



3. Kapitel: Die Pirateninseln

Etwa 250 km südlich des Hauptkontinents Anron liegen zwischen Kairia und Aslabondag verteilt auf einer Fläche von über 200x200 km hunderte, meist winzige Inseln vulkanischen Ursprungs.

Viele Inseln mit feinkörnigen Sandstränden zum flachen Meer hin, umgeben farbenfrohe Korallenriffe, so dass man teils von Eiland zu Eiland waten oder schwimmen kann. Andere Inseln führen scharfklippig ins Meer. Auf einigen der dschungelbegrünten Atollen leben anderenorts ausgestorbene Kreaturen, wie Dinosaurier.

Ein aktiver Vulkan (Vulkaninsel Xo) speit regelmäßig Funken, lässt den Meeresgrund beben und drückt neues Land über die Wasseroberfläche.

Im Herbst peitschen Stürme das Meer auf, schleudern Kokusnüsse umher und legen für einige Woche die Seefahrt lahm.

Viele menschliche Verbrecher aus Tirnon flohen in diesen abgelegenen Winkel der Welt.

Umsichtige Seefahrer und Handelsschiffe meiden die tropische Region. Sie gilt als piratenverseucht. In den umliegenden Tiefen des Meeres haben Seeteufel und andere intelligente Wasserwesen eigene Kulturen, teils ganze Unterwassersäbte, etabliert.

A. Weitbucht auf der Insel Tawat:

Tewat ist eine der größten Inseln im Zentrum. Dort liegt das einzige Dorf der Pirateninseln: Weitbucht. Es dient als Piratenunterschlupf und lokaler Dreh- und Angelpunkt. Hier heuern Piratenkapitäne neue Crewmitglieder an, tauschen Informationen aus und schließen Pakte. Gegen eine Legegebühr hat jedes Schiff freien Zugang zur Siedlung. Solange die Regeln der Insel¹ eingehalten werden, hat kein Pirat etwas zu befürchten. Ihre Einhaltung überwachte der berüchtigte Herrscher *Nieeb Tsakon*² bis zu seinem Tod³ im Jahr 1054. Er bediente sich zur Durchsetzung der Inselgewalt einer Meute gefürchteter Werratten, die auf Tewats unbesiedeltem Dschungel-Hinterland leben und mit denen er ein Abkommen geschlossen hatte. Der genaue Inhalt der Abmachung wurde nie bekannt. Seit *Nieeb*s Tod gieren mehrere Piratenkapitäne nach der Führung Weitbuchs.

B. Kurzgeschichte der Piraten und Fraktionen der Pirateninseln

Auf den Inseln um Weitbucht haben viele Piraten geheime Verstecke errichtet, teils kleine Siedlungen. Sie kommen sich selten ins Gehege. Es gilt der Grundsatz, sich nicht gegen andere Piraten der Gegend aufzulehnen. Die meisten Piratenkapitäne verfügen über eine eigene Insel, die sie als Stützpunkt für ihre Unternehmungen nutzen.



Einige Piratenkapitäne dürfen den Beinamen *Freibeuter* führen, eine Ehrenbezeichnung, die nur vom Herrscher Weitbuchs verliehen werden darf – und die zur Nutzung einer eigenen Flagge berechtigt. Piraten, die keine Freibeuter sind und ihr Schiff als „Piratenschiff“ flaggen, bedienen sich der

Fahne eines widerhörnigen Totenschädels mit zwei gekreuzten Knochen auf schwarzem Grund.

Das Königreich Tirnon hat Kopfgelder auf viele Piraten ausgesetzt, wobei das Opfer nicht unbedingt lebendig sein muss. Der *Admiral des Königs*, *Jonathan von Zweibrücken* (Stützpunkt: Insel Jeron bei Sisak), leitet die Jagd.

Nachdem die tirnonsche Flotte mehrere Niederlagen – inklusive des Verlustes eines Inselstützpunktes zu verzeichnen hatte – und die Macht der von Piraten

¹ Die wichtigste Regel lautet: Töte keinen anderen Humanoiden auf dieser Insel.

² *Nieeb Tsakon* floh aus Tirnon. Er war Mitglied des ehemaligen Adelshauses von *Adkainen*.

³ Um den Tod von *Nieeb Tsakon* ranken sich mehrere Gerüchte; überwiegend wird vermutet, er sei von königstreuen tirnonschen Meuchlern ermordet worden, allerdings gibt es auch das Gerücht, die zwischenzeitigen Herrscher von Galemshon, *Lari*, *Lariordus* und *Zarra* hätten unmittelbar ihre dreckigen Finger im Spiel.

eroberten Goldgräberstadt Galemshon innerhalb der Pirateninseln wuchs, haben die Abenteurer *Mirosh* aus Minotaurentown in Farbenhafen und *Gultor Eisenbieger* aus Bagduum viele Piraten vernichtet. Demnach dürfte derzeit die größte Gefahr für die menschlichen, zwergischen und elfischen Reiche auf dem Hauptkontinent Anron durch die Piraten vorerst gebannt sein.

C. Bekannte Liste von Kopfgeldern

Das Königreich Tirnon hat Kopfgelder auf viele Piraten ausgesetzt. Der *Admiral des Königs, Jonathan von Zweibrüggen*, zahlt die Kopfgelder in Sisaks Hafenviertel aus:

Nieeb Tsakon – 25.000 Goldtaler (verstorben, daher hier: nur Leiche)

Freibeuter Gronian – 15.000 Gold

Freibeuter Axilian – 12.500 Gold

Freibeuter Korian – 10.000 Gold

Kapitän Groorsh – 10.000 Gold

Kapitän Hojak – 10.000 Gold

Pirat Ognash – 10.000 Gold

Kapitän Lag-Aaron – 7.500 Gold

Pirat Yadar-Boo – 7.500 Gold

Piratin Naemia Tiala⁴ – 7.500 Gold

Unbekannter Kapitän – max. 5.000 Gold

Unbekannter Pirat – max. 500 Gold

D. Wichtige Fraktionen

1. Weitbucht auf der Insel Tewart

a) Die Werratten von Tewart

Nur ein sehr kleiner Teil (etwa 3-5%) der Insel Tewart beheimatet das Dorfgebiet von Weitbucht. Der Rest der Insel ist ein tropischer Regenwald. Bäume und Pflanzen wuchsen sich in windige Höhen. Fleischfressende Raptoren lauern im Dickicht. Im Zentrum von Tewart liegt das weit unterirdisch verzweigte Königreich von Werratten – *Zabbersabber* –, in dem über 10.000 Lykanthropen leben. *Königin Ashonda Sabberzahn* regiert mit kräftigem Biss. Gelegentlich überfällt sie widerborstige Piraten, um den Werrattenbestand aufzufrischen. *Königin Ashonda* hat mit Weitbucht ein Abkommen: Die Werratten sorgen für Ruhe und Ordnung in Weitbucht. Dafür ist es Weitbucht verboten, sich weiter auf der Insel auszudehnen und *Königin Ashonda* steht das Recht zu, nach eigenem Gutdünken Piraten zu beißen.

⁴ Man munkelt, die Piratin *Naemia Tiala* sei in Wahrheit *Mairie von Adkainen* (s. Farbenhafen).

b) Das Entermesser in Tawat

Das Entermesser, die Hafenschenke in Weitbucht, ist auch gleichzeitig Rekrutierungsstätte. Hier arbeiten insgesamt 20 Prostituierte, um für das körperliche Wohl der Piraten zu sorgen. *Wirt Olon* führt das Entermesser nunmehr seit über 20 Jahren. *Lady Brienna*, eine mittlerweile 50jährige Dame, führt den Bereich des Freudenhauses; ihre Ohren hören Vieles. Sie kennt das Privateste vieler Piraten und Kapitäne.

2. Die Unterwasserstadt Glug´Glug der Seeteufel

Glug´Glug ist eine schillernde und farbenprächtige Unterwasserstadt. Hier leben mindestens 2000 Seeteufel nebst ihren Haien, Krokodilen und Riesenoktopussen (Reittiere) und Sklaven. Die Stadt steht ein Rat aus acht bis zehn Seeteufeln vor. Glug´Glug liegt etwa 30km nördlich der Ausläufer der Pirateninseln. Nach dem Auftauchen eines fernen Seeteufel-Königssohnes – dessen Vater durch eine Intrige alteingesessener Seeteufel mit Hilfe der Piratenherrscher Galemshons abgesetzt wurde – wird Glug´Glug als abtrünnige Stadt von anderen Seeteufeln und dem *Seeteufel-König Debb´anbolp* gesehen. Wichtigste Seeteufel Glug´Glugs sind die *Seeteufel-Fürsten Logruz* und *Sh´zin*. Für den Handel mit anderen Rassen ist der *Seeteufel-Priester Tson´h´bilb* zuständig.

3. Die Dunkelzwerge Stadt Ukenhammer

Die Dunkelzwerge Stadt Ukenhammer liegt in den Tiefen der Welt unter dem Meeresgrund der Pirateninseln. Mehrere Inseln bieten durch verschlungene, tiefe und dunkle Gänge Zugang nach Ukenhammer, das mindestens 5000 Dunkelzwerge beheimatet. Wichtige Personen in Ukenhammer sind *Dunkelzwergekönig Zil´Och´Zil*, der *Dunkelzwerge-Händler Futong Hammer* sowie ein dunkelzwerger Diplomat und Abgesandter des Königs *Trian Steinfels*. Ukenhammer unterhält Handelsbeziehungen nach Weitbucht (gut) und seltene Kontakte zu dem Reich Treshaka (schlecht) aber auch Beziehungen zu anderen Gemeinschaften der Tiefe. Sie handeln auf mehreren unterirdischen Marktplätzen.

4. Die Südanarchisten

Gerüchte künden davon, dass eine Zelle der Südanarchisten – wohl die aus Farbenhafen – Kontakte zu vielen Piraten unterhält. Wichtige Südanarchisten, die innerhalb der Pirateninseln bekannt sind, sind: *Jeremon* und *Mairie von Adkainen* (Menschen), *Gaius der Brauer* (Gnom) und *Ariorn von Bachstein* (Halbelf).

5. Das Königreich Treshaka

Das Reich Treshaká liegt auf der riesigen Regenwaldinsel Maraká etwa 400km südlich des Hauptkontinents Anron. Hier herrscht *König Alidthon Sternenseher* (Mensch). Es bestehen nur sehr schlechte und spärliche Handels- oder andere Kontakte zu anderen Völkern oder Gesellschaften, wenn auch einzelne Piratenkapitäne in Maraká anlegen und neue Crewmitglieder (zwangs-)rekrutieren.

E. Wichtige Persönlichkeiten

1. Weitbucht / Insel Tewat

Ehemaliger Herrscher *Nieeb Tsakon* – Mensch, Mann, Kopfgeld: 25.000 Gold
Die Werratten von Tewat - *Königin Ashonda Sabberzahn* der Werratten;
Elofson (Werrattendiplomat); *Leessa* (Werratenbardin)

Das Entermesser in Tewat Hauptgaststätte *Wirt Olon* führt das Entermesser;
Lady Brienna führt das Freudenhaus.

2. Die Unterwasserstadt Glug´Glug der Seeteufel

Seeteufel-Fürsten: *Logruz*, *Leogfarn* und *Sh´zin*.

Handel mit anderen Rassen ist der *Seeteufel-Priester Tson´h´bilb*

Konkurrenz: *Seeteufel-König Debb´anbolp*

3. Die Dunkelzwergerstadt Ukenhammer

Dunkelzwergekönig Zil´Och´Zil, der *Dunkelzwerger-Händler Futong Hammer* sowie ein Diplomat und Angesandter des Königs *Trian Steinfels* und *Brombal Steinfels* (Dunkelzwerger-Händler in Galemshon)

4. Die Südanarchisten⁵

Jeremon und *Mairie von Adkainen* (Menschen), *Gaius der Brauer* (Gnom) und *Ariorn von Bachstein* (Halbelf).

5. Das Königreich Treshaka

König Alidthon Sternenseher (Mensch).

Im Zentrum liegt die freie Stadt: Die Graue Zitadelle.

6. Wichtige Piraten

1. Freibeuter⁶ Gronian

⁵ Farbenhafener Zelle; die Südanarchisten werden an anderer Stelle beschrieben.

⁶ Freibeuter sind Piratenkapitäne, die vom Herrscher Weitbuchs in den Stand eines Freibeuters ernannt werden, weil sie heroische Überfälle geleitet haben. Es gibt

El-Anron – Kapitel 3: Städte & Gebiete – Pirateninseln

a) Freibeuter Gronian – Kopfgeld: 15.000 Gold – Mensch, befehligt mindestens 250 Piraten, sehr guter Seefahrer und Taktiker, verfügt über mindestens 4 wendige Schiffe.

Allianzen: Keine, Gronian ist aufgrund seiner Stärke geachtet und gefürchtet

b) Hauptschiff: Koralle; Flagge: Weiße Koralle auf schwarzem Grund

c) Persönlichkeit: grausam, sadistisch, führungsstark

d) Wichtige Piraten:

aa) Pirat Yadar-Boo – Kopfgeld 7.500 Gold – Humanoider einer fernen Materia-Welt, gilt als einer der erfahrensten Kampfmönche. Weil Yadar-Boo – als gestrandeter planarer Reisender, der auf seiner Heimat gesucht wird – sich nicht den Tormaanhängern anschloss, wurde er auch in Tirnon gesucht und flüchtete, obwohl er einst in der *Donnerfaust* in Sisak als anerkannter Ausbilder arbeitete. Er ist die rechte Hand von *Freibeuter Gronian* und an jeder wichtigen Kampfaktion beteiligt.

bb) Pirat Zuggan – Mensch, wurde in den Nebelhügeln zum *Rotrobemagier* ausgebildet, betreibt eigene arkane Forschungen, verlässt niemals den Stützpunkt, unterstützt *Gronian* mittels entwickelter magischer Gegenstände. Weiß sehr vieles über die Region. Soll im Austausch zu verschiedenen Städten unter der Oberfläche stehen.

cc) Piratin Winiessa – Mensch, sieht sehr gut aus, arbeitet meist als „Diplomatin“ gegenüber anderen Kapitänen.

2. Freibeuter Axilian

a) Freibeuter Axilian – Kopfgeld: 12.500 Gold – Mensch, befehligt behauptete 300 oder mehr Piraten, verfügt über schwerst bewaffnete Kriegsschiffe, bekämpft aus Entfernung mit seelenpeinigenden Belagerungswaffen seine Gegner.

Allianzen: Yelash, Jogsana und Thinois

b) Hauptschiff: Hemmerbug; Flagge: Braune Ballista mit flammendem Pfeil auf gelben Grund

c) Persönlichkeit: charismatisch, hoch geachtet, feiert gerne

d) Wichtige Piraten:

aa) Piratin Uniada – Mensch, Geliebte von Axilian, Waldläuferin

bb) Pirat Hunkian – Mensch, gilt als erfahrener Schiffbauer

3. Freibeuterin Koreanna

a) Freibeuterin Koreanna – Kopfgeld: 10.000 Gold – Halbelfin, Piratin aus Leidenschaft, Kritikerin der Monarchie, verfügt über mindestens 120 Piraten, ihre Mannschaft wird ideologisch geprüft und weitergeschult, nur wenige und von langer Hand geplant Angriffe.



Allianzen: Nieeb Tsakon, Piratin Tiala, Kapitän Alonkasa

b) Hauptschiff: Neniakda; Flagge: gekreuzte silberne Krummsäbel auf rotem Grund

c) Persönlichkeit: scharfsichtig, unnachgiebig, charismatisch

d) Wichtige Piraten: aa) Pirat Tjondalf – Mensch – Magier

bb) Piratin Dikandria – Spionin

4. Kapitänin Groosha

a) Kapitänin Groosha – Kopfgeld: 10.000 Gold – Halborkin, befehligt von zwei Stützpunkten aus insgesamt 4 Schiffe und insgesamt wohl etwa 200 Piraten (etwa 100 Orks, 50 Halborks und 50 Menschen).

immer nur drei Freibeuter gleichzeitig. Freibeuter haben das Recht, neben ihrer eigenen, selbstkreierten Flagge auch die Totenkopfflagge zu hissen.

El-Anron – Kapitel 3: Städte & Gebiete – Pirateninseln

Allianzen: NN

b) Hauptschiff: Ochsenbug

c) Persönlichkeit: trinkfest, legt Wert auf körperliche Stärke

d) Wichtige Piraten:

aa) Umpada – Orkfrau – gechasste Knochenwürflerin aus Gazbul

bb) Zagdosh – Ork – Das Auge, erfahrener Kriegsveteran, älterer Pirat

5. Kapitän Hojak⁷

a) Kapitän Hojak – Kopfgeld: 10.000 Gold – (menschlicher) Vampir, soll die so genannte Geisterflotte befehligen, soll über eine unbekannte Zahl von Untoten gebieten und über mindestens vier Schiffe verfügen. Hat nur wenige Angriffe gegen das Königreich Tirnon unternommen [wohl einziger Grund dafür, dass er keinen Freibeuterstatus erreicht hat]. Kapitän Hojak soll über 2 Artefakte verfügen, ein mächtiges Langschwert sowie über eine Miniaturburg, mittels der er eine „*Wolkenfeste*“ erschaffen kann.

Allianzen: keine, Kapitän Hojak wird von den meisten Piraten sehr gefürchtet, man geht ihm besser aus dem Weg, anstatt sich mit ihm anzulegen.

b) Hauptschiff: unbekannt, Flagge⁸: schwarzes Skelett auf hellrotem Grund

c) Persönlichkeit: sadistisch, ironisch, elitär

d) Wichtige Piraten:

aa) Relumil – Geist – elfischer Geisteradmiral

bb) Narzissia – Vampir – befehligt die Vampire unter Hojak

6. Kapitän Lag-Aaron

a) Kapitän Lag-Aaron – Kopfgeld: 7.500 Gold – Mensch, Lag-Aaron ist ein gesuchter Verbrecher in Farbenhafen. Mittlerweile ist er 55 Jahre alt und komplett vernarbt; er arbeitete in Farbenhafen (Menschentown) als Drogenverkäufer (Feenkräuter und -pillen) und arbeitete sich in der Hierarchie des Drogenhandels hoch. Als er steckbrieflich gesucht wurde, floh er vor etwa 10 Jahren Richtung Pirateninseln. Er verfügt über 3 Kriegsschiffe und eine Festung auf seiner Pirateninsel. Er befehligt insgesamt etwa 200 Piraten (überwiegend Menschen und gesuchte Kriminelle).

Allianzen: Thinois

b) Hauptschiff: Blauer Dampf

c) Persönlichkeit: skrupellos, gerissen, hinterhältig

d) Wichtige Piraten:

Elfrieda – Mensch – Geliebte des Kapitäns

7. Kapitän Yelash (verstorben)

a) Kapitän Yelash – Kopfgeld: 5.000 Gold – Mensch, „Kamikaze-Pirat“, liebt den Kampf, den Angriff und das Meer. Verfügt über nur ein Schiff und etwa 60 Piraten (überwiegend Menschen). Er ist selten an Land sondern verbringt die Zeit auf der See.

Allianzen: Freibeuter Axilian, Sauresh

b) Hauptschiff: NN

⁷ Gerüchte, die nur wenige Gelehrte kennen, besagen, dass Hojak auch bekannt ist, als ältester Vampir der Vampirlinie „Certa-Del“ und demnach unmittelbar aus der „Gruft des ewigen Blutweins“ im Zentrum der Schattenebene stammen soll.

El-Anron – Kapitel 3: Städte & Gebiete – Pirateninseln

c) Persönlichkeit: dumm, hört auf Zuflüsterer

d) Wichtige Piraten:

Infadion – Mensch – dürrer Zuflüsterer, bestimmt die Pläne des Kapitäns, Zauberer

8. Kapitänin Jogsana

a) Kapitänin Jogsana – Kopfgeld: 5.000 Gold – Ork, befehligt insgesamt etwa 250 Orks und Halborks. Sie hat über mehrere Jahrzehnte ihre eigene Insel ausgebaut mit unterirdischen Katakomben. Dort leben Orkmänner unter sklavenähnlichen Bedingungen. Jogsana liebt es, Kämpfe auf offener See auszutragen (Schiff-Ramm-Taktik).

Allianzen: Freibeuter Axilian

b) Hauptschiff: NN

c) Persönlichkeit: humorvoll, führungsstark, egozentrisch, grausam

d) Wichtige Piraten:

Pirat Ognash – Kopfgeld: 10.000 Gold – Ork, sehr groß und stark, aggressiv, vergewaltigte am Festland nahe Sisak vor etwa 5 Jahren über 20 Frauen nach einem Angriff dort. Wird seitdem gesucht. Starker Krieger mit irrem Blick und psychopathischer Persönlichkeit.

9. Kapitän Rondragon

a) Kapitän Rondragon – Kopfgeld: 5.000 Gold – Mensch, einst wichtiger Pirat, den Weitbucht mit besonderen Aufgaben betraute, wurde von *Julius von Zweibrüggen* einst gefangen genommen bevor die Abenteurer ihn und seine Mannschaft befreiten. Befehligt etwa 50 Piraten.

Allianzen: Abenteurer: wurde in Galemshon vor dessen Fall als Verwalter eingesetzt

b) Hauptschiff: Wellenschwinge

c) Persönlichkeit: wissbegierig, führungsstark

d) Wichtige Piraten: keine

10. Kapitän Unx Großsäbel

a) Kapitän Unx Großsäbel – Kopfgeld: 7.500 Gold – Kobold, verfügt über eigene Insel mit Zugang zu lichtlosen Tunneltiefen. Liebt das Meer und die Piraterie. Befehligt etwa 200 Koboldpiraten sowie einige humanoide Drachenabkömmlinge. In seinem Lager sollen noch etwa 500 weitere Kobolde in Tunnelsystemen leben. Hat gute Kontakte zu den wenigen bekannten Drachen der Pirateninseln; diese verehrt er.

Allianzen: Bollag; gute Kontakte: Ukenhammer

b) Hauptschiff: NN

c) Persönlichkeit: demütig ggü größeren Rassen, grausam

d) Wichtige Piraten:

aa) Uffendala – humanoide Drachenabkömmlingfrau, Kriegerin

11. Kapitän Bollag

a) Kapitän Bollag Immerels – Kopfgeld: 5.000 Gold – Dunkelzwerg, liebt den Handel, überfällt gerne schwache Piratenkapitäne, wird von den meisten menschlichen Kapitänen (Ausnahme Humbruff) gemieden. Befehligt etwa 120 Piraten (Dunkelelfen, und andere Humanoide von Unterweltrassen sowie einige Mischlingshumanoide)

⁸ Nur Kapitäne, die Freibeuter sind, segeln unter eigener Flagge, zusätzlich segelt der Vampirkapitän Hojak unter eigener Flagge, da er sich selber als wichtigsten Kapitän erachtet.

El-Anron – Kapitel 3: Städte & Gebiete – Pirateninseln

Allianzen: Humbruff, Unx

b) Hauptschiff: Dunkelzahn

c) Persönlichkeit: abwartend, unmoralisch

d) Wichtige Piraten:

Tsabriniya – Dunkelelfen, Priesterin der Spinnengöttin aus T´Wolloch, die floh (versagte im Test zur Hohepriesterschaft)

12. Kapitän Alonkasa (verstorben)

a) Kapitän Alonkasa – Kopfgeld: 5.000 Gold – Mensch, alt, gehörte zum untergegangenen Adelshaus der *von Adkainens*, er wohnte auf Insel unweit Weitbuchs mit etwa 80 anderen Menschen, man lebte autark, feierte gerne und war durch einen mächtigen Golem geschützt

Allianzen: Südanarchisten, Nieeb Tsakon, Freibeuterin Koreanna

b) Hauptschiff: keins mehr

c) Persönlichkeit: ruhig, zuhörend, abwägend

d) Wichtige Piraten:

Tiniasa – Mensch, Frau von Alonkasa

13. Kapitänin Sauresha

a) Kapitänin Sauresha – Kopfgeld: 5.000 Gold – Goblinfrau, stark naturgäufig, gilt als sehr gute Wellenleserin und Sturmdeuterin; Stützpunkt wird von einigen Druiden anderer Rassen geleitet, wenn Sauresha im Kampf ist. Befehligt etwa 150 kleinwüchsige Piraten.

Allianzen: (einst: Axla´Ax), Yelash

b) Hauptschiff: Elfenspieß

c) Persönlichkeit: aggressiv

d) Wichtige Piraten: keine

14. Kapitän Thinois

a) Kapitän Thinois – Kopfgeld: 5.000 Gold – Mensch, gesuchter Mörder in Tirnon, befehligt etwa 150 Piraten, versucht alle Neuankömmlinge, denen Verbrechen in Tirnon vorgeworfen werden, in Weitbucht anzuheuern.

Allianzen: Freibeuter Axilian, Lag-Aaron

b) Hauptschiff: Schädelspalter

c) Persönlichkeit: schizopren, grausam

d) Wichtige Piraten:

aa) Frian – gesuchter Massenmörder in Tirnon

bb) Rekondrax – gesuchter Dieb in Tirnon

15. Kapitän Humbruff

a) Kapitän Humbruff – Kopfgeld: 5.000 Gold – Mensch, Magier, 45 Jahre, befehligt etwa 50 Piraten, fast alle sind geflohen aus Tirnon, weil sie arkane Magie benutzten. Hat eigene Insel, die er selten verlässt; dort auch Forschungseinrichtungen.

Allianzen: Bollag aber verfeindet mit Pirat Zuggan (Freibeuter Gronian)

b) Hauptschiff: Auge des Wissens

c) Persönlichkeit: ruhig, bedacht, unnahbar

d) Wichtige Piraten:

aa) Darojor – Mensch – 60 Jahre, ehemaliger Ausbilder in den Nebelhügeln

F. Galemshon

Die deatillierte Geschichte vom Aufstieg und Fall der Insel und Goldgräberstadt Galemshons sei an anderer Stelle erzählt. Die bekannteste Kurzfassung lautet: Die Gold- und Edelsteinvorkommen in den Bergwerken Galemshons haben eine so hohe Dichte, wie sie sonst nirgends in ganz El-Anron bekannt ist. Wohl so um das Jahr 300-500 erlebte die Insel ihre erste Blütezeit. Die damaligen Könige Tirmons siedelte Paladine und Arbeiter hier an, die begannen, das Gestein auszubeuten. Im Zentrum der Insel errichteten sie eine Burg. Galemshon zählte damals etwa 1.500 menschliche Bewohner, einen intakten Hafen und war (und ist dies nach wie vor) von einem etwa 50m breiten Waldgebiet am Rande der Insel umgeben, in der sich kleine, fliegende Feenwesen angesiedelt hatten (die *Hübsibrüsil*). In den Tiefen der Mine soll jedoch ein Schattendämon, der dort eingesperrt war, freigegeben worden sein. Dieser vernichtete die Bewohner der Insel und schloss danach mit der mächtigen Vielaugenbestie aus dem Unterwelt, *Xorlyntatox*, einen Pakt. Die genauen Umstände dazu seien an anderer Stelle erzählt. *Xorlyntatox* herrschte nun Jahrhunderte und die Minen betrieben seine – vorwiegend untoten – Diener. Jedenfalls – so um das Jahr 1050 – vernichtete eine Abenteurergruppe *Xorlyntatox* und begann Galemshon erneut aufzubauen und die Minen zu betreiben. Diese *Piraten Chandrak, Larie, Lariordus und Zarra* führten eine eigene Herrschaftsstruktur ein.⁹ Sie waren sehr erfolgreich in ihren Bestrebungen, die kontinentale Monarchie Tirnon aus den Seegefilden zurückzudrängen. Sie wurden ihrerseits später von den Helden der anronischen Reiche *Gulthor Eisenbieger* und *Mirosh* aus Galemshon vertrieben und es verschlug sie danach an verschiedene Orte.



9

