

Als der Sturm endet sind wir nahe der Inselgruppe Thanegioth. Wir tauschen unsere letzten Waren gegen frische Vorräte und reparieren das Schiff. Einige Einwohner sind freundlich, andere greifen nachts an. Wir verlieren weitere Männer, der Käptn hat eine tiefe Beinwunde und die Besatzung ist so weit geschrumpft, das sogar ich bei Segelmanövern anpacken muss.

Wir segeln weiter nach Südwesten, entlang vieler weiterer Inseln, dann kommen wir auf offene See und ein dichter Nebel zieht auf. Unvermittelt meldet der Schiffsjunge Möwengeschrei und der Käptn lässt sofort die Segel streichen. Keinen Moment zu früh, denn plötzlich tauchten schroffe Klippen vor uns aus dem Nebel. Wir können ihnen gerade noch ausweichen. Wir ankern und warten bis die Mittagssonne des nächsten Tages den Nebel zerstreut. Zwischen den Felsen im Meer sehen wir eine flache Bucht mit einfachen Booten und dahinter primitive Hütten. Die Eingeborenen begrüßen uns freundlich als wir mit dem Boot anlanden. Auf der vorgelagerten Insel, die mit der großen Hauptinsel durch eine schmale Landbrücke verbunden ist, liegen mehrere Dörfer. Weitere sind auf kleineren Inseln in der Nähe. Der Käptn ist sich sicher, dass dies die Insel von der gefundenen Karte ist. Doch wo ist der Schatz? Die Dörfer sind primitiv, doch die Bewohner leben gut vom Fischfang und man bietet uns Hände voll Perlen zum Tausch an. Offenbar waren schon einmal Händler hier. Nur vor Plünderungen und Menschenraub durch Piraten fürchten sie sich. Ich habe einen Spruch zur besseren Verständigung erstellt.

Auf der Landbrücke zur Hauptinsel steht eine riesige Steinmauer die unmöglich von den Eingeborenen gebaut worden sein kann. Auch sonst gibt es viele Steinruinen. Die Eingeborenen sagen dass Götter sie einst erschaffen haben. Sie fürchten sich auf die Hauptinsel zu gehen und nur selten wagen es besonders mutige junge Männer zum Sitz der Götter, dem zentralen Vulkanberg zu reisen um ihnen den Rest ihres Lebens zu dienen. Dort muss die schwarze Perle sein wegen der wir hier sind.

Der Käptn tobt, aber die Mannschaft weigert sich ins Innere vorzustößen. Ich kann ihn schließlich überreden, zurückzusegeln um mit größerer Mannschaft und auf der jetzt bekannten Route die Reise erneut anzugehen. Wenn wir den Einheimischen Werkzeug und andere nützliche Gegenstände zum Tausch mitbringen, wird der Erlös der Perlen allein für die Kosten der Reise aufkommen.

Vor der Heimreise umrunden wir noch die Hauptinsel. Sie durchmisst etwa 80 Meilen. Die Küste ist fast überall so felsig und steil, dass eine Landung per Schiff oder Boot aussichtslos scheint. Nur im Nordosten gibt es eine große flache Landzunge, doch Sumpf und Dschungel wirken wenig einladend. Außerdem sehen wir eine große Gestalt über die Nordküste fliegen und der Käptn lässt sofort abdrehen bevor sie näher kommen kann. Die See scheint zudem nicht nur fischreich, sondern auch voll von kleinen leuchtend gelben Seeschlangen zu sein.

Der Käptn hat starkes Wundfieber von seiner Verletzung. Ich habe nur noch wenig Hoffnung. Der Steuermann meint er könne den Kurs nach hause allein finden, aber diese Reise sei verflucht und er werde nie wieder zurückkehren. Ich werde selbst eine

# TANAROA Sprache

## VERSTEHEN UND SPRECHEN

Du KANNST DIE TANAROA Sprache für eine Stunde verstehen  
und sprechen.

Diese Spruchrolle zerstört sich nur bei einem Patzer.

[illegible]

**Karte SL**  
**Eiland des Grauens**  
**1 Hex = 5 km**



- 2 Protosuchus Bucht
- 3 Seeschlangen Nest
- 4 Zufallsbegegnung
- 5 Felspaviane
- 6 Riesentintenfisch
- 7 Piratenlager
- 8 Quetzalcoatlus Nest
- 9 Rakasta Lager
- 10 Phanaton Siedlung
- 11 Echsenmenschen
- 12 Ausgestoßene
- 13 Pterodactylus
- 14 Aranea
- 15 Pteranodon

- 16 Quetzalcoatlus
- 17 Dimetrodon
- 18 Oger-Höhle
- 19 Ankylosaurus
- 20 Grüner Drache
- 21 Trologdyten
- 22 Plesiosaurus
- 23 Alligatoren
- 24 Seedrache

