

Kurs auf Big Whoop



Table of Contents

Kapitel 1: Seltsames Höhlen-Wiedersehen	3
Kapitel 2: Zutaten für Voodoo sammeln	19
Kapitel 3: Die Voodoo-Puppe erschaffen	33
Kapitel 4: Inselhopping und Intrigen	46
Kapitel 5: Maskenball auf Mardi Gras	59
Kapitel 6: Fragmente der Legende.....	70
Kapitel 7: Die Folterkammer	83
Kapitel 8: Brüderlichkeit und darüber hinaus	96



Kapitel 1: Seltsames Höhlen-Wiedersehen

Der Boden war feucht, die Wände glitzerten vor Moos und das Echo von tropfendem Wasser hallte in der dunklen Höhle. Es roch nach Salz, Erde und alten Geheimnissen. Zwischen zwei schimmernden Stalaktiten stand sie plötzlich vor ihm – groß, aufrecht, mit verschränkten Armen und einem Gesichtsausdruck zwischen Verwunderung und Spott. Elaine Marley, Gouverneurin, Kriegerin, und wie Guybrush sie immer sah – das leuchtende Chaos seines Herzens.

„Na, na, na! Guybrush Threepwood – du tauchst ja an den seltsamsten Orten auf“, sagte sie mit einem hochgezogenen Augenbraue und verschränkten Armen. Ihre Stimme war ruhig, aber ihre Augen musterten ihn ganz genau – als müsste sie herausfinden, ob das wirklich der Mann war, den sie kannte.



Guybrush stand da wie ein Schuljunge, erwischt beim Naschen. Er trug seine typische Piratenkleidung – ein zerknittertes Hemd, eine leicht schiefe Hose, die an einem Seil hing, und Stiefel, die schon bessere Tage gesehen hatten. Sein blondes Haar stand in alle Richtungen, und auf seiner Stirn klebte eine Mischung aus Schweiß und Spinnweben.

„Äh... hi Elaine“, murmelte er. Er trat einen Schritt zurück und rieb sich den Nacken. „Also... ich weiß, das sieht vielleicht etwas komisch aus, aber... kannst du mir bitte helfen?“

Elaine musterte ihn schweigend. Dann ging sie ein paar Schritte auf ihn zu, hob ein Stück Seetang von seiner Schulter und ließ es geräuschvoll zu Boden fallen. „Wie bist du *diesmal* in diese Misere geraten, Guybrush?“ fragte sie schließlich.

Guybrush seufzte tief und ließ sich auf einen flachen Felsen fallen. Der Felsen war kalt und nass, aber das schien ihn nicht zu stören. Er sah zu ihr auf und zuckte mit den Schultern. „Es ist... nun ja, eine lange Geschichte.“



„Ich habe Zeit“, erwiderte Elaine, während sie sich gegen die Höhlenwand lehnte. Ihre braunen Locken waren zu einem praktischen Zopf gebunden, ihre Kleidung – eine Mischung aus Abenteurerin und Anführerin – war staubig, aber gepflegt. Sie hatte diese besondere Ausstrahlung, als könne sie gleichzeitig ein Königreich regieren und eine Meute Piraten zum Schweigen bringen.

Guybrush räusperte sich. „Na schön. Es hat alles auf Scabb Island angefangen...“

Und so begann die Rückblende. Die Höhle verblasste langsam aus seinem Kopf, und die Erinnerung nahm ihn mit – zurück zu einer kleinen, rauen Insel mitten in der Karibik. Der Wind blies scharf vom Meer her, der Himmel war bedeckt mit dicken, grauen Wolken, und das Lagerfeuer mitten am Strand war die einzige Wärmequelle.

Dort saß er, Guybrush Threepwood, auf einem umgedrehten Fass und erzählte seine berühmte Geschichte. Wieder einmal. Zwei andere Piraten, Bart und Fink, hockten gegenüber, ihre Augen halb



geschlossen, ihre Körperhaltung erschöpft vom Zuhören.

„Und dann bin ich in die Kirche gestürmt“, sagte Guybrush mit breitem Grinsen, „und ich rief: 'Jetzt bekommst du's mit mir zu tun, du schleimiger Sack voll Seetang!'“

Er fuchtelte mit den Armen, als würde er die Szene nochmal durchleben. „Und LeChuck... er fiel auf die Knie und jammerte: 'Guybrush! Hab Erbarmen! Ich ertrage es nicht mehr!'“

Bart, ein beliebter Pirat mit einem riesigen schwarzen Bart und einem hölzernen Bein, stöhnte leise. „Ich glaube, ich weiß, wie er sich gefühlt hat...“

Fink, dünn wie eine Harpune und mit einem dauerhaften Stirnrunzeln, warf einen Stein ins Feuer. „Wenn ich diese Geschichte noch einmal höre, fang ich wirklich an zu weinen. Hast du *keine* neuen Geschichten, Guybrush?“

Guybrush sah beleidigt aus. „Natürlich hab ich neue Geschichten. Genau deshalb bin ich ja wieder auf



Scabb Island! Ich bin auf einem ganz neuen Abenteuer!“

„Ein Schnurrbart vielleicht?“ fragte Fink trocken.

„Nein“, antwortete Guybrush empört. „Was viel Größeres! Ich bin auf der Suche nach einem Schatz. Nicht irgendein Schatz, sondern DER Schatz. Der größte, wertvollste Schatz der Karibik!“

Die beiden Piraten richteten sich langsam auf, neugierig geworden. „Du meinst...“, begann Fink.

„...Big Whoop?“, ergänzte Bart ungläubig.

Guybrush grinste. „Ganz genau. Big Whoop.“

Ein Moment der Stille entstand. Selbst das Feuer knisterte leiser. Fink schüttelte dann den Kopf. „Warum bist du dann hier? Auf Scabb Island gibt’s keinen Schatz.“

Guybrush zuckte die Schultern. „Das wusste ich vorher nicht. Aber ich wollte hier ein Schiff chartern, um woanders zu suchen. Wenn ich zurückkomme, werde ich reich sein. Und *dann* werdet ihr neue



Geschichten hören, und zwar so viele, dass euch die Ohren schlackern.“

„Oder du stirbst beim Versuch“, murmelte Bart.

Fink nickte. „So oder so müssen wir deine LeChuck-Geschichte nicht mehr hören.“

„Sehr witzig“, sagte Guybrush und stemmte die Hände in die Hüften. „Aber das hier wird ganz groß. Ich werde der berühmteste Pirat aller Zeiten!“

Bart lehnte sich zurück, nahm einen Stock und stocherte im Feuer. „Wie läuft denn das Piratenleben so bei dir?“

Guybrush seufzte. „Könnte besser sein.“

Fink verzog das Gesicht. „Bei uns auch. Wegen dem Embargo.“

„Embargo?“ Guybrush runzelte die Stirn.

„Largo“, sagte Bart düster. „Er hat eine Art Steuer auf alle Schiffe gelegt. Niemand kann mehr fahren.“



„Sogar Dread hat seinen Betrieb eingestellt“, ergänzte Fink.

„Dieser Kerl nimmt mehr, als wir überhaupt besitzen“, murmelte Bart.

Guybrush starrte ins Feuer. „Und wo finde ich diesen Captain Dread?“

Fink deutete mit dem Kinn zur anderen Seite der Insel. „Wenn du weitergehst, kommst du zu seinem Hausboot. Aber vergiss nicht – solange Largo die Kontrolle hat, kannst du nirgendwohin.“

Guybrush nickte langsam. „Dann muss ich eben dafür sorgen, dass sich das ändert.“

„Du bist ein seltsamer Kerl, Guybrush“, sagte Bart und schüttelte den Kopf. „Aber wenigstens bist du unterhaltsam.“

Fink lachte plötzlich auf. „Sing doch was, Bart! Oder du, Fink – das Lied über Scabb Island!“

„Na gut“, seufzte Fink theatralisch und begann in rauher Piratenstimme:



„Ich bin lieber ein Pirat auf Scabb als ein Scabb auf einem Pirat! Wenn du zuhörst, dann erzähl ich dir, warum ich das hier so mag...“

Bart klatschte im Takt, das Feuer flackerte höher, und Guybrush konnte sich ein Grinsen nicht verkneifen. Für einen Moment war alles wie früher – einfach, chaotisch, ein bisschen verrückt. Doch in seinem Herzen wusste er: Dieses Abenteuer würde anders werden. Größer. Gefährlicher. Und vielleicht, nur vielleicht – würde er am Ende wirklich das finden, was alle suchen. Big Whoop. Den Schatz aller Schätze.

„Also echt jetzt, Guybrush“, sagte Fink, der sich die Asche von seinem Mantel klopfte. „Ein Schatz, den noch nie jemand gefunden hat? Du glaubst wirklich, dass du das schaffst?“ Er sprach mit dieser Art spöttischer Stimme, die klang, als hätte er schon zu viele Schatzsucher kommen und gehen sehen.

Guybrush beugte sich vor, seine Stimme wurde ernster. „Ich habe LeChuck besiegt. Und das war kein Gerücht. Ich war dabei. Ich habe gesehen, wie er sich aufgelöst hat. Wenn ich das geschafft habe, dann kann



ich Big Whoop finden. Ich bin mir sicher, dass er echt ist.“

„Also, wenn ich ehrlich bin, hättest du vielleicht doch besser einen Bart wachsen lassen sollen“, murmelte Bart, während er mit einem rostigen Messer an seinem Holzbein kratzte. „Das hätte dich wenigstens wie einen echten Piraten aussehen lassen.“

Guybrush ignorierte den Kommentar und stand langsam auf. Er streckte sich und blickte zum dunklen Horizont, wo der dichte Nebel das Meer von Scabb Island bedeckte. Die Nacht war windstill, aber in seinem Kopf rauschte es voller Pläne.

„Ich muss ein Schiff kriegen“, sagte er. „Aber das wird schwierig mit Largo da draußen, der jedem Seemann den letzten Dublonen aus der Tasche zieht.“

„Ja“, knurrte Bart, „dieser elende Hund. Seit er hier ist, traut sich keiner mehr aufs Meer. Er verlangt einen Steuersatz, den kein ehrlicher Pirat zahlen kann.“



„Selbst Dread hat seine Segel eingerollt“, fügte Fink hinzu. „Und der ist sonst für jeden Spaß zu haben.“

„Wer ist dieser Dread?“, fragte Guybrush neugierig.

„Ein Kapitän“, antwortete Bart. „Er lebt auf einem Hausboot auf der anderen Seite der Insel. Wenn du Glück hast, findest du ihn dort. Aber wie gesagt – solange Largo herrscht, fährt hier keiner irgendwohin.“

Guybrush ballte die Faust. „Dann muss sich das ändern. Ich lasse mir nicht von so einem aufgeblasenen Möchtegern-Piraten meine Reise verderben.“

Fink lachte trocken. „Mutig bist du ja. Aber wenn du wirklich was ändern willst, brauchst du mehr als nur einen wackeligen Säbel und eine große Klappe.“

„Ich hab auch einen Plan“, entgegnete Guybrush.

„Du? Einen Plan?“, Bart hob eine Augenbraue.

„Ja“, sagte Guybrush ernst. „Ich werde mit Dread reden. Vielleicht kann ich ihn überzeugen, dass sich



das alles lohnt. Big Whoop ist nicht irgendein Schatz. Es ist... das Ziel aller Piraten. Jeder träumt davon. Ich werde ihn finden. Und wenn ich dafür gegen Largo kämpfen muss, dann soll es so sein.“

„Du bist wirklich verrückt“, sagte Fink, aber es klang nicht mehr spöttisch, sondern fast bewundernd. „Aber irgendwie... passt das zu dir.“

Bart schob sich ein Stück verkohltes Fleisch auf den Spieß. „Was weißt du denn überhaupt über Big Whoop?“

Guybrush setzte sich wieder ans Feuer, seine Augen leuchteten im Schein der Flammen. „Nicht viel. Nur Geschichten. Dass es irgendwo tief im Ozean vergraben ist. Dass vier Piraten es gefunden haben. Und dass sie die Karte in vier Teile zerschnitten und versteckt haben, damit niemand anderes sie findet.“

„Und du denkst, du findest sie trotzdem?“, fragte Fink skeptisch.

„Ich muss. Vielleicht ist es mehr als nur Gold und Edelsteine. Vielleicht ist es ein Geheimnis, das noch



niemand begriffen hat. Etwas, das größer ist als Ruhm und Reichtum.“

„Philosophisch bist du heute auch noch geworden“, murmelte Bart.

Guybrush grinste. „Vielleicht. Oder ich will einfach nur zeigen, dass ich mehr bin als der Kerl, der LeChuck besiegt hat.“

„Okay, Guybrush“, sagte Fink schließlich und stand auf. „Dann wünsche ich dir viel Glück. Aber du wirst es brauchen. Wenn du morgen früh noch da bist, können wir dir ein bisschen Proviant zusammenstellen.“

„Das ist mehr Hilfe, als ich erwartet habe“, sagte Guybrush überrascht.

„Mach uns einfach nicht zu sehr lächerlich da draußen“, lachte Bart, während er sich das letzte Stück Fleisch schnappte. „Wir wollen nicht, dass jemand sagt, *unsere* Insel hätte den verrücktesten Piraten hervorgebracht.“



Guybrush nickte. Die Nacht war schon tief, das Feuer brannte langsam herunter, und der Wind brachte den Geruch von Tang und Abenteuer mit sich. Er blieb allein zurück, saß im Sand, starrte auf die flackernden Glutreste und dachte an das, was vor ihm lag.

In Gedanken sah er sich schon auf einem Schiff stehen, die Karte in der Hand, den Kompass fest umklammert, das Meer vor sich endlos. Der Wind würde seine Haare durcheinanderwehen, Möwen über ihm kreischen, und irgendwo da draußen wartete Big Whoop. Es war nur eine Frage der Zeit – und des Mutes.

Als die ersten Sonnenstrahlen den Horizont berührten und die Schatten der Nacht vertrieben, stand Guybrush auf. Er klopfte sich den Sand von der Hose, streckte sich, und machte sich auf den Weg durch die engen, feuchten Pfade der Insel. Der Geruch von Holz, Schweiß und Meer begleitete ihn, während er tiefer in die kleinen Gassen von Woodtick vordrang.

Die Häuser waren aus alten Brettern gezimmert, die Dächer schief, und aus manchen Fenstern wehte



lautes Schnarchen. Kleine Holzbrücken verbanden Plattformen über dem Sumpf, und die Stille wurde nur von quakenden Fröschen unterbrochen.

Guybrush ging vorsichtig, aber zielstrebig. Sein Ziel war klar: das Hausboot von Captain Dread.

Er kam an einer kleinen Taverne vorbei. Durch die offenen Fenster roch es nach Rum und fauligem Fisch. Zwei alte Seemänner schliefen auf der Veranda, der eine mit einem Löffel in der Hand, der andere mit einer Ratte auf der Schulter. Guybrush nickte ihnen zu, obwohl keiner wach war, und ging weiter.

Am Rand des Ortes, wo der Holzweg fast ganz von Moos überwuchert war, sah er schließlich das Boot. Es war fest vertäut, schwankte leicht im Wasser, und eine Hängematte baumelte zwischen zwei Masten. Bunte Fahnen hingen an Seilen, und leise Musik klang aus einem kleinen Fenster.

Guybrush klopfte an den Türrahmen. „Hallo? Captain Dread?“

Eine Stimme rief von drinnen: „Komm rein, mon. Tür is offen.“



Er betrat das Boot, vorsichtig, aber neugierig. Der Raum war vollgestopft mit Karten, Muscheln, Räucherstäbchen und alten Rumflaschen. Hinter einem kleinen Tisch saß ein Mann mit langen schwarzen Dreadlocks, einer Sonnenbrille und einem ruhigen Lächeln.

„Guybrush Threepwood, Pirat auf der Suche nach Big Whoop“, stellte sich Guybrush vor.

Captain Dread sah ihn an, als hätte er das schon hundertmal gehört. „Big Whoop, mon? Alle suchen dat. Aber nich jeder findet was.“

„Ich will mehr als nur suchen“, sagte Guybrush ernst.
„Ich will finden. Ich brauche nur deine Hilfe.“

Captain Dread zog an seiner Pfeife. „Du hast Mut, mon. Aber Mut allein reicht nich, wenn Largo hier das Kommando führt.“

„Dann muss Largo verschwinden“, sagte Guybrush fest.



Captain Dread nickte langsam. „Dann bist du wohl der Richtige zur richtigen Zeit, mon.“

Draußen sangen die Möwen, die Sonne kletterte höher, und Scabb Island erwachte langsam zum Leben. Guybrush trat zurück an die Tür, warf einen letzten Blick über den Sumpf, und spürte, wie etwas in ihm zu wachsen begann. Kein Zweifel. Das Abenteuer hatte begonnen.



Kapitel 2: Zutaten für Voodoo sammeln

Die Sonne schien inzwischen hoch am Himmel, und Guybrush stapfte weiter durch die Holzstege von Woodtick. Das leise Plätschern des Sumpfwassers begleitete ihn, während Möwen in der Ferne kreischten. Er wusste, dass er handeln musste, wenn er jemals von dieser Insel wegkommen wollte. Jeder Schritt fühlte sich wie ein kleiner Marsch in Richtung eines riesigen Plans an – auch wenn er selbst noch nicht wusste, wie dieser genau aussehen würde.

Als er sich der schmalen Holzbrücke näherte, die aus der Stadt herausführte, stand plötzlich ein stämmiger Mann im Weg. Er hatte breite Schultern, ein zorniges Gesicht und trug ein rotes Halstuch, das nur noch schwer zu erkennen war vor lauter Flecken. Seine Arme waren verschränkt, und ein finsternes Lächeln lag auf seinem Gesicht.

„Na, na, was haben wir denn da?“, knurrte der Mann, der nicht weniger als Largo LaGrande war. „Du bist



nicht von hier, oder? Das hier ist eine Zollbrücke, Freundchen. Wer rüber will, muss zahlen.“

Guybrush trat vorsichtig näher. „Ich dachte, das hier ist eine öffentliche Brücke.“

„Ist es auch. Aber *ich* bin die Öffentlichkeit hier“, sagte Largo mit leiser Stimme, die gefährlicher war als jedes Geschrei. Ohne zu fragen griff er in Guybrushs Tasche und zog ein paar Münzen hervor. „Danke für deine Spende.“

„Hey! Das ist mein Geld!“, rief Guybrush.

Largo kam mit seinem Gesicht ganz nah an seins heran. Man konnte den schlechten Atem riechen. „Hier gibt es keine Polizei, Kleiner. Ich *bin* das Gesetz auf Scabb Island. Und vergiss das nie.“

Mit diesen Worten schob er Guybrush grob zur Seite und stapfte weiter. Guybrush stand einige Sekunden still, atmete tief durch und versuchte, nicht die Fassung zu verlieren. Dann richtete er sich auf und murmelte: „Na warte, das wirst du bereuen.“



Er ging weiter und kam bald zu einer kleinen Hütte, die mit Karten und Kompassen geschmückt war. Über der Tür hing ein schiefes Schild mit der Aufschrift „Wally – Kartograf“. Er klopfte und trat ein. Drinnen war es warm, voller Papierstapel, Gläser mit Federn und Tinte, und an einem kleinen Schreibtisch saß ein junger Mann mit dicker Brille, der sofort aufblickte.

„Hallo!“, sagte Wally fröhlich. „Willkommen in meiner Werkstatt! Kann ich dir helfen?“

„Ich bin Guybrush Threepwood, Pirat. Ich suche nach Hinweisen zu Big Whoop.“

Wallys Augen wurden groß, seine Hand zuckte nervös zu einer kleinen Schublade. „Big Whoop? Das ist kein Name, mit dem man hier leichtfertig um sich wirft.“

„Ich bin nicht leichtfertig. Ich bin entschlossen“, sagte Guybrush.

Wally beugte sich vor. „Es gibt Geschichten. Von vier Piraten, die ein riesiges Vermögen fanden und es vergruben. Sie zerschnitten die Karte in vier Teile und gingen dann getrennte Wege. Manche sagen, es sei



nur ein Märchen. Aber ich glaube daran. Ich habe Jahre damit verbracht, alles zu sammeln, was ich darüber finden konnte.“

Guybrush lächelte. „Dann wissen wir beide, dass es echt ist. Ich will es finden.“

„Wenn du jemals ein Stück der Karte findest, bring es zu mir. Ich kann es entziffern, rekonstruieren. Aber sei vorsichtig. Andere suchen auch danach. Und manche schrecken vor nichts zurück.“

Guybrush nickte. „Danke, Wally. Ich komme wieder.“

Er verließ die Werkstatt und ging zur nahegelegenen Bar. Die „Blutige Lippe“ war ein schiefes Gebäude mit zerbrochenen Fensterläden. Als er eintrat, schlug ihm der Geruch von Schweiß, Rum und nassem Holz entgegen. Drinnen herrschte Schweigen, obwohl viele Tische besetzt waren. Niemand sprach laut. Der Barkeeper putzte still Gläser und sah nur kurz auf, als Guybrush eintrat.

„Wie läuft das Geschäft?“, fragte Guybrush beiläufig.



Der Barkeeper zuckte mit den Schultern. „Schlecht. Largo nimmt allen den Mut. Niemand traut sich, hier zu trinken. Und wenn doch, dann will er seinen Anteil.“

„Warum setzt sich niemand zur Wehr?“

„Weil er gefährlich ist. Und keiner will verschwinden... so wie einige es bereits sind.“

Guybrush verstand, dass hier Angst herrschte. Echte Angst. Und wenn er etwas verändern wollte, musste er mutiger sein als der Rest.

Er verabschiedete sich mit einem Nicken und ging weiter, vorbei an einer Herberge mit knarrender Tür. Ein alter Mann saß draußen und schnarchte laut. Im Inneren roch es nach Schimmel und alten Matratzen. Guybrush suchte nach etwas Nützlichem – er brauchte alles, was ihm helfen konnte.

Hinter der Herberge fand er einen Eimer. Ein schmutziger, aber brauchbarer Bleicheimer. Als er ihn aufheben wollte, brummte ein schnarchender Pirat im Halbschlaf: „Hey, das gehört mir!“



„Oh, entschuldige, ich dachte, das wäre Müll.“

„Ist es auch... aber meiner“, murmelte der Mann und drehte sich auf die Seite. Guybrush nahm den Eimer trotzdem, steckte ihn unter seinen Arm und schlich davon.

Sein Weg führte ihn zur Wäscherei. Drinnen standen alte Waschzuber, Dampf hing in der Luft, und ein Mann namens Marty stand mit einem zerknitterten Hemd in der Hand hinter dem Tresen.

„Willkommen! Wenn du deine Sachen gewaschen haben willst, brauchst du eine Nummer“, sagte Marty ohne aufzublicken.

„Ich brauche keine Wäsche, nur Informationen“, antwortete Guybrush.

„Dann bist du hier falsch. Ich wasch nur Hemden.“

Guybrush versuchte es nicht weiter. Stattdessen sah er sich um und bemerkte, dass auf einem Tisch einige Kleidungsstücke lagen. Vielleicht könnte das nützlich



sein. Aber zuerst musste er einen anderen wichtigen Ort besuchen: das Hausboot von Captain Dread.

Er lief den Steg entlang, bis er wieder vor dem bunten Boot stand. Dieses Mal trat er entschlossen ein. Dread saß entspannt mit einer Tasse in der Hand auf einem Kissen.

„Ich bin wieder da“, sagte Guybrush. „Ich brauche wirklich deine Hilfe.“

Captain Dread stellte seine Tasse ab und sah ihn ruhig an. „Und, hast du mein Auge gefunden?“

Guybrush schüttelte den Kopf. „Noch nicht. Aber ich arbeite daran. Ich hab mitbekommen, dass Largo dich und alle anderen auf der Insel festhält. Ich will das ändern.“

Dread lehnte sich etwas vor. „Wenn du das schaffst, bin ich dein Mann. Aber vergiss nicht: Ohne meine Kette segle ich nicht. Die gehört zu mir wie das Ruder zum Schiff.“



„Verstanden“, nickte Guybrush. „Ich hab noch einen Ort zu besuchen.“

Er verließ das Boot und ging auf einen abgelegenen Pfad. Dort lag ein kleines, krummes Häuschen mit seltsamen Kräutern an der Tür und Knochen, die von der Decke hingen. Der Wind wehte leise durch die Bäume, und irgendetwas roch nach Rauch und seltsamen Gewürzen. Vor der Tür stand ein Schild: *Haus des Mojo*. Ohne zu zögern trat Guybrush ein.

Drinnen war es dunkel, nur ein paar Kerzen brannten. An den Wänden hingen Masken, Tierschädel und Glasflaschen mit Dingen, die sich noch bewegten. In der Mitte saß eine Frau auf einem alten Stuhl. Ihr Blick war scharf, aber nicht böse. Ihre Haut war dunkel, ihre Haare zu langen Zöpfen geflochten. Sie trug einen Schal mit Symbolen, die Guybrush nicht kannte.

„Guybrush Threepwood“, sagte sie, ohne ihn anzusehen. „Endlich kommst du.“

Er trat langsam näher. „Du... kennst meinen Namen?“



„Ich weiß, wer du bist. Du hast den Geist von LeChuck vertrieben, aber das Böse ist nicht verschwunden.“

Guybrush schluckte. „Ich habe sein Geisterkörper zerstört. Was ist noch übrig?“

Die Voodoo-Lady stand auf und ging zu einem großen, alten Buch. Sie schlug es auf, ihre Finger strichen über die Seiten. „Ein Teil seines Körpers hat überlebt. Solange dieser Teil noch lebt, kann LeChuck zurückkehren.“

„Was für ein Teil?“, fragte Guybrush.

„Ein Stück seines Bartes. Lebendig. Schwarz. Und voller Fluch.“

Guybrush wurde blass. „Ich hab’s gesehen. Largo hatte es.“

Die Voodoo-Lady nickte. „Dann musst du handeln. Du musst ihn aufhalten. Und ich kann dir helfen.“

„Wie?“, fragte er.



„Ich brauche vier Dinge von ihm. Ohne diese kann ich keine Voodoo-Puppe machen, die stark genug ist.“

Guybrush trat näher. „Was genau brauchst du?“

„Etwas von seinem Faden... ein Stück Kleidung. Etwas von seinem Kopf... ein Haarbüschel. Etwas aus seinem Körper... Flüssigkeit. Und etwas von den Toten... ein Knochen seiner Vorfahren.“

„Das klingt... unangenehm“, murmelte Guybrush.

Die Voodoo-Lady ging zu einem kleinen Tisch und nahm ein Blatt Papier. „Hier. Eine Liste. Sammle alles, und komm zurück.“

Guybrush nahm die Liste, steckte sie in seine Tasche und atmete tief durch. Dann wandte er sich zur Tür.

„Warte“, sagte sie plötzlich. „Sei vorsichtig. Er spürt Magie. Und wenn er ahnt, was du tust, wird er dich jagen.“

Guybrush nickte und verließ das Haus. Draußen war es inzwischen Abend. Die Sonne färbte den Himmel orange, und der Nebel über dem Sumpf wurde



dichter. Er lief durch die Gassen zurück nach Woodtick. Er musste schnell handeln.

Der Friedhof lag am Rand des Ortes, ein vergessener Ort mit krummen Grabsteinen und schiefen Holzkreuzen. Raben saßen auf den Bäumen, und es roch nach feuchter Erde. Guybrush duckte sich hinter einen Baum, als er Schritte hörte. Zwischen den Gräbern lief Largo hin und her. Er fluchte leise.

„Ich schwör’s auf das Grab meines Großvaters... irgendwas ist faul! Ich spür’s!“, murmelte er und trat gegen einen alten Grabstein. Dann sah er sich um, fluchte noch einmal und verschwand.

Guybrush trat vorsichtig näher. Er ging zu dem Grab, das Largo erwähnt hatte. Der Name war kaum noch zu lesen, aber das war egal. Er brauchte einen Teil davon. Eine alte, gebrochene Knochenhand lag zwischen den Steinen. Wahrscheinlich hatte ein Tier gegraben. Er nahm vorsichtig einen Fingerknochen und steckte ihn ein.

„Tut mir leid, alter Mann“, flüsterte er. „Ist für einen guten Zweck.“



Mit einem flauen Gefühl im Magen verließ er den Friedhof. Jetzt fehlten ihm nur noch drei Dinge.

Am nächsten Morgen war es ruhig in Woodtick. Guybrush hatte einen Plan. Er hatte gesehen, wie Largo fast jeden Tag zu seiner Herberge ging. Wenn er Glück hatte, würde er eine Gelegenheit finden, dort etwas zu stehlen.

Er wartete in der Nähe und beobachtete, wie Largo sein Zimmer betrat. Kurz danach hörte er Wasser rauschen. Wahrscheinlich duschte er – falls er das jemals tat. Guybrush rannte los, stieg über das Gelände, öffnete leise die Tür und schlich hinein.

Er sah sich um. Auf dem Stuhl lag Largos Jacke. Daneben auf dem Boden eine kleine Flasche mit Spucke. Wer bewahrt sowas auf? Er nahm beides – ein Knopf von der Jacke und die Spucke auf einem Taschentuch.

Noch fehlte ihm nur noch ein Haar. Das war das Schwierigste. Haare waren klein und schwer zu finden. Da hatte er eine Idee.



Er ging zurück zur Bar, bestellte ein Glas Wasser und setzte sich in die Ecke. Kurze Zeit später kam Largo herein, wie jeden Abend. Er bestellte lautstark einen Drink, schimpfte mit dem Barkeeper, trank und ging wieder. Guybrush nutzte die Gelegenheit, ging an den Platz, wo Largo gesessen hatte, und entdeckte ein paar Haare am Sitzpolster.

„Danke für deine Schuppen, mein Freund“, murmelte Guybrush leise und sammelte die Haare in ein Tuch.

Jetzt hatte er alles. Er rannte zurück zur Voodoo-Lady. Der Himmel wurde schon wieder dunkler, als er das Haus erreichte. Sie war bereits am Vorbereiten.

„Du hast sie?“, fragte sie.

„Alle vier“, antwortete er stolz und legte alles auf den Tisch.

Sie nahm die Dinge vorsichtig, murmelte Worte in einer Sprache, die er nicht verstand, und begann, eine Puppe zu bauen. Es roch nach Rauch, die Flammen flackerten, und ein seltsamer Wind wehte durch den Raum.



Schließlich hielt sie die Puppe hoch. Sie sah Largos Gestalt sehr ähnlich – klein, dick, mit bösem Blick.

„Sie wird funktionieren“, sagte sie. „Aber nur aus der Nähe. Du musst mutig sein. Du musst ihn direkt konfrontieren.“

Guybrush nahm die Puppe, steckte sie ein und sah sie an. „Ich werde es tun. Und ich werde diese Insel von ihm befreien.“

Er verbeugte sich leicht und ging hinaus. Die Luft draußen war kühl und frisch. In der Ferne hörte er wieder das Kreischen der Möwen. Aber dieses Mal klang es wie ein Anfang. Nicht wie ein Ende.



Kapitel 3: Die Voodoo-Puppe erschaffen

Guybrush drückte die alte Holztür des Hauses der Voodoo-Lady auf und trat entschlossen ein. Der Geruch von Kräutern, Rauch und geheimnisvollen Ölen lag schwer in der Luft. Es knisterte leise von irgendwoher, und das schwache Licht der Kerzen ließ die Schatten an den Wänden tanzen. Mit vorsichtigen Schritten näherte er sich dem großen Tisch in der Mitte des Raumes, auf dem verschiedene Schalen, Knochen und bunte Fläschchen standen.

Die Voodoo-Lady saß ruhig auf ihrem Stuhl und hob nur langsam den Blick, als er sich ihr näherte. Ihre dunklen Augen wirkten, als könnten sie tief in seine Gedanken schauen. Ihre Hände ruhten gefaltet in ihrem Schoß, und sie sagte nichts, sondern wartete still.

Guybrush kramte aus seinen Taschen die Dinge hervor, die er gesammelt hatte. Zuerst legte er vorsichtig das zusammengeknüllte Toupet auf den



Tisch. Es sah schmutzig aus und ein bisschen, als ob es schon bessere Tage gesehen hätte. Ohne ein Wort nahm die Voodoo-Lady das Toupet zwischen zwei Finger, betrachtete es kurz, und begann, mit einer kleinen Pinzette einzelne winzige Hautschuppen daraus zu ziehen. Ihre Bewegungen waren ruhig und sicher, als hätte sie das schon tausendmal getan.

„Das wird genügen“, sagte sie leise und legte die Schuppen in eine kleine Schale mit goldenem Rand. Dann wandte sie sich wieder ihm zu und hob fragend eine Augenbraue.

Guybrush verstand und holte als Nächstes ein kleines, zusammengefaltetes Tuch hervor. Darin hatte er sorgfältig Largos Spucke aufbewahrt. Er verzog das Gesicht, während er es überreichte. Die Voodoo-Lady nahm es ohne eine Miene zu verziehen entgegen, tropfte einen kleinen Tropfen der Flüssigkeit in eine weitere Schale und nickte zufrieden.

„Der Körper ist nun vertreten“, murmelte sie und griff nach einem weiteren Gefäß, das mit einem durchsichtigen Pulver gefüllt war. Guybrush schaute



weiter zu, während sie arbeitete. Die Luft war schwer von Magie, als würde etwas Unsichtbares im Raum wachsen.

Als Drittes legte er den kleinen, trockenen Knochenfinger auf den Tisch. Er war leicht grau und bröckelte fast unter seiner Berührung. Die Voodoo-Lady nahm ihn, schlug ihn leicht gegen den Tisch, sodass ein Splitter abbrach, und fügte ihn den anderen Zutaten bei.

„Und nun das Letzte“, flüsterte sie.

Guybrush griff in seine Tasche und zog mit etwas Mühe ein Stück Stoff hervor – ein alter, vergilbter BH-Fetzen, den er in der Wäscherei entdeckt hatte, wo Largo seine Sachen hatte waschen lassen. Er legte das Stück Stoff neben die anderen Zutaten, und die Voodoo-Lady nickte langsam.

„Jetzt“, sagte sie ruhig, „haben wir alles, was wir brauchen.“

Ohne Zeit zu verlieren, begann sie, die verschiedenen Bestandteile miteinander zu vermischen. Sie



murmelte dabei Worte, die Guybrush nicht verstand. Der Boden vibrierte leicht unter seinen Füßen, und ein kühler Wind zog plötzlich durch den Raum, obwohl die Fenster geschlossen waren. In einem kleinen schwarzen Kessel mischte sie die Zutaten zusammen, gab Kräuter und eine Prise glänzendes Pulver hinzu. Rauch stieg auf, der süßlich und scharf zugleich roch.

Langsam formte sich in ihren Händen eine kleine Figur. Sie war grob, fast klobig, aber sie ähnelte Largo auf eine unheimliche Weise. Der dicke Bauch, die kurzen Beine, der verkniffene Mund – alles war da. Schließlich umwickelte sie die Figur mit einem dünnen roten Faden und sprach einen letzten, besonders lauten Zauberspruch.

Mit einer Handbewegung überreichte sie Guybrush die Puppe. Sie fühlte sich schwerer an, als sie aussah. In ihren Augen funkelte es kurz, und sie warnte ihn: „Die Puppe wird nur auf kurze Distanz wirken. Du musst sehr nah bei ihm sein, wenn du sie benutzt.“



Guybrush nickte entschlossen und steckte die Puppe vorsichtig in seinen Beutel. „Was muss ich tun, wenn ich ihn sehe?“

„Nadelstiche reichen aus“, sagte die Voodoo-Lady.
„Du musst ihn mehrmals pieksen, um ihn zu schwächen. Aber handle schnell. Je länger du zögerst, desto mehr Kraft kann sich bei ihm sammeln.“

„Verstanden“, sagte Guybrush. Er straffte die Schultern und machte sich auf den Weg zurück nach Woodtick.

Als er wieder auf den Holzstegen unterwegs war, klopfte sein Herz schneller. Er hatte nun eine Waffe gegen Largo, aber es musste klug eingesetzt werden. Die Sonne neigte sich dem Horizont entgegen, und ein roter Schimmer lag auf den Brettern unter seinen Füßen.

Er kannte Largos Tagesablauf inzwischen gut genug. Jeden Abend gegen Sonnenuntergang ging dieser in die Bar, bestellte sich ein Bier und machte sich dann auf, um herumzupöbeln. Genau darauf hatte Guybrush gewartet.



Er stellte sich an eine dunkle Ecke der Bar und beobachtete, wie Largo, wie erwartet, die Tür aufstieß. Mit einem lauten Fluch schob er einen schwächlichen Seemann zur Seite, trampelte zum Tresen und verlangte in seinem üblichen Tonfall ein Getränk.

Guybrush griff in seinen Beutel und tastete nach der Puppe. Er fühlte den kalten Stoff unter seinen Fingern und zog eine dünne Nadel hervor, die er von der Voodoo-Lady bekommen hatte. Er wartete, bis Largo den ersten großen Schluck nahm und gerade das Glas wieder abstellte.

Mit einer schnellen Bewegung stach Guybrush die Nadel mitten in den Bauch der Puppe.

Ein plötzlicher Aufschrei hallte durch die Bar. Largo riss die Arme hoch und hielt sich den Bauch. „Aua!“, schrie er. Alle drehten sich um und starrten ihn an.

Guybrush lächelte leicht und stach ein zweites Mal, diesmal in die linke Schulter.

Largo jaulte auf, torkelte zurück und stieß dabei einen Stuhl um. „Wer... was...?!“, keuchte er und ruderte mit



den Armen, als würde er unsichtbare Gegner abwehren.

Ein dritter Stich in die rechte Hüfte ließ ihn auf einem Tisch zusammenbrechen. Sein Gesicht war krebsrot vor Schmerz und Wut, aber er konnte nichts erkennen. Die anderen Gäste rückten ängstlich von ihm ab.

„Was ist mit ihm los?“, flüsterte jemand.

„Vielleicht hat er einen Fluch!“, hauchte ein anderer und wich noch weiter zurück. Guybrush drückte sich vorsichtig an der Wand entlang und verließ die Bar, bevor jemand ihn mit der seltsamen Puppe in Verbindung bringen konnte.

Draußen atmete er tief durch. Die frische Luft fühlte sich gut an auf seiner Haut nach der stickigen Atmosphäre der Bar. Er schlich in Richtung Largos Unterkunft. Er wusste, dass der Mann nicht lange ausfallen würde. Jetzt musste er schnell handeln.

Vorsichtig schlich sich Guybrush ins Zimmer. Es war chaotisch: zerrissene Kissen, halbgeöffnete Truhen,



schmutzige Wäsche auf dem Boden. Er durchwühlte eine der Kisten und spürte plötzlich etwas Zähes, Klebriges. Als er es herauszog, sah er – es war ein Büschel schwarzer, dicker Haare, die sich leicht bewegten. Guybrush zuckte zusammen. Diese Haare lebten!

Er erinnerte sich an die Worte der Voodoo-Lady. Nur etwas Lebendiges von LeChuck könnte seinen Geist wiedererwecken. Er wusste sofort, dass das, was er in der Hand hielt, kein normales Haarbüschel war. Das waren Bartstoppeln von LeChuck – voller alter, dunkler Magie.

„Das darf nicht in die falschen Hände geraten“, murmelte Guybrush und wickelte die Haare schnell in ein Tuch, das er in seiner Tasche verstaute. Sein Herz pochte wild in seiner Brust, als er aus dem Fenster kletterte und in den Schatten der Nacht verschwand.

Er rannte zurück zum Haus der Voodoo-Lady. Ihre Tür quietschte leise, als er eintrat. Der Raum war düsterer als zuvor, und der Rauch aus den Schalen war dichter.



„Du hast etwas gefunden“, sagte sie sofort, als hätte sie ihn schon erwartet.

Guybrush nickte und reichte ihr vorsichtig das eingewickelte Bündel. Die Voodoo-Lady entrollte das Tuch, betrachtete die sich windenden Bartstoppeln und runzelte die Stirn.

„Das ist schlimmer, als ich dachte“, sagte sie ernst. „Dieses Gewebe ist lebendig. Es trägt LeChucks Geist in sich. Wenn es jemandem gelingt, diese Stoppeln mit dunkler Magie zu verbinden, könnte er wiederauferstehen – stärker als je zuvor.“

Guybrush wurde blass. „Was können wir tun?“

„Es gibt nur einen Weg, um endgültig zu entkommen“, erklärte sie langsam. „Du musst Big Whoop finden. Der Schatz ist mehr als nur Gold und Reichtum. Er ist ein Tor. Ein Fluchtweg.“

„Ein Tor?“, fragte Guybrush verwirrt.



„Ja“, sagte sie. „Big Whoop enthält das Geheimnis, wie man dieser Welt entkommt. Nur so kannst du LeChuck für immer entkommen.“

Sie drehte sich um und holte ein großes Buch aus einem hohen Regal. Der Einband war aus schwerem, schwarzem Leder, und auf dem Rücken stand in goldenen Buchstaben: *Big Whoop: Unclaimed Bonanza or Myth.*

„Dieses Buch wird dir helfen“, sagte sie. „Es stammt aus der Bibliothek von Phatt City. Lies es gut. Dort steht, was du wissen musst.“

Sie reichte ihm das schwere Buch. Guybrush nahm es mit beiden Händen und spürte, wie wichtig dieses Geschenk war. Er nickte fest.

„Ich werde Big Whoop finden“, versprach er.

„Beeile dich“, sagte sie. „Die Zeit läuft gegen uns.“

Guybrush verließ das Mojo-Haus und machte sich auf den Weg zurück zur Anlegestelle, wo Captain Dread mit seinem Hausboot wartete. Er fühlte sich, als



würde eine schwere Last auf seinen Schultern liegen, aber gleichzeitig auch eine neue Kraft in ihm wachsen.

Als er Dreads Boot erreichte, klopfte er an die bunte Holztür. Kurz darauf öffnete der Kapitän mit seinem entspannten Lächeln und einer Tasse dampfendem Tee in der Hand.

„Guybrush, mon! Hast du gute Nachrichten für mich?“, fragte Dread gutgelaunt.

Guybrush nickte. „Largo ist weg. Die Insel ist frei. Und ich habe einen Schatz zu finden.“

Dread lehnte sich an die Tür. „Sehr gut, sehr gut. Aber... hast du auch meine Glückshalskette?“

Guybrush erinnerte sich an Dreads Wunsch und kramte in seiner Tasche. Leider hatte er die Kette noch nicht. Stattdessen zog er ein Monokel hervor, das er unterwegs gefunden hatte.

„Vielleicht hilft dir das?“, sagte Guybrush und hielt es ihm hin.



Dread nahm das Monokel in die Hand, setzte es vors Auge und grinste breit. „Es sieht vielleicht nicht aus wie meine alte Kette, aber ich spüre, dass es Glück bringt. Danke, mon.“

„Also... können wir jetzt ablegen?“, fragte Guybrush gespannt.

Dread nickte langsam. „Aye, wir fahren, wohin du willst. Steig ein!“

Guybrush sprang auf das Deck des kleinen Schiffes, das nach Salz und altem Holz roch. Bunte Flaggen flatterten über ihnen im Wind, und der Mast knarrte leise, als Dread die Segel setzte.

„Wohin geht die Reise, mon?“, fragte der Kapitän, während er das Steuer drehte.

Guybrush nahm das schwere Buch fest in beide Hände, schloss für einen Moment die Augen und sagte leise: „Zum größten Abenteuer meines Lebens.“

Das Boot schob sich langsam durch den Nebel hinaus aufs offene Meer. Vor ihnen lag das Unbekannte –



voller Gefahren, Geheimnisse und vielleicht sogar Antworten auf all die Fragen, die Guybrush so lange quälten.

Er stand am Bug des Schiffes, der Wind blies ihm ins Gesicht, und er schwor sich, nicht aufzugeben. Big Whoop würde gefunden werden. Und wenn es das Letzte war, was er tat. Aber tief in seinem Inneren wusste er, dass die Reise noch viel gefährlicher werden würde, als er je erwartet hatte.



Kapitel 4: Inselhopping und Intrigen

Das kleine Schiff von Captain Dread glitt sanft über die dunklen Wellen. Der Himmel über ihnen war bewölkt, und ein leichter Wind trieb sie voran.

Guybrush stand an der Reling, die Hände fest um das Geländer geklammert, während das Wasser an ihnen vorbeirauschte. Captain Dread sumnte eine Melodie und hielt das Steuer locker in der Hand. Das Meer lag offen vor ihnen, und sie hatten nun die Freiheit, jede der nahen Inseln anzusteuern: Scabb, Booty oder Phatt Island.

„Wohin, mon?“, fragte Captain Dread und schob seine Sonnenbrille hoch.

Guybrush dachte kurz nach. Er wusste, dass wichtige Hinweise auf Phatt Island auf ihn warteten, und vielleicht konnte er dort auch mehr über Big Whoop erfahren. Entschlossen rief er: „Nach Phatt Island!“



Dread nickte und drehte das Steuer. Schon bald kam in der Ferne ein Fleck Land in Sicht, und als sie näherkamen, konnte Guybrush erkennen, dass Phatt Island nicht gerade ein einladender Ort war. Die Häuser wirkten alt und schief, und überall standen Wachen herum, die misstrauisch jeden Neuankömmling beäugten.

Kaum hatte das Schiff angelegt, sprang Guybrush an Land. Er hatte kaum drei Schritte getan, da stellte sich ihm ein breitschultriger Wachmann in den Weg. Sein Helm war schief aufgesetzt, und sein Gürtel spannte so stark, dass es schien, als würde er jeden Moment platzen.

„Halt!“, rief der Wächter mit lauter Stimme. „Bist du Guybrush Threepwood?“

Guybrush überlegte kurz, ob er lügen sollte, doch er entschied sich für die Wahrheit. „Ja, der bin ich. Warum?“

„Du bist verhaftet!“, brüllte der Wächter und schnappte nach Guybrush' Arm. „Gouverneur Phatt will dich sprechen.“



„Verhaftet? Wofür denn?“, protestierte Guybrush, aber der Wachmann zog ihn bereits grob hinter sich her. Vorbei an grimmig dreinschauenden Bürgern und durch enge, stinkende Gassen ging es in Richtung eines großen, prunkvollen Hauses.

Im Inneren war es kühl und dunkel. Dicke Teppiche bedeckten den Boden, und schwere Vorhänge ließen kaum Licht herein. In einem riesigen Bett, das fast den ganzen Raum einnahm, lag Gouverneur Phatt. Er war unglaublich dick. Sein Gesicht war rot und verschwitzt, und er griff ständig nach den Schläuchen, aus denen Suppe direkt in seinen Mund floss.

„Ah, Mr. Threepwood“, röchelte Gouverneur Phatt, als er Guybrush erblickte. „Endlich. Ich habe schon auf dich gewartet.“

Guybrush wurde nach vorne gestoßen und stand nun direkt vor dem Bett des Gouverneurs. „Warum bin ich hier?“, fragte er mutig.

Phatt grinste fett. „Ganz einfach. LeChuck lebt. Und er hat ein Kopfgeld auf deinen Kopf ausgesetzt. Eine hübsche Summe, die ich mir nicht entgehen lasse.“



Guybrush schluckte. „LeChuck lebt? Das kann nicht sein!“

„Oh doch“, schnaufte Phatt. „Und bald wird er dich holen lassen. Aber vorher – werde ich dich verkaufen. Man muss Prioritäten setzen, nicht wahr?“ Er lachte keuchend und wischte sich den Schweiß von der Stirn.

Ohne ein weiteres Wort wurde Guybrush von den Wachen abgeführt und in einen dunklen Kerker gesperrt. Die Zelle war feucht, muffig und kaum größer als ein Kleiderschrank. Vor der Tür lag ein großer, zotteliger Hund namens Walt, der ihn misstrauisch anknurrte.

Guybrush setzte sich auf den kalten Boden und dachte nach. Er musste hier raus, bevor LeChuck oder sonst jemand ihn schnappen konnte. Er sah sich um und entdeckte eine lose Stange am Gitter.

Plötzlich hatte er eine Idee. Er setzte sich auf den Boden, formte seine Hände zu einer Art Krone und begann laut zu rufen: „Ooooh ooooh aaaah aaaah!“ Dabei hüpfte er auf und ab und wedelte mit den Armen.



Walt, der Hund, legte den Kopf schief. Guybrush wurde noch lauter und begann, sich in drei verschiedene Richtungen zu drehen, als ob er drei Köpfe hätte. Der Hund bellte, winselte und rannte schließlich jaulend davon, als hätte er den Verstand verloren.

Schnell nutzte Guybrush die Gelegenheit. Er zog an der losen Stange, bis sie sich löste, und hebelte damit die Zellentür auf. Ohne Zeit zu verlieren, schlich er durch die dunklen Gänge hinaus in die Freiheit.

Draußen atmete er tief durch. Jetzt musste er schnell von der Insel verschwinden. Aber bevor er das tat, fiel ihm etwas ein: der Gamblers' Club. Er hatte gehört, dass dort wichtige Informationen ausgetauscht wurden und vielleicht auch etwas über Big Whoop zu finden war.

Er schlenderte vorsichtig durch die Straßen, bis er ein kleines Gebäude fand, über dem ein zeretztes Schild hing: „Gamblers' Club“. Drinnen roch es nach Tabak und altem Holz. Männer in zerknitterten Jacken



saßen um ein großes Rad herum, auf dem Zahlen und Farben blinkten.

Ein Türsteher hielt ihn auf. „Nur Mitglieder.“

Guybrush grinste. „Natürlich. Ich bin heute neu hier. Zeig mir einfach, was ich tun muss.“

Der Türsteher musterte ihn misstrauisch, aber ließ ihn durch. Drinnen beobachtete Guybrush das Spiel genau. Er sah, wie ein Mann in der Ecke seltsame Handzeichen gab: Finger zeigen, Faust machen, Handkante. Schnell erkannte er das Muster. Es war ein Code, um die Gewinnzahlen des Glücksrads vorherzusagen.

Mit scharfem Blick und klarem Kopf lernte Guybrush die Gesten auswendig. Beim nächsten Spiel setzte er seinen ganzen Mut ein. Er beobachtete den Geber, sah den Hinweis – drei Finger – und tippte sofort auf die richtige Zahl.

Das Rad drehte sich, klackte und stoppte. Die Menge hielt den Atem an. Die Kugel landete genau auf der Zahl, die Guybrush gewählt hatte.



„Gewonnen!“, rief der Betreiber und deutete auf den Preis: eine elegante Einladung aus Pergament.

Guybrush nahm die Einladung vorsichtig entgegen. Das Papier war dick und schwer, mit goldenen Buchstaben verziert. Es war eine Eintrittskarte zur exklusiven Mardi Gras-Party auf Booty Island – genau das, was er brauchte, um weiter nach Big Whoop zu suchen. Er steckte die Einladung sicher in seine Jackentasche und verließ den Club, bevor jemand seine plötzliche Glückssträhne in Frage stellen konnte.

Draußen war es inzwischen später Nachmittag. Die Sonne senkte sich langsam, und lange Schatten krochen über die Straßen von Phatt Island. Guybrush wusste, dass er gut vorbereitet sein musste, bevor er zur Party aufbrach. Es gab noch so viel zu lernen über LeChuck, über verlorene Schiffe und über die alten Geschichten von Big Whoop.

Sein nächstes Ziel war die große Bibliothek der Insel, ein riesiges Gebäude aus grauem Stein mit hohen Fenstern und knarrenden Türen. Drinnen war es kühl



und still. Hohe Bücherregale reichten bis zur Decke, und in den Ecken standen schwere Ledersessel, in denen alte Männer lasen oder vor sich hin dösten.

Am Empfangstresen saß eine strenge Bibliothekarin mit einer Brille auf der Nasenspitze, die ihn misstrauisch ansah, als er eintrat. Guybrush trat an den Tresen und räusperte sich höflich.

„Entschuldigung“, sagte er leise. „Ich würde gerne ein paar Bücher ausleihen.“

„Haben Sie einen Bibliotheksausweis?“, fragte sie streng.

„Äh... noch nicht“, gestand Guybrush.

Mit einem Seufzen reichte sie ihm ein Formular, das er schnell ausfüllte. Dann durfte er endlich stöbern. Er suchte gezielt nach Büchern, die ihm auf seiner Suche helfen konnten: *LeChuck – Der Schrecken der Meere*, *Berühmte Schiffswracks und ihre Legenden* und *Geheime Voodoo-Rituale*. Mit einem Stapel schwerer Bände unter dem Arm schleppte er sich



zurück zum Tresen, wo die Bibliothekarin die Bücher mit einem Stempel versah.

„Zwei Wochen Leihfrist“, sagte sie scharf. „Und wehe, Sie bringen sie nicht rechtzeitig zurück!“

Guybrush versprach es und verließ die Bibliothek so schnell wie möglich. Er hatte, was er brauchte. Doch er musste sich beeilen. Die Party auf Booty Island begann bald, und ohne Verkleidung würde er dort nicht reinkommen.

Zurück am Hafen sprach er mit Captain Dread, der ihm anbot, ihn sofort nach Booty Island zu bringen. Auf der Überfahrt las Guybrush in den Büchern, so viel er konnte. Er erfuhr, dass LeChuck einst ein furchtloser Pirat gewesen war, lange bevor er zu einem Geisterkapitän geworden war. Auch über Big Whoop fand er Hinweise – es war nicht nur ein Schatz, sondern ein Portal zu einem anderen Ort. Ein Ort, an dem man vor jedem Feind sicher war.

Angekommen auf Booty Island, spürte Guybrush sofort die festliche Stimmung. Überall hingen bunte Lampions, Musik klang durch die Straßen, und



Menschen in wilden Kostümen lachten und tanzten. Er musste ein Kostüm auftreiben, sonst würde man ihn sofort erkennen.

In einem kleinen Kostümladen am Hafen fand er schließlich das perfekte Versteck: ein riesiges Schweinekostüm mit einer dicken rosa Nase und kleinen Stoffohren. Er bezahlte mit den letzten Münzen, die er noch hatte, und schlüpfte in das Kostüm. Es war warm und unbequem, aber es würde ihn gut tarnen.

Mit der Einladung in der Hand und dem Schweinekostüm übergestreift, marschierte Guybrush zur Villa von Gouverneurin Elaine Marley. Vor dem Tor stand ein strenger Türsteher, der ihn kritisch musterte.

„Einladung?“, forderte der Mann.

Guybrush reichte ihm das Pergament. Der Türsteher nickte, warf einen kurzen Blick auf das Kostüm und öffnete die Pforte.

„Viel Spaß“, murmelte er.



Im Inneren tobte die Party. Überall wurde getanzt, gelacht und gesungen. Bunte Lichter tauchten die Villa in ein warmes, goldenes Licht. Guybrush hielt sich am Rand und suchte nach Elaine. Er wusste, dass sie eine wichtige Rolle bei Big Whoop spielte, auch wenn sie das vielleicht selbst nicht wusste.

Schließlich entdeckte er sie auf der Veranda. Sie sah wunderschön aus in ihrem blau-goldenen Kleid, das im Licht der Laternen funkelte. Doch bevor er sie ansprechen konnte, trat ein betrunkenen Gast dazwischen und versperrte ihm den Weg.

Guybrush nutzte die Gelegenheit und schlich sich näher. Gerade als er ein paar Worte sagen wollte, bemerkte Elaine ihn und erkannte ihn trotz des Kostüms sofort.

„Guybrush Threepwood!“, rief sie wütend. „Was machst du hier?“

Guybrush zog verlegen am Rand seines Kostüms. „Äh... ich wollte nur... kurz mit dir reden.“



Elaine verschränkte die Arme. „Wenn du wieder nur wegen dieser blöden Schatzkarte hier bist, dann vergiss es!“

Guybrush öffnete den Mund, um etwas zu sagen, doch Elaine war schneller. Mit einer schnellen Bewegung riss sie ein Stück Papier aus ihrer Tasche – eine alte, vergilbte Karte – und warf sie voller Zorn aus dem Fenster.

„Dann such sie dir halt selbst!“, rief sie und drehte sich um.

Guybrush rannte sofort nach draußen. In der Dunkelheit suchte er hektisch nach der Karte. Zwischen den Büschen raschelte etwas, und nach einigem Suchen fand er sie schließlich. Das Pergament war etwas zerknittert, aber noch intakt.

Mit der Schatzkarte sicher in der Hand schlich er sich von der Party davon. Er wusste, dass er nicht mehr willkommen war. Aber das war ihm egal. Er hatte, was er brauchte.



Zurück am Hafen kletterte Guybrush an Bord von Captain Dreads Schiff. Der Kapitän wartete bereits ungeduldig.

„Hast du gefunden, was du brauchst, mon?“, fragte er.

Guybrush nickte stolz. „Ja. Und jetzt beginnt das Abenteuer erst richtig.“

Er rollte die Karte aus und betrachtete die seltsamen Zeichen und Linien. Tief in seinem Herzen wusste er: Dies war der Anfang von etwas viel Größerem. Etwas, das sein Leben für immer verändern würde.



Kapitel 5: Maskenball auf Mardi Gras

Mit der Schatzkarte sicher in seiner Tasche und der Einladung in der Hand stand Guybrush wieder vor dem großen Tor der Villa. Überall hingen bunte Lichter, und fröhliche Musik erfüllte die warme Abendluft. Piraten in schillernden Kostümen lachten, tanzten und sangen auf dem Platz vor der Villa. Guybrush zog sein Schweinekostüm zurecht, richtete die rosa Nase und stapfte mutig auf den Eingang zu.

Am Tor stand der gleiche Türsteher wie zuvor, ein großer Mann mit verschränkten Armen und mürrischem Gesichtsausdruck. Er musterte Guybrush von oben bis unten, doch als dieser ihm die Einladung reichte, nickte der Türsteher langsam.

„Schickes Kostüm“, brummte er und schob die Tür auf. „Viel Spaß.“

Guybrush atmete erleichtert auf und trat ein. Er hatte es geschafft. Noch einmal tauchte er in die bunte,



chaotische Welt des Maskenballs ein. Überall tanzten die Gäste, schwenkten bunte Tücher und riefen fröhlich durcheinander. Trommeln, Flöten und Akkorde mischten sich zu einer lauten Melodie.

Doch er hatte kaum ein paar Schritte gemacht, da hörte er ein wütendes Bellen. Er drehte sich erschrocken um. Filbert, der Gärtner der Villa, kam um die Ecke gelaufen – und mit ihm ein großer, bellender Hund. Der Hund schnüffelte hektisch am Boden, hob die Nase und rannte direkt auf Guybrush zu.

„Hey, du!“, rief Filbert. „Was macht der Hund da bei dir?“

Der Hund bellte lauter und sprang an Guybrush hoch. In Panik sah sich Guybrush um. Neben dem Weg lag eine alte Harke im Gras. Ohne lange zu überlegen, trat er rückwärts darauf. Die Harke schnellte hoch und schlug ihm gegen die Stirn. Guybrush taumelte rückwärts und stöhnte, doch der Aufprall verwirrte den Hund. Dieser jaulte auf, wich zurück und lief kläffend davon.



Filbert zuckte mit den Schultern. „Dumme Viecher“, murmelte er und stapfte davon.

Guybrush rieb sich die Stirn, sammelte seine Gedanken und schlich weiter ins Haus. Er musste zu Elaine. Nur sie konnte ihm wirklich weiterhelfen – oder ihn zumindest ein Stück näher an Big Whoop bringen.

In der großen Halle stand Elaine in einem prächtigen, blau-goldenen Kleid. Sie sprach gerade mit ein paar Gästen und lachte über irgendeinen Witz. Guybrush zögerte kurz, dann trat er auf sie zu.

„Elaine“, begann er vorsichtig.

Sie drehte sich um, erkannte ihn sofort trotz Kostüm und verzog das Gesicht. „Was willst du noch hier, Guybrush?“, fragte sie spitz.

„Ich brauche deine Hilfe“, sagte er ehrlich. „Es geht um Big Whoop.“



Elaine schüttelte den Kopf. „Immer wieder Big Whoop! Warum kannst du nicht einfach einmal normal sein?“

„Weil es um Leben und Tod geht!“, rief Guybrush aus. „LeChuck lebt! Er wird zurückkommen, wenn ich ihn nicht aufhalte!“

Elaine sah ihn wütend an, ihr Blick brannte sich in ihn hinein. „Und dafür brauchst du MEINE Karte, nicht wahr?“, fauchte sie.

„Ja, verdammt“, gab Guybrush zu. „Ohne sie habe ich keine Chance.“

Elaine schnappte nach Luft, riss wütend ein Pergament aus einer Tasche an ihrem Gürtel und schleuderte es mit aller Kraft aus dem Fenster.

„Dann such sie dir doch selbst!“, schrie sie ihm hinterher.

Ohne zu zögern rannte Guybrush in Richtung Fenster. Er sah, wie das wertvolle Stück Papier langsam durch die Luft flatterte und draußen im Garten verschwand.



Doch bevor er das Haus verlassen konnte, ertönte plötzlich ein wütender Schrei aus der Küche. Ein Koch in einer schmutzigen Schürze stürmte mit einem riesigen Löffel in der Hand auf ihn zu.

„Was machst du hier? Verschwinde aus meiner Küche, du Schwein!“, brüllte der Mann.

Guybrush hatte keine Zeit zu überlegen. Er erinnerte sich an das große Schiffshorn, das draußen an der Küche hing. Schnell rannte er hinaus, packte das Horn und blies so kräftig hinein, wie er konnte.

Ein lauter, dröhnender Ton erfüllte die Luft und ließ Teller und Tassen klirren. Der Koch stolperte erschrocken zurück, hielt sich die Ohren und stolperte gegen eine Wand. Töpfe und Pfannen fielen klappernd zu Boden.

Guybrush nutzte die Verwirrung, rannte durch den Hinterhof und suchte nach der Karte. Im Gebüsch raschelte es, und nach einigem Wühlen fand er das kostbare Stück Pergament, leicht zerknittert, aber noch lesbar.



Er steckte die Karte sicher in seine Jacke und machte sich auf den Rückweg. Doch kaum hatte er ein paar Schritte gemacht, hörte er ein lautes Knacken über sich.

Bevor er reagieren konnte, krachte ein dicker Ast von einem der alten Bäume herab und traf ihn mitten auf den Kopf. Guybrush taumelte, sah Sterne tanzen und fiel schwer zu Boden.

Alles um ihn herum wurde dunkel.

Im nächsten Moment fand er sich an einem völlig anderen Ort wieder. Er stand auf einer weiten Wiese unter einem strahlend blauen Himmel. Vor ihm standen zwei vertraute Gestalten: seine Eltern. Sie lächelten ihn an und hielten sich an den Händen. Doch etwas war merkwürdig – sie begannen plötzlich zu singen.

„Der Kopfknochen ist verbunden mit dem...
Rippenknochen...“, sang seine Mutter in einem hellen Ton.



„Der Rippenknochen ist verbunden mit dem...
Beinknochen...“, stimmte sein Vater fröhlich ein.

Guybrush rieb sich die Stirn und blinzelte. Waren sie wirklich da? Oder träumte er? Er wusste es nicht. Doch die Stimmen klangen warm und einladend.

„Der Beinknochen ist verbunden mit dem...
Hüftknochen...“, sangen sie zusammen und tanzten leicht auf der Stelle. Guybrush spürte für einen Moment eine friedliche Wärme in seinem Herzen. Vielleicht war alles doch nicht so schlimm. Vielleicht gab es einen Weg, alles zum Guten zu wenden.

Doch plötzlich verdunkelte sich der Himmel über ihm. Kalter Nebel kroch über die Wiese, und die Musik verstummte. Aus dem Nebel erklang ein schauriges Lachen, das Guybrush durch Mark und Bein ging. Er drehte sich erschrocken um und sah, wie eine dunkle Gestalt aus dem Nebel trat. Es war LeChuck. Sein Gesicht war halb verrottet, die Augen glühten böse.

„Du kannst nicht entkommen, Guybrush
Threepwood!“, dröhnte LeChucks Stimme durch die



Dunkelheit. „Ich werde dich finden, wo auch immer du hingehst!“

Guybrush wollte weglaufen, doch seine Beine fühlten sich schwer an. Er versuchte zu rufen, aber kein Laut kam über seine Lippen. Der Nebel schloss sich immer enger um ihn, und LeChucks Lachen wurde lauter und lauter, bis Guybrush das Gefühl hatte, es würde ihn verschlingen.

Mit einem Ruck wachte er auf. Der Ast, der ihn getroffen hatte, lag noch immer neben ihm. Sein Kopf dröhnte, aber er war am Leben. Er sprang auf die Beine und tastete nach der Karte. Glücklicherweise war sie noch da, sicher in seiner Jacke versteckt.

Er hörte Stimmen aus der Villa. Es wurde hektisch. Elaine, klug wie immer, hatte die Gefahr erkannt. Er sah sie, wie sie durch den Garten rannte, gefolgt von ein paar anderen Gästen. In der Ferne wartete das Glasbodenboot von Kapitänin Kate, die schon ungeduldig auf das Wasser hinaussteuerte. Elaine sprang an Bord und winkte ihm noch kurz zu, bevor sie mit dem Boot in der Dunkelheit verschwand.



Guybrush blieb allein zurück. Das war nicht das erste Mal, dass er auf sich allein gestellt war. Und es würde wohl auch nicht das letzte Mal sein. Er schüttelte den Kopf, rappelte sich auf und machte sich auf den Weg zurück in Richtung Hafen.

Auf dem Weg sammelte er alles ein, was er für die kommende Reise brauchen konnte. In einem kleinen Laden kaufte er einen alten Schild, der zwar verkratzt war, aber noch brauchbar aussah. Der Verkäufer, ein mürrischer alter Pirat mit Holzbein, drückte ihm außerdem eine rostige Säge in die Hand.

„Kann nie schaden“, knurrte der Mann.

In einem anderen Geschäft kaufte er ein großes Horn. „Zum Leute erschrecken oder zum Musizieren – je nachdem“, erklärte der Händler lachend. Und in einer staubigen Ecke fand er einen kleinen, aber glänzenden Spiegel und eine schäbige Augenklappe. Guybrush nahm alles an sich. Besser vorbereitet als unvorbereitet, dachte er.

Sein letztes Ziel war der Kostümverleih. Er hatte dort vor seiner Flucht ein Kostüm reserviert, ohne genau



zu wissen, ob er es jemals brauchen würde. Jetzt war er froh darüber. Der Verleiher, ein dünner Mann mit spitzem Bart und ständigem Stirnrunzeln, führte ihn zu einem langen, schwarzen Umhang mit Kapuze.

„Perfekt für geheime Treffen und finstere Abenteuer“, flüsterte er verschwörerisch.

Guybrush zog das Kostüm an. Es war etwas zu lang, und der Umhang schleifte über den Boden, aber dafür würde ihn niemand sofort erkennen. Zufrieden verließ er den Laden, bereit für das, was ihn erwartete.

Mit der Karte in der einen und seinen neuen Schätzen in der anderen Hand machte er sich auf zum Hafen. Captain Dread wartete bereits auf seinem bunten Schiff, das leicht in den Wellen schaukelte. Als er Guybrush kommen sah, hob er die Hand zum Gruß.

„Alles klar, mon?“, rief er.

Guybrush nickte. „Alles bereit. Wir können ablegen.“

Die Sonne war inzwischen untergegangen, und der Mond spiegelte sich silbern auf dem Wasser.



Guybrush stieg an Bord und breitete die Karte auf einem kleinen Tisch aus. Sie war alt und schwer zu entziffern, aber er spürte, dass sie ihn näher an Big Whoop bringen würde.

Captain Dread ließ die Segel setzen, und langsam entfernten sie sich von Booty Island. Der Wind wurde stärker, und das Schiff nahm an Fahrt auf. Guybrush stand am Bug, die Karte fest in der Hand, und blickte hinaus auf das offene Meer.

Vor ihm lag ein neues Kapitel seines Abenteuers. Vielleicht würde er bald die letzten Geheimnisse von Big Whoop entdecken. Vielleicht würde er LeChuck endgültig besiegen. Er wusste es nicht. Aber er wusste eines: Er würde kämpfen. Er würde nicht aufgeben. Nicht jetzt.

Die Nacht hüllte das Meer in Dunkelheit, aber in Guybrushs Herzen brannte ein kleines, entschlossenes Feuer. Ein Feuer, das selbst die finsterste Magie nicht löschen konnte.



Kapitel 6: Fragmente der Legende

Die Nacht war klar und das Schiff glitt ruhig über das Wasser. Guybrush hielt sich fest an der Reling, die Schatzkarte sicher in seiner Tasche verstaut, und dachte über seinen nächsten Schritt nach. Captain Dread steuerte zielstrebig in Richtung Booty Island, wo Guybrush noch eine offene Rechnung zu begleichen hatte. Er wusste, dass es auf der Insel einen Kuriositätenladen gab, der oft seltene und seltsame Dinge verkaufte oder eintauschte. Vielleicht würde er dort etwas Nützliches für seine Suche nach Big Whoop finden.

Als sie am Morgen anlegten, herrschte auf der Insel schon reges Treiben. Händler riefen ihre Waren aus, Piraten lachten laut, und die Marktstände bogen sich unter exotischen Schätzen. Guybrush machte sich sofort auf den Weg zum Kuriositätenladen. Das Geschäft war ein schiefes kleines Haus, dessen Fenster voller alter Kisten, verrosteter Schwerter und



staubiger Schätze waren. Ein kleines Glöckchen bimmelte, als er die Tür aufstieß.

Der Ladenbesitzer, ein kleiner Mann mit einer riesigen Brille, kam sofort hinter einem Stapel Bücher hervorgekrochen. Seine Augen leuchteten, als er Guybrush sah.

„Willkommen! Was kann ich dir anbieten?“, fragte er freundlich.

Guybrush zeigte ihm den hölzernen Figurenkopf der Mad Monkey, den er unterwegs aufgelesen hatte. Der Händler starrte ihn an, als hätte Guybrush ihm einen Goldbarren hingehalten.

„Wo hast du DAS denn her?“, fragte er aufgeregt.

„Von einem Wrack“, antwortete Guybrush beiläufig.
„Interessiert?“

„Interessiert?! Natürlich!“, rief der Händler und rieb sich die Hände. „Ich habe genau das Richtige für dich im Tausch.“



Er kramte hinter seinem Tresen und zog ein altes, zerknittertes Pergament hervor. Es sah aus wie ein Teil einer Schatzkarte.

„Ein Fragment der Karte von Big Whoop“, erklärte der Mann stolz. „Sehr selten. Sehr wertvoll.“

Guybrush musste nicht lange überlegen. Er tauschte sofort den Figurenkopf gegen das Fragment ein, stopfte es sorgfältig zu dem anderen Stück in seine Tasche und verließ zufrieden den Laden.

Zurück auf Captain Dreads Schiff, zeigte er dem Kapitän die neue Errungenschaft. Dread nickte anerkennend und brachte das Schiff auf Kurs zu Dinky Island – einem abgelegenen, kaum bekannten Fleckchen Land, das auf keiner normalen Karte zu finden war.

Nach einer langen Fahrt durch ruhige See und vorbei an schroffen Felsen erreichten sie endlich Dinky Island. Guybrush sprang an Land, den feinen Sand unter den Füßen spürend. Die Insel war dicht bewachsen, mit großen, moosbedeckten Bäumen und geheimnisvoll zwitschernden Vögeln.



Er stapfte durch das Dickicht, bis er auf eine Lichtung stieß. Dort saß ein alter Mann auf einem umgefallenen Baumstamm und schälte gelangweilt eine Kokosnuss. Es war Herman Toothrot, der legendäre Schiffbrüchige.

„Na, wen haben wir denn da?“, rief Herman und schwang die Kokosnuss wie einen Pokal. „Ein neuer Schatzsucher?“

Guybrush grinste. „Vielleicht. Sagen wir, ich bin auf der Suche nach etwas... Besonderem.“

Bevor Herman antworten konnte, flatterte ein bunter Papagei von einem Ast herunter und landete auf Hermans Schulter. Der Vogel, den Herman Polly nannte, plapperte sofort los.

„Teich, Dinosaurier, Felsen, X!“, krächzte Polly.

Herman lachte. „Sie mag es, die Hinweise auf den Schatz zu wiederholen. Vielleicht hilft es dir ja.“

Guybrush bedankte sich und machte sich auf den Weg. Er suchte zuerst den Teich, was nicht schwer



war, denn das Plätschern des Wassers war deutlich zu hören. Dort angekommen, blickte er sich um und entdeckte einen kleinen Pfad, der weiterführte.

Er folgte dem Pfad, der ihn an einem großen, versteinerten Dinosaurierskelett vorbeiführte. Der Anblick war beeindruckend. Der Dinosaurier thronte hoch über dem Dschungel, und Guybrush fragte sich kurz, welche Abenteuer diese Insel noch verborgen hielt. Er ging weiter, hielt Ausschau nach den Felsen, von denen Polly gesprochen hatte.

Nach einer Weile stieß er auf eine Gruppe großer, kantiger Steine, die wie ein natürlicher Turm aufeinandergetürmt waren. Guybrush umkreiste sie, bis er auf eine kleine Schneise stieß, die weiter durch das Dickicht führte.

Sein Herz schlug schneller, als er schließlich ein großes X im Boden sah. Es war grob in den Sand geritzt, fast vom Wind verweht, aber noch erkennbar. Er hatte den Ort gefunden.

Guybrush holte seine Schaufel hervor – die er sicherheitshalber eingepackt hatte – und begann zu



graben. Der Sand war schwer und feucht, doch er schaufelte unermüdlich weiter. Bald stieß er auf etwas Hartes. Eine Truhe!

Gerade als er sie freilegte, hörte er ein lautes Krachen hinter sich. Er fuhr herum und sah, wie eine kleine Explosion aus einem nahegelegenen Hügel schoss. Erde und Rauch stoben in die Luft, und Sekunden später stolperte Elaine, etwas zerzaust, aber entschlossen, aus dem Loch.

„Guybrush!“, rief sie und rannte auf ihn zu. „Ich habe das Signal gesehen und dachte, ich sollte lieber nachsehen, bevor du die ganze Insel in die Luft jagst!“

Er lachte erleichtert. „Schön, dich zu sehen! Ich könnte ein bisschen Hilfe gebrauchen.“

Zusammen hievten sie die schwere Truhe aus dem Loch. Drinnen fanden sie – kein Gold, keine Juwelen – sondern ein weiteres Stück der Schatzkarte. Guybrush hob es vorsichtig auf, während Elaine die Umgebung im Auge behielt.



„Beeil dich“, drängte sie. „Ich glaube, wir sind hier nicht alleine.“

Mit dem neuen Kartenstück sicher verstaubt, rannten sie zusammen zurück durch den Dschungel. Der Weg war voller Tücken: Ranken, die sich um die Füße schlangen, niedrige Äste, die ihnen ins Gesicht schlugen, und der dichte Nebel, der plötzlich vom Meer herüberzog.

Doch sie hielten sich dicht zusammen, halfen sich gegenseitig über Hindernisse und erreichten schließlich die kleine Höhle, durch die Guybrush auf die Lichtung gekommen war. Sie duckten sich hinein, und Guybrush leuchtete mit einer kleinen Laterne, die er aus seiner Tasche zog.

In der Höhle war es feucht und kühl. Das Licht der Laterne warf flackernde Schatten an die Wände, und ihre Schritte hallten auf dem felsigen Boden wider. Guybrush ging voraus, während Elaine ihm dicht folgte, den Blick wachsam in alle Richtungen gerichtet. Es dauerte eine Weile, doch schließlich sahen sie das Tageslicht schimmern. Mit einem



letzten Satz erreichten sie den Ausgang der Höhle und standen wieder am Strand, wo Captain Dread bereits mit der *Jolly Rasta* auf sie wartete.

„Schneller, mon!“, rief Captain Dread, als er sie durch das Fernrohr erspähte. „Zeit, dass wir verschwinden!“

Sie sprangen an Bord, kaum dass das Wasser ihre Füße berührte. Captain Dread setzte sofort die Segel, und das Schiff wandte sich zurück in Richtung Booty Island. Guybrush und Elaine atmeten erleichtert auf, doch sie wussten beide, dass ihre Reise noch lange nicht vorbei war.

Die Überfahrt verlief ruhig, und bald schon erblickten sie die bunten Dächer und belebten Märkte von Booty Island. Diesmal jedoch hatten sie ein neues Ziel: Stans Laden für gebrauchte Särge. Stan, der berühmte Verkäufer, versprach alles zu verkaufen – sogar den eigenen Großvater, wenn es sein musste.

Sie machten sich gleich auf den Weg. Stans Geschäft lag etwas abseits, zwischen alten Lagerhäusern und stillgelegten Docks. Das Schild über der Tür knarrte im Wind, und schon als sie eintraten, empfing sie Stan



mit weit ausgebreiteten Armen und einem Lächeln, das viel zu breit war, um ehrlich zu wirken.

„Willkommen, willkommen!“, rief Stan und sprang ihnen förmlich entgegen. „Suchst du nach der besten letzten Ruhestätte, die man für Geld kaufen kann?“

Guybrush trat einen Schritt zurück und nickte zögerlich. „Äh... ja, genau das suche ich.“

Stan führte ihn durch eine Reihe von Särgen, die in allen Farben und Größen aufgestellt waren. Er redete ununterbrochen auf Guybrush ein, pries jedes Modell als das Beste an, und ließ sich auch nicht beirren, als Elaine ein paar Mal leise kicherte.

„Hier haben wir das Modell *Seeschlaf Deluxe*“, sagte Stan schwungvoll und öffnete den Deckel eines besonders großen Sarges. „Mehr Komfort als eine Schiffskabine!“

Guybrush beugte sich neugierig vor – und Stan nutzte den Moment, um den Deckel zuzuknallen. Zum Glück reagierte Guybrush schnell, wich zurück und ließ Stan ins Leere greifen.



„Vielleicht später“, sagte Guybrush hastig und zog Elaine mit sich hinaus, bevor Stan noch auf weitere Ideen kam.

Kaum wieder auf der Straße, hörten sie von einem Wettbewerb, der in der Nähe stattfand: Ein Speiwettbewerb! Guybrush, der ohnehin immer auf der Suche nach ungewöhnlichen Wegen war, Informationen oder Preise zu bekommen, beschloss mitzumachen.

Am Stand des Wettbewerbs herrschte großes Gedränge. Die Regeln waren einfach: Wer am weitesten spucken konnte, gewann eine wertvolle Tafel – ein Preis, der Guybrush nützlich erscheinen konnte.

Guybrush meldete sich unter dem Namen „Captain Loogie“ an. Die Zuschauer johlten und feuerten ihn an. Er nahm einen kräftigen Schluck aus einer bereitgestellten Flasche – der Geschmack ließ ihn fast würgen – und spuckte mit aller Kraft. Sein Speichel flog in einer schönen Kurve durch die Luft und landete weiter als alle bisherigen Versuche.



„Captain Loogie gewinnt!“, rief der Veranstalter begeistert und überreichte ihm die bronzene Tafel.

Guybrush nahm sie dankend entgegen und überlegte sofort, wo er sie zu Geld machen konnte. Es dauerte nicht lange, bis er einen Händler fand, der ihm für die Tafel eine ordentliche Summe anbot. Mit dem neu gewonnenen Geld fühlte sich Guybrush ein gutes Stück besser gerüstet für sein nächstes Ziel.

Zusammen mit Elaine machte er sich auf den Weg zu Wally, dem Kartografen. Wally, ein kleiner, schüchterner Mann mit dicker Brille, war schon früher eine Hilfe gewesen. In seinem Laden stapelten sich Karten, Lupen und Kompass.

„Guybrush!“, rief Wally, als er sie sah. „Was führt dich diesmal her?“

Guybrush legte die bronzene Leuchtturmlinse auf den Tisch. „Ich brauche etwas von dir. Eine Karte – oder besser gesagt, ein weiteres Fragment.“



Wally betrachtete die Linse und nickte beeindruckt. „Das ist ein seltener Fund. Dafür habe ich genau das Richtige.“

Er zog ein weiteres Stück der Schatzkarte aus einer Schublade und reichte es Guybrush. Mit zitternden Händen fügte dieser es zu den anderen beiden Fragmenten hinzu. Die Karte nahm langsam Form an.

Wally beugte sich neugierig vor. „Bist du etwa hinter Big Whoop her?“, fragte er leise.

„Das kannst du laut sagen“, antwortete Guybrush.

Mit drei Teilen der Karte in der Hand und nur noch einem fehlenden Fragment spürte Guybrush eine neue Energie in sich aufsteigen. Die Suche war zum Greifen nah.

Sie verließen Wallys Laden und gingen zurück in Richtung Hafen. Die *Jolly Rasta* lag bereit, und Captain Dread stand schon an Deck, die Arme verschränkt und ein breites Grinsen im Gesicht.

„Bereit für das große Finale, mon?“, fragte er.



Guybrush nickte. Elaine trat neben ihn und legte ihm eine Hand auf die Schulter. „Wir schaffen das“, sagte sie leise.

Zusammen starrten sie auf die fast vollständige Karte. Das Abenteuer war noch nicht vorbei, aber das Ziel war näher als je zuvor. Und sie würden nicht aufgeben, bis sie Big Whoop gefunden hatten – oder dabei untergingen.



Kapitel 7: Die Folterkammer

Die *Jolly Rasta* kämpfte sich durch dichten Nebel, während der Himmel immer dunkler wurde. Die Luft roch nach Salz, feuchtem Holz und etwas, das wie alter Moder stank. Captain Dread runzelte die Stirn und deutete auf eine düstere Silhouette, die aus dem Wasser ragte.

„Dort vorne, mon“, murmelte er. „LeChucks Festung.“

Guybrush nickte entschlossen. Er wusste, dass er sich dem stellen musste, wovor jeder Pirat auf den sieben Meeren zitterte. Zusammen mit Elaine bereitete er sich vor. Doch kaum hatten sie das Ufer erreicht, wurden sie überrascht. Eine Gruppe von LeChucks untoten Wächtern stürmte auf sie zu. Elaine zog ihr Schwert, doch sie waren zu viele.

Guybrush kämpfte tapfer, aber er wurde überwältigt und bewusstlos geschlagen. Als er wieder zu sich kam, spürte er, dass er sich in einer Kiste befand. Der



Boden unter ihm schaukelte leicht. Er wollte sich bewegen, doch rings um ihn herum zischte und raschelte es gefährlich. Als seine Augen sich an die Dunkelheit gewöhnten, erkannte er, dass er mit einer Ladung lebender Schlangen eingesperrt war.

„Perfekt“, murmelte Guybrush und versuchte, sich möglichst wenig zu bewegen. Die Schlangen krochen über ihn hinweg, züngelten in der Luft und schlängelten sich durch die Ritzen der Kiste. Jeder Atemzug war eine Herausforderung, und seine Muskeln schmerzten vom Stillhalten.

Irgendwann hörte er Stimmen und schwere Schritte. Die Kiste wurde grob auf einen Wagen geworfen und rumpelte durch steinerne Flure. Schließlich wurde sie abgestellt. Das Knarren eines großen Tores ertönte, gefolgt von kaltem Wind, der durch die Ritzen drang.

Ein Ruck – und der Deckel der Kiste wurde geöffnet. Blendendes Licht schlug Guybrush entgegen, und er blinzelte gegen die Helligkeit an. Über ihm stand LeChuck persönlich, größer und gruseliger als je zuvor. Sein Bart war noch zerzauster, seine Kleidung



noch verrotteter. Seine gelben Augen funkelten vor Bosheit.

„Willkommen in meiner bescheidenen Folterkammer, Guybrush Threepwood“, grollte LeChuck. „Schön, dass du es geschafft hast.“

Guybrush richtete sich langsam auf, Schlangen rutschten von ihm herab und schlängelten sich davon. Er blickte sich um und sah eine riesige Maschine in der Mitte des Raumes. Zahnräder, Ketten und Hebel waren überall verteilt. Eine große Wanne voller dampfender Säure stand darunter, und ein Seil spannte sich über ihn hinweg.

„Was hast du vor?“, fragte Guybrush, obwohl er es längst ahnte.

LeChuck lachte schaurig. „Diese Maschine wird dich langsam und schmerzhaft in die Säure tauchen. Und während du langsam brutzeln wirst, werde ich jeden Moment genießen.“

Guybrush spürte, wie sein Herz raste. Doch er wusste, dass Panik ihm nicht helfen würde. Stattdessen



musterte er schnell die Umgebung. Die Kerze, die ein Seil durchbrannte, war seine einzige Hoffnung. Wenn er es schaffte, die Kerze rechtzeitig zu löschen, würde das Seil nicht reißen, und er hätte Zeit zu entkommen.

LeChuck begann, seine Maschine stolz zu erklären. Er zeigte auf die Hebel, die Zahnräder und die komplizierten Mechanismen. Währenddessen sammelte Guybrush heimlich Speichel in seinem Mund. Im richtigen Moment spuckte er auf den Boden – verfehlte aber das Ziel.

„Was treibst du da?“, knurrte LeChuck und trat drohend einen Schritt näher.

„Nur... äh... Respekt zeigen“, stammelte Guybrush und versuchte es erneut. Diesmal traf er die Kerze leicht. Der Docht flackerte, aber die Flamme blieb.

„Du wirst mich nicht aufhalten, Kleiner!“, donnerte LeChuck. „Bald wirst du in der Säure tanzen!“

Guybrush grinste frech. „Weißt du, dein Bart sieht heute besonders zottelig aus. Hast du mal überlegt, Conditioner zu benutzen?“



LeChuck knurrte, wütend über die Beleidigung. Der Geistpirat stapfte näher, seine Augen glühten gefährlich. Guybrush nutzte den Moment der Ablenkung und sammelte seine ganze Kraft für einen weiteren Spuckversuch. Diesmal traf er die Flamme direkt. Mit einem leisen Zischen erlosch die Kerze.

Die Maschine stoppte abrupt. LeChuck drehte sich überrascht um. In diesem kurzen Augenblick nutzte Guybrush seine Chance: Mit einem kräftigen Ruck riss er die Fesseln von seinem Arm los und sprang auf.

LeChuck brüllte wütend, doch Guybrush war schon losgerannt. Er stürmte durch die Gänge der Festung, die von Spiegeln gesäumt waren. Überall reflektierten sich Licht und Schatten. Es war, als würde der ganze Gang tanzen und sich bewegen. Schwerter und Klingen blitzten aus den Wänden hervor, schnitten gefährlich nahe an ihm vorbei.

Guybrush duckte sich, sprang über Hindernisse und wich mit knapper Not scharfen Messern aus. Seine Füße rutschten über den glatten Boden, doch er hielt



sich aufrecht. Hinter ihm hörte er LeChucks wütendes Gebrüll und das Klirren seiner untoten Wächter.

Schließlich erreichte er eine schwere Tür, die halb offenstand. Er schob sich hindurch und fand sich in einem seltsamen Raum wieder. Die Kulissen und Requisiten sahen vertraut aus – Holzplanken, Piratenflaggen, bunte Schilder. Es war das Set von *The Secret of Monkey Island*.

Guybrush stolperte durch die künstliche Hafenstadt, vorbei an aufgemalten Schiffen und Pappmaché-Palmen. Die Verfolgung war ihm dicht auf den Fersen, doch das Labyrinth aus Kulissen schien ihn zu schützen. Er duckte sich hinter eine aufgemalte Kanone, schlüpfte zwischen zwei falschen Fassaden hindurch und entkam schließlich durch eine unauffällige Tür.

Als er hinaustrat, wehte ihm frische Seeluft entgegen. Der Nebel hatte sich gelichtet, und am Horizont konnte er die Segel der *Jolly Rasta* erkennen. Captain Dread schwenkte ein großes Tuch als Signal. Guybrush wusste, dass er keine Zeit verlieren durfte.



Mit schnellen Schritten rannte er zum Wasser, seine nassen Stiefel rutschten auf den glitschigen Steinen, doch er hielt das Gleichgewicht. Er warf einen kurzen Blick über die Schulter und sah, wie Schatten in der Festung wütend auf und ab rannten – LeChuck hatte bemerkt, dass seine Beute entkommen war.

Mit einem beherzten Sprung tauchte Guybrush ins Wasser. Die Kälte traf ihn wie ein Schlag, doch er schwamm so schnell er konnte auf das Schiff zu. Captain Dread und Elaine zogen ihn an Bord, wo er keuchend auf die Planken sank.

„Du hast es geschafft!“, rief Elaine erleichtert, während sie ihm half, aufzustehen.

Guybrush schüttelte sich das Wasser aus den Haaren und nickte. „Knapp, aber ich bin hier.“

Elaine zog sofort die Karte aus ihrer Tasche, die sie während der Flucht bewacht hatte wie ihren Augapfel. Sie breitete die zusammengesetzten Fragmente auf einem kleinen Holztisch aus. Mit einer Lupe beugte sie sich darüber und fuhr mit dem Finger die feinen Linien entlang.



„Hier“, murmelte sie konzentriert. „Wenn man die Risse richtig zusammensetzt, ergibt sich eine Koordinate... 37 Grad Nord, 84 Grad West.“

Guybrush trat näher. Seine Augen leuchteten. Endlich hatten sie es geschafft. Der letzte Hinweis auf Big Whoop war in ihrer Hand. Elaine rollte die Karte sorgfältig zusammen und befestigte sie sicher in einer wasserdichten Hülle.

Captain Dread, der die ganze Zeit über aufmerksam gelauscht hatte, nickte ernst. „Dann setzen wir Kurs auf diese Koordinaten, mon“, sagte er und schritt zum Steuerrad.

Das Schiff drehte langsam nach Osten. Die Segel spannten sich unter dem kräftigen Wind, und die *Jolly Rasta* nahm Fahrt auf. Guybrush und Elaine standen nebeneinander am Bug und blickten hinaus auf das offene Meer. Die dunkle Silhouette von LeChucks Festung wurde kleiner und kleiner, bis sie schließlich am Horizont verschwand.

„Jetzt gibt es kein Zurück mehr“, sagte Guybrush leise.



Elaine nickte. „Nur noch ein letztes Stück, und wir wissen, was Big Whoop wirklich ist.“

Die Reise war ruhig, aber in der Luft lag eine Spannung, die keiner aussprach. Jeder auf dem Schiff spürte, dass etwas Großes bevorstand. Captain Dread hielt die Augen offen, denn der Nebel, der nun über das Wasser kroch, schien nicht natürlich zu sein. Es war, als würde LeChucks Geist sie selbst auf See noch verfolgen.

In der Nacht stand Guybrush lange wach. Er saß auf einem leeren Fass an Deck, hielt seine Waffe locker in der Hand und starrte in die Dunkelheit. Ab und zu glaubte er, Schatten über das Wasser huschen zu sehen, doch jedes Mal, wenn er sich konzentrierte, war nichts da.

Elaine trat leise zu ihm. „Mach dir keine Sorgen“, sagte sie und setzte sich neben ihn. „Er kann uns nicht mehr aufhalten. Nicht diesmal.“

Guybrush lächelte schwach. „Ich hoffe, du hast recht.“



Als der Morgen graute, tauchte endlich eine kleine, kaum sichtbare Insel am Horizont auf. Dinky Island. Doch diesmal war ihr Ziel nicht irgendwo auf der Oberfläche verborgen. Laut Karte mussten sie einen verborgenen Eingang finden, der sie in die Tiefen der Insel führen würde.

Captain Dread ließ den Anker fallen, und sie ruderten mit einem kleinen Boot an Land. Der Strand war ruhig, nur Möwen kreisten kreischend über ihren Köpfen. Im dichten Dschungel dahinter hörten sie das Rufen fremder Vögel und das Rascheln unsichtbarer Tiere.

Guybrush und Elaine bahnten sich vorsichtig ihren Weg durch das Dickicht. Sie folgten den Markierungen auf der Karte: vorbei an einem kleinen Teich, durch ein Tal mit seltsam geformten Felsen, und dann weiter, bis sie vor einer massiven Wand aus schwarzem Stein standen. Eine schmale Öffnung war in der Mitte, gerade groß genug für eine Person.

„Das muss der Eingang sein“, flüsterte Elaine.



Ohne zu zögern, kroch Guybrush hindurch. Dahinter begann ein dunkler, enger Tunnel. Die Luft roch feucht und nach alter Erde. Ihre Schritte hallten leise wider, während sie sich immer tiefer unter die Insel wagten.

Plötzlich hörten sie ein leises Summen, wie das Flüstern von Stimmen, die durch die Felsen drangen. Guybrush blieb stehen und lauschte.

„Hörst du das?“, fragte er Elaine.

Sie nickte, ihr Gesicht angespannt. „Wir sind nicht allein hier.“

Vorsichtig tasteten sie sich weiter voran, bis sie eine große Kammer erreichten. Im flackernden Licht ihrer Laterne erkannten sie Reliefs an den Wänden: Darstellungen von Piraten, die Schätze fanden, Karten zeichneten und Portale durchschritten.

In der Mitte der Kammer stand ein alter Sockel. Darauf war eine Vertiefung – genau in der Form ihrer Karte. Ohne zu zögern, legte Elaine das



zusammengesetzte Pergament auf den Sockel. Es passte perfekt.

Ein tiefes Grollen erfüllte die Höhle, und langsam öffnete sich der Boden unter ihnen. Eine steinerne Treppe kam zum Vorschein, die weiter hinab ins Unbekannte führte.

Guybrush und Elaine tauschten einen entschlossenen Blick. Ohne Worte ergriffen sie einander bei der Hand und begannen den Abstieg. Jeder Schritt hallte wie ein Trommelschlag in der Dunkelheit.

Der Tunnel wurde schmaler und steiler, doch sie ließen sich nicht aufhalten. Das Summen wurde lauter, wie ein uralter Gesang, der sie rief.

Schließlich öffnete sich der Tunnel zu einer riesigen unterirdischen Höhle. In der Mitte stand eine einzelne Truhe, eingehüllt in ein schwaches, goldenes Licht.

„Big Whoop“, flüsterte Guybrush ehrfürchtig.

Elaine legte eine Hand auf seinen Arm. „Bereit?“



Er nickte. Gemeinsam traten sie vor, bereit, das größte Geheimnis der Karibik zu lüften. Was auch immer sie erwartete, sie würden es gemeinsam durchstehen.

Und während sie die letzten Schritte auf die Truhe zgingen, wussten sie beide: Dies war der Moment, auf den sie ihr ganzes Piratenleben lang gewartet hatten.



Kapitel 8: Brüderlichkeit und darüber hinaus

Guybrush stand vor der goldenen Truhe, die Hände leicht zitternd, als plötzlich ein lautes Krachen durch die Höhle dröhnte. Der Boden bebte, Staub rieselte von der Decke, und inmitten des Nebels erschien eine düstere Gestalt. LeChuck. Er sah schrecklicher aus als je zuvor, sein Bart war von Schmutz und Algen verfilzt, und seine Augen glühten wie heiße Kohlen. Mit donnernder Stimme forderte er Guybrush heraus.

„Du bist weit gekommen, Guybrush Threepwood“, rief LeChuck und hob drohend die Hände. „Aber hier endet deine Reise! Stell dich deinem Schicksal!“

Guybrush spürte, wie sein Herz raste, aber er wich keinen Schritt zurück. Stattdessen griff er in seine Tasche und holte die Voodoopuppe hervor, die er vorbereitet hatte. Sie war klein und unförmig, sah aber verdächtig genau wie LeChuck aus. Als er die Puppe hochhielt, zuckte LeChuck zurück, seine



Gesichtszüge verzogen sich zu einer wütenden Grimasse.

„Das wirst du bereuen!“, knurrte LeChuck und machte einen Schritt auf ihn zu.

Guybrush stach mit einer kleinen Nadel in den Arm der Puppe. Sofort schrie LeChuck auf und verschwand in einer Wolke aus Rauch. Als der Nebel sich lichtete, sah Guybrush, dass LeChuck nun in einer winzigen Kammer stand, umgeben von übergroßen Möbeln wie in einem Puppenhaus. Verwirrt schrie LeChuck und stolperte über einen riesigen Stuhl.

Ohne zu zögern stach Guybrush erneut, diesmal in das Bein der Puppe. Wieder wurde LeChuck von einem grellen Lichtblitz erfasst und fand sich in einer neuen, noch absurderen Kammer wieder. Um ihn herum schwebten bunte Luftballons, und sanfte Musik spielte. LeChuck brüllte vor Wut, während ein Wasserfall aus Konfetti auf ihn niederregnete.

„Genug damit!“, donnerte LeChuck, als er sich mühsam durch die bunten Ballons kämpfte. „Stell dich wie ein Mann!“



Guybrush antwortete nicht. Stattdessen setzte er einen weiteren Stich, diesmal in den Bauch der Puppe. Mit einem lauten Plopp verschwand LeChuck erneut und tauchte diesmal in einem Raum auf, der mit riesigen Süßigkeiten gefüllt war. Seine schweren Stiefel versanken tief in einem See aus flüssigem Karamell.

Wieder hob Guybrush die Nadel, bereit für den nächsten Stich. Doch da hob LeChuck plötzlich die Hände, seine Stimme klang nicht mehr voller Wut, sondern seltsam erschöpft.

„Warte!“, rief er. „Du musst die Wahrheit erfahren, bevor du weiterkämpfst.“

Guybrush hielt inne, die Nadel nur Zentimeter von der Puppe entfernt. Er hob eine Augenbraue und sah LeChuck skeptisch an.

„Was für eine Wahrheit?“, fragte er misstrauisch.

LeChuck senkte den Kopf. „Wir... wir sind Brüder, Guybrush.“



Ein Schweigen legte sich über die Höhle. Nur das leise Tropfen von Wasser war zu hören. Guybrush ließ die Nadel sinken, sein Herz klopfte wild. Er trat einen Schritt näher.

„Das ist unmöglich!“, rief er. „Das ist irgendein Trick!“

LeChuck blickte ihn ernst an. „Du musst in dein Herz schauen. Du weißt, dass es stimmt.“

Guybrush zögerte. Tief in seinem Inneren spürte er eine seltsame Verbindung. Er dachte an all die Male, in denen sie sich bekämpft hatten, an die seltsame Vertrautheit, die er nie erklären konnte.

Langsam trat er näher, die Voodoopuppe in der einen Hand, die Nadel in der anderen. LeChuck kniete sich nieder und hob flehend die Hände.

„Bitte“, sagte er leise. „Wenn wir Brüder sind, dann zeig Gnade. Gib mir mein Bein zurück.“

Guybrush sah auf die Puppe. Das Bein war verdreht, vom letzten Stich. Er schluckte schwer. Konnte er ihm vertrauen?



Nach einem langen Moment steckte Guybrush die Nadel weg, hockte sich hin und setzte vorsichtig das Bein der Puppe wieder an die richtige Stelle. Sofort erhellte ein weiches Licht die Höhle, und LeChuck sackte erleichtert zusammen.

Für einen Moment war alles still. Dann stand LeChuck langsam auf. Er sah nicht mehr aus wie der furchteinflößende Geisterpirat. Stattdessen wirkte er jünger, fast menschlich. Seine Schultern sanken, und sein Blick wurde weich.

„Danke“, sagte er einfach.

Guybrush trat einen Schritt zurück, noch immer unsicher. Elaine, die die Szene aus sicherer Entfernung beobachtet hatte, trat nun zu ihm.

„Was jetzt?“, fragte sie vorsichtig.

LeChuck senkte den Blick. „Ich werde gehen. Ich habe genug Unheil angerichtet.“



Guybrush nickte langsam. Er spürte, dass LeChuck die Wahrheit sagte. Vielleicht war es an der Zeit, die Vergangenheit ruhen zu lassen.

LeChuck drehte sich um, ging ein paar Schritte und verschwand in der Dunkelheit des Tunnels, ohne ein weiteres Wort zu sagen.

Guybrush und Elaine standen eine Weile schweigend da. Schließlich drehte sich Guybrush zur Truhe um.

„Sollen wir?“, fragte er.

Elaine lächelte leicht. „Natürlich.“

Gemeinsam traten sie an die Truhe heran. Guybrush griff nach dem schweren Deckel und öffnete ihn langsam. Ein warmes, goldenes Licht strömte heraus und hüllte sie ein.

Was sie darin fanden, war kein Schatz aus Gold und Juwelen. Es war eine Karte – keine Schatzkarte, sondern eine Karte zu einer neuen Welt, voller Abenteuer, voller unbekannter Orte und neuer Herausforderungen. Big Whoop war nie ein Ort



gewesen, sondern ein Übergang, eine Einladung, über das Bekannte hinauszuwachsen.

Guybrush hielt die Karte in den Händen und spürte, wie sich in seinem Inneren etwas veränderte. Es war kein Schatz, den man zählen oder vergraben konnte. Es war eine neue Chance. Eine neue Geschichte, die erst beginnen sollte. Elaine stand neben ihm, ihr Blick voller Staunen. Kein Wort musste gesprochen werden, sie beide wussten, dass ihr gemeinsames Abenteuer gerade erst begonnen hatte.

Langsam schritten sie aus der Höhle hinaus, die Karte sicher verstaubt. Die Tunnel, die sie vorher als düster und gefährlich empfunden hatten, wirkten nun heller und einladender. Als sie den Ausgang erreichten, umfing sie plötzlich ein völlig anderer Anblick: ein heller, bunter Jahrmarkt breitete sich vor ihnen aus. Bunte Zelte flatterten im Wind, Lichter blinkten, und fröhliche Musik mischte sich mit dem Lachen von Kindern.

Guybrush blinzelte verwundert. „Wo sind wir hier gelandet?“, fragte er und drehte sich im Kreis.



Elaine lachte leise. „Vielleicht ist das der nächste Schritt auf der Karte.“

Sie gingen neugierig über den Platz, vorbei an Zuckerwatteständen, Karussellen und Gauklern. Überall herrschte ein fröhliches Durcheinander. Und dann, zwischen all den lachenden Menschen, sah Guybrush plötzlich zwei vertraute Gestalten. Ein Mann mit breiten Schultern und einem dicken Schnurrbart, und eine Frau mit freundlichen Augen und einem warmen Lächeln.

„Mama? Papa?“, rief Guybrush ungläubig.

Die beiden drehten sich um, und ihre Gesichter hellten sich auf. Seine Mutter lief auf ihn zu und schloss ihn fest in die Arme. Sein Vater legte ihm die Hand auf die Schulter und nickte stolz.

„Wir wussten, dass du es schaffen würdest, Junge“, sagte sein Vater mit tiefer Stimme.

„Wir haben jeden deiner Schritte beobachtet“, fügte seine Mutter hinzu. „Und wir sind sehr stolz auf dich – auf euch beide.“



Guybrush spürte, wie sich ein Knoten in seiner Brust löste. So lange hatte er geglaubt, allein zu sein. Jetzt wusste er, dass er nie wirklich allein gewesen war.

Elaine trat lächelnd neben ihn, und seine Mutter nahm auch sie in die Arme. „Willkommen in der Familie“, sagte sie herzlich.

Für einen Moment standen sie einfach da, genossen die Wärme und das Gefühl, angekommen zu sein. Doch seine Mutter wurde plötzlich ernst und legte die Hand auf Guybrushs Arm.

„Aber seid vorsichtig“, warnte sie leise. „LeChucks Macht ist zwar gebrochen, aber wahre Dunkelheit findet immer einen Weg zurück. Ihr dürft euch nie sicher fühlen.“

Guybrush nickte. Er wusste, dass dies kein Ende war. Es war ein neuer Anfang, und mit neuen Abenteuern kamen auch neue Gefahren. Aber diesmal würde er vorbereitet sein. Er hatte Freunde. Er hatte Familie. Und er hatte gelernt, was es wirklich bedeutete, mutig zu sein.



Sein Vater klopfte ihm auf den Rücken und deutete lachend auf ein großes Karussell am anderen Ende des Platzes. Ein Schild verkündete in bunten Buchstaben: „**Wütend Rotierender Freibeuter – Nur für die tapfersten Seefahrer!**“

„Kommt, ihr beiden!“, rief sein Vater fröhlich. „Zeit für eine richtige Piratenrunde!“

Guybrush und Elaine lachten. Gemeinsam liefen sie über den Jahrmarkt, Hand in Hand, vorbei an Ständen voller seltsamer Preise und fröhlicher Menschen. Die Musik wurde lauter, das Licht heller, und alles wirkte für einen Moment vollkommen.

Als sie sich in das große Karussell setzten, spürte Guybrush eine tiefe Ruhe in sich. Die Welt drehte sich, die Lichter wirbelten an ihnen vorbei, und das Lachen der Menschen mischte sich mit der leichten Brise, die vom Meer her wehte.

Neben ihm hielt Elaine seine Hand fest. Ihr Lächeln war ruhig und voller Hoffnung. Und irgendwo in der Menge standen seine Eltern, winkten ihnen zu und sahen stolz zu.



Doch tief in seinem Inneren blieb eine leise Frage. Eine kleine Stimme, die ihn daran erinnerte, dass Abenteuer nie wirklich enden.

„Wird LeChuck jemals wirklich aufgeben?“, fragte sich Guybrush im Stillen.

Er wusste keine Antwort. Aber er wusste eines: Was auch kommen mochte, er war bereit. Mit Mut, mit Herz und mit denen, die ihm wichtig waren, an seiner Seite.

Das Karussell drehte sich weiter, schneller und schneller, während die Nacht sich wie ein großes Versprechen über sie legte. Neue Reisen, neue Geheimnisse und neue Geschichten warteten da draußen irgendwo auf sie.

Und so begann für Guybrush Threepwood, den selbsternannten mächtigen Piraten, und seine Freunde das nächste große Abenteuer – eines, das noch größer, noch wilder und noch wunderbarer werden würde als alles, was sie bisher erlebt hatten.



Mit einem letzten Lächeln schloss er die Augen, ließ sich vom Klang der Musik tragen und wusste: Dies war erst der Anfang.

