

Tale of Terror: Geisterschiff

Eine Tale of Terror für die Epochen "Piraten", 1890er oder 1920er

Natürlich kursieren immer wieder Gerüchte über Geisterschiffe unter den Seefahrern der warmen See, doch Captain Benedict Pillinger hält nichts von solchen Geschichten. Die neuste Erzählung von der Saint Mary, die von ihren toten Besatzungsmitgliedern - alle aus dem Meer zurückgekehrt, nachdem sie in einem schrecklichen Sturm von Bord gespült wurden - bewacht und beschützt werden soll, und auf der man angeblich einen großen Goldschatz von gleich zwei erfolgreichen Kaperfahrten finden kann, beeindruckt ihn überhaupt nicht. Viel schlimmer als jeder tote Seemann mit einem Säbel in der Hand soll der Fluch sein, der auf jeden fällt, der das schreckliche Schiff betritt. Captain Pillinger glaubt nicht an Flüche, jedenfalls nicht an unbezwingbare Flüche, und wenn er wirklich ein totes Schiff mit einem Goldschatz finden sollte, dann wird er seine Piratenbrut auf das Schiff hetzen, auf dass sie den Goldschatz finden und alle wandelnden Toten über Bord werfen.

An einem schönen Tag mit ausreichend Wind auf den Segeln und wolkenlosem Himmel erscheint ein Schiff am Horizont. Auf den ansonsten so gefürchteten Jolly Roger (die schwarze Flagge mit Schädel und Knochen) reagiert die fremde Mannschaft nicht. Der Mann im Ausguck - James, der mit seinem einen Auge mehr sieht als jeder andere auf der Sea Shell - meldet, dass das Schiff leer ist. Nichts bewegt sich an Bord. Die Sea Shell nähert sich und bald kann der Name des fremden Schiffes gelesen werden, und wenig später stehen die aufgeregten Piraten unter dem gerissenen Hauptsegel der Saint Mary. Es ist von oben bis unten mit Worten unterschiedlicher Größe beschrieben.

1. -- Der Text auf dem Segel ist ein Fluch - an den Gerüchten ist also wirklich was dran. Die Worte erscheinen zunächst nur wirr und zusammenhanglos, ergeben aber bei weiterem Lesen immer mehr Sinn. Sie erzählen vom Leben unter Wasser, vom Dasein in lichtlosen Tiefen, nichts zu sehen, aber um so mehr zu hören. Der Text erzählt von dem pfeifenden Gesang eines mächtigen Gottes, der Wohlbehagen und Unsterblichkeit verspricht, lauscht man nur lang genug seiner Botschaft. Sollte jemand den Text ganz lesen, scheint ihm die wirkliche Bedeutung der Worte am Ende fast klar zu sein, doch kann er die Gedanken daran nicht zu Ende denken; sie verschwimmen im seinem Kopf, wenn er sich darauf zu konzentrieren versucht. In seinen Träumen allerdings ist die Bedeutung offen gelegt - nur um vergessen zu werden, sobald er erwacht. Im Laufe der Zeit bleibt aber immer mehr von dem Sinn des Textes in seinem Kopf zurück, wenn er den Schlaf abschüttelt. In seinem Zimmer finden sich allerdings auch immer öfter beschriebene Seiten Papier oder Worte auf anderen glatten Oberflächen, die er sich nicht erinnert geschrieben zu haben.

Die Worte auf dem Segel werfen auf jeden Leser einen Fluch, der ihn langsam in ein Tiefes Wesen verwandelt. Die alte Besatzung der Saint Mary ist von Tiefen Wesen angegriffen und vernichtet worden, nur einer von ihnen wurde verschont. Die fischäugigen Wesen haben in ihm den Einfluss des Meeren gespürt und ihn sogar mit Farbe versorgt, damit er seinem Mitteilungstrieb nachkommen konnte. Nach und nach werden immer mehr Anzeichen für eine "fischige Existenz" an dem Verfluchten zu finden sein. Seine Augenlider werden langsam durchsichtig, seine Haut grau und schuppig, und irgendwann wird er, sollten es seine Freunde nicht verhindern können, von seinen neuen Verwandten ins Meer geholt.

Unter den Seeleuten gibt es nicht nur Gerüchte über Geisterschiffe, und so hören die Spieler vielleicht von einem Piraten in Port Royal (oder einer anderen Stadt, falls die Charaktere selbst aus der berühmten Piratenstadt auf Jamaika kommen), der mächtiges Wissen über Voodoo aus Haiti mitgebracht hat und Flüche verhängen, sie aber auch aufheben kann. Vielleicht können die Charaktere diesen ja finden, und

Das Konzept der "Tales of Terror" ist eine Idee von Steve Hatherley. Es handelt sich hierbei um Abenteuerideen für H. P. Lovecrafts Cthulhu mit drei verschiedenen Lösungsvorschlägen. Für die folgende Geschichte in der piratenverseuchten karibischen See soll das bewährte Format genutzt werden.

vielleicht hat er sogar eine Heilung. Es bleibt abzuwarten, was er von ihnen als Gegenleistung verlangt. Und es bleibt abzuwarten, wohin er sie schickt, damit sie dort die ersehnte Heilung finden mögen.

2. -- Die namenlosen Besatzungsmitglieder des Schiffes waren auf einer abseits gelegenen Insel gelandet. Was sie dort wollten, wird den Findern der Saint Mary wohl ein Rätsel bleiben, aber es ist unwahrscheinlich, dass sie nur hübsche Blumen gesucht haben. Auf der Insel gibt es einen kleinen Stamm schrecklicher weißer Eingeborener. Sie leben auf der Insel in einem Dorf, beten hier ihre unheiligen Götter an und führen widerwärtigen Rituale durch. Woher sie allerdings kommen, könnten nur sie selbst in blasphemischen Legenden berichten, etwas, das sie niemals tun. Fast die gesamte Mannschaft war an Land gegangen und in die Fänge dieser Wilden geraten. Zwei von ihnen entkamen allerdings und flüchteten zum Schiff zurück. Die Wilden bemerkten die Flucht, wenn auch spät, und einige von ihnen konnten noch an Bord kommen, bevor es der Saint Mary gelang abzulegen. Ein kurzer heftiger Kampf entbrannte, bei dem die "weißen Teufel" ganz gezielt die Wasser- und Nahrungsvorräte vernichteten.

Angewidert, abgestoßen und aufs Tiefste in ihrer Seele von dem erschüttert, was sie gesehen hatten, rätselten die letzten wenigen Besatzungsmitglieder der Saint Mary fieberhaft auf ihrem Schiff, wie sie die Vernichtung der wahnsinnigen Wesen herbeiführen könnten. Sie trafen eine Entscheidung. Einer von ihnen starb in der folgenden Nacht an einer kleinen Wunde, die er von einem Speer beigebracht bekommen hatte. Das Fleisch um den Riss hatte sich grün verfärbt und dunkle Knoten gebildet. Durch seinen Tod konnten sie mit der Durchführung ihres Planes beginnen.

In den folgenden Tagen zeichneten sie eine "Schatzkarte" auf das Segel der Saint Mary. Mit dem Blut des zweiten Toten (eine kleine Wunde von einem Pfeil) schrieben sie darunter, dass der Schatz groß sei. Der dritte, der starb, tat dies durch einen Unfall, bei dem er von der Takelage stürzte. Durch ihn konnten sie auf dem Segel hinzufügen, dass der Schatz gut bewacht sei und die Sucher vorsichtig sein sollten. Obwohl das Schiff bei dem Kampf nicht zerstört worden war, war die Mannschaft spätestens jetzt viel zu klein, um es noch vernünftig manövrieren zu können und so trieben sie lange Zeit durch die See. Die beiden Letzten der Mannschaft erhängten sich, wahnsinnig vor Hunger und Durst, und ihre Leichen sind noch immer an den Seilen zu finden.

3. -- Captain Sir Edward Flannigan war ein brutaler Scheißkerl. Ausgiebig praktiziertes Kielholen und entzündete Wunden von Schlägen verursachten so viele Tote, dass das Schiff zwei Wochen vor seiner Ankunft in Jamaika nur noch mit Minimalbesatzung ausgestattet war. An einem unglücklichen Tag nahmen sie einen Schiffbrüchigen an Bord, der die Pest auf das Schiff brachte. Die geschwächte Mannschaft hatte der Krankheit nicht viel entgegen zu setzen, und bald war das Schiff praktisch nicht mehr manövrierfähig. Eine erschreckend kurze Zeit später, war nur noch ein Matrose übrig, dessen Geist gebrochen war. Der namenlose Mann beschloss seinem Leben ein freiwilliges Ende zu setzen, bevor es die Pest oder der Hunger tun konnten, doch nicht bevor er nicht eine begonnene Arbeit zu Ende geführt hatte. Nachdem er nichts mehr fand, das er verbrennen und damit Ruß produzieren konnte, nahm des Blut aus seinen Fingern.

Die Seeleute von der Sea Shell finden nicht nur die Leiche des armen Mannes sondern auch das Segel, auf das immer wieder in verschiedenen Größen der Satz geschrieben wurde: "Der Herr möge mir vergeben und meine Seele in seinen Garten führen."