



Auszüge aus dem Logbuch der Roten Brut

Logbucheintrag der R-t-R vom 30. Oktober 1703:

Eine Buddelpost wurde aus dem Meer gefischt. In ihr befand sich eine Schriftrolle, in der unsere Verbündeten von der *Black Fleet* zum Treffen der Bruderschaft aufrufen.

Wegen mehrerer anstehender Seegefechte und Plünderungen befahl Der Kapitän, es solle nur eine Abordnung zum Treffen der Bruderschaft reisen.

...

Logbucheintrag der R-t-R vom 22. Januar 1704:

Ein kleines Handelsschiff der Königlichen wurde am Horizont gesichtet. Wegen des Treffens mit der Bruderschaft befahl der Kapitän, dieses umgehend zu kapern, die Ladung zu plündern und dessen Besatzung auf einer einsamen Insel auszusetzen. Die Abordnung der *Roten Brut* könnte nun als bald gen Bruderschaftstreffen in See stechen.

...

Logbucheintrag der R-t-R vom 11. März 1704:

Unvorhergesehene Kälteeinbrüche machen die Abreise der Abordnung mit dem gekaperten königlichen Handelsschiff *Mercur* unmöglich. Das Schiff würde den jetzigen Widrigkeiten nicht Stand halten.

...

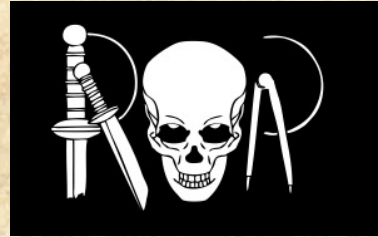
Logbucheintrag der Mercur vom 09. Mai 1704:

Seit geraumer Zeit befinden wir uns mit der *Mercur* auf See.

Zur Crew gehören der Leutnant Hinkebein-Kelly, Quartermeister Rattling McCoin, Herold Keel-Haulin` Fritz, Erster Ausguck Der Rote, Zweiter Ausguck Messerschmidt, sowie unsere beiden karibischen Zitrusfreunde Will und dessen Vetter Bill.

Eingeschlagener Kurs: Treffen der Bruderschaft

...



Logbucheintrag der Mercur vom 15. Mai 1704:

Ein königliches Kriegsschiff wurde gesichtet. Dank unserer Tarnung gerieten wir in keine Konfrontation.

Eingeschlagener Kurs: Treffen der Bruderschaft

...

Logbucheintrag der Mercur vom 21. Juni 1704:

Dem Leutnant ist fad. Seit fast einem Monat begegneten wir keinem einzigen Schiff. Zudem hat ließ der Wind stark nach, so dass wir unsere Reise nur mit kleiner Fahrt fortsetzen können.

Der Leutnant befahl deshalb, den nächsten Hafen anzulaufen.

Eingeschlagener Kurs: nächster Hafen

...

Logbucheintrag der Mercur vom 25. Juni 1704:

Liegen endlich in einem kleinen Küstenhafen vor Anker. Auch wenn die örtliche Bevölkerung ein wenig seltsam ist, so haben sie wenigstens genügend Rum für uns.

Der Leutnant hat des Nächtens den Tavernenwirt und dessen Schankknecht erschossen, weil die beiden darauf beharrten, dass wir doch endlich unsere Getränke und Speisen bezahlen sollen. Nun haben wir zwar ein Problem weniger – jedoch werden wir nun schleunigst diesen Ort verlassen, bevor königliche Soldaten diesem kleinen Zwischenfall nachkommen wollen.

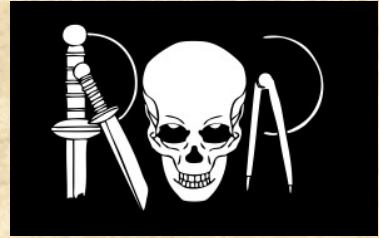
Eingeschlagener Kurs: Treffen der Bruderschaft

...

Logbucheintrag der Mercur vom 21. August 1704:

Vermaledete Nusschale von einem königlichen Handelsschiff – nun ist uns die königliche Marine doch schon ganz dicht auf den Fersen. Das alles wegen dieses kleinen Tavernenzwischenfalls.

Immerhin nimmt der Wind zu und wir kommen unserem Ziel immer näher.



Des Abends vermeldet der Erste Ausguck eine gewaltige Unwetterfront voraus. Uns bleibt nichts anderes übrig, als dieser entgegen zu segeln, da unserem Schiff nur eine kleine Kanone zur Verteidigung dient und uns die königliche Marine arg im Nacken sitzt.

Eingeschlagener Kurs: Treffen der Bruderschaft

Logbucheintrag der Mercur vom 28. August 1704:

Wir sind gestrandet!

Das Unwetter wurde von Tag zu Tag immer schlimmer. Eine mächtige Sturmbö brachte den Mast zum Bersten und dieser wiederum die *Mercur* zum Kentern. Dennoch hat es die Besatzung geschafft sich und unsere Rumvorräte wohlauf ans Ufer zu retten.

Ein Dorf muss in der Nähe sein. Ein sehr ängstliches Dorf muss es sein. Zumindest rennen die Dorfbewohner wie aufgeschreckte Hühner umher und faseln etwas von „schrecklicher Prophezeiung“, „Geisterpiraten“ und „böses Unheil, welches der Bevölkerung wiederfahren soll“.

Wir machen uns auf zur örtlichen Taverne. Scheinbar hat anderen Schiffsbesatzungen, die auf dem Weg zum Treffen der Bruderschaft waren, ein ähnliches Schicksal getroffen: Es wimmelt nur so von finsternen Gestalten im *Einarmigen Onkel*. Doch da auch hier Ortsansässige anwesend sind, wird überall von DER düsteren Legende getuschelt und es wird übles Zeug über scheinbar jedem geredet. Allerdings ist die allgemeine Stimmung in der Taverne (abgesehen von der der Einheimischen) keineswegs betrübt – dafür sorgen *Mr. Hurley und die Pulveraffen*, die Spielleut des Captain Blake, und Unmengen von Rum.

Bill, der von der beschwerlichen Reise sehr erschöpft war, ging schon sehr früh in die für ihn bereitete Koje, während sein Vetter Will sehr ausgelassen feierte und später sogar noch auf dem Tisch tanzte.

Logbucheintrag vom 29. August 1704:

Es herrscht immer noch Unwetter.

Nachdem wir uns in einem Gastraum der Taverne eingenistet haben, um uns von den Strapazen der letzten Wochen zu erholen, werden wir von einem hektischen Klopfen an der Tür aus den Kojen gerissen. Es sei etwas Schlimmes im Laufe der vergangenen Nacht geschehen, was wir uns unbedingt anschauen sollen.

Bis auf Will, der irgendwie schon unterwegs sein musste, verließen wir alle das Haus und begaben uns in Richtung Strand. Auf dem Weg dorthin eilte uns eine hysterische Frau entgegen. Es ist Helga,



die Schankmagd vom *Einarmigen Onkel*. Ihre Stimme überschlug sich mehrfach und die einzigen Wortfetzen, die wir verstehen konnten waren „Mord“, „Unglück“ und „Geisterkapitän“. Vermutlich waren die Häupter der Dorfbevölkerung in der letzten Zeit zu sehr vom übermäßigen Sonnen- und Rumeinfluss strapaziert – Geisterkapitän und Geisterpiraten... von solchen Geschichten haben wir einst in der Heimat den kleinen Kindern erzählt, um sie abzuhärten...

Am Strand angekommen sahen wir eine aufgebrachte Traube von Dorfbewohnern um einen leblosen Frauenkörper herumstehen und diskutieren. Der Dorfbüttel hatte soeben den Tod des jungen Mädchens festgestellt. Trotz zahlreicher Spuren an der Leiche und um ihr herum behauptet er, dass das Unwetter nahezu alle Spuren verwischt hätte und dass lediglich feststünde, dass es sich hierbei um einen Mord handle. Es ist offensichtlich, dass hier irgendetwas vertuscht werden und dass dem Dorf in naher Zukunft etwas Schreckliches wiederfahren soll. Doch bevor wir uns darüber weitere Gedanken machen können, werden auch wir von den Bewohnern kurzerhand des Mordes beschuldigt. Gleichzeitig, nahm uns Helga beiseite und beauftragte uns für ein Ritual ein jungfräuliches Hemd zu besorgen. Wir sollten den Totengräber, der sich meistens am Friedhof aufhält aufsuchen und diesen deswegen kontaktieren. Obwohl wir immer noch ungläubig über diese Geistergeschichte und diesen ganzen Zauber-Hokuspokus waren, waren wir dankbar darüber, uns dieser brenzligen Situation deswegen zu entziehen.

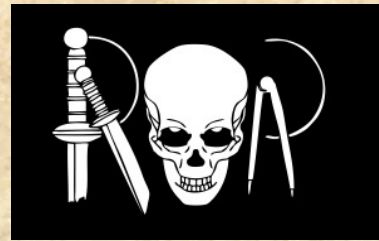
Also machten wir uns auf dem Weg zu dem abgelegenen Friedhof. Auf dem Weg dorthin fanden wir eine Damenbrüche – vielleicht die der Jungfrau? Vorsichtshalber hat sie der Leutnant verwahrt.

Dort angekommen, mussten wir feststellen, dass der Totengräber zwar nicht anwesend war, jedoch fanden wir ein paar seltsame und uns interessant scheinende Fragmente einer Grabplatte. Anscheinend hatte die Dorflegende doch einen wahren Kern, denn beim Zusammensetzen der Fragmente konnten wir wieder von ihr

lesen. Jedoch fehlten uns weitere Stücke, um mehr über die komplette Sage erfahren zu können. An einem Kreuz entdeckten wir noch einen Kranz, den wir ebenfalls an uns nahmen, bevor wir den Rückweg ins Dorf antraten.

Im Dorf angekommen (es trägt übrigens den schönen Namen Blasweiler) entdeckten wir eine Wegstelle, die mit ähnlichen Plattenfragmenten gepflastert war. Wir untersuchten diese und stellten fest, dass eine von ihnen zu unseren Stücken passte. Allerdings ist die Grabplatte immer noch nicht komplett, so dass wir beschließen, die übrigen Teile zu suchen, um der Legende nun endgültig auf dem Grund gehen zu können.

Im Zentrum Blasweilers trafen wir nun endlich den Totengräber. Er passt zum Dorf, denn er ist genau so seltsam wie alle anderen hier. Noch hinzu kommt, dass er von einer schweren Krankheit geplagt wird – kaum einer seiner Sätze wird nicht von einem Husten oder Röcheln unterbrochen. Da er, wie



er sagte, alles findet und hat, was irgendwie unter der Erde ist, ist er sich auch sicher, dass er uns das Hemd einer Jungfrau besorgen könne und zog von dannen.

Wir haben einen neuen Weggefährten – Jack, der uns fortan bei unseren „Ermittlungen“ behilflich sein möchte und könnte.

Am Pier entdeckten wir eine Schneiderin. Sie scheint nicht sehr beliebt in Blasweiler zu sein und klagt über mangelnde Geschäfte und tuschelnde Dorfbewohner. Da Will immer noch nicht aufgetaucht war, fragten wir sie nach seinem Verbleib – sie konnte uns dabei aber leider auch nicht wirklich helfen (zum Leid Bills).

Geschickt lenkte sie unserer Zweiter Ausguck ab und entwendete vor ihren Augen ein weiteres Stückchen der begehrten Grabplatte.

Nachdem sie uns mehrere prächtige und selbstkreierte Bilder zeigte, kauften wir ihr ein vor Ort gezeichnetes Bild von uns ab, um ihr finanziell ein wenig auf die Beine zu helfen. Anschließend stellte sie uns ein scheinbar unlösbares Rätsel. Wir sollten es lösen, um eine Belohnung zu erhalten. Wir versuchten es zwar, doch weil wir schon im Besitz dieser Belohnung waren, mussten wir nach ein paar Versuchen auch zufällig schnell aufbrechen.

Im Zentrum des Dorfes liegt ein Versammlungsplatz, den wir nun als unseren Unterschlupf deklarierten. Dort mauerten wir die unhandlichen Plattenstücke ein und kamen der ganzen Legende wieder ein Stückchen näher.

Allmählich schien sich die Lage im Dorf zuzuspitzen. Auf einmal vernahmen wir lautes Geschrei vor dem Tavernengebäude: zwei Dorfbewohner waren in Zwistigkeiten geraten und gingen mit gezogenen Rapiere aufeinander los. Den vernommenen Wortfetzen zufolge ging es um die Tote am Morgen und um Jungfräulichkeit.

Die eine Streithenne ging schwer verletzt zu Boden. Jack, der neben einem bemerkenswerten Kombinations- und Ermittlungstalent, auch medizinische Fähigkeiten zu besitzen scheint, eilte ihr sofort zur Hilfe, versorgte sie notdürftig und ließ sie in das Gebäude bringen.

Nach diesem Vorfall begann die Totenmesse. Auffällig hierbei war, dass der angeblich so musikalische Kantor mit seinem Gesangstalent fast für noch mehr Tote gesorgt hätte.

Auf dem Weg zum Leichenschmaus trafen wir erneut auf den Totengräber, welcher uns das gewünschte Hemd einer Jungfrau und einen Satz Schriftrollen, die aus dem alten Pfarrhaus stammen sollten, aushändigte.

Gerade als wir die Feierlichkeiten verlassen wollten bekamen wir mit, dass sich der Pfarrer und sein Kantor in Glaubensfragen uneins waren und dass der Pfarrer daraufhin den Kantor entließ.



Mit diesem Wissen verließen wir das Gebäude und suchten unseren Unterschlupf zum Studieren der Schriftrollen auf. Auch hier erwies sich Jack als große Hilfe, weil er die uns fremde Sprache der Mediziner übersetzen konnte. Die Schriften wiesen erstaunlich viele Parallelen zu unseren bisherigen Fundstücken und zu den Ereignissen im Dorf auf.

Der Pfarrer besuchte uns und lieferte uns den Hinweis auf weitere Grabplattenstücke. Anscheinend sind diese Art von Grabplatten in der Bevölkerung sehr beliebt, da sie für allerhand andere Dinge zweckentfremdet wurden. Ferner versuchte er uns von der Legendenforschung abbringen zu wollen. Kurz darauf erschien ein Bote der königlichen Marine, der auf der Suche nach dem Herrn Pfarrer war – jedoch schien es dort angeblich eine Verwechslung zu geben.

Also suchten wir nochmals die Taverne auf. Dort eingetroffen, fanden wir zum einen ein weiteres Plattenfragment und zum anderen Helga, der wir das Hemd überreichen konnten. Allerdings benötigte sie für ihr Ritual eine weitere Zutat: Die Haare des Nepomuk. Jedoch handelte es sich hierbei wohl nicht um den bei den Gräbern gefundenen Kranz, da es sich Gerüchten zu Folge, bei diesem Nepomuk um einen Brückenheiligen handeln soll. Um Näheres über Nepomuk, den Pfarrer und letztendlich auch der Legende erfahren zu können, beschlossen wir, den Kantor

anzuheuern. Während wir dem Kantor vielversprechende Angebote darboten, eilte Jack nochmals in das Gebäude. Er fand dort eine Abschrift der kompletten Grabplatte.

Nun wussten wir also von der ganzen Legende:

Einst lebte ein Mann namens Georg in Blasweiler. Da dieser vom Fernweh geplagt wurde, entschloss er sich, als Kapitän und Kaufmann um die Welt zu reisen. Seiner Liebe zum Dorf verdankte es Blasweiler, dass er seine Reichtümer stets in die Heimat brachte, was sich auch auf das Dorf positiv auswirkte.

Eines Tages lernte er eine Frau namens Johannette kennen und fand in ihr seinen größten Schatz. Sie verliebten sich, heirateten und alles hätte nicht besser sein können, wenn nicht irgendwann ein weiterer Händler nach Blasweiler gekommen wäre. Dieser sah den Reichtum Georgs und des Dorfes und wollte sich daran beteiligen. Durch Lug und Trug gelang es ihm, die Gunst des Dorfes zu erlangen. Als er Johannette erblickte, wollte er auch diese sein Eigen nennen und begann deshalb das Dorf mittels Intrigen gegen Georg anzustacheln. Doch die Frau erwiderte seine Liebe nicht. Im Gegenteil – sie wollte all seine Lügengeschichten in Blasweiler publik machen und so erwürgte er Johannette in einer Augustnacht.

Als der Georg von einer seiner Reisen zurückkehrte, war seine Trauer um die leblos aufgefundene Geliebte groß. Doch die Dorfbewohner hielten ihn für den wahren Mörder und so verbrannten sie sein Schiff und erhängten ihn. Mit der Schlinge um den Hals verfluchte Georg Blasweiler, indem er prophezeite, dass er Johannettes Mord auch als Toter rächen und dafür sorgen würde, dass das Dorf verarmen würde.



Erst viel später erkannten die Bewohner ihren Fehler. Doch es war zu spät: der Händler hatte schon bald Blasweiler mitsamt dem Besitz des Kapitäns verlassen, das Dorf verarmte und wurde zu dem auch noch von dem Geist der Johannette heimgesucht. Dieses geschah so lange, bis es einem Priester gelang, den Geist in einem Gefäß gefangen zu halten.

Doch auch Georg fand im Tod keine Ruh. Er barg sein versenktes Schiff, fand untote Seeleute als Mannschaft und übte fürchterlich Rache an dem Dorf aus. Dieses wiederholte sich, da Georg nie seine Johannette und seine Reichtümer fand, immer am Todestag seiner Frau – dem 29. August.

Also machten wir uns auf dem Weg, sämtliche Brücken und brückenähnlichen Bauten des Dorfes zu untersuchen. Ein gar schwieriges Unterfangen, wie es sich sehr bald herausstellte. Am Friedhof fiel uns ein weiterer Kranz auf. Diesen brachten wir, zusammen mit dem anderen, sofort zu Helga. Allerdings hatte das dann gebrauchte Elixier die falsche Farbe, so dass wir uns erneut auf die Suche begeben mussten.

Die Zeit drängte, denn der Zeitpunkt, an dem die Prophezeiung wahr werden sollte, rückte immer näher. Und da wir mittlerweile überzeugt davon waren, dass es sich hierbei nicht um rum- und sonnenverseuchte Hirngespinnste irgendwelcher Hinterwäldler handelte, wollten wir vollen Einsatz zeigen, um das Dorf von seinem schrecklichen Fluch zu befreien.

Auf einmal gerieten der Leutnant, der Quartermaster und Bill (der sich nun ziemlich sicher war, seinen Vetter Will nicht mehr lebend zu finden) in einen Hinterhalt: eine ältere Dorfbewohnerin zog die drei sirenengleich mit ihren Geschichten in ihren Bann. Währenddessen hatten der Kantor, der nun als Schiffsprediger angeheuert hatte, und Jack Erfolg an einer Brücke: es klebte genau ein Haar an ihr! Das musste das des Nepomuks sein!

Voller Vorfreude trafen wir uns an unserem Unterschlupf – doch von den anderen dreien war noch immer kein Lebenszeichen zu sehen. Nachdem weitere kostbare Zeit verstrichen war, eilte unser Zweiter Ausguck todesmutig zu der Stelle, bei der die anderen zuletzt gesichtet wurden. Währenddessen trafen der Erste Ausguck und der Herold erneut auf die Schneiderin, die ihnen sogleich ein neues Rätsel stellte. Nur Der Rote war fähig, dieses Rätsel auf legalem Wege zu lösen und wurde von der Schneiderin dafür reichlichst belohnt.

Wie Messerschmidt den Rest der Crew mit seinen bloßen Händen aus den Fängen der redseligen Alten befreite, wird wohl für immer deren Geheimnis bleiben – aber wichtiger war es auch, dass er sie überhaupt befreite.



Als wir vor dem Gemäuer der Taverne pausierten, erschien plötzlich eine keifende Nackte, die uns mit Schimpfworten, wie sie selbst Der Kapitän nicht besser kennt, überhäufte und ihr Hemd einforderte. Die Tatsache, dass sie der Toten von heute Morgen sehr ähnelte, es ja aber eigentlich nicht sein konnte, lies uns einen eiskalten Schauer über den Rücken laufen und Bill etliche Haare verlieren.

Als der Abend anbrach, wir über des Rätsels Lösung diskutierten und Mr. *Hurley und die Pulveraffen* den anderen Piraten, die sich mittlerweile in unserem Unterschlupf eingetroffen hatten, ihre Lieder über furchtlose Piraten, erhabene Schiffe,

pirateristische Getränke und dergleichen zum Besten gaben, stieß eine vernarbte Gestalt zu uns. Diese war auch der Dorflegende auf dem Grund gegangen und es zeigte sich, dass sie die letzten wichtigen Utensilien zur Abwendung des Unheils besaß. Nachdem einige Goldmünzen den Besitzer wechselten, waren wir uns einig, dass wir fortan gemeinsame Sache mit der narbigen Gestalt machen würden, um das Dorf aus den Klauen der gefürchteten Geisterpiraten mit ihrem noch viel mehr gefürchteten Geisterkapitän zu befreien und den Fluch endgültig zu beenden.

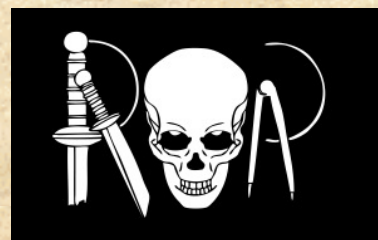
Also ließen wir Helga und weitere Dorfbewohner an unserem Unterschlupf zusammenkommen, damit Helga das Ritual vollziehen konnte. Nachdem das Elixier gebraut wurde, vernahmen wir die Stimme eines Geistes. Man war sich unsicher, ob das Ritual geholfen habe.

Dann war es dunkel. Nur noch wir, das Narbengesicht, die Crew der *Lightning* und *Mr. Hurley* und die *Pulveraffen* saßen im Schein einiger Laternen, als plötzlich unser Bordprediger, der ehemalige Kantor, blutüberströmt in unsere Runde taumelte, noch irgendetwas von „es ist soweit“ und „unten am Strand“ röchelte und dann zusammenbrach.

Flugs eilten wir zum Strand. Sämtliche Dorfbewohner hatten sich dort bald eingefunden und waren über das was sie dort sahen genau so sprachlos wie wir: ein stolzes Schiff lag draußen vor Anker, seine Segel leuchteten – es war das in den vergangenen Tagen so oft erwähnte Geisterschiff. Überall lungerte seine Crew wie hungrige Wölfe herum, einer angriffsbereiter und toter als der andere. Angeführt wurden sie von ihrem Kapitän, der zu allem bereit war und in einer grollenden Stimme seine Frau und seine Schätze einforderte. Die Drohung war unmissverständlich!

Wieder zeigte sich unser narbiger Gefährte als äußerst tapfer, ging dem gefürchteten Kapitän arglos entgegen und zog die Flasche mit der eingeschlossenen Jungfrau aus dem Gewand. Als er die Flasche entkorkte, wurde diese von Nebel umhüllt. Der Nebel verdichtete und formte sich zu einer Gestalt. Das Unwetter verzieht sich auf einmal und der Mond scheint auf die Gestalt, die soeben aus der Flasche befreit wurde: es ist die Liebste des Geisterkapitäns!

Zwei lange voneinander Entrissenen Seelen finden sich in dieser denkwürdigen Nacht wieder zusammen und ebenso wie der Nebel und das Unwetter erlischt der Fluch, der über der Bevölkerung schon ebenso lange haftete. Nach und nach verweht ein jeder Geist, der sich auf dem



Strandabschnitt befand und es breitet sich große Freude aus, welche nun gebührend gefeiert werden muss!

Bei viel Gesang und noch mehr Rum wurde nun im *Einarmigen Onkel* ausgelassen gefeiert – bis auf einmal die Tür aufflog. Eine Abordnung der königlichen Marine machte sich in der Taverne breit. Hatten sie uns nun doch gefunden? Nein, sie waren auf der Suche nach Captain Blake und wollten ihn für seine frevelhaften Taten in Eisen legen. Doch als sie merkten, dass auf einmal das ganze anwesende Piratenpack wie ein Mann hinter eben diesem stand, zogen sie ihren letzten Trumpf aus dem Ärmel, indem sie ihn zum Duell forderten. So begaben sich nochmals alle aus der Taverne, um diesem Kampf beiwohnen zu können. Als natürlich unparteiische Piraten müssen wir selbstverständlich nicht erwähnen, dass Captain Blake nicht Captain Blake wäre, wenn er dieser Konfrontation nicht von Anfang an Herr gewesen wäre. Und so stieg die Stimmung ins Unermessliche, als wir zusahen, wie Captain Blake dem vermaledeiten und verhasstem Blaurock eine ordentliche Lektion erteilte, welcher sich danach auch sofort mit seinen Mannen aus dem Staub machte.

Ein weiterer Grund zum Feiern, welcher sofort wieder in die Tat umgesetzt wurde!

Logbucheintrag vom 30. August 1704:

Da die meisten der hier im Dorf anwesenden Piraten zum Treffen der Bruderschaft wollten und auch wegen des Unwetters bei Blasweiler gestrandet waren, haben wir entschieden, dieses hier „nebenbei“ abzuhalten.

Leider weilt Bill ebenfalls nicht mehr unter uns. Auch er ist spurlos verschwunden. Wir vermuten, dass er entweder aus Trauer um den Verlust von Will Suizid begangen oder aber auf einem Schiff angeheuert hat.

Wir werden euch, Will und Bill, nie vergessen!

Heute heißt es jedoch, Anker lichten, Leinen los und Segel setzen.

Aus Angst vor den Strafen, die in der königlichen Marine auf Missachtung königlicher Befehle stehen, haben sich die gepeinigten Blauröcke wohl in die nahen Wälder geflüchtet – jedenfalls lag ihr Schiff unweit von Blasweiler vor Anker. Da unseres während des Unwetters ja zerstört wurde, waren wir darüber natürlich hoch erfreut. Einfacher kann man nicht an ein Schiff gelangen.

Wir werden im heimatischen Hafen viel zu berichten haben.

Eingeschlagener Kurs: Dead Cat's Chest