

Randolph's McCraines Kapitäns Logbuch

Von abgemeldet

Inhaltsverzeichnis

Prolog: Kapitäns Logbuch	2
Kapitel 1: Logbuch Eintrag I	3
Kapitel 2: Logbuch Eintrag II	5
Kapitel 3: Logbuch Eintrag III	7
Kapitel 4: Logbuch Eintrag IV	9
Epilog: Letzter Logbucheintrag	11

Prolog: Kapitäns Logbuch

Randolph McCrane ist ein junger, ungestümer Bursche Mitte zwanzig. Als Kapitän findet er sich mit seinen Männern fernab der Heimat auf den Meeren der ANNO-Welt wieder. Um seinem Vater zu beweisen, dass er in der Lage ist, seinen Mann zu stehen, verließ McCrane nämlich vor einiger Zeit seine Heimat und kam in die neue Welt, um hier eine neue Siedlung aufzubauen. Er ist ständig auf der Suche nach Abenteuer und stellt sich auch in diesem Fall gerne der - wohl bemerkt selbst gewählten - Herausforderung.

In regelmäßigen Abständen wird er Ihnen an dieser Stelle einen exklusiven Einblick in sein ganz persönliches Logbuch gewähren.

Kapitel 1: Logbuch Eintrag I

Einsam segeln meine Mannen und ich durch unbekannte Gefilde. Fernab der Heimat suchen wir nach einer fruchtbaren Insel. Noch keine in Sicht... Wir suchen weiter, besegeln bislang unentdecktes Land. Verzweifelt klammern wir uns an die Aufzeichnungen auf einer alten Seekarte, doch so leicht geben wir nicht auf. Bis hierher sind wir gekommen, und darum werden wir... Moment! Was sehe ich da? Land, Land in Sicht! Haltet auf die Insel zu!

Endlich wieder festen Boden unter den Fuen. Und die Insel erweist sich auch noch als ungemein fruchtbar. Manner, hier wollen wir heimisch werden! Nun ladet doch endlich das Holz und die Werkzeuge ab, und errichtet ein Kontor. Ich kann es kaum noch erwarten, diese Insel in Besitz zu nehmen.

Was brauchen wir noch, Manner? Erst einmal sollten wir fur Nachschub an Holz sorgen. Zwei bis drei Holzfallerhutten sollten wohl fur's Erste genugen. Und Hunger haben die Leute ja auch standig. Gut, dass hier ein paar wilde Tiere hausen. Wir gehen von der Jagdhutte aus auf die Jagd. Und Fische? Ja, da unten an der Kuste errichten wir eine Fischerhutte.

Meine Manner bauen sich die ersten einfachen Hutten, um ein Dach uber dem Kopf zu haben. Als Mittelpunkt der kleinen Siedlung erbauen wir uns ein Dorfzentrum. Hier treffen sich die fleiigen Pioniere rund um eine sprudelnde Wasserquelle. Sogar erste provisorische Marktstande entstehen. Es ist herrlich zu sehen, wie die Leute langsam heimisch werden. Und ohne falsche Bescheidenheit kann ich behaupten: Die Statue, die ich mir zu Ehren auf dem Dorfzentrum habe errichten lassen, sieht wahrlich prachtig aus! Meine Pioniere sind fleiige und brave Leute - mittlerweile umfasst die Siedlung schon sechs Hutten. Doch so langsam steigen ihre Anspruche. Nachts wird es inzwischen empfindlich kalt, wir brauchen Decken und Kleidung. Um die Stoffe dafur zu produzieren errichten wir noch zwei Schaffarmen und eine Webstube auf der Insel. Ich werde meine Siedlung darum von jetzt an Schafheim nennen...

Unsere kleine Siedlung wachst und gedeiht. Sechs weitere Wohnhauser wurden errichtet. Die Einwohner fuhlen sich auerordentlich wohl in Schafheim, und doch fehlt ihnen noch etwas zum Gluck. Um zu gottesfurchtigen Siedlern zu werden, brauchen meine fleiigen Pioniere eine kleine Kapelle. Und wir beginnen auch sofort mit dem Bau.

Nun habe ich mich so gut und umsichtig um den Wohlstand und die Zufriedenheit meiner Pioniere gekummert, dass es wohl an der Zeit ware, eine kleine Gegenleistung zu erwarten. Ich werde ab sofort Steuern erheben. Aber Obacht, Randolph: Verargern willst Du Deine treuen Hauslebauer nicht. Am Ende verlassen sie noch Deine Insel. Aber Geld muss in die Kassen und die wenigen Steuern, die ich von nun an meinen Einwohnern abverlange, werden schon keinem von ihnen wehtun. Also munter gedreht an der Steuerschraube. Ich will schlielich expandieren. Und dafur benotigen meine Gefolgsleute auch noch Werkzeuge. Habe ich bereits genug Steuergelder eingenommen, um mit dem freien Handler, dem wir auf unserer Fahrt uber die Meere

begegnet sind, Handel zu treiben? Nun, vielleicht warte ich lieber noch ein wenig, bis sich mein Geldbeutel von seinen Strapazen der Besiedlung erholt hat.

Was habe ich doch fr wunderbare Pioniere! Sie schreien ihre Zufriedenheit - wenn auch nur auf dem postalischen Weg- derart in die Welt hinaus, dass uns tatschlich ein willkommener Ehrengast besucht: Der Schmied kommt wie gerufen. Mitten auf dem Dorfplatz steht er inmitten seiner schwelenden Feuersbrunst und produziert die Werkzeuge, die wir so dringend bentigen.

Was erwartet mich nur noch alles in dieser weiten, unbekannten Welt?

Kapitel 2: Logbuch Eintrag II

Nachdem in der vergangenen Woche der Schmied unserer Siedlung einen Besuch abgestattet und uns mit neuem Werkzeug versorgt hat, sind meine Pioniere derart zufrieden und mit ausreichend Baumaterial ausgerstet, dass sie den Zivilisationsgrad der Siedler erreicht haben. Es ist wunderschn mit anzusehen, wie sie ihre Huser ausbauen: aus den einfachen Htten entstehen pittoreske Fachwerkhuser mit massiven Ziegeldchern.

Was ich anfangs nie zu hoffen gewagt htte, ist nun wahr geworden: Meine Siedlung wchst und gedeiht, fleiige und fromme Siedler bevlkern die Straen. Oft treffe ich einige Bewohner auf dem Dorfzentrum. Mit Freude haben wir festgestellt, dass die ehemals wie ein Tmpel anmutenden Wasserquelle dort in einen soliden und schnen Brunnen umfunktioniert wurde. Klares Wasser sprudelt rund um die Uhr.

Nun mag es an der Zeit sein, meine Siedler auch ein wenig zu verwhnen. Wer so hart arbeitet und so viel geleistet hat, der hat sich ab und an auch mal einen Schluck Rum oder Bier verdient. Ich will mich um eine gewisse Grundversorgung mit Alkohol kmmern!

Oh nein! Welch ein Schreck: Weder Hopfen, noch Zuckerrohr gedeihen auf dieser Insel. Was soll ich nur tun? Ich erinnere mich da an diesen netten Hndler, dem wir auf den Meeren begegnet sind. Er wei sicher Rat. Ich werde ihn bitten, uns in seine Handelsroute aufzunehmen und uns dann mit Alkohol zu versorgen. Und da die Siedlung inzwischen derart gewachsen ist, werden es ganze Fsser sein, die wir bentigen! Ich mchte gar nicht erst an meinen Geldbeutel denken...

Endlich ist die erste Lieferung des goldenen Gerstensaftes angekommen! Wir feiern ein Fest auf dem Dorfzentrum. Das haben wir uns redlich verdient!

Noch immer lsst mich der Gedanke ans Expandieren nicht los - gerade jetzt muss ich es regelrecht, um die enormen Kosten fr die Herbeischaffung des Alkohols zu reduzieren. Ich habe eine Idee! Ich gebe mich noch einmal zur See, und werde fruchtbares Land entdecken. Ein Problem habe ich dabei: Mein braves Schiff, mit dem ich diese Insel entdeckt hatte, ist inzwischen doch schon arg mitgenommen und sieht auch entsprechend aus. Es knnte eine lange Reise werden, und ich befrchte, dass schafft meine kleine "Pinta" nicht mehr. Sie hat mir treu gedient, doch nun schicke ich sie in den wohlverdienten Ruhestand und werde ein kleines, unbewaffnetes Handelschiff bauen, um die Inselwelt neu zu entdecken.

Mnner, errichtet eine Werft, damit wir wieder in See stechen knnen! Um die Werft zu bauen und vor allem, damit sie spter auch stabil ist, bentigen wir Ziegel. Diese Insel stellt uns zwar immer wieder vor groe Herausforderungen, doch sie hat auch ihr Gutes. Meine Leute haben nmlich eine schne, tiefe Lehmgrube im Sden der Insel entdeckt. Nun produzieren wir auch Ziegel und knnen damit munter bauen.

Da fllt mir doch glatt noch etwas ein... Wie sagte mein alter Lehrer in Genua immer?

"Wissen ist Macht!" Und Macht kann nie schaden. Wir produzieren derart viele Ziegel, dass ich eine Schule errichten lassen werde. Eine fabelhafte Idee! Meine Leute werden dort Forschung betreiben, sich stndig weiter bilden und vielleicht sogar einen Weg finden, die Feuerbekmpfung und die Stoffproduktion zu optimieren.

Heute ist es soweit: Wir haben mit einem groen Fest die Feuerwache und die Webmaschine eingeweiht! Und das selbst angebaute Bier (ja, wir haben eine neue, fruchtbare Insel im Norden entdeckt und besiedelt) ist nur so geflossen... Gut, dass morgen Sonntag ist.

Und ne Buddel voll Rum? Ich sehe der Zukunft optimistisch entgegen *hicks*!

Kapitel 3: Logbuch Eintrag III

Ein schreckliches Unwetter tobt über unserer Siedlung. Mehr als zuvor fürchte ich die Naturgewalten. Viele meiner Siedler sind in der Kirche - suchen Schutz und beten, dass uns der vom Händler prophezeite Wirbelsturm verschont.

Turmwache! Wo befindet sich die Windhose gerade? Wird der Sturm vorüberziehen? Bitte, was? "Nein", sagt ihr... Nun denn, wenn es das Schicksal so will, sollen dies meine letzten Zeilen aus der neuen Welt gewesen sein. Ich begeben mich zu meinen Siedlern und harre mit ihnen der Dinge, die da kommen mögen.

Endlich! Wieder Kontakt zur restlichen Welt. Der Wirbelsturm tobte über unserer Insel und schnitt uns komplett von der Außenwelt ab. Viele Häuser hat er zerstört, doch wie gewöhnlich geben wir nicht auf. Meine Bevölkerung ist die tapferste, fleißigste und allerbeste, die man sich nur wünschen kann. Sie bauen, bauen, bauen... Und was sehen meine Augen dort auf dem Dorfzentrum? Schick sehen sie aus in ihrer neuen Sonntagstracht. Stolz flanieren sie durch die Straßen von Schafheim, die sie mit eigenen Händen neu gepflastert haben. Ja, wir haben es geschafft: Die Bürger bevölkern en masse die Straßen, und die Häuser sind so groß und farbenfroh wie nie zuvor. Aus unserer kleinen Siedlung ist eine prächtige Stadt geworden.

Wir brauchen endlich unser eigenes Werkzeug. Wohlan, lasst uns eine Erzmine erschließen und das Erz abbauen. Und Waffen wären wohl auch nicht schlecht. Vom Händler, der unsere Siedlung nicht nur mit dringend benötigten Waren, sondern auch immer mit den neuesten Nachrichten versorgt, habe ich gehört, dass Piraten in den Gewässern der neuen Welt ihr Unwesen treiben. Und ich möchte aufs Beste gewappnet sein.

Meine Handelschiffe besegeln die Meere, doch die Angst der Besatzung vor den Piraten ist groß. Ich werde ein Kriegsschiff bauen lassen. So können wir zum einen unsere Stadt gegen Angreifer verteidigen und zum anderen die Handelsschiffe auf ihrem Weg durch die Gewässer eskortieren.

Unsere Stadt genießt inzwischen einen gewissen Ruf, der illustre Gäste anlockt. Gerade habe ich auf dem Dorfzentrum den Erfinder werkeln sehen. Es knallt und zischt dort, dass es eine Freude ist. Die Bürger jubeln derart, man könnte glatt meinen, sie feierten ein Fest. Nicht nur Spaß bringt der Erfinder, er beschleunigt die Schulforschung in einer Weise, dass wir bereits jetzt mit dem Bau von effektiven Wehranlagen beginnen. In der Nähe der Erzmine bauen meine Männer eine Kanonengießerei, und an der Küste errichten sie zum Schutz Kanonentürme. Nun, ich bin kein aggressiver Despot, doch ich möchte Menschenleben nicht unnötig aufs Spiel setzen. Wir brauchen in einer neuen Welt wie dieser Verteidigungsmöglichkeiten.

Diese neue und prächtige Welt hält doch tatsächlich noch einige Überraschungen für uns bereit. So habe ich heute Carmen Marquez kennen gelernt. Sie mag ein Sprössling der Piratensippe sein, doch pflegt sie nur noch wenig Kontakt zu ihnen und beherrscht nun ein kleines, aber feines Handelsimperium. Bei ihrem Besuch auf der

Insel haben wir uns über die Möglichkeiten der neuen Welt unterhalten und kamen zu dem Schluss, dass ein Handelsvertrag im Sinne aller Beteiligten wäre. Ihre Leute verlangen nach Bier, und das haben wir zu Hauf im Angebot, meine Leute verlangen nach Tabakwaren, und diese baut sie auf einer Insel erfolgreich an. Mein Ruf wächst, und die Stadt gedeiht.

Was will man mehr?

Kapitel 4: Logbuch Eintrag IV

Von Brgern und Bauern ... Das ist es, was mit spontan durch den Kopf geht, wenn ich an die Entwicklungen der vergangenen Wochen denke. Wir haben viel investiert und viel erreicht. Die Bewohner von Schafheim kmmern sich neben ihren tagtglichen Aufgaben liebevoll um die Verschnerung der Stadt, und ich muss zugeben, es gelingt ihnen vortrefflich.

Wir haben die Landwirtschaft vorangetrieben. Das Getreide wiegt sich im Wind, die Flgel der Mhle drehen sich ohne Unterlass, der Mhlstein mahlt das Korn zu Mehl, und die Einwohner strmen jeden Morgen in die Bckerei, um sich mit frischen Backwaren zu versorgen.

Den Forschern unter der Bevlkerung, die regelmig auf der Suche nach Innovationen die Schulbank drcken, ist eine tolle Idee gekommen: "Lasst uns ein Gildenhaus bauen, um die Produktion zu steigern!" Gesagt, getan. Jetzt kmmert sich auch der Gildenmarktkarren um die Abholung der Waren, und die restlichen Karrenschieber sind deutlich erleichtert. Sie haben mir soeben einen Antrag auf Urlaub ins Bro gereicht. Unglaublich!

Ich befrchte, dass sich meine Brger zu uerst anspruchsvollen Zeitgenossen entwickeln. Nicht genug, dass sie sich die Finger nicht mehr mit Arbeit schmutzig machen mchten, nein, sie fordern Pralinen. Was soll man denn davon halten? Ich habe mich bei Carmen informiert: Um Pralinen herzustellen, bentigt man Honig und Kakao, und weder das eine, noch das andere gedeiht auf unseren Inseln. Was bedeutet: "Auf, Matrosen, frisch an Bord, und munter gesucht nach einer fruchtbaren Insel, oder zwei oder drei ..."

Na, das ist ja was: Meine Seeleute - erfahrene Entdecker und furchtlose Eroberer - haben schlichtweg keine Insel ausfindig machen knnen, auf der sowohl Honig, als auch Kakao gewonnen werden kann. Nun, zunchst werden wir einmal Honig auf der Nachbarinsel produzieren. Die emsigen Bienchen kmmern sich ja nicht nur um die Zwischenware zur Pralinenherstellung, sondern vielmehr um goldenen Honig fr unsere ofenwarmen Frhstcksbrtchen.

Vllig ohne Vorwarnung geht ein leichtes Beben durch die Erde. Ich denke nur: "Nicht schon wieder! Hat sich die Natur wieder einmal gegen uns gerichtet?"

Gottlob hat es uns nicht voll erwischt, aber wie ich soeben erfahren habe, ist die Siedlung meines Handelspartners Tentonka schwer getroffen. Die Irokesen leben nicht weit von hier und haben mich um Hilfe ersucht. Da es uns hier in Schafheim aktuell sehr gut geht und wir es uns tatschlich leisten knnen, sende ich ein Handelsschiff aus, um Nahrung und Holz zu ihm zu bringen. Wir hier wissen aus eigener Erfahrung sehr genau, wie schwer es ist, sich von einer verheerenden Naturkatastrophe zu erholen. Der Wirbelsturm ist uns noch gut im Gedchtnis.

Tentonka ist dankbar, der alte Huptling der Indianer bietet mir einen exklusiven

Bndnisvertrag an. Zunchst denke ich: "Warum?", doch dann wirft er seinen Kder aus: Kakao. In seinem Warenangebot befindet sich doch tatschlich das edle und schwer erhltliche Gut. Wir knnen endlich Pralinen produzieren! Um den Handel mit Tentonka ein wenig zu vereinfachen und zu automatisieren, gebe ich dem Kapitn der "Mwe" den Auftrag, regelmig Alkohol einzuladen und ihn bei den Irokesen gegen Kakao zu tauschen. Es funktioniert prchtig. Auf dem Rckweg lasse ich die Mwe noch den selbst erwirtschafteten Honig einladen, und die Pralinenproduktion luft wie geschmiert.

Die Leute von Schafheim sind glcklich, sind mit allem Ntigen und Unntigen versorgt. Heute ist mit dem freien Hndler ein Marmorsteinmetz eingetroffen, wir haben ihn mit offenen Armen empfangen und direkt begonnen, mit Hilfe eines Marmorsteinbruchs das edle Gestein abzubauen.

Es ist kaum zu fassen: Das Dorfzentrum ist nicht mehr nur sozialer Mittelpunkt der Stadt, sondern erstrahlt auch in vollkommen neuem Glanz. Nachdem nun auch Kaufleute hier ihrem Tagewerk nachgehen, ist es noch schner, noch prchtiger als jemals zuvor. Das Wasser sprudelt in einen steinernen Brunnen, alle Pflasterstraen fhren zum Zentrum und hier und dort entdecke ich gar ein paar hbsche Zierstrucher. Ich bin stolz, stolz auf meine fleiigen Einwohner und auf den Erfolg meines entdeckerrischen Unterfangens, das ungeahnte und doch erhoffte Bluten trgt.

Nun, ich mchte nicht gierig wirken, doch aufgrund der Hilfe, die ich inzwischen meinen Handelspartnern zukommen lassen, habe ich begonnen, ab und an von ihnen Tribut zu fordern. Die meisten von ihnen zahlen ihn ohne Murren und Knurren. Und mir persnlich tut die Aufbesserung meiner Kassen gut, denn die Kaufleute sind in ihren Forderungen nicht ohne. Und es kostet so einiges, ihre Bedrfnisse zu befriedigen. Doch es lohnt auch.

Mit den anspruchsvollen Kaufleuten hlt die Kultur Einzug in die Siedlung. Nachdem es sich herumgesprochen hat, dass wir ein prchtiges Schauspielhaus errichtet haben, hat sich das knigliche Ensemble angekndigt. Wenn das kein Grund zu feiern ist? Heute Abend steht die Urauffhrung von Shakespeares "Der Kaufmann von Venedig" in unserem Theater an.

Dieser Shakespeare scheint - ganz im Gegensatz zu Hendrik Jorgensen - ein begnadeter Schreiberling zu sein. Ich bin gespannt, ob wir weiterhin von einem der beiden hren werden...

Und die Bewohner unserer Stadt sind begnadete Feste-Feierer. Bis tief in die Nacht wird heute geschmaust und getrunken, diskutiert und getanzt.

Welch ein Fest, welch eine Stimmung!

Epilog: Letzter Logbucheintrag

Es war die glanzvolle Zeit der Entdecker und Eroberer, als die Strke der Nation von einer mchtigen Schiffsflotte, der Ruhm einer Knigin vom Ausma und der kontinuierlichen Ausdehnung ihres Hoheitsgebietes abhingen. Damals setze eine Handvoll tapferer Seeleute die Segel und lichtete die Anker – unterwegs, um die Grenzen des bisherigen Horizonts zu berwinden und eine neue Welt zu entdecken. Ungeachtet aller ngste und Gefahren stellten sie sich dem Abenteuer, fernab jeglicher vertrauter Gefilde eine neue Heimat zu finden.

Manche mgen die tapferen Seefahrer, die sich aufmachen, die Grenzen der bis dato bekannten Welt zu erweitern, Narren geschimpft haben, doch sie haben alle Zweifler eines besseren belehrt: Mit einem Schiff und dem Segen ihrer Knigen stachen sie in See, mit hehren Plnen und khnen Trumen von Freiheit, Wohlstand und Unsterblichkeit. Sie folgten dem Westwind, segelten mit den Delfinen, bis sie schlielich und letztendlich fruchtbares Land entdeckten. Viele fleiige Hnde machten sich umgehend ans Werk und erschufen – nahezu aus dem Nichts – eine gleichwohl profitable wie groe Siedlung. Niemals gaben sie auf, niemals lieen sie die Zweifel siegen. Allen Widrigkeiten und Rckschlgen zum Trotz, legten sie ihre ganze Hingabe und Hoffnung in den Aufbau der neuen Kolonien, um in der Ferne eine neue Heimat zu erschaffen und alle Skeptiker Lgen zu strafen.

Durch gleichermaen umsichtigen wie eintrglichen Handel, durch weise diplomatische Schachzge und ihre stndige Aufmerksamkeit fr Belange des Volkes haben die Abenteurer eine neue und einflussreiche Kolonie in der neuen Welt geschaffen.

Und heute? Heute floriert der Handel, und das Imperium der einstigen Seefahrer und ehemals umstrittenen Hasardeure wchst und gedeiht.