzen zu können. Ihre nicht unerheblichen Einkünfte steckt sie in die Widerstandsgruppe, die damit ihr Waffenlager füllt.

Der große Sonnentempel der Stadt ist derzeit im Umbau befindlich, die einfache dreischiffige Halle erhält nämlich einen höheren Turm und ein Dach aus vergoldetem Kupfer. Im Inneren des Tempels wird man schier vor Gold und Silber, Edelnuss und Perlmutter geblendet, so viel Abgaben und Spenden haben sich inzwischen angesammelt und wurden überwiegend zur Zierde des Tempels und zum Ruhm der Götter benutzt. Neben dem gewaltigen Hauptaltar mit seinen 5 etwas naiven Götterbildern und mehr als einer Tonne Gold in den vielen

Verzierungen gibt es noch 5 Nebenaltdäre (einen für jeden Sonnengott) und einen Allerheiligenaltar, der vor kleinen kostbaren Heiligenbildern schier aus allen Nähten platzt. Und schließlich sind alle freien Wandflächen mit Votivtafeln versehen, die für glückliche Reisen danken oder an weniger glückliche Todesfälle erinnern sollen.

Die Bänke sind allesamt aus Edelholz, jeder reiche Kolonist hat sich aber seinen Platz mit einer möglichst protzigen Einlage aus Perlmutter und Messing, oft auch Silber, Gold und Halbedelsteinen markieren lassen. Während der heiligen Messe bedienen 40 Sklaven per Zugseil von außen die 10 großen Fächer unter der Decke, damit man nicht allzu viel Schweiß im Angesicht der Götter vergießt. Durch Gitter abgesperrt finden in der hinteren Ballustrade bis zu 2000 Voodoo und sogar einige Tiernmenschen Platz - natürlich nur auf harten Steh- oder genauer Knieplätzen. Obwohl sich hier oben die Hitze besonders staut, gibt es keine zusätzliche Lüftung - gemeinhin wird eine Ohnmacht beim Gottesdienst als Zeichen einer besonderen Frömmigkeit gedeutet...

Außer dem Hohepriester gibt es 8 Tempelherren und etwa 30 niedere Kleriker und Tempeldiener, die in den nahen Häusern der Tempelfreiheit leben. 8 davon sind schwer bewaffnete und gut trainierte Tempelwachen, von denen stets 2 an der Tempeltür stehen wenn diese geöffnet ist und 2 weitere den Hohepriester begleiten. Während tagsüber immer wenigstens eine Seitentür offen ist und 2W20 Gläubige im Tempel beten, wird der Tempel nachts gut verschlossen - allzu kostbar sind die Tempelschätze, und auch wenn kaum ein Kolonist sich je an ihnen vergreifen würde, gibt es doch immer einige getarnte Piraten in der Stadt - und den Eingeborenen kann man ohnehin nicht trauen!

Die Tempeltüren bestehen aus dickem Edelholz mit soliden Bronzebeschlägen, die Schlösser sind schon durch ihre Größe kaum zu knacken (-5) und alle Fenster haben neben buntem Glas auch eiserne Gitter. Dazu werden nachts 4 böartige Kampfhunde im umzäunten Tempelbezirk freigelassen und wenigstens ein Engel des Schutzes wurde dauerhaft mit der Sicherung des Tempels beauftragt. Dennoch, da der Tempelschatz auf nicht weniger als 400 000 Gulden geschätzt wird (ohne die Geldreserven unbekannter Größe, die den Blicken der Gläubigen entzogen in soliden Truhen in der Krypta lagern) ist er der feuchte Traum aller Piraten, und wenigstens einmal im Jahr wird ein Tempeldieb gefasst und öffentlich hingerichtet (auch wenn meist nur die Börsen anderer Tempelbesucher gestohlen wurden).

Hohepriester Almachivo di Sola

Beschreibung: Der asketisch wirkende dünne und graugesichtige Mann ist vielleicht der einzige Kolonist, der auch bei der größten Hitze nie schwitzt und in seinen schweren vergoldeten Seidenroben stets kühl und überlegen wirkt.

Rolle: Der oberste Sonnenpriester des ganzen Korallenmeeres ist ein direkter Vertreter des Patriarchen und erfüllt seine 3 primären Aufgaben mit voller Inbrunst: Die Wilden zum wahren Glauben bekehren, für Frömmigkeit unter den Kolonisten sorgen und möglichst viel Geld für die heiligen Aufgaben der Kirche eintreiben. In der anarchischen Wildheit des Korallenmeeres kann er die ersten beiden Aufgaben nur sehr bedingt erfüllen, bei der dritten macht er, den schlechten Gewissen der Kolonisten sei dank, aber gute Fortschritte - würden nicht andauernd teuflisch gierige Piraten sich an den bescheidenen Mitteln der Kirche vergreifen! Während rückfällige Voodookonvertiten und sündige Sklaventreiber von ihm immer Vergebung erwarten können, kennt er Piraten gegenüber keine Gnade!

Persönliche Fähigkeiten: Sonnenpriester Grad 3, spricht die Sprachen der Voodoo und Kanniben und erforscht nebenbei ihre Kultur. Guter Administrator und Verwalter, auch wenn die langen Wege und korrupten Verhältnisse ihn bei seiner Arbeit behindern.

Macht und Ressourcen: Nach dem Vizekönig faktisch der zweitmächtigste Mann im soldatischen Korallenmeer, Leiter des vizeköniglichen Gerichtes, kontrolliert mehr oder weniger eng alle Einrichtungen und Kleriker der Sonnenkirche und hat einen freien Etat von mindestens 50 000 Gulden für Sonderausgaben aller Art.

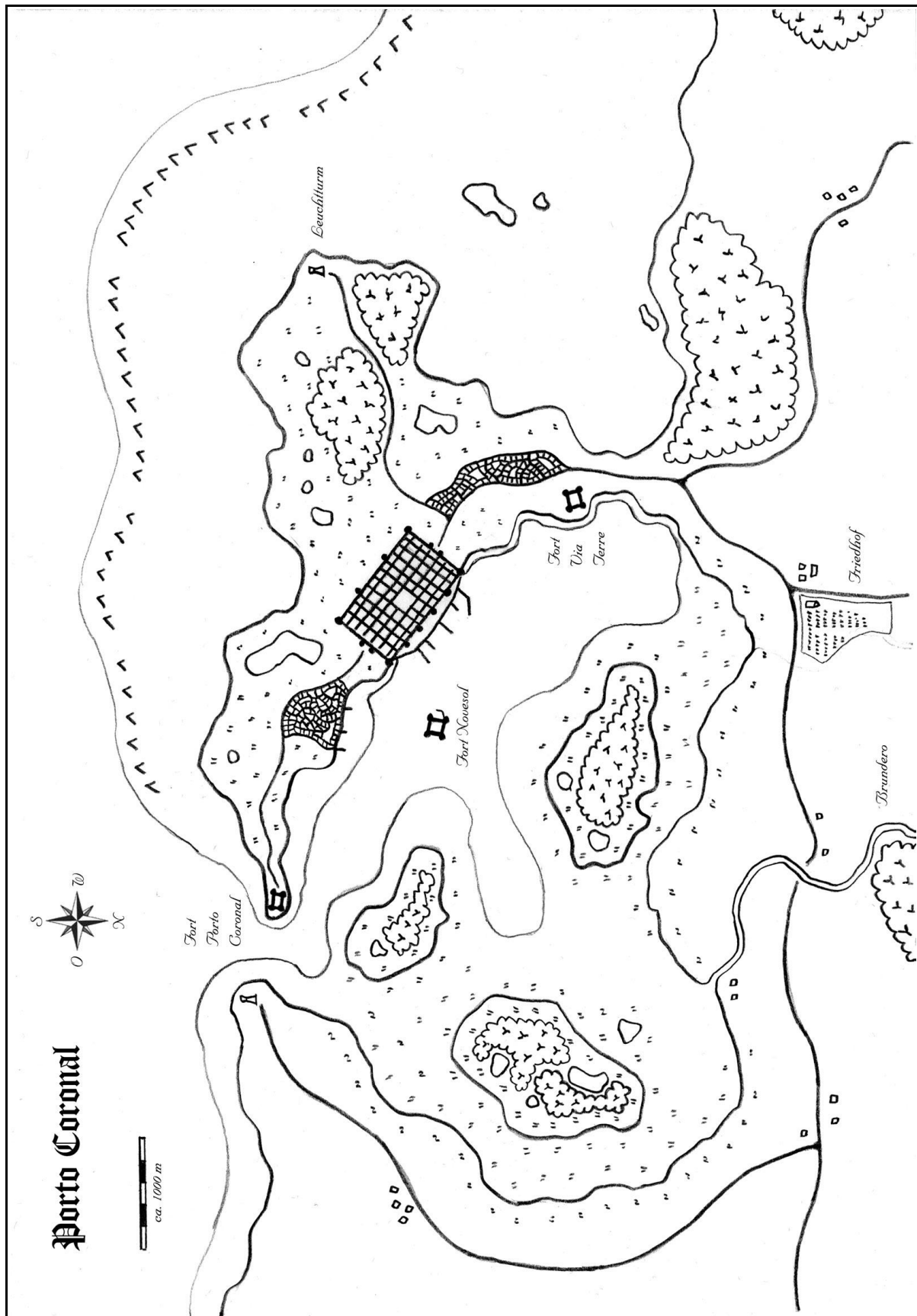
Die anderen Heiligtümer der Stadt sind kleiner und von geringerer Bedeutung. Der **Mondtempel** ist eigentlich nur eine große Doppelkapelle für Meteoron und Aquata mit kleinen Altären der 3 anderen Elementarherren - bei aller Liebe zur den Sonnengöttern, kaum ein Seefahrer verzichtet vor einer großen Fahrt auf ein Opfer bei den Herren über Wind und Wellen. Die **Grabkapelle** der Eschtola liegt deutlich außerhalb der Stadt auf dem Festland, denn das Land um die Stadt herum ist einfach zu sumpfig für vernünftige Gräber, nur im Tempel wurden einige Honorationen beigesetzt. An kleineren Sakralbauten der Reichskirchen gibt es ansonsten noch eine **Kriegerkapelle** für die Söldner der Stadt, die in *Fort Via Terre* zu finden ist, eine **Abtei des Labrobot** mit der hehren Aufgabe, "den Wilden Fleiß und Genügsamkeit

beizubringen" sowie ein **Büro der Inquisition**, das dank der Bemühungen der Kolonisten aber derzeit leer steht - der letzte Inquisitor ist bei einem Bootsausflug ertrunken... **Heiligtümer der Voodoo** sind in der Stadt eigentlich nicht erlaubt, dennoch gibt es sicher ein halbes Dutzend geheime Kult-räume in den Hütten der "zivilisierten" Voodoo. Einen zentralen Wurmtempel gibt es nicht - auch wenn die Kolonisten die Inquisition nach Kräften aus der Stadt fernhalten, gegen Wurmanbeter geht man eisern vor. Gerüchten zufolge gibt es aber **Schreine für Mammos** in fast jeder Villa - bei der Geldgier der Kolonisten nicht ganz unwahrscheinlich. Pevisa hingegen hat in der Stadt wenig zu melden, die verlockende Erotik der Vandookulte und das freie Sexualverhalten in den Kolonien sind eine zu starke Konkurrenz gegenüber den illegalen und potentiell tödlichen Perversionen der wollüstigen Teufelin.

Der Eiskeller ist im warmen Korallenmeer eine der beliebtesten und unerwartetsten Einrichtungen. Eine Gesellschaft aus 3 Zauberern hat dieses florierende Unternehmen aufgebaut und ein Geschäftshaus mit soliden Gewölbekellern errichten lassen, in dem sie magisch erzeugtes Eis lagern. In Stroh verpackte Blöcke von einem Zentner werden in der Stadt für je 1 Gulden verkauft, um Lebensmittel und vor allem Getränke zu kühlen, und das Angebot kommt selten an die enorme Nachfrage heran. Aber auch der Keller selbst ist eine beliebte Attraktion, inzwischen wurde ein kleiner Nebenraum eingerichtet, in dem gesundheitlich angeschlagene Kolonisten sich in angenehmer kalter Umgebung erholen. Dekadent war eine kürzlich erfolgte Werbeaktion, bei der ein Wasserbecken eingefroren wurde, nur um ein kurzes Eislaufvergnügen zu ermöglichen. Jüngst wurden Beschwerden laut, dass das verwendete Wasser nicht immer sauber ist, aber die Zauberer verwehren sich gegen derartige Vorwürfe. Akkuter Durchfall ist in den Kolonien ja nicht gerade selten...

Tipps für Abenteurer

Porto Coronal ist die Hauptstadt von Neusoldale, hier gibt es Regierung und Flotte, Handel und Luxus, Wissen und Gerüchte wie in kaum einer anderen Stadt. Der Vizekönig und sein bössartiger Neffen sind oft hier zu finden, als Gegengewicht aber auch die stolze Admiralität und der einzige ehrliche Politiker des Korallenmeeres. Piraten können hier Hinweise auf eine richtig fette Prise suchen, gefangene Kameraden vor der Hinrichtung befreien oder gar versuchen, ein Stück aus der saftigsten Frucht des Korallenmeeres herauszu-beißen.



Der Abschaum der Meere

Piraten, Cimmarones und Coconeros

In der Gesellschaft der Kolonien gibt es neben den reichen Kolonisten, ihren freien Dienern, den vielen geknechteten Einheimischen und den wie Vieh gekauften Sklaven auch Außenseiter, die sich nicht so einfach unterwerfen lassen.

Coconeros - die Inselbagabunden

Waren noch bei der Ankunft der ersten Entdecker die meisten Inseln besiedelt, dezimierten Seuchen und Kriege die Voodoo auf den großen Inseln, während die blutigen Strafexpeditionen der Kolonialherren ganze Inselgruppen von Kanniblen entvölkerten. Die Haustierte verwilderten, die Nutzpflanzen mischten sich mit der wilden Flora und die überaus üppige Natur der Inseln konnte sich von der Belastung durch ihre angestammten Bewohner erholen. Schon 10 Jahre nach den Strafexpeditionen wirkten viele Inseln, als seien sie seit jeher unbewohnt - bis auf einige morsche Ruinen und uralte überwucherte Steinköpfe tief im Urwald.

Die ersten "Coconeros" kamen gleich mit den ersten Schiffen, denn etliche Meuterer nutzten die Ferne zur Obrigkeit und die üppige Natur, um sich vom harten Dienst auf See abzusetzen und einfach an einem weißen Sandstrand mit vielen Palmen niederzulassen. Im Laufe der Zeit wurden immer mehr arme Seeleute, Soldaten, Schuldknechte und Sträflinge in das Korallenmeer gebracht, und immer mehr von ihnen setzten sich ab, besiedelten die frei gewordenen Inseln und ließen es sich gut gehen, anstatt für den Profit ihrer Herren zu schuften. Im Korallenmeer braucht man wirklich nicht viel für ein gutes Leben, weder feste Häuser noch ordentliche Kleidung, nur ein Dach aus Palmwedeln, eine aus Kokosfasern selbst geknüpft Hängematte und etwas zu Essen, das man sich leicht in 2 oder 3 Stunden Arbeit beschaffen kann.

Heute findet man an den abgelegenen Küsten der großen Inseln, vor allem aber auf den Äußeren Kanniblen und anderen isolierteren Inselgruppen, hunderte kleine Siedlungen, die keinem Vizekönig unterstehen, keine Steuern zahlen und auch kaum am Handel beteiligt sind. Da ein akuter Mangel an weißen Frauen besteht, nahmen sich die weißen

Ausreißer kurzerhand die überlebenden Frauen der Kanniblen oder suchten sich Frauen bei den Voodoo, und so ist die bereits sehr zahlreiche zweite Generation der Coconeros durchgehend von dunkler Hautfarbe, hohem und kräftigem Wuchs und reichlich tätowiert, auch wenn kaum einer eines der echten magischen Hautbilder hat.

Wirtschaftlich sind die Coconeros vor allem Fischer, Jäger und Kleinbauern, das Zentrum ihrer Existenz ist aber die namengebende Kokospalme, aus der sie alle möglichen Waren herstellen und deren Öl einer ihrer wenigen exportfähigen Handelsartikel ist. Kleine Küstenhändler und vor allem Schmuggler laufen immer wieder ihre Inseln an und tauschen Eisenwaren, Stoffe und andere Fertigwaren gegen Kokosöl, die Häute der verwilderten Schweine und Frischproviand für ihre Schiffe. Einige Coconeros haben richtige kleine Gewerbebetriebe und sogar echte Handelsposten aufgebaut, häufen Wohlstand an und machen aus ihren kleinen Hüttendörfern prosperierende Siedlungen. Die meisten aber sind gleichbleibend arm und haben nicht den Ehrgeiz, etwas daran zu ändern.

Das Leben der Coconeros könnte so schön sein, wären nicht die Vizekönige der Meinung, sie wären ihre Untertanen, hätten Steuern zu zahlen und Kriegsdienst zu leisten, Gesetze zu befolgen und für den Reichtum der Kolonien zu arbeiten. Immer wieder schicken sie ihre Schiffe und Truppen aus, lassen die Dörfer bedrohen und Steuern eintreiben oder gleich die ganze Bevölkerung einfangen und zur Abzahlung ihrer Steuerschulden als Schuldknechte auf die Plantagen schicken. Die Piraten hingegen haben nicht das geringste gegen die friedlichen und bettelarmen Coconeros, vielmehr nutzen sie ihre Dörfer gerne als Schlupfwinkel und tauschen bei ihnen Beute gegen Proviant. Auch die Kanniblen und Voodoo haben, nach anfänglicher Feindschaft, inzwischen teilweise enge persönliche und familiäre Bindungen an ihre harmlosen Nachbarn geknüpft, die ihnen viele Errungenschaften des weißen Mannes erklären, verschaffen oder ausreden können.

Cimmarones - entlaufenes Vieh

In ihrer Heimat in der Savanne führen die Stämme der Tiernmenschen ein einfaches aber glückliches Leben nach eigenen Vorstellungen, sie feiern Feste und führen Stammeskriege wie ihre menschlichen Nachbarn auch. Anders als diese werden sie aber, sollten sie von schwer bewaffneten und berittenen Sklavenjägern oder den raubgierigen Nachbarn gefangen genommen werden, an die Sklavenhändler der Küste verkauft - und dort beginnt für sie die Hölle auf Erden. Verwirrt und völlig traumatisiert, von ihrer Familie getrennt und auf jede erdenkliche Art und Weise gequält, erniedrigt und ausgebeutet verlieren sie alles außer ihrem unermesslichen Hass auf die "großen weißen Herren".

Können sie entfliehen und werden sie nicht gleich von den Aufsehern und Soldaten geschnappt und zur Abschreckung zu Tode gefoltert, laufen sie meist in die unwegsamsten Berge der großen Inseln und tun sich dort mit den anderen Flüchtlingen zusammen, egal zu welchem Stamm oder welcher Rasse sie auch gehören mögen. Die wirren Stämme in den Bergen haben keine angestammte Kultur und keine richtige Sprache, nur zusammengeachtete Bruchstücke. Die Herren der Stämme sind die stärksten, mutigsten oder lautesten Krieger, zumeist gibt es weder Magier noch andere Gelehrte. Die meisten dieser Stämme leben im Herzen der großen Inseln, einige aber auch auf abgelegenen und schwer erreichbaren kleinen Inseln. Falls sie sich einen unsicheren Standort aussuchen, werden sie schnell von Sklavenjägern eingefangen oder von Kriegsschiffen ausgelöscht.

In einer fremden Umwelt und ohne Erfahrungen, wie man dort am besten lebt, sind die meisten Stämme bitterarm und können sich kaum ernähren, zumal die kleinen Felder im Dschungel immer wieder aufgegeben werden müssen, wenn Strafexpeditionen nahe. So zwingen die materielle Not und die inneren Spannungen sie immer wieder zu kleineren Diebstählen oder großen Raubzügen. Die Diebereien nach Feldfrüchten und Vieh werden von den Kolonisten noch hingenommen, Überfälle auf Plantagen hingegen arten fast immer in exzessive Gewalt aus, wenn die gequälten Tiernmenschen die Möglichkeit sehen, sich an ihren grausamen Herren zu rächen. Folter und Kannibalismus sind die Folge, und die Geschichten der seltenen Massaker machen unter den Kolonisten die Runde, werden von Person zu Person immer mehr aufgebläht und enden in einer wahren Hysterie - der Ruf "Cimmarones!" (soldatisch für entlaufenes

oder verwildertes Vieh) löst viel mehr Panik aus als "Feuer!" oder "Piraten!".

Tatsächlich ist bei einigen Kriegsherren der Hass auf die Sklavenhalter so groß, dass sie lieber auf Beute verzichten, wenn sie dafür mehr Menschen töten können. Die wenigsten Stämme sind aber gut bewaffnet, mehr als Keulen und Speere sind selten zu finden, und auch die Taktiken sind nicht eben komplex. Zunächst erkunden Späher die Lage, beobachten das Ziel innerhalb einiger Wochen mehrfach und prüfen, wie schnell Verstärkung vor Ort sein kann. Dann gibt es einige kleine Diebstähle oder Scheinangriffe, um die Wehrfähigkeit zu testen. Gibt es gleich harte Reaktionen, suchen sie sich entweder ein anderes Ziel oder zermürben die Verteidiger durch dauernde Störmanöver. Werden die Chancen hingegen gut eingeschätzt, erfolgt der Angriff meist am frühen Morgen oder späten Abend von allen Seiten und im wilden Sturmangriff. Alle Menschen werden abgeschlachtet, alles wertvolle oder nützliche geraubt und mit den Leichen ein grausiges Siegeszeichen gebaut. Brandstiftung hingegen wird nur bei Störmanövern betrieben, nie bei einem Überfall - das Feuer lockt zu schnell weitere Feinde herbei.

Die meisten Stämme sind und bleiben nicht mehr als große brutale Räubertrupps von 20 bis 200 Mann. Nur selten schließen sich mehrere Stämme unter der Führung eines starken Kriegsherren zu einer echten Armee zusammen, die sogar einer schwach befestigten Stadt gefährlich werden kann. Solche Armeen werden spätestens nach einigen Monaten zerschlagen, wenn die Versorgung zusammenbricht, die Führung sich zerstreut oder die Armee eine Schlacht verliert. Denn bei allem Hass und aller Todesverachtung ist die Panik vor der Rache ihrer Herren doch zu tief in die Seelen der Tiernmenschen eingegraben. In ihrer Weltsicht liegt die Hölle nicht unter der Erde sondern auf den Feldern in Sichtweite, und ein Paradies gibt es nicht.

Einige Gruppen der Cimmarones, vor allem auf den kleineren Inseln, sind enger mit den menschlichen Nachbarn verbündet und haben genug Wissen und Selbstvertrauen, um in der Welt der Kolonien zu überleben. Sie verbünden sich bevorzugt mit Piraten oder Kannibalen, die wehrhaft sind und sie nicht für etwas Silber an die Kolonisten verraten. Einige der gefährlichsten Piraten sind Tiernmenschen, und kaum ein Piratenschiff hat nur Menschen an Bord. Bei den Kapitänen sind sie beliebt, weil sie lieber bis zum Tode kämpfen als sich zu ergeben.

Piraten oder Freibeuter?

Seeraub ist in den Kolonien alles andere als selten. Die ersten Entdecker haben nicht lange gefragt, bevor sie sich etwas nahmen, bewaffnete Kauffahrer überfallen die Konkurrenz und die Kapitäne von Kriegsschiffe füllen sich die Taschen mit allem, was sie erbeuten können. Die echten Seeräuber des Korallenmeeres teilen sich aber in 2 Gruppen:

Piraten bereichern sich durch Seeraub und gehorchen nur den Gesetzen, die sie sich selbst gegeben haben. Im Korallenmeer haben sie dazu eine Bruderschaft gegründet, die sich gegenseitig unterstützen und einige Regeln durchsetzen soll. Werden sie geschnappt, winkt ihnen langjährige Zwangsarbeit oder gleich der Galgen.

Freibeuter hingegen haben als eine Art maritime Miliz durch den Kaperbrief die Lizenz erhalten, auf eigene Rechnung und nach eigener Regie Schiffe und Siedlungen des Feindes anzugreifen und zu plündern. Von der Beute geht ein Anteil an den Herrscher und sie müssen sich an die Gesetze halten, dafür haben sie freien Zugang zu den Häfen und sollten bei Gefangennahme theoretisch wie alle Soldaten als Kriegsgefangene behandelt werden.

Der Kaperbrief - Seeraub legalisiert

Prinzipiell kann jeder Privatmann mit einem Schiff Freibeuter werden, nicht einmal die Nationalität spielt eine echte Rolle, auch wenn natürlich die eigenen Untertanen bevorzugt werden. Freibeuter werden vor allem wagemutige Kaufleute, die ihr Schiff mit Kanonen und zusätzlichen Seeleuten ausstatten, um ein riskantes aber auch sehr lukratives Geschäft zu betreiben, sowie Berufspiraten, die sich für einige Zeit "legalisieren" wollen. Wem eine kriegführende Partei einen Kaperbrief ausstellt, hängt von seinem Ruf und der militärischen Lage ab - je heikler, desto übler der Abschaum.

Der Kaperbrief bezeichnet den Kapitän (und seine Ersatzleute), das Schiff (bei Verlust muss oft ein neuer Kaperbrief beantragt und bezahlt werden) samt Mannschaft und Bewaffnung, den Feind und den Zeitraum der Gültigkeit. Außerdem wird auch der staatliche Anteil an der Beute bestimmt, zumeist ein Drittel bis ein Fünftel. Die Gebühr für das Erhalten eines Kaperbriefes liegt meist zwischen 100 und 1000 Gulden, oft verbunden mit einem Pfand, um Betrüger und Zögerlinge abzuhalten.

Die Bruderschaft der Wölfe der See

Alle "echten Piraten" des Korallenmeeres, also weder seriöse Freibeuter noch Strandräuber oder Gelegenheitspiraten mit ihren Nusschalen, fühlen sich als Teil einer großen Bruderschaft der Piraten, die auf Gleichheit, Freiheit und Kriegerehre basiert, aber ebenso auf nacktem Gewinnstreben und bösartigem Blutdurst.

Es gibt weder ein Büro wo man sich einschreiben kann noch einen Piratenausweis, den man immer mit sich führen muss. Pirat wird man, indem man sich einer Piratenbande anschließt und mit dem eigenen Blut in die Mannschaftsliste einträgt, in der noch einmal die Regeln der Bruderschaft und vor allem die genaue Beuteverteilung und Schadenersatz bei Verstümmelungen verewigt sind. Nach der Unterschrift muss man dann ein Glas Rum mit Feuerpulver und einer (wiederverwendbaren) Goldmünze trinken, ein unter Piraten beliebtes Ritual.

Viele Piratenbanden verlangen außerdem eine Art Test oder Mutprobe, von einem Gang auf der Reling bei rauer See über einen Übungskampf mit stumpfen Klingen bis hin zu blutigen Ritualen oder Morden an Unschuldigen. Die eigentliche Bewährung ist aber der erste Kampf. Hat ein Mann ersteinmal ein Schiff gestürmt, seine Klinge im Blut der Gegner gebadet und einen Anteil an der Beute erhalten, zweifelt niemand mehr an seinem Piratentum.

Die Solidarität unter Piraten hält sich in engen Grenzen, Missgunst, Streit und blutige Fehden sind an der Tagesordnung. Allerdings wird kein Pirat einen anderen um eines Vorteils willen verraten, nur unter dreifacher Folter dürfen sie gestehen (eine Anlehnung an die Regeln der Diebesgilde). Gegenseitige Hilfe beschränkt sich auf abgesprochene gemeinsame Überfälle, allgemeine seemännische Hilfe und den Austausch von Wissen, Seekarten, Ausrüstung und Personal, wenn man gerade genug übrig hat. Einem anderen Piraten bei der Kaperung einer fetten Prise zu "helfen" wird alles andere als gerne gesehen, und kaum ein Pirat würde sich mit einem Kriegsschiff auf Piratenjagd anlegen, wenn er keinen erheblichen Gewinn erwarten kann.

Aber immerhin respektieren sich die großen Piraten ausreichend, um eine gemeinsame "Piratenhauptstadt" zu unterhalten und gelegentlich große Überfälle auf Konvois oder Städte zu organisieren. Solche Zweckgemeinschaften halten genau so lange, bis die Beute gemacht oder verloren ist. Nur Port Raptore, der sichere Hafen aller Piraten, bietet einen echten Zusammenhalt, der über markige Sprüche hinaus geht.

Die Regeln der Wölfe der See

Die folgenden Regeln werden von den meisten Piraten des Korallenmeeres akzeptiert, wenn auch nicht immer vollständig, ohne Varianten oder wenn sie einer guten Beute im Weg sind:

§ 1: Alle Piraten sind frei und gleich! Der Kapitän und die Offiziere werden gewählt und können abgewählt werden. Alle Piraten erhalten den gleichen Anteil an der Beute, die Offiziere das doppelte und der Kapitän das vierfache. An Lebensmitteln und geistigen Getränken kann jeder Pirat nehmen, was er will, so lange keine Rationierung nötig ist. Jeder Pirat darf jederzeit die Kabine des Kapitäns betreten, dort essen und trinken und seine Meinung sagen. Über alle wichtigen Entscheidungen wird abgestimmt.

§ 2: Das Wohl des Schiffes geht über das Wohl des Einzelnen! Rauchen, Glückspiel, Hurerei und Kämpfe an Bord sind verboten. In allen kritischen Situationen, vor allem Sturm und Kampf, ist das Wort des Kapitäns Gesetz. Wer einen Kameraden an Bord ermordet wird an seine Leiche gefesselt und über Bord geworfen. Wer seine Pflichten vernachlässigt wird nach Ermessen der Mannschaft bestraft oder, wenn er damit nicht einverstanden ist, ausgesetzt.

§ 3: Bevor die Beute verteilt wird, werden daraus alle Verluste ausgeglichen! Verlorene Waffen und verbrauchte Munition werden aus der Beute ersetzt. Wer einen Arm oder ein Bein oder beide Augen verliert, erhält als Entschädigung ca. 500 Gulden, bei geringeren Verstümmelungen entsprechend weniger. Der Eigner des Schiffes erhält ein Viertel der Beute oder das beste Schiff, das erbeutet wurde. Schlechte Schiffe dürfen immer gegen bessere ausgetauscht werden. Scheitert eine Beutefahrt durch ein schlechtes Schiff, das morsch oder leck ist, wird der Eigner nach Ermessen der Besatzung bestraft.

§ 4: Jeder Pirat hat das Recht, jeden anderen zu einem Zweikampf zu fordern! Zweikämpfe werden immer an Land ausgetragen und nur dann, wenn keine Gefahr droht. Die Kämpfe sind öffentlich, beide Kämpfer benutzen die selben Waffen und keinerlei Rüstung. Es wird mit oder ohne Waffen bis zur Aufgabe oder, wenn beide zustimmen, bis zum Tode gekämpft. Der Sieger erhält die Unterwerfung des Gegners. Wer im Zweikampf betrogen wird lebendig begraben.

§ 5: Wer sich ergibt ohne Blut vergossen zu haben, der wird verschont! Kapitulierte ein Schiff ohne Gegenwehr, darf es weder versenkt noch seeuntauglich gemacht werden. Gefangene werden nicht misshandelt, sofern sie kein Lösegeld bringen muss man sie an einer bewohnbaren Küste oder mit einem Boot und Proviant für 10 Tage auf See aussetzen. Kapitäne und Offiziere, die ihre Mannschaft misshandelt haben, müssen nach deren Maßgabe bestraft werden. Das selbe gilt für alle feinen Herren und Sklaventreiber. Kein Pirat darf Schiffe oder Siedlungen angreifen, die keine Beute versprechen.

Das Piratenschiff

Prinzipiell nehmen Piraten das beste Schiff das sie kriegen können - bevorzugt werden schnelle kleine Schiffe mit guter Bewaffnung, vor allem Karavellen, Aldarras, Karacken und Galleotts, aber so ziemlich jedes Schiff ist schon von Piraten benutzt worden. Gerade Anfänger haben selten mehr als eine Pinasse, aber die sind immerhin unauffällig und durch den geringen Tiefgang schwer durch Untiefen zu verfolgen.

Nachdem man es gekauft oder erobert hat, wird es nach den Bedürfnissen der Piraten umgebaut: In den Rumpf schneidet man zusätzliche Stückpforten, die Masten und Rahen werden vergrößert, die Aufbauten reduziert und alles unnötige über Bord geworfen. Ein "Piratenumbau" dauert 2 bis 6 Wochen und bringt folgende Modifikatoren: Laderaum -50%, Manöver +1, Stabilität -2, Tempo +1/1, Bewaffnung +25%. Gerade bei Sturm belasten die zusätzlichen Geschützöffnungen und größeren Masten das Schiff enorm, aber das nehmen die Piraten zumeist gerne in Kauf.

Neben Proviant, Waffen, Kanonen und Munition braucht so ein Schiff noch einen Satz falsche Flaggen, eine echte individuelle Piratenflagge, einige zusätzliche Boote für Landoperationen und einen Haufen Glück. Es muss aber angemerkt werden, dass viele Piraten sich kaum oder gar nicht um ihr Schiff kümmern, nicht selten tauschen sie es lieber nach jeder Kaperung gegen eine Prise ein als sich die Mühe zu machen, es ordentlich zu warten oder gar größere Schäden zu reparieren. Piratenschiffe, die mehr als 2 oder 3 Jahre auf See sind, sind eine Seltenheit und oft sehr berühmt.

Die Mannschaft

Piraten rekrutieren sich aus allen Schichten der Bevölkerung, vor allem aber unzufriedene Matrosen, entflohene Sträflinge, geldgierige Coconeros, kriegslüsterne Kanniblen und seefeste Cimmarones sammeln sich unter der schwarzen Flagge. Einige Piraten sind gute Seeleute, andere erfahrene Kämpfer – die meisten eher ein Bisschen von beidem. Der typische Pirat ist kein so guter Seemann wie ein ziviler Matrose, kämpft dafür aber fast so gut wie ein Seesoldat.

Für das **Massenkampf-** und **Seefahrtsystem** gelten die Matrosenausbildungen mit folgenden Modis: DZ +3 bei guter Beute, -3 ohne Beute, AK +2, Crewbonus -2, können mit allen normalen Waffen umgehen.

Sollten die SC in einen Kampf mit Piraten geraten, können für den normalen Seeräuber mit etwas Erfahrung folgende Werte als Durchschnitt dienen:

Übelriechender Pirat (Grad 1)

STR: 12 **GES:** 11 **INT:** 9 **CHR:** 8

WK: 12 **WN:** 9 **VT:** 11 **LP/AP:** 15

Angriffe:

Waffenlos 11 (2 x W6 B) oder

Bewaffneter Kampf 10 (je nach Waffe +1) oder

Schusswaffe 10 (je nach Waffe) oder

WurfWaffe 10 (je nach Waffe)

Abwehr 5 (11 PW 4)

Wichtige Fähigkeiten: Segeln 8, Boote fahren 8, Klettern 10, Heimwerker 8, Zechen +5, Glückspiel 12, Einschüchtern 12, Geschütze 7.

Beschreibung: Piraten sind ein verkommenen Haufen von übelriechendem Abschaum, gekleidet in eine wüste Mischung aus Lumpen, selbstvernähtem Segeltuch und erbeuteter Seidenkleidung nach neuester Mode, dazu tragen sie immer mehrere Waffen und protzigen Schmuck, sind zumeist vernarbt und angetrunken. Ihr Verhalten ist sehr wechselhaft, mal sind sie reizbar und grausam, dann wieder großzügig und kumpelhaft.

Rolle: Meist Gegner, sonst eigene Mannschaft.

Ausrüstung: Chaotische Kleidung, breiter Gürtel, Kopftuch, W6 Messer und Dolche, Säbel oder Degen oder Kurzsword, 2 Pistolen oder Arkebuse oder Armbrust oder Donnerbüchse, Wurfmesser oder Wurfbeil oder Granaten, Enterspieß oder Beil, Kettenhemd oder Brigantine oder Lederpanzer, Schmuck und Bargeld im Wert von 3W6 Gulden, Dreck und Parasiten.

Bei den **Spezialisten** herrscht oft Mangel, kann ein guter Zimmermann, Chirurg oder Magier doch auch an Land oder auf Handelsschiffen gutes Geld bei deutlich geringerem Risiko verdienen. Daher nimmt man, was man kriegen kann, entweder unfähigen Ersatz oder zwangsverpflichtete Gefangene. Nicht selten begehen Piraten sogar extra Überfälle, um sich einen wichtigen Spezialisten zu beschaffen, und bei den Glückspielen und Wetten der Kapitäne sind sie der kostbarste Einsatz.

Die **Offiziere** wählt sich die Besatzung selbst, wobei erfahrene und starke, aber auch beliebte oder einfach laute Kameraden bevorzugt werden. Der **Steuermann** ist immer ein Fachmann und übernimmt oft den ganzen nautischen Teil der Schiffsführung, vor allem aber erwartet man von ihm, jedes Riff, jede Strömung und jede verborgene Passage des ganzen Meeres zu kennen. Der **Quartiermeister** ist genau so wichtig, denn er muss die Beute schätzen, aufteilen und verkaufen, er verwaltet die Vorräte und kann eine Rationierung befehlen und muss außerdem auf die Einhaltung der Piratenregeln achten. Oft ist der Quartiermeister als Sprecher der Besatzung gegenüber dem Kapitän die eigentliche Macht an Bord, wenn es nicht um Gefechte oder Schiffsmanöver geht.

Der **Kapitän** ist der unumschränkte Führer in Gefecht und Sturm, er sollte außerdem für Ordnung sorgen und bei den Abstimmungen seinen Willen durch gute Argumente oder pure Stärke durchsetzen. Doch anders als auf Handels- und Kriegsschiffen hat er bei den Piraten einen extrem wackeligen Stand, denn sobald ein Konkurrent sich als besser darzustellen weiß oder die nötigen Prisen fehlen, um die Piraten zufriedenzustellen, wird er demokratisch abgesetzt, per Meuterei gestürzt, von seinem angehenden Nachfolger zum Zweikampf gefordert oder einfach mit einem schnellen Dolchstoß in der Nacht beseitigt.

Generell legt die Besatzung bei Beginn einer Fahrt ein spezifisches **Ziel** fest, entweder die Plünderung einer besonders fetten Beute oder das Erreichen einer bestimmten Anteilshöhe (100 bis 1000 Gulden). Kann der Kapitän dieses Ziel nicht binnen 3 Monaten erreichen oder ersatzweise wenigstens 20 Gulden pro Mann und Monat austeilen, droht seine Absetzung: Pro Woche legt er eine Konfliktprobe auf *Einschüchtern* gegen seinen Rivalen ab, +2 bis +10 bei guten Argumenten oder Beuteaussichten, -2 bis -10 bei schlechten Aussichten oder hohen Verlusten. Welche Form die Absetzung annimmt, hängt von dem Verhalten des Kapitäns und seiner Mannschaft ab.

Taktiken des Seeraubes

Die meisten Piraten haben nur kleine Schiffe mit leichter Bewaffnung, auch sind wenige Piraten gut an den Kanonen gedrillt - Artilleriegefechte sind auffällig und dauern lange, außerdem beschädigen sie oft die Beute oder versenken sie gar. Daher begnügen sich die Piraten meist mit einigen Warnschüssen oder dem Zerlegen der Takelage sowie Kartätschsalven gegen die Decksmannschaft. Gegen ein Kriegsschiff mit schweren Kanonen und einer gedrillten Besatzung haben sie kaum eine Chance. Daher bevorzugen Piraten immer den Nahkampf.

Schwache unterlegene langsame Schiffe werden einfach durch Aufziehen der Flagge, Warnschüsse vor den Bug und drohendes Gebrüll angehalten. Die meisten Kapitäne kleiner Kauffahrer ergeben sich sofort und vertrauen darauf, nur einen Teil der Ladung und Ausrüstung zu verlieren, nicht aber Schiff und Leben. Mitunter entwickeln die Piraten sogar eine Art Zollsysteem, bei dem die Kauffahrer einen festen Anteil der Ladung abgeben und ohne weitere Belästigung weiterfahren können.

An stärkere Schiffe schleicht man sich unter falscher Flagge an, schätzt die Gefahr ab und versucht vielleicht, durch freundliches Winken oder vorgetäuschte Seenot die Beute anzulocken. Aber viele Kauffahrer kennen diese Tricks und nähern sich nur bekannten Schiffen - nach einigen Jahren hat jedes Schiff ein unverwechselbares Aussehen, und sooo viele Schiffe eines bestimmten Typs gibt es im Korallenmeer auch nicht. Daher ist es eine beliebte Taktik, tagsüber langsam mit die Fahrt hemmenden Fässern und Brettern im Schlepp zu folgen, in der Nacht mit vollen Segeln und ohne Bremse heranzufahren und am frühen Morgen dann anzugreifen.

Im Kampf feuert man etwas aus den Kanonen und segelt schnell heran, deckt die Mannschaft mit einem Hagel aus Kugeln, Bolzen und Kartätsch ein bis man auf 30 oder 20 Schritt heran ist. Dann wirft man gleichzeitig Enterhaken, Wurfbeile und Granaten, bis man den Gegner fest gepackt hat und heranziehen kann. Ein kühner Sprung von Reling zu Reling, eine leichte Enterbrücke oder zusätzliche Seile an den Rahen ermöglichen das Entern, und sind die Piraten erst mal an Deck, können sie ihre überlegene Zahl und Bewaffnung ausspielen. Denn während Kaufleute mit einem Minimum an Besatzung fahren um Geld zu sparen, nehmen Piraten ein Maximum an Bord. An Deck wird mit Säbel, Beil und Enterspieß gekämpft, gegen die Verteidiger der Aufbauten setzt man Pistolen und Granaten ein. Nur selten können

Kauffahrer Piraten wieder von Bord werfen, wenn diese erst einmal an Deck Fuß gefasst haben.

Doch auch die Kauffahrer sind nicht dumm und haben ihre eigenen Taktiken. Zunächst einmal fahren sie bevorzugt in bekannten Gewässern die von der Marine patrouilliert werden, schließen sich zu kleinen Gruppen und Konvois zusammen oder lassen sich von Kriegsschiffen eskortieren. Dann sind sie vorsichtig falls sich Schiffe nähern, nehmen lieber einen Umweg in Kauf oder steuern den nächsten Hafen an. Sind die Piraten aber auf Angriffskurs und will man sich nicht ergeben, wird es blutig. Alle größeren Kauffahrer haben Kanonen an Bord, wenn auch selten große oder viele. Doch bereits ein einziger guter Treffer hat schon so manchen Piraten vertrieben, seinen Mast gefällt oder gar durch Leck, Feuer oder Treffer in die Pulverkammer das Schiff vernichtet. Einige Kauffahrer haben zwei bis vier schwere Kanonen als Heckgeschütze und einige gute Kanoniere, die jedem Verfolger gehörig einheizen.

Aber nur zu oft reichen Kanonen alleine nicht, die Piraten kommen immer näher, und die Matrosen auf den Aufbauten erwidern das Feuer aus Handwaffen, werfen ihrerseits Granaten und wehren die Enterhaken mit Spießen oder bloßen Händen ab, denn wenn sie sich erst in die Reling verbissen haben ist es nicht einfach, die 2 Schritt Kette zwischen Haken und Seil durchzuhacken (PW 5 und 3 LP). Mit Balken kann man den Gegner auf Distanz halten, Feuerlanzen erschweren Entermanöver ungemein. Auch spannen sie oft ein Netz zwischen Bug- und Heckkastell, durch dessen Maschen man die Piraten mit Klingen und Enterspießen bekämpft, während sie es zerschneiden oder überklettern (drei Kampfrunden lang Abwehr -5 für die Piraten im Netz). Das Hauptdeck wird dann oft den Piraten überlassen, während die Matrosen sich in die Aufbauten zurückziehen und das eigene Deck mit einem Sturm aus Feuer und Eisen überziehen. Einige Karacken haben sogar leichte Kanonen auf das eigene Deck gerichtet, fast alle zumindest einige Drachenbüchsen in den Aufbauten. Auch die Aufbauten haben oft ein Schutznetz um Angriffe aus den Takellagen abzuwehren, im Mastkorb platziert man die besten Schützen und einen Schiffsjungen mit einer Kiste voll Granaten. Fallen aber die Aufbauten den Piraten in die Hände, dann kann man unter Deck nur noch hoffen und beten - nach einem harten Kampf nehmen Piraten bekanntlich keine Gefangenen.

Schlupfwinkel der Piraten

Sowohl während ihrer Fahrten als auch danach brauchen Piraten sichere Stützpunkte an Land, um ihr Schiff zu reparieren und mit Wasser und Proviant zu versorgen, neue Leute anzuheuern und ihre Beute mit Wein, Weib und Gesang (also Rum, Hafenhuren und Gegröle) zu verprassen. Etliche Piraten haben auch Familien, die sie unterbringen müssen, und einige sogar das Ziel, sich eines Tages zur Ruhe zu setzen, wenn sie genug Geld gespart haben. Aber nur Freibeuter können sich einfach einen Hafen ihrer Nation aussuchen, echte Piraten werden an wenigen Orten geduldet.

Das **Piratendorf** besteht aus einer Ansammlung von Hütten, Baracken und Zelten an einer kleinen Bucht, im Wald verstreut liegen einige Felder und Viehweiden, am Strand immer einige Boote und vielleicht auch Wracks von aufgegebenen und ausgeschlachteten Schiffen. Für den Kapitän gibt es oft ein besseres Haus, dazu einige provisorische Kneipen mit Garküche, Schlafplätzen, Spieltischen und leichten Mädchen. Die Wirte kaufen auch Beutestücke an, aber mitunter gibt es auch einen richtigen Laden, der mit einem ehrbaren Handelshaus zusammenarbeitet, dessen Schiffe natürlich verschont werden.

Einige Piraten verzichten auf Verteidigungsanlagen komplett und räumen die Insel im Notfall – oder überlassen ihre Zivilisten einfach dem Feind. Zumeist finden sich aber zumindest einige getarnte Aussichtstürme zwischen den Wipfeln der Palmen, Geschütze zur Abwehr von Landungstruppen und mitunter sogar ein kleines Holzfort, in dem man sich gegen Angriffe verschanzen kann. Außerdem wählt man gerne Häfen, die nur durch tückische Riffe zu erreichen sind, an denen gerade große Kriegsschiffe scheitern. Einem ernsthaften Flottenangriff kann aber kaum ein Piratendorf widerstehen.

Allerdings taugen solche Dörfer nur sehr begrenzt als dauerhafter Stützpunkt: Es gibt keine Werft und kaum kundige Handwerker, gegen Angriffe ist man kaum geschützt und sollte man tatsächlich einmal die richtig fette Prise erbeuten, fehlen einfach die Möglichkeiten, in echtem Luxus zu schwelgen – die Piratendörfer sind daher vor allem Zwischenlager, oft existieren sie nur einige Jahre und werden aufgegeben, wenn man ein anderes Jagdrevier befährt oder in der Piratenhierarchie aufgestiegen ist. Andere Dörfer dienen nur gelegentlich als Piratenversteck und sind sonst einfache Coconerosiedlungen.

Eine Alternative zu den Strandnestern sind **Piratenfreundliche Städte**, im Korallenmeer vor allem Port Freetrade und Porto Kannibo, für Freibeuter jede Stadt der eigenen Partei. In solchen Städten kann man die Werften nutzen, sich mit Waffen, Munition und Vorräten eindecken, Informationen sammeln, seine Beute einigermaßen sicher anlegen und sich vor allem nach Kräften vergnügen, denn jede Stadt der Kolonien bietet fast alles an Vergnügungen, was man sich wünschen kann. Die Städte wiederum profitieren von der weit unter Wert verkauften Beute, den exzessiv verschwendungssüchtigen Piraten und der Schonung ihrer eigenen Handelsschiffe.

Allerdings kommt es in zivilen Städten immer wieder auch zu ernststen Problemen und Konflikten: Piraten suchen gerne Streit und verstoßen oft gegen die Gesetzte, mitunter überfallen sie auch verbündete Schiffe oder plündern gar Teile der Stadt, misshandeln Bürger und sorgen für außenpolitische Spannungen. Umgekehrt werden die Piraten gerne von Händlern über den Tisch gezogen, von Wirten und Huren ausgebeutet oder von der Obrigkeit eingesperrt, um ihre Beute zu "beschlagnehmen". Freibeuter verlieren ihre Häfen, sobald ein Friede geschlossen wurde, und mitunter werden sie einfach an den Feind ausgeliefert, wenn sie zu viel Schaden angerichtet haben. Kurz und gut: Selbst in den "toleranten" piratenfreundlichen Städten sind weder Bürger noch Piraten jemals wirklich sicher. Freibeuter hingegen können hier eine dauerhafte Heimat finden und sogar etablierte Mitglieder der feinen Kolonialgesellschaft werden.

Die **Siedlungen von Vandoo**, vor allem aber **Kanniben** oder gar **Cimmarones** sind manchmal mit Piraten verbündet, aber nicht besser als Piratendörfer. Mehr als Lebensmittel und Holz gibt es hier selten zu kaufen. Vor allem fehlen die unentbehrlichen Werften und Fachleute, um die Schiffe über Wasser zu halten.

Es bleibt also noch eine Alternative: **Port Raptore**, die "Hauptstadt der Piraten". Diese anarchische kleine Stadt bietet vieles von dem, was auch eine zivile Kolonialstadt bietet, ist aber ganz auf die Bedürfnisse der Piraten zugeschnitten und wird von ihnen regiert. Außer Piraten haben hier nur Schmuggler und Gefangene der Piraten Zutritt.

Warum versaufen wir es nicht einfach?

Piraten und Schätze. Schatzkarten, Schatzinseln und Schatzkisten gehören einfach zum Piratenklischee, aber mal ganz ehrlich – die meisten Piraten denken gar nicht daran, irgendwelche Kisten zu verscharren, sondern versaufen ihre Beute innerhalb einiger Monate, Wochen oder gar Tage. Das Leben ist kurz, die Kämpfe sind gefährlich und niemand weiß, ob man einen vergrabenen Schatz wieder bergen kann. Warum also vergraben Piraten manchmal eben doch ihre Schätze?

Zunächst einmal sind die Quelle der legendären Schätze oft nicht die Piraten selbst, sondern ihre **Opfer**: Sprechen Gerüchte von einem Piratenüberfall, drohen gar schon die schwarzen Flaggen, nehmen viele Kolonisten und Kaufleute ihre Wertsachen und verstecken sie so gut wie möglich. Natürlich werden die meisten Schätze entweder gleich nach dem Überfall wieder geborgen oder ihre Position durch Folter erpresst, so dass sie den Piraten in die Hände fallen. Aber nicht selten sterben die einzigen, die die Position kennen, unter den Klingen der Piraten.

Dann erbeuten Piraten längst nicht nur Goldmünzen, Edelsteine und Juwelen, sondern auch **sperrige Beute**, die zwar viel Wert ist, aber auch die begrenzten Laderäume der Piratenschiffe überschreitet: Bronzekanonen und Kupferblech, Eisenbarren und Marmorplatten, Edelholz und Tabakfässer – all das ist zu viel Wert, um einfach über Bord geworfen zu werden, aber oft auch zu schwer und sperrig, um den ganzen Beutezug hindurch mitgenommen zu werden. Also fährt man ans Ufer und verbirgt es, um es später doch noch zu versilbern.

Und schließlich darf man nicht die unsicheren und anarchischen Strukturen der Piraten vergessen: Auf einem Piratenschiff drohen immer Meuterei und **Absetzung des Kapitäns**, also versuchen diese nicht selten, etwas von der Beute beiseite zu schaffen – und gerade hier wird es interessant, denn leicht kann man eine kleine Kiste mit Edelsteinen, Artefakten und Gold beiseite schaffen und von verschwiegene(n) (oder entbehrlichen) Helfern verbergen lassen, ohne dass die Besatzung etwas merkt. Kostet dann die (nicht selten eben durch den Diebstahl ausgelöste) Meuterei den Kapitän das Leben, wartet die kleine Reserve nur noch auf Abenteurer, die sie bergen wollen.

Schatzverstecke gibt es reichlich, zunächst und vielleicht an erster Stelle werden Schätze einfach in Kisten, Fässer oder Tonkrüge verpackt und im

Boden vergraben. Bei Landratten bietet sich auch das eigene Haus (unter den Bodenbelägen, im Keller, hinter einer losen Wandkachel...) als Versteck an, wo man nicht weit von seinen Kostbarkeiten entfernt ist. Einige reiche Kolonisten gönnen sich sogar sorgsam getarnte Geheimfächer, -räume oder -gänge. Ebenfalls beliebt sind Ruinen, alte Brunnen, Friedhöfe, Tempel und andere Heiligtümer sowie flache Tümpel. Seeleute hingegen versenken ihre Schätze gerne in flachem Wasser, wo eine Landratte gar nicht erst sucht und man ohne gute Navigationskenntnisse keine Chance hat, den Schatz zu finden. Schließlich gibt es noch die wirklich exotischen Orte: Höhlen und Grotten gibt es in den Vulkaninseln reichlich, Vulkankrater und heiße Quellen sind da schon brisanter, und so manches Ungeheuer, manch blutrünstiger Eingeborenenstamm oder dunkler Kult bieten sich als zuverlässiger da an Schätzen desinteressierter Wächter an.

Die **Schatzkarte** schließlich ist der Schlüssel zum Schatz – gerade bei größeren Schätzen, die auch längere Zeit liegen sollen oder selbst für Kundige schwer zu finden sind, werden fast immer Pläne gefertigt. Natürlich längst nicht immer in Form einer Karte mit X, die bestenfalls durch Teilung unter die Mitwisser codiert wird. Deutlich häufiger sind chiffrierte Suchanweisungen in jeder denkbaren Form, als Zahlencode, Reim, Sauflied, Bibelvers oder Rechtschreibfehler in einem Dokument. Indirekte Schatzkarten sind oft in Logbüchern, Tagebüchern oder privaten Briefen zu finden, die man erst einmal finden und richtig interpretieren muss. Aufwändiger sind Tätowierungen (gerade bei Kanniblen und Coconeros beliebt), Gravuren in Waffen, Inschriften in Gebäuden oder Gräbern, Mechanische Spielereien oder gar spezielle Artefakte.

Abschließend seien hier noch die **3 beliebtesten Piratenschätze** erwähnt: Bereits bei der ersten Fahrt in das Korallenmeer setzte sich ein Teil der meuternden Besatzung ab und versteckte unter anderem den **Perlenschädel des Kanniblenkönigs**. Bei seinen Fahrten in das Korallenmeer erbeutete der albionische Pirat *Ferrigan Deere* ein soldatisches Schiff mit wenigstens 30 Tonnen Silber, 44 Truhen mit Gold und 6 Truhen mit Perlen und Edelsteinen – allerdings verschwand mit der *Seniora della Mare* auch der Pirat samt Besatzung spurlos, ohne dass Verfolger oder Stürme der Grund sein konnten. In neuerer Zeit hat *Kapitän Roque de Saint Lure* eigenhändig seine ganze Mannschaft ermordet und wenigstens 100 000 Gulden auf der *Isle Famorga* vergraben, bevor er und seine 3 Komplizen sich auf dem

Beiboot im Streit gegenseitig erschlugen - die Position der Insel ist nicht bekannt, die mit Blut gezeichnete Karte hingegen wurde bereits massenhaft kopiert.

Die großen Piratenkapitäne

Die Piraten der Bruderschaft wechseln wie der Wind und die Wellen. Kaum ein Piratenschiff ist mehr als einige Jahre auf See, kaum ein Name versetzt die Kaufleute auch 10 Jahre, nachdem er das erste Mal ehrbare Seeleute erzittern ließ, noch in Furcht. Und obwohl am Kapitänstisch von Port Raptore bis zu 15 berühmte Piraten ihren Humpen leeren, sollen hier nur die 4 aktuell bekanntesten erwähnt werden:

Raglat der Blutsäuer

Beschreibung: Die derzeitige Nr. 1 auf der Prisenrangliste der Piraten mit 29 Schiffen und über 50 Siedlungen ist ein grausamer, lauter und überaus jähzorniger Hühne mit zotteligem schwarzen Bart, roter Brokatkleidung und nie weniger als einem Dutzend Waffen (2 Säbel, 6 Pistolen und diverse Dolche), der ganz eindeutig die schmale Grenze zum Wahnsinn schön länger überschritten hat. Von seinen Untergebenen verlangt er totalen Gehorsam, den er aber nur mit wenig Gegenliebe belohnt. Mitunter tötet er einzelne Piraten ohne jeden erkennbaren Grund - und was er seinen Opfern und Feinden antut, mag sich ein zivilisierter Mensch gar nicht vorstellen!

Rolle: Der weitgehend wahnsinnige Schlächter wird von seiner eigenen Mannschaft und den anderen Piraten fast ebenso gefürchtet wie von den Kaufleuten des Korallenmeeres, macht aber so viel Beute, dass ihm immer reichlich frische Piraten zulaufen. Vermutlich wird er aber nicht mehr lange sein Unwesen treiben, denn die anderen Kapitäne verachten ihn, und sein Kopfgeld wurde inzwischen auf 10 000 Gulden erhöht.

Persönliche Fähigkeiten: In einem offenen Kampf schießt er erst immer paarweise mit seinen Pistolen und greift dann mit beiden Säbeln an, und obwohl er keine Rüstungen trägt scheinen Treffer ihm kaum etwas anhaben zu können (Schutzartefakte?). Als Truppenführer und Taktiker ist er sehr begabt und setzt auf Überraschung und Terror, allerdings ist er ein lausiger Seemann - in nur 3 Jahren hat er schon 8 Schiffe verloren, die Hälfte durch recht peinliche Zwischenfälle.

Macht und Ressourcen: Verfügt derzeit über eine mächtige Karacke und eine schnelle Karavelle, die ihm die Prisen zutreiben soll, 300 bis 500 Mann und wenigstens einen guten und immer noch geheimen Inselstützpunkt. Allerdings ist sein Ruf so brutal, dass inzwischen schon einige Kaufleute lieber ihre Schiffe versenken als sich ihm zu stellen.

Der blaue Admiral (Alain di Varitar)

Beschreibung: Im Gegensatz zu den meisten Piraten staffiert sich der eitle "Admiral" nicht nur mit teuerster (blauer) Kleidung und reichlich Schmuck aus, er sieht auch noch gut aus und bemüht sich um einen eleganten Eindruck. Die gewöhnlichen Piraten und auch Kolonisten kann er leicht von seiner adeligen Herkunft überzeugen, wer sich aber in *Etikette* auskennt merkt schnell, dass er niemals ein echter Höfling war. So lange man ihn nicht zu sehr reizt oder gar auf seine Defizite anspricht, hält er sich aber weitgehend an einen noblen Verhaltenskodex und gilt als sehr gastfreundlich.

Rolle: Der "edle Pirat" pflegt seinen Ruf und erntet als Lohn zahllose Prisen ohne Kampf, allerdings ist auch er an die Regeln der Piraten gebunden und kann seine Opfer nur dann gut behandeln, wenn sie nicht kämpfen, und seine Gefangenen nur, wenn sie gute Beute versprechen. Außerdem kennt er bei aller Noblesse seine Grenzen recht genau und fürchtet, sich vor zu vornehmen Gefangenen zu blamieren. Von den 63 Prisen, die er genommen hat, haben sich nur 5 ernsthaft gewehrt, alle anderen hat er ohne große Verluste wieder freigelassen.

Persönliche Fähigkeiten: Der mittelmäßige Galan und durchaus gute, aber nicht eben überragende Kämpfer ist ein exzellenter Seefahrer und unter den Piraten fast schon legendär, da er einmal in einem Sturm ein soldalisches Schatzschiff entern, ausrauben und dann auch noch sicher in eine Bucht bringen ließ, dass ohne diesen Überfall zweifellos gesunken wäre.

Macht und Ressourcen: Der "Admiral" hat nur ein Schiff, eine große Karavelle, die aber viel besser gebaut, gepflegt und dekoriert ist, als die meisten Schiffe im Korallenmeer. Die "*Glanz der Wogen*" wurde angeblich aus magischem Elfenholz gebaut und von Zwergen mit einem Schutzpanzer aus Blaustahl versehen, auf jeden Fall ist sie schnell, Seefest und sehr manövrierfähig. 200 loyale Piraten stehen seit fast 5 Jahren zu ihm, außerdem sind mehrere seiner ehemaligen Gefangenen so von ihm

angetan, dass sie größere Hetzjagden auf ihn verhindern.

Kapitän "Seerabe" Sneider

Beschreibung: Der niedermarscher Freibeuter scheint mit seiner biedereren Kaufmannskleidung und dem weichen Gesicht reichlich fehl am Platze, immer wieder wird er von Piraten angerempelt oder beleidigt, die ihn für einen Kaufmann halten. Auch wenn er sie dann verprügeln lässt oder eigenhändig mit schnellem Degen absticht, bleibt er immer ruhig und leicht melancholisch.

Rolle: Als glückloser Pirat sind dem Kapitän fast alle Leute weggelaufen, so dass er kaum noch sein Schiff bemannen kann. Zwar ist er nicht erfolglos was die Jagd angeht, hat schon ein Dutzend Schiffe und einige Küstensiedlungen ausgeraubt. Aber wann immer er Beute gemacht hat, gleitet sie ihm durch die Finger - Beuteschiffe sinken oder explodieren, Meutereien versauen alles oder Verfolger zwingen ihn dazu, fast alles über Bord zu werfen um zu entkommen. Dass er aufgrund seiner Tapferkeit und seiner Kampfherfolge inzwischen in den Niederen Marschen als Held gilt tröstet ihn wenig, denn er hat nicht genug Geld und Leute, um wieder nach Hause zu fahren.

Persönliche Fähigkeiten: Guter Seemann und Kämpfer, sehr guter Planer und viel besonnener als die meisten Piraten. Leider vom Pech verfolgt, aber inzwischen haben zweitklassige Piraten begonnen, sich von ihm ihre Raubfahrten planen zu lassen. Und die gelingen meistens.

Macht und Ressourcen: Eine kleine Holk mit nur noch 15 Mann Besatzung, dazu ein sehr guter (aber im Korallenmeer wenig nützlicher) Ruf in den Niederen Marschen.

Rolle: Der alte Kapitän ist das Urgestein unter den Piraten, er legt großen Wert auf die Einhaltung der Regeln und gilt, auch wenn er mit gerade einmal 50 Kaperungen in 26 Jahren nicht eben erfolgreich ist, als Autorität in allen Piratenfragen. Die geringe Zahl an Kaperungen hängt mit seiner Sparsamkeit und Vorsicht zusammen, die ihm erst seine lange Karriere ermöglichten - sein Kopfgeld liegt bei konstant uninteressanten 50 Gulden. Er kapert nie mehr als 2 Schiffe in Jahr, ist aber oft mehr als 6 Monate pro Jahr auf See, und nutzt nur wirklich günstige Gelegenheiten.

Persönliche Fähigkeiten: Sehr erfahrener Kapitän und guter Offizier, zum Kämpfen inzwischen zu alt und zu... Körperteilarm. Als inoffizieller Sprecher der Piraten von Port Raptore und "Richter der Piraten" genießt er auch eine gewisse Macht, hält sich aber aus Streitigkeiten so gut wie möglich heraus.

Macht und Ressourcen: Seine kleine Karavelle ist oft geflickt und nicht sehr ansehnlich, mit fast 20 Jahren aber sicher das älteste Pirtenschiff. Die Mannschaft von 40 Mann ist sehr erfahren und loyal, aber aus Altersgründen nicht sehr stark. Da er unzählige Riffe, Passagen, Strömungen und andere Geheimnisse des Meeres kennt, kann kaum ein Kriegsschiff ihm länger folgen.

Jack Graubart

Beschreibung: Mit über 50 Jahren nicht nur einer der ältesten Kapitäne, sondern vor allem auch der erfahrenste Pirat des Korallenmeeres. Seit fast 30 Jahren macht er das Meer unsicher, kennt fast jeden Winkel und hat ein besseres Gespür für die Strömungen und Riffe, als jeder andere Kapitän. Mit Holzbein, Hakenhand und Augenklappe, wildem Knurren und ständigem Suff ein echter Klischeepirat - der aber auch viel dazu beigetragen hat, eben dieses Klischee zu formen.

Port Raptore

Freie Stadt der Piraten

Lage der Stadt

Port Raptore liegt im Korallenmeer auf einer kleinen Felseninsel von nicht einmal 3 Quadratmeilen Fläche, irgendwo in den Inneren Kanniben. Die genaue Lage ist nur auf wenigen Karten verzeichnet, denn weder die Piraten, die sich hier verstecken, noch die Viezekönige, die dieses üble Piratennest eigentlich ausheben müssten, wollen unnötige Aufmerksamkeit.

Die Insel selbst ist ein felsiger Hügel mit kargem Bewuchs und einigen Resten an Wald. Sie krümmt sich um eine einzige Bucht mit einem schmalen Sandstrand, die zum Meer hin von einer schroffen Felsenhalbinsel abgeschirmt wird, nach hinten aber in eine Steilküste übergeht. Die ganze Insel ist von tückischen Riffen umgeben und hat fast nur steile Felsküsten, selbst mit einem Ruderboot ist es in der Strömung schwierig, eine Passage zu finden.

Bevölkerung

Etwa 1500 Zivilisten leben dauerhaft auf dieser Insel, vor allem Coconeros und Kanniben, dazu nennen bis zu 1000 Piraten diesen Hafen ihre Heimat. Je nach Jahreszeit sind 20 bis 80% der Piraten gerade im Hafen. Einen nicht unerheblichen Teil der Bevölkerung machen auch die Gefangenen aus, die hier relativ frei leben dürfen (oder müssen), bis sie gegen Lösegeld ausgelöst oder in die Gesellschaft der Piraten integriert werden. Die übliche Sprache ist ein Gemisch aus Soldalisch und eingeborenen Lehnsworten.

Regierung

Port Raptore hat keinerlei formelle Regierung und auch keine Behörden. Die Kapitäne der gerade im Hafen liegenden Piratenschiffe bilden den „Rat der schwarzen Flagge“, einige lassen während ihrer Abwesenheit einen Vertreter samt einigen Piraten an Land, um ihr Stimmrecht zu wahren. Wer sich in den Rat einkaufen will, muss eine Kanone samt Munition für das Inselfort abgeben. Der Rat tagt nur bei Bedarf und dient auch als Inselgericht. Es gelten nur die allgemeinen

Gesetze der Piraten und etliche lokale Sitten. Die Zahl der Piratenschiffe schwankt zwischen 5 und 15, für jeden gerade im Hafen befindlichen Kapitän wird eine Flagge auf dem Fort gehisst.

Stadtbild

Auf einem Felsen über der schmalen und auch mit Erfahrung nur schwer zu befahrenden Einfahrt des Hafens ruht ein einfaches, aber mit über 40 Kanonen schwer bewaffnetes Fort aus niedrigen Steinwällen. Es trägt die Fahnen aller im Hafen liegenden Piraten und wird von deren Männern bemannt, sollten sich Feinde der Insel nähern.

In den Höhlen unter dem Fort gibt es die einzige gute Quelle der Insel und Kammern für Vorräte, aber auch einen Kerker für wichtige Gefangene, die ein besonders hohes Lösegeld versprechen oder die Ärger machen. Fließt kein Lösegeld, lässt man sie laufen – sofern sie aber auf keinem Schiff als Pirat anheuern können, bleibt ihnen nur das Leben in den Hütten der Stadt.

Der Hafen selbst ist schmal und mit etlichen leeren und oft abgewrackten Beuteschiffen überfüllt, die an den Riffen verankert sind. Die alten Wracks am Ende sind schon lange mit Planken und Stegen verbunden um Wohnraum zu schaffen, Masten und wichtige Teile wurden als Baumaterial entfernt. Eine Fahrrinne ermöglicht es bis zu 20 intakten Schiffen der Piraten und Schmuggler, ein- und auszulaufen.

Der Strand am Hafen ist als einzige ebene Fläche der Stadt komplett mit Hütten bebaut, die nur vor dem hölzernen Laufsteg (dem „Boulevard“) einen Streifen Sand frei lassen. In den etwa 50 Läden und Kaschemmen herrscht immer eine zügellose und brutale, aber auch fröhliche Stimmung. Öfters brechen Brände aus, die ein oder mehrere Hütten zerstören, bis die Feuer durch Meerwasser oder Abreißen gelöscht sind.

Die Felsen der Insel waren einst dicht mit Wald bestanden, wurden aber für Brennholz und Baumaterial abgeholzt. In den restlichen Sträuchern und Büschen weiden halbwilde Ziegen, die die Piraten manchmal jagen.

Verteidigung

Von den ansässigen Zivilisten sind nur etwa ein Fünftel wehrfähig, die meisten sind Frauen, Kinder oder alte Piraten. Alle im Hafen liegenden Piraten sind aber zur Verteidigung der Insel verpflichtet und dürfen nur dann den Hafen verlassen, wenn die Insel sicher ist. Wenn tatsächlich ein Kriegsschiff den Weg durch die Riffe findet und nicht von den Schiffen der Piraten versenkt wird, muss es endlos lange unter den Kanonen des Forts seine Truppen an Land setzen, die beim Erklimmen der Klippen mit einem Geschosshagel eingedeckt werden. Mit den geübten und gut bewaffneten Piraten in der Festung, die keine Chance auf Flucht oder Kapitulation haben, ist die Insel praktisch nicht einzunehmen. Bereits 3 Angriffe von ganzen Flotten sind kläglich gescheitert. Der einzige Erfolg beruhte auf Streit der Piraten um die Führung und wurde verplempert, indem man das Fort mit nur 20 Mann und mangelnden Vorräten nicht ordentlich bewachte.

Wirtschaft

Die Wirtschaft der Insel beruht einzig und allein auf den Kaperfahrten der Piraten und dem Handel der Schmuggler. Alle Läden und Kaschemmen der Insel sind auf die Bedürfnisse der Piraten eingerichtet: Die Kaschemmen bieten Essen und Unterkunft, Rum und Frauen, Glückspiel und Schlägereien. Die Läden kaufen Beute auf und bieten Schiffsausrüstung, Reparaturen, Waffen und alles an Luxusgütern, was die Piraten nicht selbst bekommen.

Schmuggler können die Insel anlaufen, wenn sie eine schwarze Flagge aufziehen und 10 Fass Rum als „Zoll“ an den Rat abgeben. Auch Kaufleute wissen manchmal von dieser Sitte und versuchen sich so vor Überfällen zu schützen, aber die Piraten nehmen sich die Freiheit, bei fremden Schmugglern alle Waren wegzunehmen, die nicht nach typischen Lieferungen aussehen.

Jahr für Jahr werden die Ladungen von 30 bis 100 Handelsschiffen auf der Insel verkauft, und etwa ein Dutzend Schmuggler können gut davon leben. Der Preis für Handelswaren aller Art liegt bei der Hälfte der üblichen Preise im Korallenmeer. Frische Nahrungsmittel, Ersatzteile und Waffen kosten hingegen das Doppelte, Dienstleistungen das drei- bis zehnfache – je nach dem, wie reich die ankommenden Piraten sind, werden die Preise der Dienstleister(-innen) angepasst.

Sitten und Bräuche

Die Insel ist ein überaus raues Pflaster. In jeder Kaschemme toben Schlägereien, und keine Woche vergeht ohne einen Mord. Dennoch gibt es neben den allgemeinen Regeln der "Bruderschaft der Wölfe der See" drei einfache Gesetze auf der Insel, und zwar erstens: **„Misch dich in nichts ein“**. Wer in einen Zweikampf eingreift kann dafür zum Tode verurteilt werden – er wird kurzerhand vor Ort erschlagen oder nach einer „Verhandlung“ vor dem Rat verurteilt. Das Zweite Inselgesetz lautet: **„Lass die Zivilisten in Ruhe“**. Die Frauen, Kinder, Greise und Krüppel sind vielleicht besser geschützt als in vielen zivilisierten Städten, denn kein Pirat vergreift sich an ihnen und sie finden leicht Almosen und üppige Trinkgelder von den erfolgreichen Piraten. Das dritte und letzte Gesetz der Insel lautet: **„Geraubt wird auf dem Meer“**. Raub und Diebstahl auf der Insel führen zu einem schnellen Tod durch "das Opfer" oder zu einer Anzeige vor dem Rat. Dennoch wird dieses Gesetz noch am häufigsten gebrochen, denn wenn den Piraten das Geld ausgeht, verfallen sie schnell in eingebaute Verhaltensweisen. Das Opfer ist eine besondere Form der Hinrichtung, bei der Missetäter am Riff festgekettet werden und dort bis zur nächsten Ebbe gegen die Riffkrabben und Sichelhaie kämpfen müssen, die sich hier nach dem Wechsel der Gezeiten ablösen. Sollte ein Pirat überleben, gilt er als unschuldig.

Geschichte

Bereits wenige Jahre nach der Entdeckung des Korallenmeeres setzten sich die ersten Matrosen und Soldaten ab, um statt dem harten Dienst in den Kolonien das leichte Leben zu genießen. Um 980 herum fand ein Pirat namens **Feuerauge** die Insel und errichtete ein Versteck, wie es sie zu Dutzenden auf den kleinen Inseln gibt. Die erste organisierte Jagd nach den Coconeros trieb etliche Flüchtlinge auf die Insel. Gemeinsam mit den Piraten errichtete man das erste, noch recht einfache Fort um die Eingänge der alten Höhlenverstecke der Kanniblen herum und rüstete es mit den 4 jämmerlichen Kanonen aus, die die kleinen Schiffe gemeinsam besaßen.

Die Namen der „größten Piraten des Korallenmeeres“ wechselten alle paar Jahre. Immer wieder versuchten die Vizekönige und Admiräle das lästige Nest auszuräuchern, brachten aber nie wirklich die nötigen Schiffe, Truppen, Geldmittel und vor allem Geduld auf, um die erbittert verteidigte Festung dauerhaft zu vernichten.

Besondere Orte und Institutionen

Das Fort besteht aus einer einfachen Umwallung aus mörtellosen Felswällen von 2 bis 3 m Höhe und 6 m Dicke. Hoch müssen sie auch nicht sein, denn die Felsen sind an allen Seiten recht steil, und es gibt kaum einen Platz, an dem man Kanonen und Schützen gegen die Festung aufstellen könnte. Gut 40 Kanonen aller Kaliber sind in einfachen Stellungen postiert, die schwersten weisen auf das Meer, leichtere auf die restliche Insel. Feste Gebäude gibt es kaum, nur einige Hütten als Unterstand der Wachen. Es gibt aber 4 Eingänge zu den Höhlen unter dem Fort, die in harter Arbeit von Piraten und vor allem Gefangenen miteinander verbunden wurden. Trotz der guten Lage und Bewaffnung hat das Fort einige erhebliche Schwächen: Die Lebensmittel reichen kaum für einen Monat, auch die Munition ist zum Teil vergammelt, und wenn die Schiffe im Hafen zerstört sind (was dank der schützenden Riffe und Klippen aber schwer zu machen ist) gibt es keinen Fluchtweg mehr.

Die Höhlen unter dem Fort sind ein finsterner und stickiger Ort, an dem bis zu 50 Geiseln auf bloßen Felsen untergebracht sind, dazu gibt es ein gut verschlossenes kleines Munitionslager und eine Höhle für Lebensmittel. Beide sind zu feucht, die Vorräte oft vergammelt, die Eisenkugeln verrostet und das Feuerspulver muss erst an der Sonne getrocknet und zerkleinert werden, bevor man es verschießen kann. Solide Türen trennen die Lager vom Inselkerker, einem furchtbaren Ort, an dem aber nur ein kleiner Teil der Gefangenen schmachten muss – die Piraten scheuen zwar vor keiner Gewalttat zurück, ihr Hang zur Freiheit erstreckt sich aber sogar ein Stück weit auf ihre eigenen Gefangenen. Es gibt einen kleinen Durchfluss der Quelle, die in den Hafen geleitet wurde, und angeblich mehrere geheime Gänge zur Küste und zum Rest der Insel. Der einzige bekannte Ausgang ist aber nur mit einer Strickleiter zu erreichen, die stets von einem halben Dutzend Piraten bewacht wird.

Der „Boulevard“ ist ein Gehweg aus rohen Planken und Wrackteilen, der zwischen den Hütten der „Stadt“ und dem restlichen schmalen Strand erstreckt. Er dient ebenso als Gehweg wie auch als Hafenmole und Ladeplatz, ist immer belebt und meist ziemlich verstopft. Die Hütten am Ufer haben nur eine schmale Front, denn es gibt kaum 400 m Platz, sind dafür aber bei klapprigster

Bauweise 2 bis 3 Etagen hoch. Nach hinten führen schmale stinkende Gassen, die zu den übelsten Absteigen und Wohnungen der Armen führen. Wohnraum ist reichlich knapp, zumal nur die Gefangenen freiwillig ihre Hütten auf dem „Oberland“ der Insel errichten, die Piraten wollen immer dicht bei ihren Schiffen sein und die Händler und Huren bei ihren Kunden.

Die Treppe führt vom „Waffenmarkt“ im Hafen aus nach oben zum Fort. Sie besteht aus Seilen und hölzernen Stegen, die mühsam an der Felswand befestigt wurden, und ist die einzige problemlose Verbindung von Hafen und Fort. Andere Wege nach oben sind umständlich und lang, selten weniger als eine halbe Stunde Kletterei, und mit schwerer Ladung kaum zu bewältigen.

Der Schiffsfriedhof im hinteren Teil des Hafens besteht aus all den Beuteschiffe, die weder an Schmuggler noch Piraten verkauft werden konnten und noch nicht als Brennholz geendet sind. Mit Planken verbunden bilden sie ein eigenes Viertel der Stadt, in dem bevorzugt Piraten ohne Heuer hausen. Hier gibt es keine Läden oder Werkstätten, sondern nur einige Kaschemmen. Bei den wenigen Stürmen geraten die Wracks oft arg ins Wanken, tanzen und schlagen aneinander, und nicht selten reißen sich einige los, treiben in den Hafen, beschädigen dort Schiffe oder sinken und blockieren ihn somit für etliche Tage, bis sie geborgen oder zerlegt sind.

Die Werft besteht aus einem Anlandeplatz am Strand, einem Dutzend Winden und Kränen sowie den Werkstätten und Handwerkern der Insel, die sich hier sammeln und bei Bedarf angeheuert werden können. Mit einer echten Werft ist dieses Provisorium kaum zu vergleichen, sie verwendet fast nur gebrauchtes Material und hat noch nie ein Schiff gebaut, ist aber recht gut für Reparaturen geeignet und auf den „Piratenumbau“ sowie das „Umschminken“ von Beuteschiffen spezialisiert, die man andernorts verkaufen will. Die Kosten hängen stark von der Nachfrage ab, wenn der Hafen voller durchlöcherter Piratenschiffe liegt, zahlen die Kapitäne schnell das dreifache, sind alle Kapitäne auf Beutefahrt, kosten Reparaturen hingegen nur die Hälfte des Normalpreises.

Der **Holzschnitzer Giled** ist auf Galleonsfiguren und Schiffsskulpturen spezialisiert und hat auch einen reichen Lagerbestand an Beuteteilen. Kein Pirat lässt es sich nehmen, ein neues Schiff angemessen mit einem „neuen Geist“ zu versehen.

Die Kaschemme „Zur goldenen Braut“ ist ein typisches Beispiel für eine Kaschemme der Insel. Über der Tür prangt eine alte Gelleonsfigur, die noch Reste der namengebenden Vergoldung zeigt. Der Schankraum besteht aus 2 langen Tafeln mit Bänken, 3 Spieltischen und einer Bühne, auf der Prügeleien, Spielleute und „Tänzerinnen“ die Gäste unterhalten. Der Tresen war einst die prächtig geschnitzte Reling einer Karacke, an den Wänden hängen dreckige Wandteppiche aus dem Südreich, zerfetzte Seidenvorhänge, Gemälde mit Wurf-dolchen der letzten Wettbewerbe und grausige Teile von Tieren, Leichen und seltsamen Ungeheuern der Meere.

Der hintere Teil des Ladens war einst das Achterdeck eines großen Schiffes, die geschwungene Doppeltreppe führt zur Ballustrade, auf der eine Schiffsglocke für Saalrunden und ein Steuerrad für das Hochziehen des Kronleuchters angebracht sind. Hinter der Ballustrade sind die Zimmer, von denen einige den Huren des Hauses gehören, andere für einen Gulden die Woche gemietet werden können. Sie sind ebenso reichlich wie geschmacklos eingerichtet mit kostbaren Möbeln, die einst eine Kapitänskajüte zierte, aber kaum je geputzt wurden. Darunter sind die Küche und die Räume des Wirtes sowie ein Hinterzimmer für stille Besprechungen, private Orgien oder Spiele mit sehr hohem Einsatz.

Der Wirt ist ein einarmiger Pirat, der die Kaschemme mit seiner Frau (einer fetten Kannibin), 3 Schankknechten (verkrüppelte oder alte Piraten) und 5 „Mädels“ (die zumeist ihre besten Jahre schon länger hinter sich haben) betreibt. Essen kostet 2 Taler, Rum $\frac{1}{2}$ Taler pro Krug und eine Stunde mit den Mädels 5 Taler, die ganze Nacht einen Gulden. Der Wirt nimmt auch Waffen und alles andere als Pfand, hat Würfel und Karten für Spiele und eine Donnerbüchse unter dem Tresen für den Fall von Ärger.

Der Waffenmarkt am Fuß der Treppe ist der einzige freie Platz der Stadt. Hier werden nach jeder Raubfahrt die erbeuteten Waren öffentlich versteigert und Stände bieten neben Waffen und Munition auch alles andere, was einzelnen Piraten verkaufen wollen. Auch alle öffentlichen Veranstaltungen, die in keiner Kaschemme Platz finden, werden hier abgehalten.

Der „Ratspalast“ im Rumpf einer umgedrehten Karavelle ist das „beste Haus der Stadt“, eine Luxuskaschemme für Kapitäne und Offiziere. Essen, Getränke, Zimmer und Frauen sind genau das, wovon ein Pirat träumt – tatsächlich erfüllt

diese Spelunke den Qualitätsstandart eines Luxushotels, der Wirt hat extra einige Musiker, einen bourbonischen Meisterkoch (der inzwischen gelernt hat, Kritik an seinen Speisen mit Messerwürfen und unverständlichem Gefluche zu beantworten) und etliche der schönsten Huren des Korallenmeeres beschaffen lassen. Ein großer runder Tisch aus Edelholz dient als Bühne für Musiker, Tänzerinnen und Gaukler sowie als Duellplatz der Offiziere und Kapitäne, vor allem aber als Platz der „Ratsherren“, die hier gleichberechtigt sitzen, saufen, streiten und abstimmen. So lange ein Pirat in der Stadt ist, rammt er seinen Säbel, Degen oder Dolch in den Tisch vor seinem Platz, und jeder beschafft sich einen möglichst prächtigen „Ratssitz“, den zu benutzen für jeden Fremden den Tod bedeutet – es gilt als eine offene Herausforderung nicht nur des Kapitäns, sondern auch der ganzen Mannschaft!

Das Wrack der „Dracon“ in den Riffen vor der Insel liegt dort seit über 10 Jahren, ist aber immer noch einigermaßen intakt – immerhin ist der Rumpf aus bestem Edelholz, mit einem Kupfermantel geschützt und nach allen Regeln der Kunst gebaut. Das einstige Flaggschiff eines soldalischen Vizeadmirals gilt den Piraten als Denkmal ihres Mutes und den Soldaliern als Warnung vor den Riffen der Insel und ihren Piraten, die das Schiff durch einen Ausfall mit einigen kleinen Schiffen auf die Untiefe gelockt haben. In dem Rumpf soll immer noch der Geist des ertrunkenen Kapitäns umgehen, dazu etliche Wasserleichen als grausige Zombies. Jedenfalls trauen sich die Piraten nicht an das Wrack heran, das in mondlosen Nächten fahl zu leuchten scheint.

Der Meeresgrund um die Insel ist ein einziger, nicht geweihter Friedhof voll untoter Wasserleichen und moderiger Gebeine, selbst die Tierwelt hat sich schon verändert und zahlreiche bizarre Aasfresser aus der Tiefsee und andere schauerliche Kreaturen angezogen. Auch liegen hier etliche Kanonen, Anker, Wracks und Schätze verstreut, aber bislang traute sich kaum ein Pirat, etwas davon zu bergen – tags drohen die Sichelhaie und anderen Kreaturen des Meeres, nachts aber die untoten Piratenhorden der Tiefe.

Bedeutende NSC

Baba Nanuga

Beschreibung: Die fette Blumenpriesterin der Voodoo lässt ihren üppigen Bauch und die wuchtigen Brüste immer unbedeckt, trägt aber eine solche Menge von Amuletten, Halsketten und Fetischen, dass man erfreulich wenig von ihr erkennt. Sie weigert sich standhaft, den Piratenslang, den sie durchaus versteht, auch zu benutzen.

Rolle: Bei den Piraten der Insel sind neben den üblichen Hautbildern der Coconeros, die von den Kanniblen übernommen wurden, auch Talismane aller Art beliebt. Die Priesterin hat sich zwar auf die Herstellung von mystischem Tand spezialisiert, der unter Piraten guten Absatz findet, bietet aber auch Kräuter, Elixiere und einfaches Zauberwerk an und handelt mit allen Arten von magischem Zubehör. Nebenbei unterhält sie einen kleinen Ring aus Liebessklaven unter den Piraten, arbeitet als Wahrsagerin und Beraterin in magischen Angelegenheiten.

Persönliche Fähigkeiten: Blumenpriesterin und gute Alchimistin, kennt sich auch in Diagnose, Heilkunde und Wahrsagerei aus.

Macht und Ressourcen: Auf der Insel ist sie gut angesehen und hat ein Dutzend Liebessklaven unter den Piraten, daneben hat sie einen reichen Vorrat an Elixieren, Kräutern und Zauberwerk.

Kochonook "Tut nich weh"

Beschreibung: Unfreundlichen und negativen Menschen fallen zu dem alten Kanniblen oft Begriffe wie "Lebende Leinwand", "Nadelkissen" oder "Tuschkasten" ein, denn sein kräftiger Körper ist völlig mit nicht immer traditionellen Tätowierungen überladen, von denen aber immerhin 2 magisch zu sein scheinen. Seine Sprachkenntnisse sind mangelhaft, nur "tut nich weh, tut nich weh" ist immer wieder zwischen den Schreien seiner Kunden zu hören.

Rolle: Der Kannibale ist nie ein guter Krieger gewesen und auch ziemlich dem Suff verfallen, seine Hände sind aber immer noch ruhig genug, um ziemlich gute Hautbilder zu stechen. Die traditionellen stilisierten Muster sind bei seiner Kundschaft nur wenig gefragt, dafür ist er inzwischen sehr gut im Stechen von Schiffen und nackten Frauen, kann auch nach Vorlage Schriftzüge stechen und hat ein "die ganze Mannschaft kriegt ihre Flagge auf den Arm

genadelt"-Sonderangebot. Hygienische Mängel gleicht ein Guss Rum auf das frische Tattoo aus.

Persönliche Fähigkeiten: Krieger des 1. Grades, aber recht guter und flexibler Bildstecher. Kann auch den härtesten Piraten zum schreien bringen.

Macht und Ressourcen: Ziemlich gering, auch wenn die Piraten ihn kaum weniger fürchten und respektieren als Kinder den Zahnarzt.

Graf Laurian von Steinfeld

Beschreibung: Der abgerissene gomdische Adelige versucht trotz geflickter Kleidung, leerer Degenscheide und der unverkennbaren Hoffnungslosigkeit der Lage einen Rest von Würde zu bewahren, geht jeden Morgen zur Kapitänstafel um gegen seine Haft zu protestieren und verbringt den restlichen Tag damit, die Piraten bei ihren Prahlereien und Streitigkeiten zu belauschen, um sein erhebliches Wissen zu mehren. Ansonsten versucht er, den anderen Gefangenen irgendwie zu helfen.

Rolle: Der als kaiserlicher Resident in das Korallenmeer gesandte Höfling verbrachte hier einige Monate damit, die Korruption der Gouverneure und die illegale Ausbeutung der Voodoo und Kanniblen, die ja offiziell als Reichsuntertanen alle Rechte und Privilegien der weißen Kolonisten teilen, mit genauen Berichten und eidesstattlichen Zeugenaussagen zu belegen. Bei seiner Heimfahrt geriet er den Piraten in die Hände, die ihn festsetzten und ein hohes Lösegeld von 10 000 Gulden forderten, dass aber nie gezahlt wurde. Tatsächlich wurde er von einem der Gouverneure an einen der Piratenkapitäne verraten, dieser aber erhoffte sich zusätzliches Geld durch eine Auslieferung und führte den Mord, für den er bezahlt wurde, nicht aus. Allerdings wurde alle seine Lösegeldforderungen abgefangen und der Pirat starb auf der nächsten Raubfahrt.

Der Graf ist einer der besten unabhängigen Kenner der Machtstrukturen des Korallenmeeres, inzwischen auch der der Piraten. Bis heute konnte er nicht herausfinden, wer ihn verraten hat, da er die Insel nicht verlassen und den Weg der Erpresserbriefe nicht verfolgen konnte. Er verfügt immer noch über eine kaiserliche Vollmacht und damit über das Recht, alle Gouverneure und Vizekönige im Namen des Kaisers festnehmen zu lassen, und kein König würde einen offenen Verstoß gegen die Autorität des Kaisers decken – Reichsacht und Reichsexekution sind gefährliche Waffen!

Persönliche Fähigkeiten: Geübter Jurist, Höfling und Spion, allerdings nicht mehr der Jüngste und nie ein guter Kämpfer gewesen. Spricht den Slang der Piraten und hat ein Wörterbuch angelegt, spart sich inzwischen aber die Korrektur von besoffenem Gegröhle.

Macht und Ressourcen: Kaiserlicher Gesandter mit allen Sonderrechten, Reichsadvokat, genießt volle diplomatische Immunität. Hat in Geheimschrift genaue Notizen über die Mächtigen des Korallenmeeres sowie unverschlüsselte schriftliche Zeugenaussagen über ihre Verbrechen. Übernimmt für andere Gefangene Schreibarbeiten, verweigert aber jede Zusammenarbeit mit den Piraten aus Prinzip.

Magister Bavalance

Beschreibung: Der ehemalige Student, der wegen eines Totschlags in das Korallenmeer floh, ist längst zu einem fetten schwammigen Säufer verkommen. Seine Gelehrtenrobe ist großzügig gekürzt, mit Schlitz an das heiße Klima angepasst und von etlichen Schichten Wein- und Essensflecken besudelt.

Rolle: Auch wenn er intellektuell bestenfalls den Piraten der Insel überlegen ist, unter den Geiseln aber als Scharlatan gilt, hat er es geschafft, sich als Schreiber und Gelehrter ein ansehnliches Einkommen zu verschaffen. Er schreibt Erpresserbriefe und Bordverträge (wofür er fast nur rote Tinte benutzt), kopiert die schriftlichen Teile erbeuteter Seekarten und wertet Logbücher aus, dichtet obszöne Sauflieder und entwirft Ladenschilder und neue Piratenflaggen, die dann von den Handwerkern der Insel gefertigt werden. Den Rest des Tages säuft er, bringt sein Geld mit Huren durch oder schläft seinen Rausch aus.

Persönliche Fähigkeiten: Kann leidlich schreiben und zeichnen, spricht immerhin Bruchstücke von 8 Sprachen und hat ein gewisses besudeltes Talent für Prosa und Dichtung. Mit besserer Gesellschaft und weniger Rum hätte er einmal ein leidlich erfolgreicher Gelehrter werden können. Versteht sich sehr gut mit den Piraten, denen er "genau nach der Schnauze redet", +3 auf alle sozialen Proben bei den Piraten.

Macht und Ressourcen: Gering, allerdings haben die Kapitäne verboten, ihn zu töten oder auszurauben, und er kann sie besser manipulieren, als sie wahrhaben wollen. Ist offizieller Inhaber des "Passantes" der Insel, das Passierscheine für Schmuggler ausstellt.

Dr. Holzbein Hakenhand

Beschreibung: Auf den ersten Blick könnte man den bärtigen kleinen Mann, der oft zahnlos lacht und morbide Geschichten zum besten gibt, dank seiner Zangen und Sägen am Gürtel für einen Schiffszimmermann halten (als was er tatsächlich angefangen hat und, bei Überfüllung der Werft, immer noch öfters aushilft). Ein Blick auf die mit Blut verkrustete Lederschürze zeigt aber, das er der anderen Variante der sägenden Kunst angehört: Er ist einer der ansässigen Chirurgen und anders als die Bordärzte auf Nachbehandlungen spezialisiert.

Rolle: Der ehemalige Zimmermann fertigt in seiner kleinen Bude am Boulevard Holzbeine, Hakenhände, Gebisse, Gesichtsteile und andere Prothesen aus Holz, Elfenbein, Eisen und anderem Material und passt sie nach Maß an. Beliebt sind seine Kampfhaken, Beine mit Geheimpfahnen oder eingebauten Pistolen und die lustigen Spezialkörperteile, die nur bei besonders wilden Orgien Verwendung finden. Seine andere Dienstleistung, das Amputieren oder Nachbehandeln von verkrüppelten Gliedern, ist nicht weniger wichtig aber viel weniger beliebt, auch wenn sich bei jeder Amputation reichlich Zuschauer einfinden.

Persönliche Fähigkeiten: Ordentlicher Chirurg (FW 11) mit Spezialisierung Amputation +5, erfahren in Wasserheilung (FW 12, hat aber nie genug heiliges Wasser), sehr guter Prothesenbauer (Zimmermann 14, Kunstschnitzer 16, Heimwerker 18).

Macht und Ressourcen: Verkrüppelte Piraten schätzen seine Dienste und sorgen dafür, dass er keinen Ärger bekommt - immerhin werden die meisten Kaschemmen von Krüppeln betrieben, und kein Pirat riskiert lange Durststrecken.

Robert „Rumpelmann“

Beschreibung: Im unbewohnten felsigen Teil der Insel leben nur halbwilde Ziegen und ein verwirrter Mann mit struppigem Bart, der sich in Kleidung aus ungegerbter Ziegenhaut kleidet und nur noch wirre Schreie hervorbringen kann. Nachts hört man ihn manchmal den Mond anheulen.

Rolle: Ob der verrückte Mann als Geisel oder Pirat auf die Insel gekommen ist weiß niemand, auf jeden Fall ist er schon lange hier und hält sich von den Piraten fern so gut es geht. Er hält sich eine kleine Ziegenherde, und bei den gelegentlichen Jagden der Piraten auf Ziegen, wilde Hunde und besonders fette Inselratten verteidigt er seinen Besitz durch wildes Geschrei und Steinwürfe. Die Piraten fürchten, durch einen Mord an einem Verrückten Unglück auf sich zu ziehen, und lassen ihn in Ruhe.

Persönliche Fähigkeiten: Schreien, klettern und Ziegen hüten. Wurfaffen 12 (Stein).

Macht und Ressourcen: Keine, wird aber von den Piraten geschont.

Kapitän Longbone

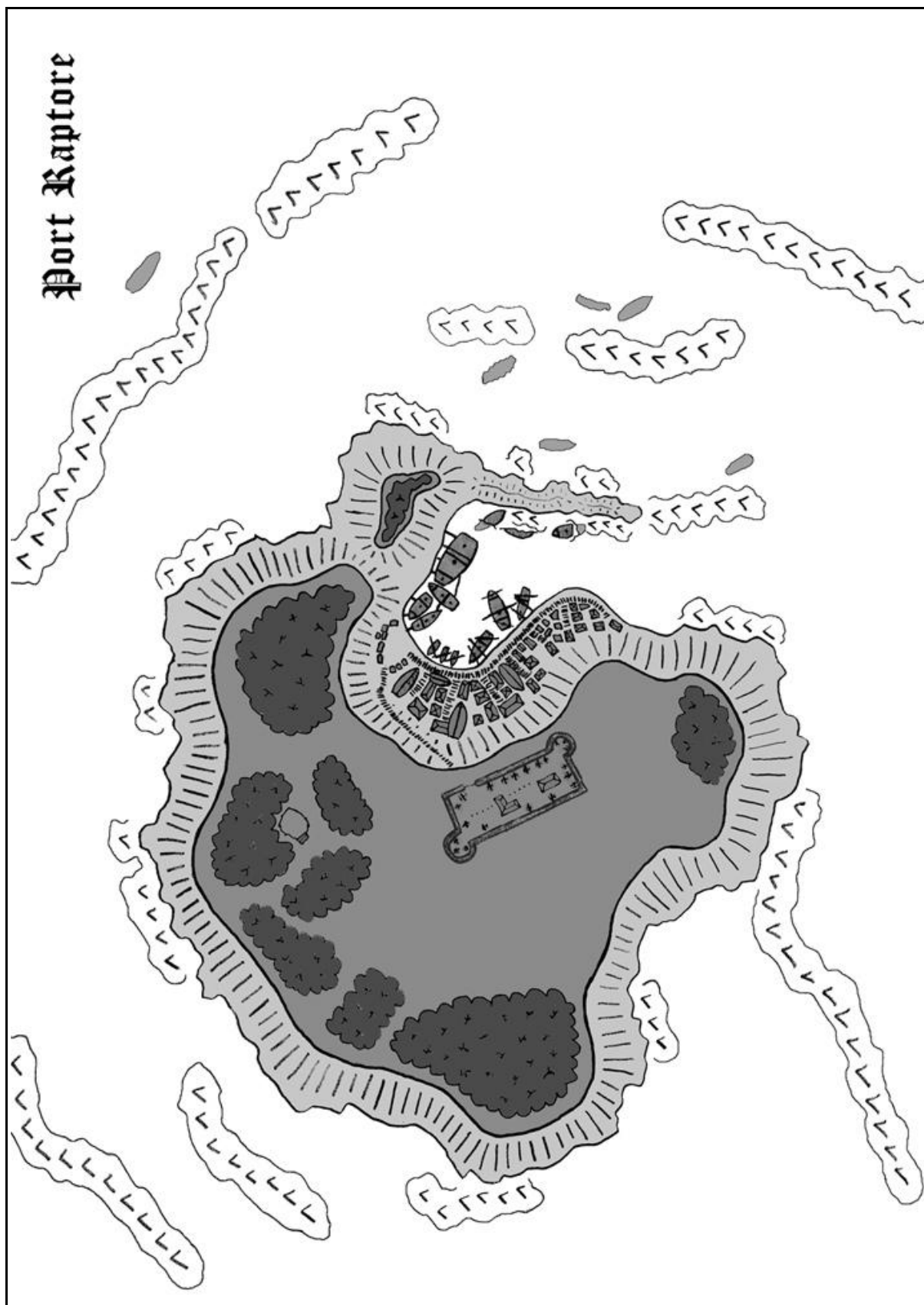
Beschreibung: Der Kapitän ist schon länger tot, sein verfaulte Körper ruht in irgendeinem Wrack auf dem Meeresgrund vor der Insel. Er erscheint nur noch als durchscheinende Gestalt mit einem untoten Papagei auf der Schulter (magietheoretisch eine höchst ungewöhnliche Erscheinung...). Tagsüber ist er natürlich nicht aktiv, in der Nacht wird er fahl sichtbar und liebt es, in die Körper von besoffenen Piraten zu fahren, sie zu übernehmen, wildes Seemannsgarn zu erzählen und sich weiter zu besaufen, bis er und sein Leihkörper in Ohnmacht fallen.

Rolle: Warum genau er einst verflucht wurde, hat der Kapitän längst vergessen – immerhin wurde er damals von seiner ganzen Mannschaft verflucht, weil er im Vollsuff das Schiff auf ein Riff steuerte, und bekam nicht mehr allzuviel mit. Heute ist er der "gute Geist" der Insel (da viel weniger gefährlich als die anderen Geister und Wasserleichen der priesterlosen Insel) und beliebter Gast auf jeder Feier, denn "erst wenn der tote Kapitän singt, hat die Party begonnen!". Seine untote Mannschaft liegt immer noch auf dem Meeresgrund und verflucht sich jede Nacht selbst für ihre unkluge Wortwahl bei seiner Verfluchung...

Persönliche Fähigkeiten: Der seltsame Untote kann keine Leichen animieren, sondern nur

volltrunkene Piraten (oder andere Säufer, das ist unklar). Er hat schon die Frühzeit der Piraten miterlebt, war gar ein Matrose der allerersten Expedition in das Korallenmeer und einer der ersten Meuterer, die sich davon absetzten. Während niemand ihn mehr nach Fahrrouten oder anderen maritimen Details fragt, verfügt er über einzigartiges (wenn auch völlig unzuverlässiges) Geschichtswissen.

Macht und Ressourcen: Sollte er es jemals schaffen, im Körper eines Säufers auf den Suff zu verzichten, könnte er den Fluch auflösen und seine untote Mannschaft auf eine letzte Piratenfahrt führen. Bis dahin ist er nicht viel mehr als ein toter Säufer, hat aber immer noch seine zerfetzte Fahne (Totenschädel über gekreuzten Rumflaschen) auf dem Fort und erhält aus jedem "Rumzoll" der Schmuggler 3 Humpen Rum, auch steckt sein Säbel immer noch im Kapitänstisch – er ist also das einzige dauerhafte Mitglied des Piratenrates! Tatsächlich hat er bei Abwesenheit aller anderen Kapitäne die volle Befehlsgewalt und konnte bei der vorletzten Flottenoperation der Vizekönige, (einem Angriff bei Nacht auf eine von unkartierten Riffen umgebene Insel...) zeigen, dass er immer noch ein echter Pirat und Anführer ist. Mit 3 Booten voll lebender und über 100 untoten Piraten, von denen es auf dem Meeresgrund um die Insel nur so wimmelt, konnte er die Flotte nachts in Panik versetzen und auf die Riffe scheuchen.



Die Voodoo

Das Volk der Blumen

Aussehen, Kleidung und Sprache

Die Voodoo sind durchschnittlich etwas kleiner und zierlicher als Nordreicher, von hell- bis mittelbrauner Hautfarbe und stets schwarzhaarig, selbst alte Leute ergrauen nur wenig und spät. Mit ihren eher breiten Gesichtern, flachen Nasen, hohen Wangenknochen und dunkler Färbung entsprechen sie nicht dem aktuellen Schönheitsideal des Nordreiches, sind aber von überdurchschnittlich anmutiger Gestalt und leiden fast nie unter Missbildungen und Hautkrankheiten, die im Nordreich gerade die Unterschicht stark heimsuchen. Ausgenommen sind die Bewohner der Slums um die Kolonialstädte, in denen die Voodoo zumeist dreckig, schlecht ernährt, von Schnaps und Drogen gezeichnet und von Pevisas Geschenk zerfressen sind.

Ursprünglich trugen die Voodoo nur einen Lendenschurz aus bunt gefärbten Schnüren bei den Männern und einen ebenfalls in farbigen Streifen gehaltenen knielangen Bastrock bei den Frauen, kleinere Kinder verzichteten meist ganz auf Kleidung, für alte Leute und hochrangige Stammesmitglieder gibt es hingegen bunte Umhänge aus verknüpften Pflanzenfasern oder bunten Federn. Die Voodoo konnten weder Stoff weben noch Häute zu Leder gerben, inzwischen finden aber auch bunte leichte Stoffe zunehmenden Absatz, einige Stämme haben die Webkunst erlernt und selbst eigene Webmuster entwickelt. Voodoofrauen die oft mit Kolonisten Kontakt haben bedecken meist ihre Brüste mit Tüchern oder Hemden, um sich vor Belästigungen zu schützen.

Sehr wichtig ist den Voodoo Schmuck, in erster Linie Halsketten und Armbänder aus Muscheln, Samen, geschliffenen Steinen und schillernden Insekten. Die einst sehr verbreiteten Perlen werden inzwischen nur noch zu besonderen Anlässen getragen, denn auch sie erwecken die Gier der Weißen. Alle Frauen fertigen sich täglich neuen Blumenschmuck für die Haare wie auch für jede rituelle Handlung, die Männer hingegen bevorzugen Federn, die sie in ihre langen Haare stecken, die zu vielen kleinen Zöpfen verfilzt sind. Edelmetalle sind erst seit Ankunft der Weißen in Gebrauch, Edelsteine hingegen, vom Wasser der

Flüsse zu matten Perlen geschliffen, seit je her sehr begehrt.

Die Sprache der Voodoo wirkt auf Nordreicher sehr befremdlich, da sie keine Sätze sondern vielsilbige Wörter mit Satzfunktion formt. Die Bausteine können dabei sehr frei gebraucht werden, ihre Reihenfolge scheint beliebig. Die Namen der Frauen werden immer in der Form Name der Mutter - Tochterrang - Name der Tochter ausgeformt, also z.B. Mahaia-Nohoaia-Semehemoho (Mahaia's zweite Tochter Semehemoho), Männer hingegen mit dem Namen der Mutter und ihrer Funktion, z.B. Mahaia-Ondalomanoor (Mahaia's Einbaumbauender Sohn).

Spieler, die Voodoo als Charaktere spielen wollen, müssen die Attribute mit CHR +1 und STR -1 modifizieren. Der einzige Abenteuerberuf ist der der Blumenpriesterin, ansonsten kombinieren sie die Elternberufe Bauer, Fischer und einen weiteren.

Stammes- und Sozialstruktur

Die "Königreiche" der Voodoo sind souveräne Stämme von 1000 bis 30 000 Personen unter der Führung einer "Priesterkönigin", die von einem Rat aus Blumenpriesterinnen beraten wird und männliche "Höflinge" als Dienerschaft unterhält. Wichtiger sind aber die Dörfer, in denen zwischen 50 und 500 Personen unter Führung einer Blumenpriesterin leben, die von ihren "Liebessklaven" und Schülerinnen unterstützt wird. Auch die einzelnen Großfamilien werden stets von einer alten Frau beherrscht, die fast immer einige Zeit bei der Blumenpriesterin gelernt hat, aber nur selten mehr als etwas Blumenbinderei beherrscht.

Die Herrschaft der Priesterinnen ist gleichzeitig sehr territorial wie auch persönlich konzipiert, denn ihre Emotionsmagie erlaubt ihnen zwar eine direkte Kontrolle vieler Männer und Geister, aber nur in ihrer Nähe oder der der "Geisterpfähle", mit denen sie ihre Magie in einem kleinen Gebiet festigen können. Die Wälder, Felder und Gewässer hingegen, die der Stamm zwar regelmäßig nutzt, die Priesterinnen aber nicht direkt beherrschen können, gelten auch nicht als echter Besitz.

Außerhalb der schützenden Geisterpfähle sind die sonst so streng kontrollierten Männer viel freier, gleichzeitig fehlt ihnen dort der Schutz vor wilden Tieren, Naturgewalten und vor allem den Kanniblen und anderen Feinden.

Eine Großfamilie besteht aus 10 bis 30 Personen, meist eine Großmutter mit deren Töchtern, Ehemännern aus anderen Familien und unmündigen Kindern. Junge unverheiratete Jugendliche und junge Erwachsene beiderlei Geschlechts hingegen führen ein freies Leben ohne viele Pflichten, sie haben eigene Hütten und müssen nur bei den wichtigsten Arbeiten helfen. Auch sexuell sind sie ungebunden, während bei den Verheirateten Monogamie herrscht. Diese völlige Freiheit der Jugend, die von den Entdeckern aus dem Nordreich staunend zur Kenntnis genommen wurde, hat einen Gutteil des Rufes des Korallenmeeres mit seinen leichtlebigen Inselschönheiten begründet.

Allerdings hat diese Phase ein Ende, wenn sich die Männer irgendwann, um eine Familie gründen zu können, an eine Frau binden – und zwar nicht nur durch Eid und Ring, sondern durch sehr viel stärkere Magie! Die einfachen Frauen brauchen für dieses Ritual die Hilfe einer Priesterin, vollzogen wird es als öffentlicher ritualisierter Geschlechtsakt in einem Ritualkreis. Fortan gehört der Mann nur noch seiner Ehefrau, muss ihr gehorchen, kann ihr kein Leid mehr antun und übernimmt die anstrengenden und gefährlichen Pflichten auf den Feldern, in den Wäldern und auf dem Meer. Einzige Ausnahme sind die Blumenpriesterinnen, die ebenfalls durch Abstufungen der sexuellen Vereinigung Männer in ihren magischen Bann ziehen können – eine böse Überraschung für viele lüsterne Kolonisten und Hauptgrund dafür, dass die Kanniblen sich nie an fremden Frauen vergreifen.

Natürlich sitzen die Frauen nicht faul herum, das könnten sie sich nicht einmal in der freigibigen Natur des Korallenmeeres erlauben, sondern führen den Haushalt und hüten die Kinder, regieren das Dorf, fertigen die meisten Handwerkswaren (ausgenommen Hütten und Boote, die nur Männer bauen) und dienen als Heilerinnen, Gelehrte und mentale Stütze des Dorfes. Denn so wie der Mann stets die Präsenz seiner Frau spürt, ihre Wünsche vernimmt und ihren Schmerz teilt, können sich auch die Frauen nicht vor den Nöten ihrer Männer verschließen. Sie kennen aber diverse Tricks, durch Musik, Meditation oder Drogen ihre Männer zu unterstützen, während die ihrer harten und langweiligen Arbeit nachgehen. Streit, Hass, Neid und Missgunst sind innerhalb eines Dorfes fast unbekannt, beschränken sich auf Balgereien der

Kinder, Wettkämpfe der Jugend und sehr seltene Massensuizide, wenn eine ganze Sippe kollektiv in den Tod geht.

Wirtschaft und Technik

Bei Ankunft der Entdecker befanden sich die Voodoo auf einer kultivierten Steinzeitstufe, begnügten sich mit dem, was die Natur ihnen gab oder mit wenig Mühe aus Pflanzen, Tieren und Steinen gefertigt werden konnte. Die Kolonisten haben ihnen durch Handel und Vorbild zahllose Waren gebracht und einige neue Handwerke gelehrt, aber auch viele alte Techniken unnötig gemacht. Vor allem die kunstvolle Steinbearbeitung wird nur noch in wenigen Stämmen praktiziert, sind eingetauschte Messer, Beile und Macheten doch viel praktischer und haltbarer als die alten Steinklingen, die zwar scharf schneiden, aber auch beim kleinsten Fehler zersplittern.

Häuser bauen die Voodoo aus Palmen: Die Stämme bilden das Gerüst, gespalten eine wenigstens einen Schritt über dem Boden liegende Wohnplattform, die mit einem Dach aus viellagigen Palmblättern gegen den Regen und von leichten Flechtwänden gegen den Wind geschützt werden. In den Hügelswäldern werden auch andere Hölzer verwendet, aber nie Stein oder Lehm, auch nicht bei den großen Tempeln. Diese werden aber aus härtestem Edelholz gebaut, das ohne weiteres über 100 Jahre lang hält. Die einfachen Hütten hingegen, die je einer ganzen Sippe oder den Jugendlichen eines Dorfes Platz bieten, halten selten länger als 10 Jahre. Aber warum sollte man sie auch fester bauen, wenn die gelegentlichen Feuer und Tropenstürme sie sowieso irgendwann zerstören? Der Bau eines Hauses dauert einen Monat, wenn nur die Sippe baut, wenige Tage, wenn das ganze Dorf hilft. Reparaturen des Daches sind jährlich fällig, immer vor der Regenzeit.

Alle Häuser der Voodoo sind rund, um einen hohen und reich beschnitzten Baum im Zentrum gebaut, der aus Edelholz besteht und das einzige dauerhafte Teil des Hauses ist. Er ähnelt den Geisterpfählen und hat eine ähnliche symbolische Funktion, dient als Zentrum des Hauses wie auch der Familie. Gerade in den Häusern der Blumenpriesterinnen ist er meist auch ein echter Geisterpfahl.

Im Zentrum jeden Dorfes schließlich gibt es ein "Tanzhaus" um den großen Dorfpfahl, einerseits wird es wie der Name andeutet für Rituale und

Feste (vor allem bei Regen) genutzt, andererseits ist es auch das Gästezimmer des Dorfes und der Tempel der Gemeinschaft. Echte Tempel hingegen bestehen aus einem zentralen Tanzhaus, das direkt anschließend von den Häusern der Blumenpriesterinnen umringt ist.

Boote werden oft ebenfalls aus Palmstämmen gehauen, die einfachen Einbäume aus weichem Holz halten bestenfalls ein, zwei Jahre und lassen sich von 2 Mann in einer Woche anfertigen. In den Lagunen, Mangroven und Binnengewässern reichen einfache schmale Einbäume für 2 bis 5 Personen. Will man mit ihnen vor den Inseln fischen, bringt man einfach einen seitlichen Ausleger an, der sie bei Wellengang stabilisiert, und richtet ein kleines Segel auf, das aus Palmblättern geflochten und von 2 Stangen gehalten wird. Aus hartem Edelholz baut man nur die großen Katamarane mit einer Plattform und Hütte zwischen zwei Rümpfen. Sie sind alles andere als schnell oder elegant, aber erstaunlich seefest. Benutzt werden sie für die seltenen Handelsfahrten oder Reisen zu fernen Inseln. Zum Fischfang auf den flachen Riffen legt man sich auf Schwimmbretter, mit denen man auch auf den Wellen zum Strand reiten kann.

Auslegerboot

Verdrängung: $\frac{1}{2}$ t

Laderaum: 5 Personen

SP (20% Takelage): 1 SP

Manöver: +2

Stabilität: -2

Segel/Paddel: 2/3 Knoten

Mannschaft: 2 Ruderer

Geschütze: keine

Auslegerboote bestehen aus einem schmalen Einbaum, zwei Haltestangen und einem Ausleger aus sehr leichtem Holz. Sie werden gepaddelt oder mit einem einfachen Flechtsegel zwischen 2 Stangen angetrieben. Einziger Nachteil ist die Breite, die sie für Binnengewässer ungeeignet macht.

Katamaran

Verdrängung: 3 t

Laderaum: 2 t / 20 Personen

SP (20% Takelage): 5 SP

Manöver: +1

Stabilität: +0

Segel/Paddel: 3/3 Knoten

Mannschaft: 2 Matrosen + 8 Paddler

Geschütze: keine

Der Katamaran ist als "schwimmende Hütte" für weite Reisen konzipiert, in den beiden Rümpfen aus hartem Edelholz findet die Ladung Platz, Mannschaft und Passagiere auf der Plattform, mit dem leichten Aufbau gegen Regen geschützt.

Kleidung ist bei den Voodoo wie gesagt Nebensache, das Material ist in erster Linie gefärbter weicher Bast (aus den Fasern verschiedener Pflanzen durch einweichen und auskämmen gewonnen), der nur mit der Hand geflochten und geknüpft wird. Federn sind sehr beliebte Beigaben, aber nur für Männerumhänge.

Ackerbau betreiben die Voodoo schon seit langem, wenn auch nur mit einfachen Mitteln: Grabstöcke aus Edelholz lockern den Waldboden auf, der bei Bedarf mit ungenießbaren kleinen Fischen, Krebschalen und Seetang gedüngt wird. In lockerer Mischung stehen Obst- und Nussbäume, Bananenstauden und Ananas auf der Lichtung, zwischen ihnen pflanzt man die Knollen der Kumrapflanze als wichtigste Stärkequelle. Das ideale Klima und der Boden aus Vulkanasche erlauben 2 bis 3 Ernten im Jahr (auf Koralleninseln selbst mit Düngung höchstens eine), die bunt gemischte Pflanzenauswahl minimiert Schädlinge und Fäulnis. Problematisch sind vor allem die Augen der schweren Tropenstürme, die ganze Inseln mit Wind und Salzwasser verwüsten, sowie die gelegentlichen Invasionen hungriger Landkrabben. Sehr wichtig sind auch die Kokospalmen am Ufer, wenigstens 10 sind nötig, um heiraten und eine Familie gründen zu können. Es gibt nur wenig Viehhaltung, die Schweine werden mit Essensresten gefüttert und täglich in den Wald getrieben, Strandhühner laufen frei im Dorf herum. Andere Nutztiere verbreiten sich erst allmählich.

Fischfang fügt dem Speiseplan die unentbehrlichen Proteine hinzu. Bevorzugt wird in den Lagunen und vor der Küste bis zu den Riffen gefischt, und zwar mit Zug-, Wurf- und Stellnetzen, Harpunen und Langleinen mit einstmals knöchernen oder steinernen Haken, die längst durch Eisenhaken abgelöst wurden. Die Frauen und vor allem Kinder suchen die Felsen und Strände am Ufer nach Schalentieren ab, tauchen auch im flachen Wasser bis zu 10 Schritt tief und sammeln unter Wasser Muscheln, Schnecken, Krebse und andere langsame Meerestiere. Dazu lassen sie sich von einem Stein mit Halteschleife nach unten ziehen, der danach an einem Seil

wieder ins Boot gehieft wird, die Beute füllen sie in ein engmaschiges Netz, das mit einem Schwimmring im Wasser treibt und so die Beute frisch hält. Auf den Riffen, die besonders gute Beute bieten, lässt man sich auf Brettern aus Leichtholz treiben und sammelt die Meeresfrüchte mit der Hand und einfachen hölzernen Haken. Auf die offene See trauen sich Voodoo selten, eigentlich nur dann, wenn eine Hungersnot droht.

Waffen sind nicht Sache der Voodoo. Im Kampf schützen sich die Männer mit großen Schilden aus Holz und ungegerbter Schweinehaut, dazu tragen sie einfache Speere, Wurfspeere und Steinbeile. Die Frauen und Kinder wehren sich notfalls von den Plattformen der Hütten aus mit Steinwürfen. Ursprünglich kennen die Voodoo weder Rüstungen noch Schusswaffen, neuerdings aber stattdessen einige Voodoo auch mit den Waffen und Rüstungen der Kolonisten aus, bezahlen vor allem für Feuerwaffen horrenden Preise in schimmernden Perlen. Insgesamt muss man aber sagen, dass normale Voodoo lausige Kämpfer sind, gute Kämpfer bei ihnen aber als "Missgeburten" oder "Kanniblen im Körper eines Voodoo" gelten und statt Ruhm und Ansehen nur Misstrauen und Furcht ernten würden.

Die Kultur der Voodoo

Die Voodoo sind von Natur aus ein friedliches Volk, das Gewalt und Risiken scheut, Feste und ein leichtes Leben hingegen liebt. In den Augen vieler Kolonisten aus dem Nordreich sind sie faul, lüstern, feige und leichtgläubig, gerade richtig als Untertanen zweiter Klasse, denen man Fleiß, Kultur und Gottesfurcht einprägen muss. Für die Seeleute, Forscher und anderen Besuchern, die sie nicht nur als Dienstboten und Feldarbeiter sehen, sind sie fröhlich, sanft, ausgeglichen und unglaublich gastfreundlich, ideale Nachbarn und verlässliche Freunde.

Der Alltag der Voodoo ist recht schlicht: Morgens ziehen die Männer zu Feldarbeit oder Fischfang aus dem Dorf, die Frauen säubern die Hütten und bereiten die beiden Mahlzeiten des Tages gleichzeitig, die Kinder beschäftigen sich in kleinen Gruppen ohne strenge Aufsicht und die Jugend genießt ihr faules Leben. Am Vormittag kehren die Männer dann von der Arbeit zurück, und gemeinsam isst man eine leichte Mahlzeit. Nach dem Essen bespricht man den weiteren

Tagesablauf, die Männer gehen wieder an die Arbeit, die Frauen üben ihre Handwerke aus oder unterrichten die Kinder, die Jugendlichen üben sich in Tanz und Musik. Am späten Nachmittag dann ist die zweite Mahlzeit in den Kochgruben gar, das ganze Dorf isst ausgiebig und beendet damit den Arbeitstag. Es gibt Musik und Tanz, die Kinder werden ins Bett geschickt, und wenn irgendwann auch die erschöpften Erwachsenen einschlafen, gehört das Dorf noch 2 oder 3 Stunden den Jugendlichen, die ja am nächsten Tag ausschlafen können.

Musik und Tanz spielen im Leben der Voodoo eine enorm wichtige Rolle, kaum ein Volk verbringt so viel Zeit damit, ist im Tanzen so geübt und nimmt die Musik als Kommunikationsmittel so ernst. Durch die gemeinsamen Tänze wird der ganze Stamm wieder in Einklang gebracht, Gäste friedlich gestimmt und die Geister der Insel besänftigt.

Es gibt nur wenige Instrumente, vor allem hohle Baumstämme und Schildkrötenpanzer als Trommeln, Rasseln aus Flaschenkürbissen, Kokosklappern und eine Vielzahl von Muschelhörnern, die einzigartige Klänge erzeugen. Jeder Voodoo beherrscht wenigstens ein Instrument und kann auch in die mehrstimmigen Chorgesänge einstimmen und kleine Spottlieder aus dem Stehgreif dichten. Sologesang wird aber nur von sehr guten Sängern akzeptiert - eine der wenigen Möglichkeiten, Voodoo aggressiv zu machen, ist laut und schlecht zu singen. Gute Sänger hingegen sind wie auch fremdartige Instrumentalkünstler immer sehr willkommen. Dass die Kolonisten bislang kaum Musikinstrumente verkaufen konnten liegt in erster Linie daran, dass die Kaufleute ihnen fast nur Schrott andrehen wollten - elfische Flöten oder gar eine zwergische Orgel bestaunen die Voodoo aber stets wie Heiligtümer!

Das Gastrecht ist den Voodoo heilig, und nicht nur das, besonders in abgelegenen Siedlungen werden Gäste fast wie glorreiche Kriegshelden empfangen, mit Blumenschmuck überhäuft, im warmen Wasser der Lagunen gebadet (oder, wenn sie das wie viele Nordreicher panisch ablehnen, unauffällig mit stark duftenden Blumen geschmückt), reichlich mit Essen und Getränken versorgt und, nachdem sie den Gesängen lauschen und die Tänze bewundern durften, je nach Alter und Aussehen im Tanzhaus, in den Hütten der Jugendlichen oder der Priesterinnen untergebracht.

Allerdings hat ihre Gastfreundschaft auch einen bitteren Beigeschmack bekommen, denn angeblich sollen sie immer wieder heimtückisch ihre Gäste mit Flüchen belegen und zu Sklaven machen. Tatsächlich nutzen die Priesterinnen gern die Gelegenheit, sich unter den sexuell ausgehungerten Reisenden einige neue Liebessklaven zu schaffen. Sofern die Gäste sich gut verhalten und bald wieder abreisen, merken sie das gar nicht. Sollten sie aber aggressiv werden oder zu lange unproduktiv verweilen, werden sie dem Bann der Sexualmagie unterworfen und zu friedlichem Verhalten, Mitarbeit oder gar, wenn sie gemordet haben, zum Suizid gezwungen.

Allen Gästen bei den Voodoo sei geraten: Benehmt euch gut, vögelt nicht zu wahllos rum und bleibt nicht länger als eine Woche, ohne euren Aufenthalt durch Geschenke oder Dienste zu bezahlen. Es ist nicht weiter schlimm, einer freundlichen Blumenpriesterin hörig zu sein - bei einem Dutzend kann es aber ganz schnell ganz schön stressig werden!

Das Essen der Voodoo teilt sich wie gesagt in zwei Tagesmahlzeiten (und gelegentliche Häppchen, vor allem frisch gesammelte kleine Sandmuscheln sind, roh verzehrt, beliebte Zwischenmahlzeiten, ebenso Stücke von Zuckerrohr): Leichte Speisen, also überwiegend reifes Obst, gerösteter Fisch und kleine Meeresfrüchte, werden vormittags gegessen. Diese Mahlzeit wird nur sehr einfach zubereitet und nicht als Genuss gesehen, sondern nur als Hilfe bei der harten Tagesarbeit.

Gleichzeitig wird die Hauptmahlzeit vorbereitet: Im Feuer, über dem die Fische geröstet werden, lässt man auch Steine heiß werden und schichtet dann heiße Steine, Bananenblätter und "harte", also länger zu garende Speisen in eine Erdgrube: Kumra und andere Wurzeln, Knollen und Zwiebeln, Schweinefleisch und größere Fische, Gemüse, grüne Bananen und hartes Obst, dazu Gewürze und Kräuter, deren Aroma sich in der ganzen Grube verteilt. Oben drauf kommen dann wieder Blätter und heiße Steine, dann Sand und eine dicke Schicht alte Palmenblätter als Isolierung, die die Hitze hält. Nach 3 bis 6 Stunden ist die Grube dann gar, wird aufgegraben und das Essen auf frischen Bananenblättern verteilt. Trotz der merkwürdigen Zubereitungsform und der fremdartigen Mischung aus Zutaten ist dieses Essen auch für Nordreicher schmackhaft bis köstlich.

Die üblichen Getränke sind Wasser und Kokosmilch sowie verdünnter Zuckerrohrsaft, dazu als einziges angestammtes geistiges Getränk der aus dem Blütenstand der Palmen gewonnene süße Saft,

der schnell zu einem angenehm säuerlichen Wein vergärt. Es wird auch viel wasserhaltiges Obst gegessen, die Sitte, Früchte auszupressen, mit Eis oder Magie zu kühlen und mit Rum zu versetzen, stammt aber von den weißen Fremden. Die Voodoo trinken inzwischen auch Rum, können ihn mitunter auch selbst herstellen. Bier und Wein aus dem Nordreich sind ihnen kaum bekannt und nicht verbreitet, da viel zu teuer.

Die Mythologie der Voodoo

Den Sagen und alten Liedern der Voodoo nach lebt ihr Volk schon seit Urzeiten im Korallenmeer, wenigstens seit Ende des 2. Zeitalters. Hier waren sie vor den machtgerigen Gottkönigen des Festlandes sicher und konnten in Frieden leben. Erst im Laufe des 3. ZA kamen die Kanniblen aus dem Dschungel und brachten Krieg und Leid. Aber durch die Verstärkung ihrer friedlichen Magie konnten sie sich schützen und als "Das glückliche Volk" leben, bis die weißen Fremden in das Meer kamen.

Das Weltbild der Voodoo beruht auf der Annahme, dass der Wurm der Tiefe allen Menschen Hass, Gier und andere schlechte Eigenschaften einflößte und nur die Voodoo verschont blieben, weil sie die ganze Zeit sangen und tanzten, was den bösen Verderber fern hielt. Umgeben von einer bösartigen Welt finden sie nur in der magisch verstärkten Gemeinschaft Halt und Schutz, und durch konsequenten Pazifismus und Kollektivgeist werden sie auch weiter alle bösen Einflüsse von sich fern halten. Auch wenn einzelne Voodoo oder ganze Dörfer von Feinden vernichtet werden ist das nicht tragisch, denn die Voodoo können nicht vernichtet werden, so lange sie zusammenhalten. Die Voodoo aber, die auf die Verlockungen der Fremden hereinfallen, lösen sich selbst aus der Gemeinschaft und werden vernichtet, weil sie nicht die Härte und Grausamkeit anderer Völker haben. Wenn die Voodoo jedoch Fremde in ihre Gemeinschaft aufnehmen, können sie sie beruhigen und langfristig sogar vom Bösen reinigen.

Die Naturgeister und auch die "Inselgötter", also die mächtigen Erzgeister der Inseln, erkennen das reine Wesen der Voodoo und helfen ihnen daher, die Inseln zu schützen. Die Kanniblen hingegen wurden von den Teufeln gesandt, um die Voodoo zu plagen und zu bedrohen, gleichzeitig aber hielten sie andere Feinde aus dem Korallenmeer fern und die Gemeinschaften der Voodoo zusammen. Welche Rolle die weißen Fremden spielen, haben

die Voodoo noch nicht wirklich geklärt, aber im Gegensatz zu den Kanniblen scheinen sie zwar völlig vom Bösen verdorben, aber doch noch besserungsfähig zu sein – insbesondere die Coconeros lernen fleißig vom Vorbild der Voodoo.

Die Magie der Blumenpriesterinnen

Aus Sicht der nordreichischen Magier scheinen die Blumenpriesterinnen der Voodoo eine recht frühe Abwandlung der Hexen zu sein, die sich vor allem auf die positive Manipulation von Menschen und Geistern spezialisiert. Sexualität ist dabei ebenso wie Musik ein mächtiges Medium und Hilfsmittel. Magie wird bei den Voodoo ausschließlich von Frauen ausgeübt, Männer haben entweder kein Talent dafür oder werden nicht zugelassen. Neben den voll ausgebildeten Priesterinnen gibt es auch viele nur in begrenzten Künsten geschulte Frauen, die vor allem Blumenketten als Zauberwerk herstellen. Diese sind billiger und weniger haltbar als Zauberwerk aus dem Nordreich, dafür werden sie aber auch in deutlich größeren Mengen verwendet. An Hilfsmitteln sind vor allem die "Geisterpfähle" bekannt (eigentlich Wanaquocco = Stab der Geister und Seelen), die die Magie ihrer Schöpferinnen verankern, sowie Fetische und Götzen.

Die Schule der Blumenmagie

Die Blumenmagie der Voodoo wird ausschließlich von Frauen ausgeübt und konzentriert sich auf eine positive Manipulation von Menschen und Geistern. Die Priesterinnen können Zauber außer in ihrer eigenen Reichweite auch in der jedes "Geisterpfahles" ihres Stammes wirken!

Regeln: Blumenpriesterinnen sind immer weiblich und benutzen **drakonisch** als Ritualsprache, sie haben besondere Frisuren und Schmuckstücke als Zeichen, die die Nordreicher aber kaum erkennen.

Der Pfad der Liebe

Kraft: *Kuss der Erkenntnis*

Reichweite: Berührung (Lippe an Lippe...)

AP-Kosten: 1 AP pro Minute

Durch einen Kuss können die Blumenpriesterinnen den genauen Emotionalen Zustand einer Person fühlen und ihr den eigenen übertragen. Pro Minute des Kusses haben sie eine Probe auf *Verhören* +5 frei, um etwas über die Absichten, Ängste und Hoffnungen der Person zu erfahren, und +5 auf jede soziale Probe gegen die Person. Kann bei Sterblichen jedes Alters und Geschlechts benutzt werden.

Ritual des 1. Grades: *Nacht der Liebe*

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung (sehr innige...)

AP-Kosten: 3 AP pro Grad des "Opfers"

Durch eine Nacht der innigen Zärtlichkeit (nicht unbedingt Geschlechtsverkehr, auch wenn das üblich ist) kann die Blumenpriesterin nicht nur beim "Opfer" des Rituals dauerhafte *Zuneigung* gegen sich (oder eine andere Person, die ebenfalls am Ritual teilnimmt) erwecken, sondern auch alle eventuell verborgenen negativen Emotionen und Pläne (zeitweilig) auslöschen. Der Effekt ist permanent, sofern es nicht zwischen Opfer und Begünstigten einen erheblichen Streit gibt.

Ritual des 2. Grades: *Nacht der Verbindung*

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung (wieder mal recht intensiv)

AP-Kosten: 4 AP pro Grad des "Opfers"

Dieses Ritual ist bereits sehr viel tiefgehender, denn es erweitert die emotionale Verbindung zu einer permanenten magischen: Einerseits kann die Frau ab jetzt immer, wenn sie sich konzentriert und 1 AP ausgibt, den genauen emotionalen Zustand des "Opfers" erkennen, andererseits die eigenen Emotionen übertragen, und zwar auch

gezielt selektiert und verstärkt. Damit erhält die Frau die weitgehende Kontrolle über ihr "Opfer", dass dem emotionalen Druck nie lange standhalten kann und oft eine Art Sucht nach positiven Sendungen entwickelt. Die Reichweite dieser Telepathie beträgt ca. 50 Schritt.

Ritual des 3. Grades: Nacht der Unterwerfung

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung (ihr ahnt es schon...)

AP-Kosten: 5 AP pro Grad des "Opfers"

Dieses Ritual wird nur selten praktiziert, und dann fast nur bei (potentiellen) Feinden. Denn nach dieser Nacht ist das Opfer völlig und dauerhaft der Blumenpriesterin sexuell und emotionell hörig. Sie kann ihm beliebige Befehle erteilen und es auch außer Reichweite der Sendung (50 Schritt) schicken, es kann der Blumenpriesterin nie bewusst direkt oder indirekt schaden und empfindet zwangsläufig *Liebe* für seine Herrin. Man(n) sollte aber nicht vergessen, dass auch diese Verbindung beidseitig ist: Wenn das "Opfer" des Rituals leidet, dann leidet auch (abgeschwächt) seine Herrin!

Ritual des 4. Grades: Nacht der Stammesliebe

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung (Gruppenkuscheln!)

AP-Kosten: 1 AP pro Teilnehmer des Rituals

Mächtige Blumenpriesterinnen können, mit der nötigen Ritualhilfe, ganze Dörfer oder Stämme in einem Ritual vereinen. Im Laufe des Rituals, das ständige Berührungen erfordert, aber keinen Sex, werden alle emotionalen Spannungen abgebaut und zwischen allen Teilnehmern *Zuneigung* aufgebaut. Eine somit gefestigte Gemeinschaft muss wenigstens 1 Monat lang keinen Streit fürchten, arbeitet optimal zusammen und kann auch hierarchische Führung verzichten, da die Mitglieder sich optimal koordinieren. Dafür sind sie militärisch kaum zu gebrauchen, da schon die Verwundung eines einzelnen die anderen emotional erheblich mitnimmt.

Ritual des 5. Grades: Nacht der Selbstopferung

Dauer: 1 Tag

Reichweite: Berührung (sich selbst und den Geist)

AP-Kosten: 9 +3 pro Stammesmitglied

Mit dem höchsten aller Rituale kann eine Blumenpriesterin ihr eigenes Leben opfern und mit dem eines Erzgeistes verbinden, der dadurch nicht nur Macht erhält, sondern auch an den Stamm der Priesterin gebunden wird. Dieses höchste Opfer wird nur von sehr alten Blumenpriesterinnen

gebracht, die damit ihr Leben beenden und dem Stamm eine sichere und bessere Zukunft schenken.

Der Pfad der Musik

Kraft: Lied der Emotionen

Reichweite: ca. 50 Schritt (Hör- und Sichtweite)

AP-Kosten: 3 AP

Durch Gesang, Musik und Tanz können die Blumenpriesterinnen beliebige Personen beeinflussen: Sofern den Zuhörern keine Widerstandsprobe gelingt, wird eine Emotion gegen ein von der Priesterin genanntes Ziel um eine Stufe verschoben. Dieses Lied wird bei vielen Festen einfach zur Unterhaltung gesungen, aber auch zur Motivation der eigenen Leute oder um Feinde zu beruhigen oder einzuschüchtern.

Ritual des 1. Grades: Lied der Täuschung

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: ca. 50 Schritt (Hör- und Sichtweite)

AP-Kosten: 1 AP pro 10 Minuten

Dieses bei Feiern verbreitete Zauberlied erschafft umfassende Illusionen aller 5 Sinne, allerdings nicht sehr realistisch, sondern vor allem unterhaltender Natur. Die Blumenpriesterin kann so ziemlich alles darstellen, was sie sich vorstellt.

Ritual des 2. Grades: Lied des Zwanges

Dauer: 8 Minuten

Reichweite: ca. 50 Schritt (Hör- und Sichtweite)

AP-Kosten: 5 AP +1 AP pro 5 Minuten

Das vor allem zur Verteidigung genutzte Lied zwingt jeden Zuhörer, dem keine Widerstandsprobe gelingt, den Befehlen der Priesterin zu gehorchen. Dabei sind aber nur relativ harmlose Tanzschritte möglich, die die Priesterin vortanzte, weder Kämpfe noch für die beteiligten gefährliche Aktionen. Mann kann aber beispielsweise die ganze Tanzformation ihre Waffen wegwerfen, sich ausziehen oder bis zur völligen Erschöpfung tanzen lassen (1 AP* pro 5 Minuten).

Ritual des 3. Grades: Lied des Inselgottes

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: ca. 50 Schritt (Hör- und Sichtweite)

AP-Kosten: 10 AP + 30 bis 300 LP Blutopfer

Mit diesem Lied kann die Priesterin jeden mit ihrem Stamm verbündeten Inselgott rufen und zu Diensten im Rahmen seiner Möglichkeiten bewegen. Mächtige Inselgötter verlangen große Blutopfer.

Ritual des 4. Grades: *Lied der Macht*

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: ca. 50 Schritt (Hör- und Sichtweite)

AP-Kosten:

Dieses Liedritual schlägt die Zuhörer völlig unter den Bann der Blumenpriesterin, sofern ihnen keine Widerstandsprobe gelingt. Die Wirkung hält so lange an, bis die Opfer einschlafen, die Priesterin kann ihnen also auch längere Aufträge geben. Die Opfer können sich aber durch eine Probe auf WK gegen missliebige Befehle wehren, +5 bei suizidalen Konsequenzen.

Ritual des 5. Grades: *Lied des Lebens*

Dauer: 1 Tag

Reichweite: ca. 50 Schritt (Hör- und Sichtweite)

AP-Kosten: Grad x Grad des Zieles x 10 LP

Um einem Mitglied des eigenen Stammes oder einer geliebten Person das verlorene Leben wiederzugeben kann der ganze Stamm an diesem Ritual teilnehmen und das eigene Blut geben. Das verstorbene Opfer wird wiederbelebt und alle Wunden geheilt, sofern der Körper weitgehend erhalten ist (fehlende Glieder oder Organe werden nicht regeneriert). Sowohl aus Mangel an Blumenpriesterinnen des 5. Grades als auch aufgrund der Weltsicht der Voodoo wird dieses Ritual so selten ausgeübt, dass die weißen Fremden es für ein Gerücht halten, wenn sie überhaupt schon davon gehört haben.

Artefakte der Blumenpriesterinnen

Die Blumenpriesterinnen können Kristallkugeln, Fokusstäbe und die meisten anderen Hilfsmittel herstellen und auch, allerdings in kleinem Umfang, Reliquien. Als niederes Zauberwerk haben sie nur **Blumenketten**, die maximal eine Woche halten (selbst wenn man die Blumen vor dem Verwelken schützt, verfliegt die Magie recht schnell). Die Blumen werden wild gesammelt oder speziell gezüchtet, es sind nur ganz bestimmte Sorten geeignet. Zum Herstellen reicht die Spezialfertigkeit *Blumenbinden* auf FW 10+. Als einzigartiges Hilfsmittel gibt es die **Geisterpfähle**, die ein magisches Netzwerk bilden.

Geisterpfähle

Die aus Edelh Holz geschnitzten Pfähle sind 2 bis 3 Schritt hoch und tief im Boden verankert, ihre bunt bemalten Schnitzereien zeigen Stammeszeichen und magische Symbole, ein feines Netz aus Kristallsplintern trägt die Magie. In einem eintägigen Ritual im Boden einer Insel verankert

(auf dem Festland sollen sie angeblich nicht wirken) erlauben sie einer Blumenpriesterin, ihre Magie von hier aus auf jeden anderen Geisterpfahl des Stammes zu wirken. Allerdings kann es pro lebender Priesterin nicht mehr als WK Pfähle geben, und die Reichweite um den Pfahl herum liegt nur bei ca. 50 Schritt. Voodoo trauen sich nur sehr ungern aus der Sichtweite eines schützenden Geisterpfahls, in dem sie leicht die Magie ihrer Blumenpriesterinnen zu Hilfe rufen können (die Priesterinnen spüren die Emotionen aller verbundenen Personen in ihrem Bereich). Die Herstellung eines Pfahles dauert wenigstens einen Monat und kostet umgerechnet ca. 20 Gulden, sie sind aber nicht verkäuflich. Werden sie aus dem Boden gerissen oder komplett zerschlagen, sind sie nutzlos.

Blumenkette des Wassers (Grad 1)

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro Stunde Wirkung

Materialkosten: 1 Taler pro AP

Der Träger der Blumenkette, in die auch lebende kleine Schalentiere eingearbeitet sind, kann für die Dauer der Wirkung doppelt so lange die Luft anhalten, doppelt so weit unter Wasser sehen und effektiv mit +5 schwimmen.

Blumenkette des Schutzes (Grad 1)

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro Minute Wirkung

Materialkosten: 1 Taler pro AP

Diese Blumenkette mit etlichen Federn kann den Träger mit PW 3 vor Verwundungen schützen und erlaubt ihm außerdem je eine zweite Probe auf VT, um Giften oder Krankheiten zu widerstehen. Ausgelöst wird die Wirkung durch den ersten Schaden bzw. die ersten eindringenden Schadstoffe.

Blumenkette des Friedens (Grad 1)

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro 10 Minuten Wirkung

Materialkosten: 1 Taler pro AP

Wer diese besonders blumige Kette um den Hals trägt, wird auf einmal positiv, friedlich und zugänglich gestimmt, alle negativen Emotionen sinken um eine Stufe, alle sozialen Proben gegen den Träger sind um +5 erleichtert. Der Träger kann eine Widerstandsprobe ablegen, aber der Effekt ist sehr angenehm und nicht sehr auffällig.

Blumenkette des Tanzes (Grad 1)

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro 15 Minuten

Materialkosten: 1 Taler pro AP

Der Träger dieser Blumenkette, an der schillernde Muschelschalen und Käferflügel hängen, erhält für die Dauer der Wirkung +2 auf alle sozialen Proben, Tanzen, Singen und Musizieren.

Blumenpriesterin

Die Magier der Voodoo des Korallenmeeres sind ausschließlich weiblich, neben ihren magischen und seelsorgerischen Aufgaben sind sie auch die Führerinnen ihrer Dörfer und Stämme. Dabei genießen sie auf der einen Seite enorme Autorität, sind auf der anderen Seite aber zwangsläufig immer am wohl ihrer Leute interessiert - denn wenn es ihrem Stamm schlecht geht, geht es auch ihnen schlecht!

Rolle: Entwurzelte oder außergewöhnlich Abenteuerlustige Blumenpriesterinnen, zumeist Mischlinge von Voodoo und Nordreichern, schließen sich nicht selten den Coconeros an oder erkunden gar auf eigene Faust die exotischen Neuankömmlinge im Korallenmeer.

Kräfte und Rituale:**Pfad der Liebe**

Kraft: Kuss der Erkenntnis (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Nacht der Liebe*

Grad 2 (50 LZ): *Nacht der Verbindung*

Grad 3 (100 LZ): *Nacht der Unterwerfung*

Grad 4 (200 LZ): *Nacht der Stammesliebe*

Grad 5 (400 LZ): *Nacht der Selbstopferung*

Pfad der Musik

Kraft: Lied der Emotionen (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Lied der Täuschung*

Grad 2 (50 LZ): *Lied des Zwanges*

Grad 3 (100 LZ): *Lied des Inselgottes*

Grad 4 (200 LZ): *Lied der Macht*

Grad 5 (400 LZ): *Lied des Lebens*

Pfad des Lebens *

Kraft: Heilung (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Heilschlaf*

Grad 2 (50 LZ): *Geist der Natur*

Grad 3 (100 LZ): *Läuterung*

Grad 4 (200 LZ): *Gestaltwandel*

Grad 5 (400 LZ): *Regeneration*

Pfad des Himmels *

Kraft: Segenskraft (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 LZ): *Schutz vor Bösem*

Grad 2 (50 LZ): *Offenbarung*

Grad 3 (100 LZ): *Schutzsegen*

Grad 4 (200 LZ): *Himmliche Rüstung*

Grad 5 (400 LZ): *Lied der Ordnung*

Berufsfertigkeiten: Zauberei (Pfad der Liebe, der Musik, des Lebens und des Himmels), Magietheorie, Drakonisch, Einschmeicheln, Verhören, Führung und die neue Spezialfertigkeit Blumenbinden.

Basisausrüstung: Bunter Bastrock, reichlich bunte Halsketten, Armreifen und Schmuckbänder, Beutel mit Samen für über 100 Blumensorten, Werkzeuge für das Fertigen von Geisterpfählen.

Mitbringsel aus dem Studium (1W6):

1. In einem schwachen Moment hat sich die junge Blumenpriesterin von befreundeten Coconeros eine hübsche Blume eintätowieren lassen. Leider gilt sie damit bei den Voodoo als "Kannibisiert".
2. Eine Auswahl besonders schöner Muscheln und Schneckenhäuser für das Anfertigen von Vandooschmuck.
3. Ein Auslegerboot samt Zubehör.
4. Ein Beutel mit 5W6 Perlen á 1 Gulden (Realpreis im Nordreich...).
5. Ein Focusstab +1 mit kleinem Edelstein (1 AP).
6. Die Blumenpriesterin ist als Mischling von Voodoo und Nordreicher für beide Völker ausgesprochen Exotisch und anziehend, +2 auf alle sozialen Proben am ersten Tag.

* Die Pfade des Lebens und des Himmels entsprechen denen der Hexer im Basisregelwerk.

Die Kanniben

Krieger der Lebensbilder

Aussehen, Kleidung und Sprache

Abgesehen von der Hautfarbe haben die Kanniben nur geringe Ähnlichkeit mit den Voodoo, sie sind deutlich größer und Kräftiger, bei Männern sind 185 cm und 90 kg üblich, auch Frauen überagen nicht selten die Kolonisten aus dem Nordreich. Dazu sind gerade die Männer stets gut trainiert und muskulös, während bei den Frauen mitunter Zeichen der Mangelerkrankung eher zu Knochigkeit führen. Ihre Gesichter sind länglicher, mit kräftigem Kinn und oft recht großer Nase, und Männer wie Frauen lassen sich das dunkle Haar lang wachsen. Frauen flechten es zu komplizierten Frisuren, die Männer schlingen es zu einem Haarknoten, in den sie Schmuckstücke und Trophäen einarbeiten.

Was aber noch stärker auffällt als Körperbau und Gesichtszüge sind die Tätowierungen, mit denen alle Kanniben ihre Haut verzieren lassen. Kinder erhalten die ersten kleinen Hautbilder zwischen dem 6. und 10. Lebensjahr, bei Beginn der Pubertät dann wird ihnen das "Netz" gestochen: Ein verschlungenes Muster vom Haaransatz bis zu den Zehen, das als individuelle Zeichnung ("Bildname") und Rahmen für alle späteren Tätowierungen dient. Die großen sind bei den Männern immer magisch, bei den Frauen bestimmen sie ihren Familienstand, Zahl und Geschlecht der Kinder und vor allem den Rang ihres Mannes. Die kleineren hingegen werden entweder einfach als Hautschmuck oder als Andenken an besondere Ereignisse gestochen.

Auf Kleidung legen auch die Kanniben wenig Wert, im Gegenteil, gerade die Männer tragen nie mehr als einen einfachen Lendenschurz, höchstens noch einen Regenmantel aus Palmblättern. Die Frauen tragen kurze ungefärbte Baströcke und häufiger einen vorne offenen Bastumhang um die Schultern. Alte Leute und Häuptlinge tragen mitunter Kleidung aus gekauftem Stoff, auf die sie die Muster ihrer Tätowierungen übertragen.

Die Sprache der Kanniben ist hart und abgehackt, viele Wörter werden eher gebrüllt als gesagt, und mit dem Satzbau ist es nicht sehr weit her. Dafür bedienen sich die Kanniben einer reichen Auswahl von oft Ruckartigen und bedrohlichen Gesten und übertriebenen Grimassen,

verdrehen die Augen oder strecken die tätowierte Zunge heraus.

Spieler, die einen Kanniben als Charakter spielen wollen, müssen die Attribute mit STR +1 und CHR -1 modifizieren. Der einzige qualifizierte Beruf ist der des Stammeskriegers, ansonsten kombiniert man die Elternberufe Fischer, Miliz und einen weiteren.

Stammes- und Sozialstruktur

Große Stämme wie bei den Voodoo gibt es bei den Kanniben nicht, üblich sind Gruppen von 500 bis 2000 Menschen um ein befestigtes Hauptdorf, zu dem ein Dutzend kleine Fischerdörfer gehören. Allerdings gibt es zwischen den Stämmen ein kompliziertes System von familiären, tributären oder feindseligen Beziehungen, mächtige Häuptlinge können durchaus mehrere Stämme beherrschen. Die wirklich großen Kriegsherren mit über 10 000 Keulen gibt es aber nicht mehr, seit sie sich mit den weißen Fremden angelegt hatten. Heute sind die Stämme entweder von den Kolonisten unterworfen oder mit den Coconeros und Piraten verbündet, wirklich traditionelle Stämme gibt es nur noch in sehr abgelegenen Regionen.

Jeder Stamm wird von einem jungen, starken und tapferen Kriegshäuptling und einem Rat aus alten Krieger regiert. Dabei wechselt die Position des Kriegshäuptlings ziemlich oft, entweder durch einen rituellen Zweikampf, nach einem Versagen im Kampf oder durch den Tod des Kriegshäuptlings. Die Ratsherren hingegen haben einen sicheren Posten, denn wer es unter den Kanniben bis zum Großvater schafft, hat sich lebenslangen Respekt verdient. In den einzelnen Dörfern gibt es einen "kleinen Rat" und einen "Dorfoberen" mit ähnlicher Funktion, allerdings hat der Obere weniger militärische als viel mehr wirtschaftliche Aufgaben, er leitet die Jäger und Fischer an.

In den Familien herrscht ein hartes Patriarchat und Polygamie, ein Mann kann so viele Frauen heiraten, wie er sich leisten kann. Allerdings zählt nur der als Mann, der schon einen Gefangenen geopfert und dadurch ein magisches Hautbild erhalten hat. Die meisten "Jungkrieger" müssen

mit der Heirat viele Jahre warten, und viele bringen es nie zu einer eigenen Familie. Die Frauen werden schlecht behandelt, dienen vor allem als Schwerarbeiterinnen und Gebärmaschinen. Die unterste Position aber haben Frauen inne, die auch nach 7 Jahren Ehe kein lebendes Kind haben. Sie gelten als unfruchtbar und werden den Jungkrieger als Zwangsprostituierte überlassen. Lediglich alte Frauen, deren Söhne es zum "magischen Krieger" gebracht haben, genießen einen gewissen Respekt und die Herrschaft über ihre Schwiegertöchter.

Während die Mädchen zur Arbeit erzogen werden, müssen die Jungen nach dem 6. Lebensjahr das Haus ihrer Eltern verlassen. Mit den anderen Knaben leben sie außerhalb in ärmlichen Hütten und müssen sich selbst versorgen, werden dazu aber täglich im Waffenhandwerk trainiert. Die Methoden der alten Männer sind dabei nicht nett, Hetzjagden mit Prügel für den Langsamsten, Schmerzrituale mit Quallen und brutale nächtliche Überfälle gehören zum Alltag. Erst nach Teilnahme am ersten Kriegszug, auf den sie mit einem blutigen Ritual vorbereitet werden, gelten sie als Jungkrieger und erhalten zumindest ein gewisses Minimum an Respekt, dürfen an den gemeinsamen Festen und Mahlzeiten teilnehmen und zu den "bösen Frauen" gehen, deren Unfruchtbarkeit sie zu Außenseitern macht.

Wirtschaft und Technik

Technisch sind die Kanniben den Voodoo ein wenig überlegen, da sie für ihr Glück nicht auf Harmonie und Sexualmagie zurückgreifen können. Insbesondere die Waffenherstellung und Schnitzkunst sind besser entwickelt, auch die Boote der Kanniben sind besser als die der Voodoo.

Die Häuser der Kanniben sind Pfahlbauten aus Palmenstämmen und -blättern wie die der Voodoo, allerdings unterscheiden sie sich in einigen wichtigen Aspekten. Zunächst sind sie nicht rund sondern länglich, und an beiden Seiten ragt ein reichlich mit Schnitzereien versehener Giebelpfahl aus dem Dach, an den die Schädel getöteter Feinde gehängt werden. Im Haus gibt es einen offenen vorderen Teil mit dem Kochfeuer, einen mittleren Teil für Frauen und Kinder und einen hinteren, in dem der Hausherr schläft. Die Hütten der Knaben wie auch die "Lusthäuser" der Unfruchtbaren sind kleiner und meist klapprig gebaut. Jedes Dorf gibt sich aber alle Mühe, aus Edelholz und mit viel Aufwand ein prächtiges

"Bootshaus" zu bauen, in dem nicht nur die Kriegsboote des Dorfes gelagert werden, sondern auch die "Schätze" des Stammes zu finden sind und Versammlungen des Ältestenrates wie auch der Krieger abgehalten werden. Für Frauen und Knaben ist das Betreten tabu, Verbrechen an diesem Ort werden immer mit dem Tode bestraft. Jedes Dorf ist mit einer einfachen Pallisade geschützt, die Hauptdörfer sogar ernsthaft mit mehreren Reihen Pallisaden, Wassergräben und Kampfplattformen befestigt, anders als die Fischerdörfer liegen sie oft an einem erhöhten Ort im Inselinneren.

Die Boote der Kanniben sind durchgehend aus gutem Edelholz, nur Knaben und Frauen dürfen sich mit einem kurzlebigen Einbaum aus weichem Palmholz begnügen. Das typische Fahrzeug für Fischfang und Kleinhandel ist der Trimaran: Ein schnittiger Rumpf aus Edelholz zwischen zwei Auslegern, die beide bei guter Fahrt und Bedienung das Wasser nicht berühren. Sie haben zwei kleine Flechtsegel und sind etwas schneller und beweglicher als die einfachen Auslegerboote der Voodoo.

Der ganze Stolz eines Stammes sind aber seine Kriegsboote mit den reich beschnitzten, magischen Bugverzierungen. Sie werden von 2 Reihen Kriegern mit Paddeln angetrieben und haben Platz für 30 bis 50 Mann, die größten angeblich bis zu 100. Mit vollem Paddelschlag sind sie richtig schnell, viel schwerer zu entdecken als Segelschiffe und flach genug, um kaum ein Riff zu fürchten. Schon mehr als einmal haben sie auch die mächtigen Kriegsschiffe der Kolonisten in arge Bedrängnis gebracht, denn wenn deren Kanonen zu spät das Feuer eröffnen, können sie die flachen schnellen Boote nicht treffen (Artilleriesalven werden um -5 erschwert, ab 100 Schritt Nähe können nur noch Drachenbüchsen sie treffen).

Trimaran**Verdrängung:** $\frac{1}{2}$ t**Laderaum:** 5 Personen**SP (20% Takelage):** 1 SP**Manöver:** +3**Stabilität:** -2**Segel/Paddel:** 3/4 Knoten**Mannschaft:** 2 Paddler**Geschütze:** keine

Der schnittige Edelholzrumpf schneidet durch das Wasser, bei optimaler Fahrt berühren die beiden Ausleger das Wasser nicht und erzeugen so auch keinen Widerstand (ab FW 12 in *Boote fahren*, sonst Tempo 2/3).

Kriegsboot**Verdrängung:** 5 t**Laderaum:** 40 Personen**SP:** 10 SP**Manöver:** +2**Stabilität:** -4**Segel/Paddel:** 0/6 Knoten**Mannschaft:** 30 Paddler + 3 Matrosen**Geschütze:** keine

Nur die größten, härtesten und schönsten Bäume werden in monatelanger Arbeit zu Kriegsbooten behauen, der reich verzierte Bugaufsatz erfordert sogar noch deutlich mehr Arbeit. Seine Magie ist aber eine wertvolle Hilfe für die Krieger an Bord.

Ackerbau wird von den Kanniblen verachtet, und nur die Frauen bebauen einige Felder mit Kumra und Kochbananen. Ansonsten werden Palmen abgeerntet und Büsche mit halbwilden Früchten gehegt. Keine Kannibleninsel bringt mehr als eine Ernte pro Jahr hervor, und die Kanniblen kennen viel weniger Pflanzen als die Vandoo. Dafür wird viel mehr Viehzucht betrieben, die Schweine und Landkrabben mit Kokosfleisch und kleinen Fischen gemästet. Auch die Jagd spielt eine viel größere Rolle, von Krabben über Echsen und Schlangen bis hin zu großen Insekten wird alles gefangen, was die Inseln bieten. Sehr wichtig ist der Vogelfang, der mitunter durch große Windnetze und Vogelfallen verbessert wird.

Der Fischfang gefällt den Kanniblen richtig gut, sie begnügen sich nicht mit dem Flachwasser, wo die Frauen und Knaben Meeresfrüchte sammeln, sondern fahren oft tagelang aufs Meer, fischen mit Langleinen und Netzen und trocknen die Fische

gleich auf See. Auch große Haie, Wale und vor allem Delfine sind bei ihnen sehr beliebt, und als beste Beute gelten die ansonsten gefürchteten Sirenen.

Die Waffen der Kanniblen sind vielfältig und sehr gut erprobt, allerdings kennen auch die Kanniblen außer Wurfspeeren, Harpunen und Steinen keine eigenen Fernwaffen - und die Schusswaffen der Kolonisten verachten sie trotz ihrer Wirkung. Auch Schilde benutzen sie kaum, höchstens kleine Buckler aus Schildkrötenpanzern. Rüstungen sind bei ihnen nicht üblich und gelten als Gipfel der Feigheit.

Speere und Wurfspeere sind die Alltagswaffe aller Krieger, genießen aber keinen besonderen Ruf. Die klare Lieblingswaffe ist die Kabaka ("Schwertkeule"), eine zweihändige Hieb- und Stichwaffe aus Edelholz, sowie die kleinere Backa ("Schneidstein") aus dunklem Vulkangestein. Der Kampf mit ihnen ist nur bewährten Kriegern gestattet, wird aber schon von kleinen Jungen eifrig trainiert. Dabei wird die Backa an einer Schlaufe am Gürtel getragen, die Kabaka stolz in der Hand oder über der Schulter. Auch kleine Wurfnetze werden verwendet, um Gefangene für die Opfer zu machen. Moderne Klingen der Kolonisten werden zwar angenommen und vor allem als Beute sehr geschätzt, aber auf seine Keulen verzichtet kaum ein Kanniblen.

Kabaka

sind zweihändige Kriegskeulen der Kanniblen, ihre Form erinnert an ein längliches Ruderblatt, die Kanten sind sehr schmal um den Schaden zu maximieren, aber nicht scharf.

Schaden 1W6+3, PB +2, QW 12, 2 H, 4 kg, 3 G*.

Backa

werden aus Vulkangestein geschnitten, die billigeren Varianten sind aus Hartholz mit Steinsplittern an den Kanten (Schaden -1, 2 G). Sie sind ebenfalls wie Paddel geformt, aber nicht länger als $1\frac{1}{2}$ Fuß.

Schaden 1W6+2, PB -1, QW 10, 1 H, 2 kg, 5 G*.

* Kanniblen verkaufen ihre Waffen eigentlich nicht, aber inzwischen gibt es sowohl Beutestücke wie auch Nachbauten im Handel.

Die Kultur der Voodoo

Die Kanniben sind ein hartes Kriegervolk mit wenig Sinn für Kunst, Kultur oder anderen unnützen Kram. Befasst man sich näher mit ihnen, stößt man schnell auf die Herkunft aus dem Dschungel, der nach dem Untergang der Gottkönige immer feindseliger wurde. Schließlich mussten sogar die Kanniben vor stärkeren Feinden weichen und auf das offene Meer flüchten, wo sie aber schon andere Menschen vorfanden. Von da an waren sie entschlossen, sich nie wieder verdrängen zu lassen und ihr Volk ganz und gar auf den Kampf auszurichten.

Der Alltag der Familienväter ist sehr geruhsam, sie stehen deutlich nach ihren Frauen auf, trainieren am Vormittag und Nachmittag etwa 2 Stunden mit den Waffen, essen dazwischen und vertreiben sich ansonsten die Zeit mit Heldengeschichten, wichtigen Diskussionen mit anderen Männern, Schnitzereien und gelegentlicher Teilnahme an Fischfang, Bootsrennen oder kleinen Handelsfahrten.

Jungkrieger sind schon weniger beglückt, denn nach ihrem morgentlichen Kampftraining müssen sie auf Fischfang und Jagd ausziehen und sind damit oft bis in den späten Nachmittag beschäftigt.

Die Knaben haben das freieste Leben, ihnen werden die meisten kleineren Schandtaten vergeben, da sie sich ja als echte Männer beweisen müssen. Die meiste Zeit des Tages ziehen sie in kleinen Gruppen auf der Suche nach Nahrung über die Inseln oder mit ihren morschen Einbäumen in die Lagunen und Riffe. Ansonsten üben sie sich im Kampf, veranstalten sportliche Wettbewerbe oder werden von den älteren Kriegern trainiert - und drangsaliert.

Die Frauen schließlich haben das unschönste Leben, noch bevor die Sonne ganz aufgegangen ist müssen sie das erste Essen vorbereitet haben und ziehen dann auf die kargen Felder, mittags warten sie den Männern auf, machen danach die Hausarbeit und gehen wieder auf die Felder, bis sie abends, nach der zweiten Schicht Hausarbeit, endlich Ruhe oder einen Platz im Bett ihres Mannes finden. Die Mädchen werden mitgenommen und zu Hilfsdiensten eingesetzt, von den Freiheiten der Jungen können sie nur träumen. Einziges Vergnügen ist der ständige Konsum von **Keitelnuss**, die die Zähne der Frauen blau färben und ihnen bei der schweren Arbeit etwas helfen. Jede Frau pflegt einen Keitelbusch als einzigen Besitz.

Musik und Tanz haben bei den Kanniben kaum eine unterhaltende Funktion. Die Männer kennen eine Reihe von wilden Kriegstänzen, die einerseits Fitness und Beweglichkeit trainieren, andererseits den Feinden die Stärke der eigenen Krieger demonstrieren. Die Frauen kennen nur einen Tanz, bei dem sie ihre körperlichen Vorzüge potentiellen Ehegatten präsentieren. Nach der Heirat tanzen sie nicht mehr.

Der Krieg ist bei den Kanniben eine Art heiliger Akt bei dem sie nicht nur Ruhm, Beute und Sklaven erringen, vielleicht sogar Land erobern oder einen feindlichen Stamm auslöschen können. Sie können hier vor allem ihren Wert für die Gesellschaft beweisen und allen Feinden zeigen, dass das Volk der Kanniben stark und wehrhaft ist. Die Kriegszüge der Kanniben sind zumeist schnelle Überfälle, erst leise und kaum zu bemerken, dann auf einmal laut, blutig und wirklich erschreckend. Langfristige Feldzüge sind ihnen völlig fremd, ein Krieg endet, sobald der Stamm Beute und Gefangene gemacht hat.

Daher waren sie auch nicht auf den hartnäckigen Vernichtungsfeldzug der neuen weißen Feinde vorbereitet, die systematisch Stamm nach Stamm vernichteten und auch nach ihren Siegen nicht heimkehrten um zu feiern und zu prahlen, sondern bis zur völligen Unterwerfung ihrer Feinde weitermachten. Inzwischen haben die Kanniben zwar ihre weißen Feinde fürchten gelernt und wissen, dass ein Krieg gegen sie lang und hart ist. Trotzdem können sie ihre eigene Strategie nicht einfach völlig umstellen, sondern schließen sich lieber den Piraten an, deren Kampftaktik der ihren stark ähnelt. Wenn ein Kannibenstamm heute mit den Weißen Krieg führen will, besteht der aus einer Reihe schneller und heimlicher Überfälle, oft ohne Zeugen zu hinterlassen und mit dem Ziel, maximale Zerstörungen anzurichten. So zünden sie immer die Felder und Häuser an, vergiften die Brunnen und fällen die Palmen, was sie bei den Voodoo oder anderen Kanniben nie gemacht hätten.

Dennoch bleibt der Krieg kultisch und das Machen von Gefangenen das höchste Ziel, noch vor Beute oder Zerstörung. Die Horrorgeschichten der Kolonisten über das Schicksal der Gefangenen sind leider zum größten Teil wahr: Sie werden in einem nicht sehr netten Blutritual geopfert, um mit ihrer Lebenskraft magische Tätowierungen zu ermöglichen. Ihre Leichen werden im Anschluss gebraten und vom ganzen Stamm gegessen, weniger der Nährstoffe wegen als vielmehr, um auch das letzte Bisschen ihrer Lebenskraft aufzunehmen. Schauergeschichten, dass sie bevorzugt

Frauen und Kinder rauben und verspeisen, sind falsch: Kinder haben noch nicht genug Lebenskraft, und Frauen sind tatsächlich bei den Kanniblen tabu. Sie werden zwar getötet, wenn sie sich wehren, aber nie vergewaltigt oder versklavt. Nur in wenigen Fällen rauben verzweifelte Jungkrieger sich Frauen, in die sie sich verliebt haben. Solch eine Handlung führt aber zum Ausschluss aus dem Stamm!

Das Essen der Kanniblen besteht längst nicht nur aus frisch gerösteten Menschenarmen und Kinderkopfsülze, wie böswillige Flugblätter immer wieder verbreiten. Ähnlich den Voodoo bereiten sie in Kochgruben Kumra, Gemüse, Kochbananen, hartes Obst, Fisch und Meeresfrüchte, allerdings auch einen deutlich größeren Anteil Fleisch und Wildgeflügel. Menschenfleisch hingegen wird nur im Anschluss an ein Opferritual gegessen, und zwar bestenfalls geröstet. Das "Magenbegräbnis", das die Weißen so fürchten, gilt den Kanniblen übrigens als Erfüllung eines Kriegerlebens, greise Krieger lassen sich meist freiwillig opfern, damit einer ihrer Söhne oder Enkel eine Tätowierung erhalten kann. Frauen, Kinder und Jungkrieger werden nach ihrem Tod den Haien übergeben, nur verachtete Verräter, Magier und Unfruchtbare lässt man verrotten.

Die Mythologie der Kanniblen

Vor Urzeiten waren die Kanniblen ein reiches und mächtiges Volk im heutigen Dschungelgebiet, das auch über Priester und einen Gottkönig verfügte. Nach dem "großen Frevel" und dem Ende des Zeitalters aber wurde das Land von Ungeheuern, böser Magie und übermächtigen Feinden verseucht, denen kein Speer und keine Keule etwas anhaben konnten. Also mussten die Kanniblen ihre heiligen Bäume fällen und daraus Boote machen, mit denen sie auf das Meer flohen.

Dort fanden sie ein wahres Paradies vor, mit einer üppigen Natur, reichlich freiem Lebensraum und den schwächsten Feinden, die man sich vorstellen konnte (ein Wort für "Nachbarn" oder "Freunde" kommt in keiner der Sagen und Legenden der Kanniblen vor, dieses Konzept scheinen sie erst im Korallenmeer erlernt zu haben). Entschlossen, es nie wieder aufzugeben, streiften sie alle Weichheit und Dekadenz wie ihre gewebten Kleider ab. Die Kanniblen erfuhren erst von den Nordreichern, was diese "gewebten Kleider" eigentlich waren, ebenso eine Reihe von anderen Kulturgütern, die sie offenbar einstmals

besessen aber dann aufgegeben haben, so die "Schnurspeere" (Bögen) oder "Tierboote" (irgend-eine Art von Reittieren).

Fortan war es die Aufgabe der Krieger, stets wachsam und Kampfbereit zu sein, jede Härte zu ertragen und damit jeden Feind aus dem Korallenmeer verjagen zu können. Mit der Ankunft der weißen Fremden erlitt das ganze Volk ein Trauma, denn nicht nur waren zum ersten Mal wehrhafte Feinde in großer Zahl im Korallenmeer (die Tiernmenschen des Dschungels trauten sich nur selten auf das offene Wasser), sie schlugen die Kanniblen auch in einer Schlacht nach der anderen, verachteten jede Sitte des Krieges und akzeptierten keine Niederlage, egal wie viele neue Hautbilder die Kanniblen ihnen auch als Beweis ihres Sieges präsentieren konnten. Nach mehreren nicht gut geplanten Großoffensiven wurden dann auch noch die gesamten äußeren Kanniblen, das Gebiet der größten und stärksten Stämme, erobert und völlig entvölkert.

Verzweifelt und gebrochen flohen die Reste dieser Stämme auf wertlose kleine Inseln, wo sie den Untergang erwarteten. Dann aber begannen die seltsam zerstrittenen Weißen auf einmal, den Kanniblen zu helfen, ihnen Waffen zu geben und sie in ihre Siedlungen und auf ihre großen Boote zu holen. Heute sind einige Stämme immer noch in einer lethargischen Endzeitstimmung gefangen, andere auf blutige Rache aus. Die meisten aber beginnen, sich über ihre neuen Nachbarn zu informieren, Bündnisse mit Piraten und Coconeros zu schließen, als Söldner in den Kolonialkriegen Erfahrung zu sammeln und sich so in die Lage zu versetzen, irgendwann den Weißen die Stirn bieten zu können.

Die Magie der Bildstecher

Als eines von wenigen Völkern kennen die Kanniblen keine spezialisierten Magier. Jeder Krieger erlernt, nachdem er sein erstes magisches Hautbild erhalten hat, wie er aus Blut- oder Seelenopfern Magie in die verschlungenen Muster der Hautbilder und Schnitzereien binden kann. Hierfür ist die neue Spezialfertigkeit *Stammesmuster* erforderlich, die Schnitzerei und Tätowierkunst zugleich abdeckt.

Magische Hautbilder

Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Hautbildern: Die zeitweilige Variante, die lediglich ein Blutopfer erfordert und bis zu 24 Stunden oder bis sie von der Haut entfernt wird hält, und die

permanente, in die Haut eintätowierte Variante. Zeitweilige Hautbilder werden immer mit dem Blut des Bildstechers vermischt, in der Regel versehen die alten Ratsherren ihre jungen Kameraden mit Hautbildern und bleiben selbst in den Dörfern zurück. Tätowierungen hingegen werden in einem großen eintägigen Ritual gestochen und durch das Seelenopfer eines Sterblichen permanent, der Grad des Opfers bestimmt die Macht des Bildes. An jeder Trefferzone kann nur ein magisches Hautbild angebracht werden, permanente Tätowierungen verhindern die Anbringung von gemalten Hautbildern.

Gesichtsbild des Türkisadlers (Grad 1)

Dauer: 1 Stunde, permanent 1 Tag
 AP-Kosten: 3 LP, permanent ein Seelenopfer
 Materialkosten: Bild 5 T, Tatoo 1 G pro Grad
 Diese großflächige Gesichtstätowierung mit den stilisierten Zügen eines Türkisadlers gibt dem Träger einen deutlichen Bonus auf die Wahrnehmung, +2 in der gemalten Variante, +2 pro Grad des Opfers in der permanenten.

Gesichtsbild des Raubaffen (Grad 1)

Dauer: 1 Stunde, permanent 1 Tag
 AP-Kosten: 3 LP, permanent ein Seelenopfer
 Materialkosten: Bild 5 T, Tatoo 1 G pro Grad
 Diese großflächige Gesichtstätowierung mit den stilisierten Zügen eines Raubaffen gibt dem Träger einen Bonus auf *Führung*, *Verhör* und *Einschüchtern*, +2 in der gemalten Variante, +2 pro Grad des Opfers in der permanenten.

Gesichtsbild der Rätselkröte (Grad 1)

Dauer: 1 Stunde, permanent 1 Tag
 AP-Kosten: 3 LP, permanent ein Seelenopfer
 Materialkosten: Bild 5 T, Tatoo 1 G pro Grad
 Diese großflächige Gesichtstätowierung mit den stilisierten Zügen einer Rätselkröte gibt dem Träger nicht nur die Fähigkeit, Magie zu sehen, sondern auch als wirksamen Schutz vor Magie Gegenmagie 5, in der permanenten Version Gegenmagie 5 pro Grad des Opfers.

Körperbild der Schildkröte (Grad 1)

Dauer: 1 Stunde, permanent 1 Tag
 AP-Kosten: 3 LP, permanent ein Seelenopfer
 Materialkosten: Bild 5 T, Tatoo 1 G pro Grad
 Diese Tätowierung mit der Struktur eines Schildkrötenpanzers bedeckt große Teile des Torsos, sie verleiht ihrem Träger einen PW von 2 mit Fläche 20, in der permanenten Version einen PW von Grad des Opfers +1.

Körperbild der Palmechse (Grad 1)

Dauer: 1 Stunde, permanent 1 Tag
 AP-Kosten: 3 LP, permanent ein Seelenopfer
 Materialkosten: Bild 5 T, Tatoo 1 G pro Grad
 Diese Tätowierung mit der Struktur einer Palmechsenhaut bedeckt große Teile des Torsos, sie verleiht ihrem Träger eine zusätzliche Regeneration von 1 LP pro Stunde, in der permanenten Version 1 LP pro Grad des Opfers.

Armbild des Drachenhaies (Grad 1)

Dauer: 1 Stunde, permanent 1 Tag
 AP-Kosten: 3 LP, permanent ein Seelenopfer
 Materialkosten: Bild 5 T, Tatoo 1 G pro Grad
 Diese Tätowierung in der Form eines Drachenhaies umschlingt einen Arm und gibt dem Träger einen Bonus von +2 auf die STR. Das gilt für den ganzen Körper, nicht aber für VT, LP oder AP. In der permanenten Version STR + Grad des Opfers +1. Es kann nur ein Arm mit diesem Bild versehen werden!

Armbild der Korallenschlange (Grad 1)

Dauer: 1 Stunde, permanent 1 Tag
 AP-Kosten: 3 LP, permanent ein Seelenopfer
 Materialkosten: Bild 5 T, Tatoo 1 G pro Grad
 Diese Tätowierung in der Form einer Korallenschlange umschlingt einen Arm und gibt dem Träger einen Bonus von +2 auf Angriffe im Nahkampf. In der permanenten Version Angriff + Grad des Opfers +1. Es kann nur ein Arm mit diesem Bild versehen werden!

Beinbild des Delphins (Grad 1)

Dauer: 1 Stunde, permanent 1 Tag
 AP-Kosten: 3 LP, permanent ein Seelenopfer
 Materialkosten: Bild 5 T, Tatoo 1 G pro Grad
 Große Teile eines Beines werden mit dem Bild eines Delphins versehen, es erlaubt dem Träger nicht nur doppelt so lange die Luft anzuhalten, sondern auch sein Schwimmtempo um 5 Schritt pro Runde zu steigern. In der permanenten Version steigt die Dauer der Tauchgänge um das Grad-fache des Opfers und das Tempo um 5 Schritt pro Grad. Es kann nur ein Bein mit diesem Bild versehen werden!

Beinbild des Blutraben (Grad 1)

Dauer: 1 Stunde, permanent 1 Tag
 AP-Kosten: 3 LP, permanent ein Seelenopfer
 Materialkosten: Bild 5 T, Tatoo 1 G pro Grad
 Große Teile eines Beines werden mit dem Bild eines Blutraben versehen, es verleiht dem Träger LW +5, Sprungweite +1 Schritt und Sprunghöhe + $\frac{1}{2}$ Schritt. In der permanenten Version gewinnt der

Träger diesen Bonus pro Grad des Opfers. Es kann nur ein Bein mit diesem Bild versehen werden!

Magische Schnitzwerke

Die aufwändigen Schnitzereien für den Bug eines Bootes oder den Giebel eines Hauses erfordern viele Jahre Arbeit mehrerer erfahrener Krieger, sind sie dann fertig, werden sie in einem Blutritual des Stammes eingeweiht und mit etlichen Seelenopfern permanent gemacht, jedes erlaubt eine Anwendung pro Tag, es zählt immer der niedrigste Opfergrad. Es gibt keine zeitweilige Variante, und die Schnitzereien verlieren ihre Macht, wenn sie zerbrochen oder von ihrem Platz entfernt werden. Kanniblen verkaufen sie nicht und fertigen auch keine auf Wunsch, ihr Gegenwert läge aber wenigstens Grad x Grad x Anwendungen x 100 Gulden.

Schnitzwerk des Feuers

Dieses Schnitzwerk zeigt Flammen und Vulkane, es kann ein Boot mit einem mächtigen Flammenstrahl ausstatten (Schaden 2W6 LP, Reichweite 20 m + 10 m pro Grad der Opfer, 1 Strahl pro Tag und Opfer), ein Haus aber mit Flammenwänden schützen (Schaden 2W6 LP, 20 Schritt Länge pro Grad der Opfer und 10 Minuten Brenndauer pro Opfer).

Schnitzwerk des Wassers

Dieses Schnitzwerk zeigt Wellen und Meerestiere, es kann ein Boot deutlich schneller machen (Tempo +1 Knoten pro Opfergrad, eine Stunde pro Opfer), ein Haus aber völlig vor Wasser schützen (Es scheint von einer Luftblase umgeben und kann pro Opfergrad in 5 Schritt Tiefe bestehen, pro Opfer drei Bewohner mit Luft versorgen).

Schnitzwerk der Erde

Dieses Schnitzwerk zeigt Berge und Korallen, es kann ein Boot samt Besatzung panzern (pro Grad der Opfer PW 2 oder +5 Strukturpunkte, pro Opfer 5 Schritt Bootslänge und 10 Mann Besatzung), ein Haus hart wie Fels machen (Das Haus wird feuer-, erdbeben- und sturmfest und erhält pro Opfergrad +10 SP, 10 m² pro Opfer).

Schnitzwerk des Windes

Dieses Schnitzwerk zeigt Flammen und Vulkane, es erlaubt es einem Boot zu fliegen (Pro Grad bis zu 30 Schritt über Boden, pro Opfer 10 Minuten Flug), ein Haus aber dauerhaft schweben lassen (Höhe 10 Schritt pro Opfergrad, 10 m² pro Opfer).

Bildkrieger der Kanniben

Die Krieger der Kanniben, von Kopf bis Fuß mit zierenden und manchmal auch magischen Tätowierungen bedeckt, sind brutale Nahkämpfer und äußerst stolz, sie lehnen Rüstungen und Fernwaffen ab und lieben den Nahkampf. Nebenbei sind sie auch gute Fischer und Seeleute, können dekorative und sogar magische Hautbilder anfertigen. Frauen und Kindern gegenüber sind sie herablassend bis grausam, starke Krieger respektieren sie aber sehr.

Rolle: Viele Kanniben schließen sich Piraten und Freibeutern an und profilieren sich dort als harte, tapfere Nahkämpfer. Ihre Eigenarten, Gefangene zu opfern und zu essen, stoßen aber auf Abscheu oder gar wütende Richter.

Berufstalente:

Erschütternder Kampf

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kämpft derart wild und eindrucksvoll, dass nach seinem ersten besieigten Gegner jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe auf WK ablegen muss, um nicht an *Furcht* zu leiden (-3 auf Proben).

Grad 2 (50 LZ): Reichweite 10m.

Grad 3 (100 LZ): Nach dem ersten besieigten Gegner muss jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe ablegen, um nicht in *Panik* zu geraten (Flucht oder Aufgabe). Unter *Furcht* leidet er automatisch (-3)!

Grad 4 (200 LZ): Reichweite 10m.

Grad 5 (400 LZ): Eine Probe ist nach **jedem** besieigten Gegner nötig, Reichweite 10m.

Seemannsgeschick

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter erleidet keine Abzüge, wenn er auf schwankendem Untergrund steht.

Grad 2 (50 LZ): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle nautischen Fertigkeiten.

Grad 3 (100 LZ): Der Charakter kann auch auf schmalen Balken ohne Abzüge agieren.

Grad 4 (200 LZ): +4 auf alle nautischen Fertigkeiten.

Grad 5 (400 LZ): Der Charakter erleidet keine Abzüge, selbst wenn er auf Seilen läuft.

Zauberbilder

Grad 1 (25 LZ): Der Kannibe kann aus seinem eigenen Blut magische Hautbilder malen.

Grad 2 (50 LZ): Der Kannibe kann Sterbliche bis zum Grad 1 opfern und aus ihrer Lebenskraft permanente magische Tätowierungen fertigen.

Grad 3 (100 LZ): Der Kannibe kann Sterbliche bis zum Grad 2 opfern und aus ihrer Lebenskraft permanente magische Tätowierungen fertigen.

Grad 4 (200 LZ): Der Kannibe kann Sterbliche bis zum Grad 3 opfern und aus ihrer Lebenskraft permanente magische Tätowierungen fertigen.

Grad 5 (400 LZ): Der Kannibe kann Sterbliche bis zum Grad 4 opfern und aus ihrer Lebenskraft permanente magische Tätowierungen fertigen.

Berufsfertigkeiten: Boote fahren, Segeln, Fischen, Bewaffneter Kampf, Wurfaffen, Schwimmen und die neue Spezialfertigkeit Stammesmuster.

Basisausrüstung: Lendenschurz, kleine Muschelklinge, Speer, 2 Wurfspeere, Harpune, Backa und Kabaka, 3W6 Perlen von je 1 Gulden Realwert, Farben und Nadeln für das Herstellen von zeitweiligen wie auch permanenten Hautbildern, eine Tätowierung Grad 1 nach Wahl des Spielers.

Mitbringsel aus dem Korallenmeer (1W6):

1. Der Krieger ist zeugungsunfähig und daher in seinem Stamm fast so wenig wert wie eine unfruchtbare Frau.
2. 2 zusätzliche Wurfspeere.
3. Ein Trimaran mit allem Zubehör.
4. Ein Backa oder Kabaka guter Qualität.
5. Ein Backa oder Kabaka bester Qualität.
6. Bereits zu Beginn seiner Karriere hat der Krieger eine magische Tätowierung des 2. Grades, da sich sein Vater für ihn opfern ließ.