

# DIE PIONIERIN

 it dem sanften Klang der rauschenden Wellen flüstert die salzige und kühle Meeresbrise von verwegenen Abenteuern, verborgenen Schätzen, von fernen, noch unberührter Ländereien, ferner als der Horizont.

Entlang der Küste ergreift sie in den Fischerdörfern viele, die Sehnsucht, das weite Meer zu besegeln und das vom Menschen Unentdeckte zu ergründen. Allerdings laufen Fischerboote nicht weiter als die naheliegende Inselkette aus, um ihre Netze auszuwerfen. Auch kaiserliche Handelskoggen, mit denen Waren schneller als auf dem Landweg befördert werden, legen ihre fest abgesteckten Routen zwischen Festland und der naheliegenden Inselkette zurück, ohne diese jemals zu passieren. Und dies, obwohl sie zum Schutz von stark bemannten Fregatten geleitet werden.

Angst und die Gewissheit über die auf der hohen See lauern Gefahren sind Herr und Bezwingler der Neugier. Nicht nur die Laune der Natur, die in Windeseile ein stürmisches Unwetter heraufzuziehen vermag, hält sie fern. Geschichten, die man sich seit Anbruch der Seefahrt erzählt, berichten von Vielerart Wesen, die Reisenden feindlich gesonnen sind und die Menschheit vom offenen Meer zurückhält.

Sirenen, bezaubernd schöne Dämoninnen, haben schon manch einen Unglückseligen verführt und auf den Grund der Meere gezogen. Weit auf hoher See sollen Fische mit gewaltigem Ausmaß schwimmen, die aus der Tiefe nach Schiffen schnappen und mit einem Biss verschlingen. Und noch weiter draußen leben die Leviathane, die am meisten gefürchteten Wesen von denen man sagt, sie seien stärker als die Gewalt der Natur. Sie ähneln riesigen Seeschlangen, die einen feuerspeienden Drachenkopf und weite Schwingen haben, die bei ihrem Aufschwung riesige Wellen auf Schiffe losrollen lassen und zum Kentern bringen. Obendrein stellen die Raubzüge der Echsenmenschen an allen Küsten **Bromyrs** eine allgegenwärtige Bedrohung dar. Über die Lagen ihrer Städte ist wenig bekannt, nur so viel, dass sie irgendo da draußen unterhalb des Meeresspiegelges errichtet sind und man ihnen direkt in die Arme segeln könnte.

Dessen wenig beachtend, ist für manch einen der verlockende Ruf der See lauter als die innere Stimme des Unbehagens. Sie folgen dem Ruf nach **Gerwigshaven**, dem nördlichsten Punkt des vereinten Königreiches und zugleich die größte Hafenstadt. Die Taverne „**Zum munteren Barsch**“ ist legendär und ist Treffpunkt für alle Draufgänger, die bereit sind, all ihr Hab und Gut zu veräußern und gemeinsam das nötigste für ein Schiff zusammenzukratzen, um den Trott hinter sich zu lassen. Manchmal haben sie das Glück und finden eine Gelegenheit, an Bord eines der Schiffe zu gehen, das vor kurzem von seiner Reise zurückgekehrt ist und bald wieder auslaufen wird. Oft ist die Schiffsmannschaft ein bunt zusammengewürfelter Haufen. Männer, aber auch waghalsige Frauen, die ihre Talente mit in die neu gewonnene Gemeinschaft mit einbringen. Die meisten von ihnen verschreiben sich der hohen Kunst des Schwertkampfes, verbunden mit täglichem Training, um sich auf engem Raume eines Schiffes zur Wehr setzen zu können. Sind alle Vorkehrungen getroffen, eine Rangordnung unter der Besatzung festgelegt und das Schiff gechartert, stechen die Desperados, wie man sie während der Jahre getauft hat, in See. Furchtlose Pioniere unter der Flagge der Freiheit, den Totenkopf als Zeichen ihres festen Willens, ganz gleich, ob die Abenteuer ihren Tod bedeuten.

Keht eines der Schiffe zurück, werden die Pioniere in den anlaufenden Häfen mit Jubel und Beifall empfangen. Alle Bürger der Stadt stürmen herbei, um an dieser Sensation teil zu haben und von den Abenteuern zu hören, aber auch die gefundene Schätze und Artefakte zu bestaunen. Gerade erst vor kurzem soll eine Gruppe von Pionieren in **Dagenburg**, eine Hafenstadt im Westen **Bromyrs**, zurückgekehrt sein und neben kostbarem Schmuck und einer größeren Ladung exotischer Früchte fremdartige Waffen mit in die Heimat gebracht haben. Schwerter, deren Schmiedkunst die der Menschheit und Zwerge weit übertrifft und beim Verhökern schwindelerregende Preise erzielen.

Die Pioniere haben viel Spannendes zu berichten. Von geschlagenen Schlachten, der Flucht vor riesigen Seeungeheuern oder dem Kampf gegen andere Völker, denen sie begegnet sind, aber auch von paradisiisch schönen Inseln, die sie weit draußen im offenen Meer vorfanden. Gelegentlich berichten die Pioniere von einem Elfenvolk, das fern auf einem anderen Kontinent leben soll, aber dennoch mit den hiesigen Waldelfen verwandt zu sein scheint. Nicht nur ihr Erscheinungsbild, sondern auch ihr ganzes Auftreten und ihr pompöser Lebensraum soll sich gänzlich von dem der Waldelfen unterscheiden. Sie sollen Fremden gegenüber aufgeschlossener sein, in ihrem Äußeren reifer und insgesamt weiser, ja sogar älter wirken und auffallend feine Kleidungen und Gewänder tragen. Die Desperados wurden von jenen Elfen in ihren prachtvollen Städten freundlichst willkommen geheißen, von deren farbenprächtigen Gebäude, die Pioniere überwältigt wurden. Nicht nur aufgrund der einzigartigen Architektur, die nicht zuletzt wegen der wunderschönen Verzierungen hierzulegen vergebens seiensgleichen sucht, hat es ihnen den Atem verschlagen. Auch die vielen, öffentlichen heißen Bäder, Dampfbäder, Theaterhäuser, umfangreichen Bibliotheken und andere Einrichtungen, die man bei uns in **Bromyr** nicht kannte, hat sie ins Staunen versetzt. Da dieses fremdartige Elfenvolk so hoch kultiviert ist, taufen die Pioniere dieses bemerkenswerte Volk auf den Namen **Hochelfen**. Die Hochelfen haben ihren Gästen sogar angeboten, für längere Zeit bei ihnen zu bleiben. Einige der Seefahrer hätten der Verzückerung beinahe unterlegen, doch das Fernweh war stärker und zog sie wieder raus aufs offene Meer.

Es gibt noch eine weitere Geschichte, die durch die Hafenstädte **Bromyrs** geistert. Ob Seemannsgarn oder nicht, darüber sind sich die Pioniere nicht einig, immerhin waren es zu wenige unter ihnen, die davon je berichtet haben. Vielleicht lag es auch an der Dunkelheit, dem Nebel oder an beidem, der jene glauben ließ, eine Flotte von Geisterschiffen gesehen zu haben, die grün schimmernd über ihre Köpfe hinwegglitten. An ihrer Spitze segelte die **Lysandra**, das Schiff des berühmten Kapitäns **Constantin Zacharias Papentin**, das mit Gewissheit vor über einem Jahrhundert in einer Schlacht gegen Echsenmenschen versank. Die Legende der Pioniere besagt, dass Kapitän **Papentin** die Seelen aller auf der See verstorbenen Pioniere birgt und ihnen den Weg gen Heimat und zur letzten Ruhe leitet.

Nach kurzem Aufenthalt in ihrer Heimat nimmt die Besatzung neue Draufgänger in ihren Reihen auf und läuft erneut aus. Einige zurückgekehrte Pioniere jedoch bleiben vorerst an Land und genießen es, wieder festen Boden unter den Füßen zu haben und in ihrer Heimat zu sein, Freunde und Familie wiederzusehen. Haben sie sich auch für eine Zeit in ein Wagnis an Land gestürzt, werden sie nicht ewig dem Ruf der See widerstehen können und segeln eines Tages erneut hinaus.

