



Die alte Welt ist buchstäblich auf Knochen erbaut und sie ist hungrig nach Gold. Jenseits des Wolkenmeers öffnet sich eine neue Welt, die Träume wahr werden lassen kann – oder sie verschlingen – ein Ort voller Schätze, vergessener Ruinen und uralter Geheimnisse, die besser begraben geblieben wären. Inseln, getragen auf den Rücken gigantischer Bestien bergen Ruinen einer langen vergessenen Kultur. Hier, wo Monarchien ihre gierigen Klauen ausstrecken und Piratenbanner im Sturm flattern, entscheidet nicht Recht über dein Schicksal – sondern Mut, Verrat... und Feuerkraft.

Tortuga

Die Welt

Die bekannte, alte Welt besteht aus einem guten Dutzend, riesiger, fliegender Inseln. Die Inseln bestehen aus den Knochen, Panzern und anderen Überresten riesiger Tiere, die vor ewiger Zeit das Zeitliche segneten. Diese alte Welt ist Heimat ganzer Völker von Aquila, Menschen und Sturmkindern. Hohe Königshäuser herrschen eifersüchtig über ihre Territorien. Auf der Suche nach neuen Lebensräumen und Ressourcen sandte man Luftschiffe in die Weiten des Himmels und überquerte das Ewige Wolkenmeer. Jenseits dieser Weite entdeckten die Erkundungsschiffe eine Unmenge kleinerer Inseln voller neuer Wunder, Kreaturen und kostbarer Ressourcen. Schnell errichteten die Völker Außenposten, um diese neue Welt auszubeuten und zu beanspruchen. Alte Konflikte wurden zu neuen Ufern getragen. Doch die neue Welt ist weit entfernt, wild und unbeherrschbar. Schnell machte sich Piraterie breit und heute sind viele der fernen Inseln, allen voran die auf dem Rücken einer gigantischen Schildkröte liegende Insel Tortuga, Brutstätte für Halsabschneider, Piratenpack und Abenteurerinnen aller Art.

Was lässt die Inseln fliegen?

In der "Neuen" Welt fliegen einige Inseln auf den Rücken lebendiger, gigantischer Tiere, wie die Schildkröteninsel Tortuga, die Walinsel Balaena und das im schneckenhausförmigen Panzer eines Kopffüßlers liegende Höhlensystem Ammonit. Die meisten Inseln schweben allerdings von sich aus in der Luft. Der Grund wurde noch nicht erforscht.

Was sind die Schätze dieser Welt?

Gold ist in der alten Welt extrem selten. In der neuen Welt findet man jedoch große Mengen Goldschätze in alten Ruinen, manchmal sogar Goldadern in größeren Inselbrocken. Seit der Entdeckung dieses Reichtums findet ein regelrechter Goldrausch statt und die Schatzflotten der großen Mächte sind beliebt, aber auch gut bewachte Ziele für Piratinnen.

Wie sehen die unzähligen Ruinen aus?

Über das Volk, welches einstmals prächtige Bauten errichtete, ist kaum etwas bekannt, denn es ging vor langer Zeit unter und verschwand. In Ruinen liegen heute Wohnhäuser, größere Tempel, Paläste, Observatorien und weiträumige Plätze für unbekannt Zwecke. Die fremdartige Architektur ist für ihre Präzision und Schönheit bekannt. Tempel und Pyramiden wurden auf kunstvoll gestalteten Plattformen errichtet und mit Reliefdarstellungen von fremden Gottheiten, fliegenden Tieren, Herrscherinnen und mythischen Wesen verziert. Viele Gebäude und Strukturen sind so ausgerichtet, dass sie mit den Bewegungen von Sonne, Mond und Sternen in Einklang standen. Dies zeigt, dass die Erbauer ein tiefes Verständnis von Astronomie und Mathematik hatten. In den Ruinen sind viele kunstvolle Skulpturen und Reliefdarstellungen zu finden. Die Kunstwerke zeigen oft Szenen aus dem täglichen Leben, religiöse Rituale und Opferzeremonien. Stelen, Keramik und andere Artefakte sind mit Gold-Einlegearbeiten versehen und mit fremdartigen Hieroglyphen verziert, die niemand entziffern kann.

Wer besitzt die Macht in dieser Welt?

In der alten Welt liegt die Macht in den Händen der uralten Monarchien. Natürlich versuchen diese ihren Einfluss auch in der neuen Welt zu etablieren, indem sie Gouverneurinnen in Außenposten und annektierten Inseln einsetzen. Diese Stadthalterinnen agieren mal mehr und mal weniger im Sinne der Herrschenden, in der Regel aber rücksichtslos und despotisch. Einige paktieren zum Wohle des eigenen Geldbeutels mit Piratenclans. Diese wiederum werden von

einflussreichen Admirälinnen kommandiert, die jeweils über eine Vielzahl von Schiffen und mehrere Inseln herrschen. Zwischen allen neuen Inseln verkehren die freien Händlerinnen. Diese haben Vereinbarungen sowohl mit Piratinnen als auch mit Gouverneureinnen getroffen, die ihnen freies Geleit garantieren. Diese Vereinbarungen besagen, dass sie frei mit Versorgungsgütern, Nahrung und Baumaterial handeln dürfen, jedoch nicht mit den Schätzen der Welt, um die sich Piratenclans und Gouverneurinnen streiten.

Wie ist die Welt entstanden?

Die Religionen der alten Welt haben ganz verschiedene Schöpfungsmythen, deren Glaubwürdigkeit seit Entdeckung der neuen Welt bei vielen gelitten hat. Möglicherweise besaßen die verschwundenen Ureinwohner der neuen Welt andere Schöpfungsmythen, doch die Aufzeichnungen in Form von Kunstwerken und Reliefs wurden noch nicht entschlüsselt.

Was begrenzt die Welt oben und unten?

Die neuen Inseln ballen sich in einer viele Meilen dicken Luftschicht. Darüber befindet sich zunächst nichts außer Wolken und Wind. Gerüchte besagen, dass darüber weitere, größere Inseln schweben, die Heimat riesiger, gefräßiger Bestien wie Wolkendrachen und Sturmschlangen seien. Unter der bewohnbaren Inselzone befindet sich die große Leere. Stürzt also jemand in die Tiefe, ist der Legende nach ein Tod durch Hunger, Durst und Kälte wahrscheinlicher als ein Aufprall.

Auf welchem Gebiet ist die Wissenschaft einen gewaltigen Schritt weiter?

Die Technologie hat Segelluftschiffe hervorgebracht, jedoch keine Dampfmaschinen. Die größte Errungenschaft ist tatsächlich die Erfindung eines Kompasses, der zuverlässig die Richtungen der alten und der neuen Welt anzeigen kann.

Was ist eure gemeinsame Aufgabe?

Diese Welt eignet sich für raubeinige Piratinnencrews, wagemutige Abenteurerinnen, Forschungsschiffe und Handeltreibende.

Fraktionen und Nebenfiguren

Flimmerfels

Eine untergegangene Nation der alten Welt, die nun im Hintergrund in der neuen Welt viele Fäden zieht und erneut zu erstarken droht. Flimmerfels war bekannt für Rücksichtslosigkeit und Landhunger.

Ort: Atambo, die verschollene Hauptstadt

Marindor

Marindor ist eine mächtige Nation der alten Welt, die ihren Einfluss nun in die neue Welt ausdehnt. Das gleichnamige Königshaus herrscht seit über 1000 Jahren unangefochten über mehrere große Inseln. Marindor ist für seine mächtigen Kriegsschiffe berühmt.

Celestara

Die Herrscherinnen von Celestara verehren die Uralten, Sturmkinder, denen Unsterblichkeit nachgesagt wird. Sie sollen schon seit Jahrhunderten leben und die Herrscherinnen von Celestara mit ihrer Weisheit und Prophezeiungen leiten. Die Schiffe Celestaras werden stets von mächtigen Sturmkindern befehligt.

Nebula

Um die Insel Nebula ranken sich zahllose Legenden. Sie wurde bereits in der alten Welt vergeblich gesucht. Ein legendärer Goldschatz soll sich tief im Innern der von Nebel umgebenen Insel befinden. Gerüchten zufolge wird ihr Geheimnis von einigen wenigen Eingeweihten gehütet.

Tortuga

Die große Stadt Tortuga liegt auf dem Rücken einer gewaltigen fliegenden Schildkröte. Sie ist Tummelplatz und Brutstätte von unredlichem Pack aller Art. Verschiedene Piratenclans nutzen den neutralen Boden der Stadt als Verhandlungsort, Umschlagplatz für erbeutete Waren und Schiffe und Ort, um neue Crewmitglieder anzuheuern.

Kreaturen

Der Graukalmar

Dieses Wesen ist ein tentakelbewehrtes, einhundert Menschenlängen großes Ungetüm. Seinen Namen hat es durch die Farbe seiner Haut und der des Nebels, den es ausstoßen kann, um seine Umgebung einzuhüllen. Seine zehn Fangarme machen gut die Hälfte der Gesamtlänge des Tieres aus. Mit ihnen ergreift das Monster seine Opfer und zieht sie zu seinem im Zentrum der Arme liegenden Fresswerkzeugen. Auf seinem Körper wächst eine Vielzahl Pflanzen und tierische Parasiten. Der Legende nach haust sogar ein Stamm wilder Aquila auf seinem Körper und lebt von dem, was das Ungeheuer übrig lässt. Sichtungungen des Graukalmar sind glücklicherweise so selten, dass seine Existenz von den meisten

Himmelsbewohnern angezweifelt wird.

Aschepiraten

Eines der ersten und berühmtesten Piratenschiffe der neuen Welt war die Flammenbraut. Unter der ruchlosen Kapitänin Leila Greythorn machte es die Inseln auf der ständigen Jagd nach Beute unsicher. Dabei setzte die Crew bevorzugt Brandgeschosse ein, mit denen sie ganze Festungen dem Erdboden gleich machte. Eines Tages schmeckten Schiff und Crew in einem Kampf mit mehreren Kriegsschiffen ihre eigene Medizin und wurden Opfer der Flammen. Die Bosheit und der unbändige Überlebenswillen ihrer Kapitänin fesselten die Geister der Crew an diese Welt, wo sie bis heute ihr Unwesen treiben. Ihre Körper bestehen aus Asche und Rauch und sind durch die Waffen der Sterblichen nicht zu verwunden.

Zitat: "Euer Schiff und eure Ladung gehören uns, wie auch eure Crew."

Stressspielzüge: schütteln Schaden durch normale Waffen ab; nehmen Schaden durch Feuer lachend in Kauf; ziehen sich zurück und heilen Schaden

Widersacherzüge: schicken untote Crewmitglieder in den Kampf; verhöhnen die Kerncrew und drohen ihr; gehen unsichtbar auf dem Schiff um, die Luft schmeckt nach Asche, Rauch liegt in der Luft, Gesichter bilden sich im Feuerrauch, Geister aus Rauch suchen die Crew heim, Geister mischen sich in Kämpfe der Crew ein, Leila Greythorn fordert Tribut, Leila fordert Übergabe von Schiff und Crew, Geister greifen an

Abenteueraufhänger

AHAB

Es heißt, die riesigen Tiere würden andere meiden, sofern die Völker sie bewohnen, doch du weißt es besser. Der legendäre Graukalmar, ein gigantisches Ungetüm, hat die Insel, auf der deine Familie lebte, völlig vernichtet.

AHNENSUCHERIN

Dein Ziel ist es, den Ursprung der Inseltiere zu finden. Sie sind wenige und ihre Existenz eigentlich unmöglich. Irgendetwas muss sie erschaffen haben - oder irjendjemand.

ANNE BONNY

Du lebst nach dem uralten Ehrenkodex der Piratinnen. Seine wichtigsten Inhalte sind:

Niemand wird zurückgelassen, die Beute gehört der Crew und die Wehrlosen werden nicht getötet.

DA VINCI

Dein Magnum Opus und alle Bestandteile, die dir noch fehlen, gelten in der alten Welt als verboten. Sollten die Häscher der Obrigkeit euer Schiff durchsuchen, kommt ihr alle in große Schwierigkeiten.

DÄMMERHERZ

Du hast einen alten, fast blinden Piratenpapagei als dein Seelentier gefunden. Er ist weitaus intelligenter, als man es ihm zutraut und er kennt Geheimnisse, die besser geheim bleiben.

ELMSFEUER

Du kennst unzählige Geschichten über die alte und die neue Welt. Eine davon lässt alle erschauern: Die Legende der Aschepiraten. Sie sollen einst in einem Feuer ums Leben gekommen sein und nun als Geisterpiraten die neue Welt heimsuchen. Die Legende sagt auch, dass alle, die Opfer von Feuern auf Schiffen werden, als Mitglieder der Geistercrew zurückkehren, um sich an den Lebenden zu rächen. Du weißt, dass jedes Detail dieser Geschichte der Wahrheit entspricht.

HALO

Ruchlose Offiziere der alten Welt hatten dich einst versklavt und deine Macht für ihre Zwecke benutzt. Seit deiner Befreiung hast du nur noch ihre Vernichtung im Sinn.

LONG JANE

Du bist im Besitz eines Kaperbriefs der mächtigen Nation *Marindor*. Sehr zu deinem Verdruss auch deine Verfolger, die es wie du auf den gewaltigen Goldschatz der geheimen Insel *Nebula* abgesehen haben.

NESTVERRÄTERIN

Der Schwarm ist eine mächtige Piratenorganisation, die keine Schiffe benötigt, denn der Schwarm besteht einzig aus mächtigen Greifvogel-Aquila. Du hast dich von ihnen losgesagt und wirst seitdem verachtet und gefürchtet.

SCHMUCKFINDERIN

Deine Hehlerin ist nicht nur glücklich über

gestohlene Ware, die sie dir mit Kusshand abnimmt. Auch an der kostbaren Schmuggelware, die du immer wieder an Linien von Kriegsschiffen vorbei an gierige Abnehmer bringst, ist sie interessiert.

TEMPEST

Es fällt dir immer schwerer, die Kontrolle über den Sturm in deinem Innern zu behalten. Nur der Rum vermag dich hin und wieder zu betäuben und zu verhindern, dass Schlimmeres passiert. Doch wie lange noch?

WOLKENDEUTERIN

In deinen Träumen sahst du mächtige Kriegsschiffe unter der berüchtigten Flagge der längst untergegangenen Nation *Flimmerfels*. Die gleichnamige Familie der Herrschenden war bekannt für ihre Rücksichtslosigkeit und ihren Landhunger. Die letzten Familienmitglieder sind längst tot geglaubt, doch deine Vision warnt dich vor einem erneuten Erstarren.