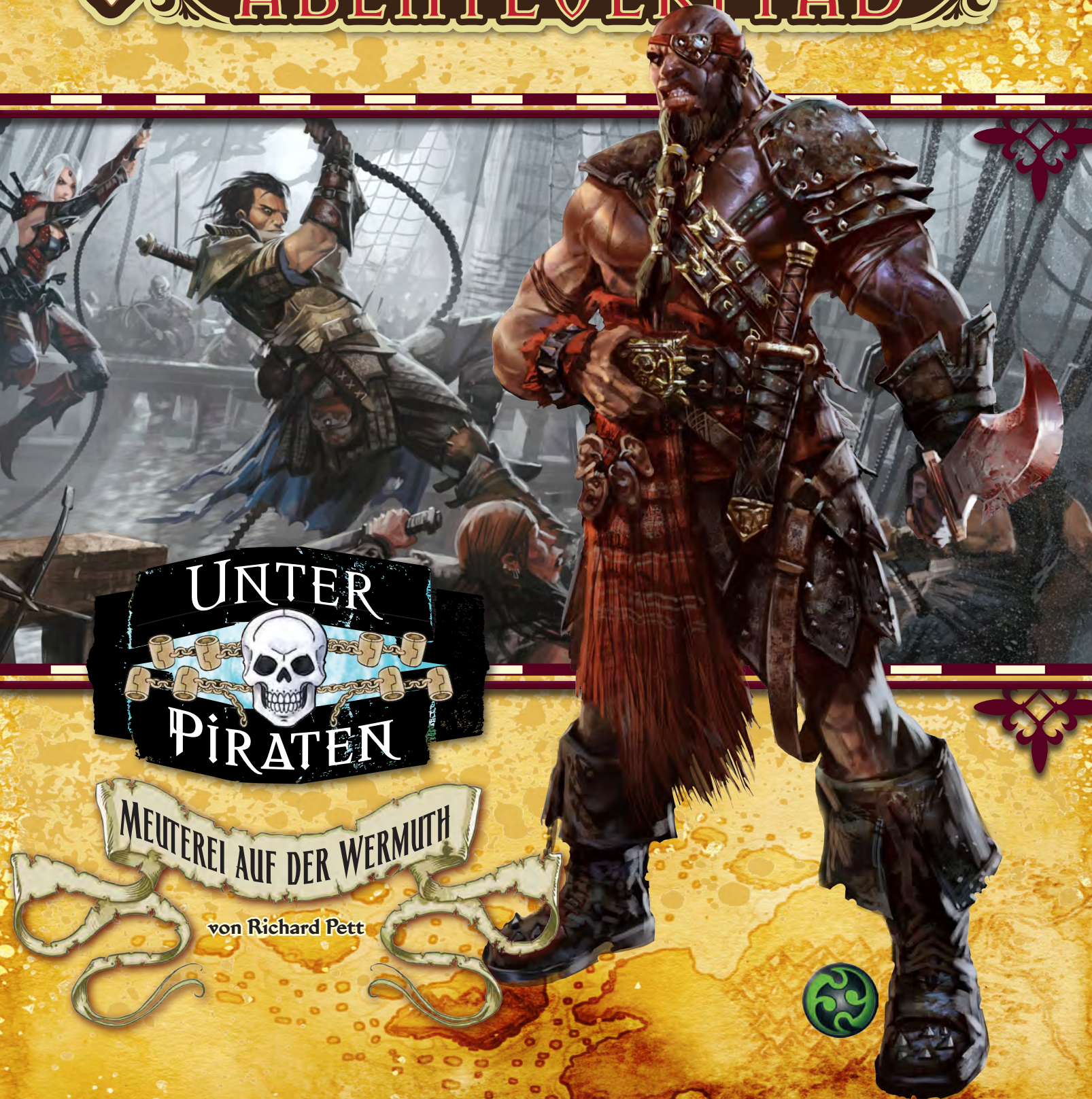


PATHFINDER[®]

ABENTEUERPfad[™]



DIE FESSELINSELN



Fiebersee

Des Fischers Narretei

Schiffswrack in einer Flasche

Sturm-
insel

Der Schatz des Bussards

Witwen-
macherinsel

Teufelspforte

Dahaks Fänge

Wagnis-
bucht

Port Fährnis

Motaku

Der Verirrte Bote

Glitschige Küste

X = Angeblicher Schatz

zur Knochentanginsel

Kilometer
0 75

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPFAD[™]



ABENTEUERPFAD • TEIL 1 VON 6





PATHFINDER[®]

ABENTEUERPFAD[™]

IMPRESSUM

Editor-in-Chief • James Jacobs
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Development Lead • Rob McCreary
Editors • Judy Bauer, Christopher Carey, Patrick Renie, and James L. Sutter
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland and Sean K Reynolds
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier
Cover Artist • Daryl Mandryk
Cartographers • Jason Engle and Rob Lazzaretti
Contributing Artists • Mariusz Gandzel, Mikaël Léger, Emiliano Pretrozzi, Daniel Rizea, Craig J. Sparing, Doug Stambaugh, and Tyler Walpole
Contributing Authors • Jesse Benner, Robin D. Laws, Richard Pett, Sean K Reynolds, Steven D. Russell, and F. Wesley Schneider
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Assistant • Dylan Green
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Special Thanks • The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Produktion • Mario Truant
Originaltitel • The Wormwood Mutiny
Übersetzung • Jan Enseling, Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Tom Ganz, Michael Mingers, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks, Christopher Sadlowski, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen
Layout • Christian Lonsing

„Meuerei auf der Wermuth“ ist ein Szenario für den *Pathfinder-Abenteuerpfad* „Unter Piraten“ für vier Charaktere der 1. Stufe. Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk* (PF GRW), die *Pathfinder Monsterhandbücher I und II* (PF MHB I und PF MHB II), sowie die *Pathfinder Expertenregeln* (PF EXP), die *Pathfinder Ausbauregeln II - Kampf* (PF ABR II) und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch* (PF SLHB).

Dieses Abenteuer ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das *Pathfinder Rollenspiel* oder die Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden. Die OGL kann auf Seite 96 dieses Produktes nachgelesen werden.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr.: US53035PDF
ISBN 978-3-86889-621-3



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Pathfinder Adventure Path #55: The Wormwood Mutiny © 2012, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.
Paizo Publishing, LLC, the golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC.
© 2012 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	4
Meuterei auf der Wermuth	6
von Richard Pett	
Anhang: NSCs	52
von Richard Pett	
Piratenschätze	58
von Richard Pett	
Das Leben eines Piraten	60
von Jesse Benner, Richard Pett und F. Wesley Schneider	
Besmara	68
von Sean K Reynolds	
Die Chroniken der Kundschafter: Der Schatz im Fernen Thallai, 1 von 6	74
von Robin D. Laws	
Bestiarium	80
von Jesse Benner, Sean K Reynolds und Steven D. Russell	
Kampagnenüberblick	90
Vorschau	96



BÖSARTIGE WIDERLINGE ODER WAGHALSIGE TEUFELSKERLE

Willkommen im *Pathfinder Abenteuerpfad „Unter Piraten“*, wo Piraterie das Leben bestimmt und die Meere Golarions voller Plündergut und Ruchlosigkeit sind! In diesem Abenteuer „Meuterei auf der Wermuth“ werden die SC zu unfreiwilligen Mitgliedern einer Piratenmannschaft. Das Abenteuer setzt voraus, dass sich alle SC in Port Fährnis aufgehalten haben, der Hauptstadt der Fesselinseln, und einem Rekrutierungstrupp aus Piraten zum Opfer gefallen sind. Sie erwachen am nächsten Morgen im Laderaum des Piratenschiffs *Wermuth*. – Und dort beginnt auch das Abenteuer. Die Kampagnenwenszüge, die im Spielerleitfaden zu diesem Abenteuerpfad präsentiert werden, liefern für jeden SC einen Aufhänger, welcher die Umstände seiner Gefangennahme beschreibt.

Es ist sehr wichtig, die Erwartungen deiner Spieler an diesen Abenteuerpfad von Anfang an zu kennen und zu steuern. Auf alle Fälle sollten alle die eine oder andere Art von Piraten spielen wollen. Die SC kamen nach Port Fährnis, um Piraten zu werden, ein Vermögen zu machen, von Männern und Frauen bewundert zu werden und auf See berühmt (oder vielleicht auch berüchtigt) zu werden. Sie könnten abgerissene Mörder sein, die ohne lange zu zögern Kehlen durchschneiden, oder geckenhafte Säbelrassler mit Herzen aus Gold auf der Suche nach Ruhm auf hoher See. Welchen Weg sie auch wählen, das Piratenleben sollte ihnen im Blut liegen. Das heißt nicht, dass die Spieler keine guten Charaktere spielen können; allerdings sollten sie Gauner sein, die mehr an Beute und Abenteuern

auf hoher See interessiert sind, als an Heldentum und der Rettung der Welt.

Daher solltest du sichergehen, dass deine Spieler bereit sind, sich den einzigartigen Herausforderungen dieses Abenteuers zu stellen. Der erste Teil der „Meuterei auf der Wermuth“ spielt an Bord der *Wermuth*, eines Piratenschiffes voller gefährlicher Halsabschneider. Die SC erwachen im Laderaum des Schiffes. Sie sind kaum mehr als Gefangene und haben kaum Ausrüstung dabei. Auf die richtige Weise gespielt, kann dies ein spannender Beginn einer Abenteurerkarriere sein. Deine Spieler müssen dabei allerdings mitspielen wollen.

DIE GEBURT EINES ABENTEUERPFADES

Ich war zwar maßgeblich an der Entwicklung der letzten Pathfinder-Abenteurpfade (Schlangenschädel und Kadaverkrone) beteiligt, aber Unter Piraten ist dennoch eine Art von Erstling für mich. Der Schlangenschädel war James Jacobs' Baby und auch wenn ich die Abenteuer alle entwickelt habe, hat James dennoch den Verlauf des Abenteuerpfades vorgegeben. Ich habe mich oft mit ihm beraten, um sicherzugehen, dass meine Fortschritte mit seiner Vision der Haupthandlungsfäden übereinstimmen. Ebenso dürfte es niemanden überraschen, dass die Kadaverkrone mit all ihrem gothischen Horror Wes Schneiders Baby war und von ihm auch hier bedeutsame Beteiligungen an der Entwicklung vorlagen.

Doch mit Unter Piraten kann ich endlich meinen eigenen Abenteuerpfad entwickeln. So wie Wes Ustalav als Hintergrund des späteren Kadaverkrone-Abenteuerpfades entwickelt hat, wollte ich seit meiner ersten freiberuflichen Tätigkeit für Paizo an einem Piraten-Abenteuerpfad arbeiten, als ich die Gelegenheit bekam, vier der Länder im *Pathfinder Kampagnenband* auszuformulieren, darunter die Pirateninseln der Fesseln.

Als wir uns wieder einmal überlegten, welcher Abenteuerpfad gemacht werden sollte, streute ich meine Piratenidee ein. Anscheinend war ich leidenschaftlich genug, dass auch der Rest des Teams sich dafür begeistern konnte. Da es meine Idee war und keine von jenen, die insgeheim seit Jahren in den Hinterköpfen von James und Wes wuchsen und gediehen, fiel es mir auch zu, mich um die gesamte Hintergrundarbeit für den AP zu kümmern. Ich legte umfangreiche Notizen an, entwarf einen Überblick und überarbeitete alles wiederholt aufgrund des Feedbacks der anderen. Schließlich hatten wir die besten Ideen eingearbeitet, welche alle Piratenthemen enthielten, die wir aus Filmen und Erzählungen kennen: Angriffe auf Schiffe auf hoher See, Überfälle auf Küstenansiedlungen, Seeschlachten, Schatzsuchen, auf einsamen Inseln zu stranden, Geisterschiffe, Stürme, Seeschlangen, versunkene Schiffe und vieles, vieles mehr.

Zugleich bekam ich die Gelegenheit, den Abenteuerpfad mit Charakteren zu bevölkern, die ich schon vor langer Zeit erschaffen hatte, als ich zum ersten Mal über die Fesselinseln schrieb. James hat Ameiko und Wes hat Ailson Zündler, doch nun treten Tessa Schönwind, Avimar Sorrinasch, Aronnax Endymion und der Meister der Stürme ins Rampenlicht. Dazu kommen neue Charaktere wie Kapitän Barnabas Harrigan, der verachtenswerte Herr Spund und Isabella „Tintenhaut“ Schleuser.

AUF DEM TITELBILD

Diesen Monat präsentieren wir auf dem Titelbild den berühmten Freien Kapitän der Fesselinseln Barnabas Harrigan, Kapitän des Piratenschiffes *Wermuth*. Er wird zu einem der größten Rivalen der SC, wenn diese selbst zu Freien Kapitänen werden wollen. Die SC werden sich gedulden müssen, bis sie selbst berühmte Piraten sind, ehe sie sich ihm stellen können. Doch jetzt ist er erst einmal nur jemand, den die SC hassen und verteufeln können, da der tyrannische Kapitän das Schicksal der SC in Händen hält.

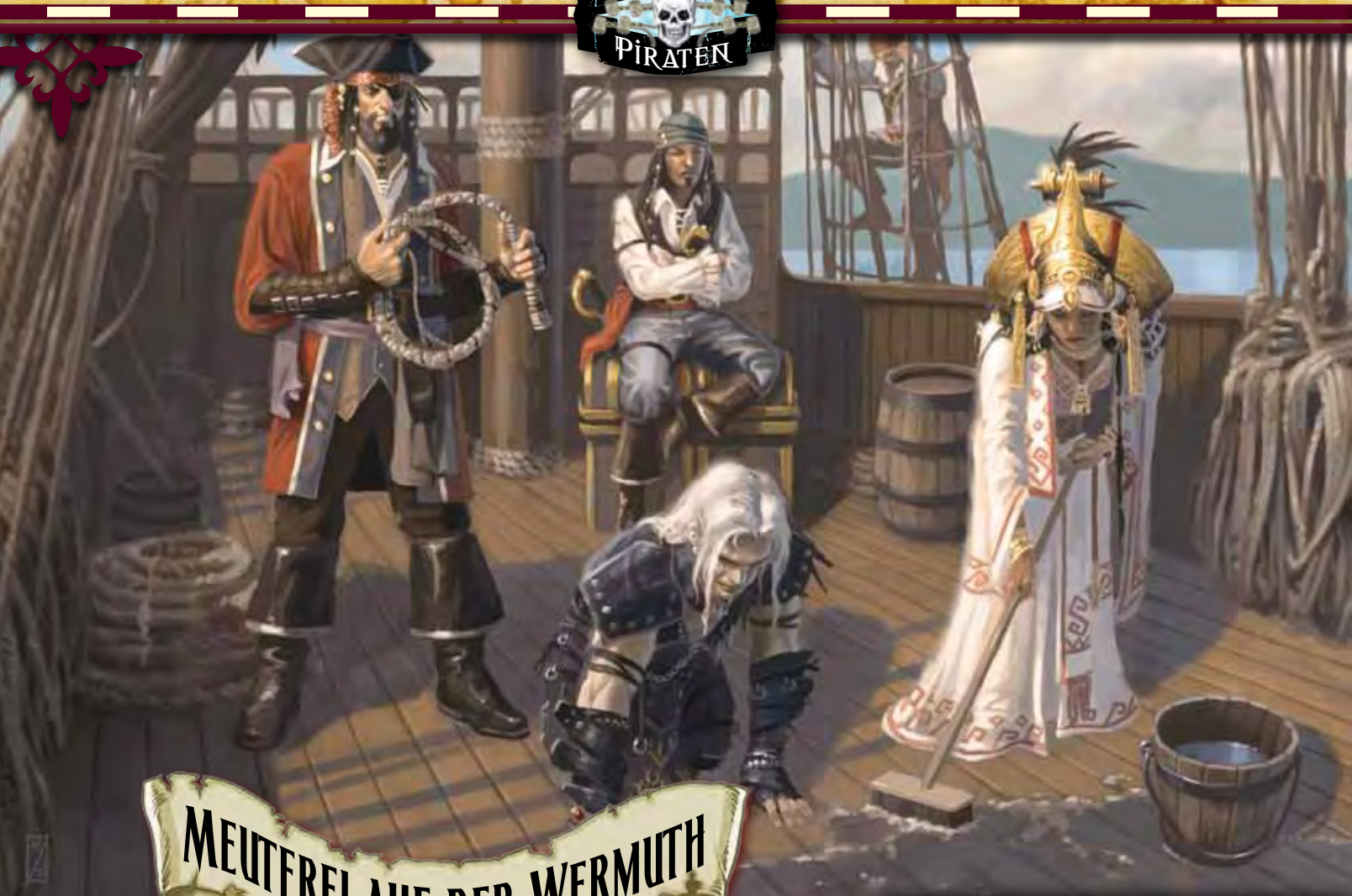
Aber so ein Überblick ist nur der erste Schritt. Ich brauchte immer noch Autoren für die sechs Abenteuer von „Unter Piraten“. Wie üblich sprangen unsere freien Mitarbeiter bereitwillig in die Bresche und so übernahm Richard Pett den ersten Band „Meuterei auf der Wermuth“. Vielleicht habe ich zu viele Horatio Hornblower-Romane gelesen oder „Rule, Britannia“ einmal zu oft gehört, aber es erschien mir passend, einen Engländer den Start unseres Meeresabenteuers schreiben zu lassen – und Mr. Pett hat eine fantastische Arbeit geleistet. Auch Abenteuerpfad-Veteran Grag Vaughan und zwei RPG-Superstars, Neil Spicer und Matt Goodall haben jeweils ein Abenteuer übernommen. Unser Staraufgebot wurde schließlich durch die erprobten Abenteuerautoren Tim Hitchcock und Jason Nelson abgerundet.

Wenn du dieses Vorwort liest, bedeutet es, dass der *Pathfinder Abenteuerpfad* „Unter Piraten“ endlich das Licht der Welt erblickt hat und dass du und deine Spieler mit dem großen Abenteuer beginnen können. „Unter Piraten“ mag mein Baby sein, doch nun übergebe ich es in deine fähigen Hände. Erschaffe Geschichten von Säbelschwingern, Schiffskämpfen und Piratenlegenden für die kommenden Jahre. Und schau auch einmal in unseren Foren vorbei und berichte von deiner Kampagne oder teile deine Ideen mit anderen Spielleitern.

Also dann: Runter mit dem Grog, die Segel setzen und Kurs auf die Fesselinseln! Plündergut und Ruchlosigkeiten warten in Mengen auf jeden, der sie ergreifen und festhalten kann!

Rob

Rob McCreary
Developer
rob@paizo.com



MEUTEREI AUF DER WERMUTH



TEIL EINS: DIE WERMUTH

Als sie im Frachtraum eines Piratenschiffes erwachen, erhalten die SC aus erster Hand einen Eindruck über das Piratenleben: Sie werden gezwungen, der Mannschaft aus Halsabschneidern und Galgenvögeln beizutreten.

SEITE 8



TEIL ZWEI: DIE VERHEISSUNG AUF ERDEN

Die SC erhalten ihren ersten Vorgeschmack auf das wahre Leben eines Piraten, als ihr Schiff ein Handelsschiff angreift und sie der Rumpfbesatzung zugeteilt werden, welche das gekaperte Schiff in den Hafen überführen soll.

SEITE 31



TEIL DREI: DIE KNOCHENTANGINSEL

Nachdem ihr Schiff nach einem entsetzlichen Sturm auf Grund gelaufen ist, müssen die SC eine tropische Insel erforschen und nach vermissten Besatzungsmitgliedern und Versorgungsgütern suchen. Erst dann können sie die Kontrolle über das Schiff und ihr Schicksal erringen.

SEITE 39

„Meuterei auf der Wermuth“ ist ein Abenteuer für vier Charaktere und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

1 Die SC beginnen dieses Abenteuer auf der 1. Stufe.

2 Sobald die Wermuth die Verheißung auf Erden angreift, sollten die SC die 2. Stufe erreicht haben.

3 Die SC sollten sich auf der 3. Stufe befinden, ehe sie die Gezeitenbucht betreten.

Zum Ende des Abenteuers sollen die SC die 4. Stufe erreicht haben.

ABENTEUERHINTERGRUND

Die Freien Kapitäne der Fesselinseln sind schon lange allen Nationen der Inneren See ein Dorn im Auge, doch keine Nation leidet mehr unter den Piratenfürsten als Cheliox. Jedoch ist es aufgrund der heulenden Winde und gefährlichen Strömungen des nördlich der Fesseln tobenden Sturmes, des Auges von Abendego, nahezu unmöglich, eine Befriedung der Fesselinseln zu erreichen. Seit der Niederlage zweier chelischer Flottenversuche in den Jahren 4643 und 4660 AK dürstet es Haus Thrune nach Rache. Es wartet daher auf eine Gelegenheit, die Piratennation endgültig zu vernichten.

Nun ist es jedoch der chelischen Marine gelungen, Kapitän Barnabas Harrigan gefangen zu nehmen, einen Freien Kapitän, welcher der chelischen Handelsschifffahrt großen Schaden zufügte. Damit besitzt Haus Thrune eine Möglichkeit zur Vernichtung der Piratenfürsten. Um nämlich seiner Hinrichtung zu entgehen und sein Schiff, die *Wermuth*, vor dem Anbohren zu bewahren, machte Harrigan Cheliox ein Angebot, welches es nicht ablehnen konnte: Gegen Straffreiheit für frühere Verbrechen und Immunität würde er sein Wissen um die Verhältnisse zwischen den Freien Kapitänen nutzen und eine chelische Flotte zu den Fesselinseln führen, welche dem Piratenstaat für alle Zeiten ein Ende setzen wird. Und vielleicht würden seine Herren es ja in Erwägung ziehen, ihn zum Gouverneur der neuen chelischen Kolonie zu ernennen...

Doch benötigten solche Pläne Zeit und Harrigan muss erst seine eigene Position in der Hierarchie der Freien Kapitäne festigen, um nach erfolgter chelischer Invasion die Macht ergreifen zu können. Gleichzeitig muss er dafür sorgen, dass niemand von seinem Verrat erfährt. Glücklicherweise hatten nur ein paar enge Vertraute des Kapitäns den Kampf der *Wermuth* mit der chelischen Marine überlebt. Doch nun muss Harrigan neue Leute anheuern. Er steuerte Port Fähnris an, die bunt zusammengewürfelte Hauptstadt des Fesselarchipels, um neue Matrosen für sein Schiff zwangszu verpflichten. Unter jenen, welche an Bord der *Wermuth* entführt werden, sind auch die SC, welche sich als Mitglieder einer Besatzung aus Halsabschneidern und Ganoven an Bord wiederfinden. Mit einem Frachtraum voller entführter Seeleute verlässt die *Wermuth* Port Fähnris und fährt aufs offene Meer hinaus. Dort beginnt Harrigan mit der Umsetzung seiner Pläne. Seine neue Mannschaft, zu der nun auch die SC gehören, muss sich schnell an das Leben auf einem Piratenschiff anpassen oder die harschen Folgen der Rechtsprechung an Bord tragen.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Die SC wurden in den Straßen von Port Fähnris entführt und erwachen im Laderaum des Piratenschiffes *Wermuth*. Sie müssen der Mannschaft des entsetzlichen Kapitän Barnabas Harrigan beitreten. Während sie sich an das Piratenleben gewöhnen, finden sie neue Freunde wie auch Feinde unter der Besatzung des Schiffes. Schrittweise werden die SC zum Keim einer beginnenden Meuterei. Auch wenn sie unfreiwillige Besatzungsmitglieder der *Wermuth* sind, tief in ihren Herzen sind die SC Piraten und wollen daher ihr Schicksal selbst bestimmen, anstatt unter Kapitän Harrigan zu dienen.

FEUERWAFFEN IM ABENTEUER- PFAD „UNTER PIRATEN“

Auch wenn Regeln für Feuerwaffen in den *Pathfinder Ausbauregeln II - Kampf* aufgeführt sind, sind Feuerwaffen dennoch vergleichsweise ein seltener Anblick auf Golarion. Ihre Geschichte reicht gerade einmal 100 Jahre zurück und über die Grenzen Alkensterns hinaus sind sie kaum bekannt. Daher treten sie auch erst im letzten Band dieses Abenteuerpfades in Erscheinung, wenn SC gegen den Orkankönig antreten, der als einer von wenigen Piraten auf den Fesselinseln über Kanonen verfügt.

Solltet ihr aber zu denjenigen gehören, für welche die Piraterie nicht ohne Feuerwaffen existieren kann und Entermesser und Pistole zusammengehören, so können Feuerwaffen vergleichsweise einfach in die Kampagne eingeführt werden.

Jedes Abenteuer dieses Abenteuerpfades enthält Hinweise, wie man es modifizieren kann, damit Feuerwaffen einen Platz in ihm finden. In „Meuterei auf der Wermuth“ gibt es zahlreiche Gelegenheiten, nicht nur NSC mit Feuerwaffen auszustatten, sondern auch den SC den Zugang zu diesen zu ermöglichen. Vielleicht gibt es im Lager des Quartiermeisters (Bereich A9) ein paar Feuerwaffen, welche die SC stehlen können, oder vielleicht gehören zur Beute an Bord der *Verheißung auf Erden* ein Paar Pistolen, welche Kapitän Harrigan Herrn Spund überlässt. Ebenso könnten Feuerwaffen den Schiffsbruch der *Infernus* auf der Knochentanginsel überstanden und ihren Weg zu Arron Efeu (Bereich C8) oder den Wierlingen der Gezeitenbucht (Bereich D) gefunden haben.

Als Besatzungsmitglieder der *Wermuth* nehmen die SC am Angriff auf ein rahadoumisches Handelsschiff, die *Verheißung auf Erden*, teil. Anschließend werden sie als Teil der Rumpfmannschaft ausgewählt, um das gekaperte Schiff zu bemannen. Bei einer übersichtlicheren Mannschaft und unter dem Kommando des Ersten Maats, Herrn Spund, offenbart sich den SC endlich eine Chance zur Meuterei. Ehe die SC ihre Entführer aber niederringen können, zieht ein heftiger Sturm auf und lässt die *Verheißung auf Erden* vor einer kleinen Insel am Rand des Fesselarchipels auf Grund laufen. Die monströsen Bewohner der Insel greifen das Schiff an und entführen einige mit den SC befreundete Besatzungsmitglieder. Während die übrige Mannschaft das Schiff repariert, erkunden die SC die Insel, um benötigte Versorgungsgüter zu sammeln und ihre vermissten Freunde zu finden.

Sobald die SC zum Schiff zurückkehren, können sie mit ihren Verbündeten endlich Herrn Spund und die ihm loyal gesinnten Piraten attackieren und so die Kontrolle über das Schiff an sich reißen. Von da an steht ihrer eigenen Piratenkarriere kaum noch etwas im Wege!

TEIL EINS: DIE WERMUTH

Das Abenteuer beginnt damit, dass die SC im Frachtraum von Kapitän Barnabas Harrigans Schiff, der *Wermuth*, erwachen. Die Kampagnenwesenszüge im Spielerleitfaden zum *Pathfinder-Abenteuerepfad „Unter Piraten“* liefern Hintergrundinformationen, wie die SC auf der *Wermuth* gelangt sein können. Solltest du diese Wesenszüge nicht nutzen, sollte jeder der SC einen Grund für seine Anwesenheit in Port Fährnis besitzen und sich mit der Idee, als Pirat Abenteuer auf hoher See zu erleben, anfreunden können (oder zumindest dem nicht ablehnend gegenüberstehen). Es ist nicht erforderlich, dass die SC sich bereits kennen. Während der kommenden Wochen an Bord der *Wermuth* werden sie hinreichend Gelegenheit haben, sich anzufreunden. Aus welchem Grund auch immer die SC nach Port Fährnis gekommen sind, jeder von ihnen hat den letzten Abend in der Griffigen Maid verbracht, einer berühmten Spelunke in Port Fährnis. Dort hat ein Rekrutierungstrupp von der *Wermuth* sie als Ziele ausgewählt. Die SC

wurden mittels Schlafmitteln betäubt oder niedergeschlagen und dann im Laderaum des Schiffes abgeliefert. Dort liegen sie benommen herum, bis sie ein abruptes Erwachen aus ihren Träumen reißt.

AHOI, LANDRATTEN!

Die SC erwachen am folgenden Morgen im dunklen Laderaum der *Wermuth* (Bereich A10). Sie erinnern sich an eine wilde Nacht und den Spaß und Exzess und haben noch den Duft gut durchgebratenen Fleisches und wohlduftenden Parfüms in der Nase. Dann beschreibe, was die SC gerade fühlen – hämmernde Kopfschmerzen, der schlechte Geschmack billigen Weines im Mund, harter Boden, ein rhythmisches Knarren und das Gefühl, dass der Raum schwankt. Die SC kommen gerade noch dazu, sich aufzusetzen, ehe die schweren Schritte mehrerer stiefelbewehrter Füße den dunklen Raum betreten und das harsche Licht einer Laterne ihre Augen schmerzhaft blendet.

Kreaturen: Meister Geißel, der Bootsmann der *Wermuth*, ihr Waffenmeister und berühmtester Maßregler, betritt den Frachtraum, um die SC zu wecken und aufs Hauptdeck zu bringen. Ihn begleiten sechs raue Piraten, die mit Totschlägern bewaffnet sind. Als Geißel seine Peitsche knallen lässt und die SC anbrüllt, verunstaltet ein Ausdruck sein Gesicht, den man irrtümlich für Schmerzen halten könnte – in Wirklichkeit lächelt er jedoch.

„Was, ihr schlaft immer noch, obwohl die Sonne schon über der Rah steht? Auf die Beine, ihr dreckigen Landratten! Hoch an Deck mit euch! Meldet euch zum Dienst, ehe Käpt'n Harrigan euch die Haut abziehen und zu Wurstpellen verarbeiten lässt, die Fischmagen dann zum Frühstück brät!“

Die SC stellen schnell fest, dass ihre gesamte Ausrüstung und ihre Waffen fort sind (siehe unten). Sollten die SC sich auch nur kurz weigern, Geißel zu begleiten, schlägt er nach jedem aufbegehrenden SC mit seiner Peitsche. Notfalls lässt er sich von seinen Piratenmannen helfen, die dann mit ihren Totschlägern auf unkooperative SC einprügeln. Den SC sollte klar sein, dass sie sehr rasch überwältigt werden dürften, sollten sie nicht mitspielen. Geißel und die Piraten treiben die SC durch das Mitteldeck (Bereich A6) aufs Hauptdeck (Bereich A3) der *Wermuth*. Dort treffen sie den Kapitän des Schiffes.

Auf dem Weg nach oben können die SC damit beginnen, sich an ihre Umgebung anzupassen und zu überlegen, was mit ihnen geschehen ist. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 lässt öligen Muskatnachgeschmack auf der Zunge feststellen. Ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15 oder für Wissen (Natur) gegen SG 10 hilft dabei, dies als sicheres Zeichen für eine Vergiftung mit Taggitöl (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 560) zu erkennen (der eine oder andere SC mag auch eine Beule am Kopf haben). Jeder



Meister Geißel

SC erinnert sich daran, am vorherigen Abend gewürztes Essen oder Rum zu sich genommen zu haben. Jene, denen die aufgeführten Fertigkeitswürfe gelungen sind, erkennen, dass das Öl sich wahrscheinlich im Essen oder im Rum befunden hat und die Gewürze den Geschmack des Taggitöls überdeckt haben. Jeder SC, dem ein Intelligenzwurf gegen SG 10 gelingt, erinnert sich, am Vorabend zudem das Gesicht von Meister Geißel gesehen zu haben, und kann sich nun leicht die ganze Geschichte einigermaßen zusammenreimen.

GEISSEL

HG 3

EP 800

TP 32 (siehe Seite 21)

PIRATEN DER WERMUTH (6)

HG ½

EP je 200

TP je 11 (siehe Seite 20)

Entwicklung: Sollten die SC sich zum Kampf entschließen, greifen Meister Geißel und die Piraten an. Sie versuchen, den SC alle Waffen abzunehmen, welche diese vielleicht verbergen konnten, und sie mit nichttödlichem Schaden zu überwältigen. Die Piraten werden die SC nicht töten. Sobald die Piraten die Oberhand gewonnen haben – notfalls mit der Unterstützung weiterer Besatzungsmitglieder – bringen sie die SC (bewusstlos oder bei Bewusstsein) auf das Hauptdeck, wo sie erfahren, wie Strafen an Bord der *Wermuth* aussehen: Die SC werden an den Hauptmast gebunden und Meister Geißel gibt jedem drei Peitschenschläge, ehe diese dem Kapitän begegnen. Einzelzeiten zu Bestrafungen auf Piratenschiffen findest du auf Seite 60 im Artikel „Das Leben eines Piraten“.

PERSÖNLICHE AUSTRÜSTUNG

Die SC beginnen dieses Abenteuer ohne Ausrüstung. Kapitän Harrigan ist kein Narr und lässt entführten Seeleuten daher auch nicht ihre Waffen oder anderen Ausrüstungsgegenstände, die sie gegen ihn nutzen könnten.

Gestatte den SC, im Rahmen der Charaktererschaffung normal Ausrüstung zu erwerben, doch lass sie diese auf einem separaten Blatt notieren – und nimm diese Blätter zu Beginn des Abenteuers an dich. Vergiss nicht, dass ohne bestimmte Ausrüstungsgegenstände verschiedene Klassen – insbesondere Alchemisten und Magier – neben ihren Talenten und Fertigkeiten über keine sonstigen Fähigkeiten verfügen. Den meisten Piraten ist das geschriebene Wort aber nichts wert, daher können diese Charaktere ihre Formel- und Zauberbücher rasch zurückerlangen – Näheres zum Zurückgewinnen der Ausrüstung findest du auf Seite 25. Zudem werden die SC bald feststellen, dass sie mit Sandara Quinn einen Freund an Bord haben, der ein paar ausgewählte Gegenstände für sie beiseite schaffen konnte (siehe Seite 16).

Obwohl der Entführungstrupp der *Wermuth* die SC ausführlich durchsucht und ausgeraubt hat, während diese bewusstlos waren, haben sie wahrscheinlich das eine oder andere übersehen. Nach deiner Maßgabe kann jeder SC einen Gegenstand behalten haben, der sich verbergen lässt oder leicht zu übersehen ist – ein Heiliges Symbol, eine leichte Waffe, ein Zauberkomponentenbeutel oder Diebeswerkzeug.

Ferner sind die folgenden Gegenstände so verbreitet an Bord der *Wermuth*, dass die SC sie sich mit Leichtigkeit jederzeit aneignen können: Fässer, Wurfhaken, Hanfseile (bis zu 60 m), Laternen, lederne Trinkbecher und Wasserschläuche, Säcke, einfache Werkzeuge und Dinge wie Zimmermannswerkzeuge, z.B. Hämmer und Nägel, sowie andere gewöhnliche Dinge deiner Wahl.

TIERGEFÄHRTEN UND VERTRAUTE

Das Erwachen im Laderaum eines Piratenschiffes kann für jeden SC ein anderes Problem darstellen. Besonders für jene, die aufgrund ihrer Klasse über einen Tiergefährten oder Vertrauten verfügen. Am besten solltest du dies im Vorfeld mit den Spielern besprechen und sie ihre Vertrauten und Tiergefährten während des Abenteuers an Bord der *Wermuth* finden lassen. An Bord gibt es bereits einige Tiere: der Papagei Rupfer in Bereich A2, die Tiere im Laderaum, Ratten und sogar Bilgespinne in Bereich A11. Aquatische oder fliegende Tiere können auch rasch angetroffen werden, wenn sie über das Schiff hinwegfliegen oder an ihm vorbei schwimmen. Andere Tiere können zur Fracht des Schiffes gehören und im Laderaum (Bereich A6) in Käfigen auf Rettung warten. Da die SC über das Auspielen ihrer Rollen im Laufe des Abenteuers an ihre Gefährten gelangen, sollten sie nicht gezwungen werden, zusätzliche Zeit oder Geld aufwenden zu müssen, um mittels dieser Option an Tiere oder Vertraute zu gelangen.

Alternativ können deine Spieler auch mit ihren Tiergefährten und Vertrauten das Abenteuer beginnen – in diesem Fall sind sie den SC an Bord gefolgt und haben sich versteckt, bis die SC erwachen. Dies ist wahrscheinlich die beste Option für SC, deren Vertraute für ihre Klassenmerkmale unersetzlich sind, wie dies bei Hexen der Fall ist. Die Tiergefährten könnten auch gefangen worden sein und sich in Käfigen im mittleren Laderaum (Bereich A6), im Lager des Quartiermeisters (Bereich A9) oder sogar in der Speisekammer (Bereich A8) befinden (sofern sie theoretisch essbar sind). Die Befreiung ihrer Gefährten und Vertrauten aus der Gefangenschaft kann ein spaßiges Nebenabenteuer für die SC darstellen.

KAPITÄN HARRIGAN

Wenn die SC das Hauptdeck betreten, egal ob freiwillig oder unter Zwang, wird ihnen schnell klar, dass sie sich auf einem großen Schiff mitten auf dem Meer befinden. Port Fährnis und das Festland sind nur ein ockerfarbener Strich am Horizont, viele Seemeilen weit entfernt. Rund um den Hauptmast haben sich mehrere Gestalten versammelt, den Blick heckwärts zum Oberdeck gerichtet. Auf diesem stehen zwei Personen: Ein breiter, muskelbepackter Garundi mit kahlrasiertem Kopf, einem langen, mit Goldringen zusammengehaltenen Bart und einer Augenklappe – definitiv der Kapitän. Bei der anderen handelt es sich um einen jüngeren Mann mit lichtigem Haar, das er zu einem langen Pferdeschwanz zusammengebunden trägt. Er ist in einem langen Mantel gekleidet und eine Neunschwänzige Katze, welche bereits so manchen Einsatz gesehen hat, baumelt an seiner Seite.

Die SC bemerken nun auch, dass sie nicht die einzigen neuen Rekruten sind – vier weitere stehen in der Nähe an Deck.

PIRATENAUSRÜSTUNG

Viele Charaktere, denen die SC in diesem und den Folgeabenteuern von „Unter Piraten“ begegnen, sind mit Waffen und Gegenständen ausgestattet, welche thematisch zu diesem Szenarien Hintergrund passen. In den meisten Fällen sind alle erforderlichen Informationen bereits bei den Spielwerten enthalten. Eine Reihe neuer Piratenwaffen wird mit ihren Spielwerten zum Nachschlagen im Spielerleitfaden zum *Pathfinder-Abenteurpfad* „Unter Piraten“ präsentiert, während sämtliche Ausrüstungsgegenstände, auf die hier Bezug genommen wird, im *Pathfinder Handbuch: Piraten der Inneren See* zu finden sind.

Diese Fremden stechen aufgrund des Umstandes hervor, dass sie vergleichsweise sauber sind und sich sichtlich unwohl in ihrer Lage fühlen. Über ein Dutzend weiterer Piraten – definitiv Mannschaftsmitglieder – stehen an Deck oder sind in die Takelage hinaufgeklettert.

Sobald die SC an Deck gebracht wurden, wendet sich der Kapitän an die Besatzung:

„Schön, dass ihr euch endlich zu uns bemüht! Willkommen an Bord der *Wermuth*! Und vielen Dank, dass ihr euch meiner Besatzung ‚freiwillig‘ angeschlossen habt. Ich bin Barnabas Harrigan – für euch natürlich *Kapitän* Barnabas Harrigan, aber ihr werdet mich ohnehin niemals ansprechen. Ich kenne nur eine Regel: Sprecht mich nicht an. Ich unterhalte mich gern, aber ich will mich nicht mit euch unterhalten.

Be folgt diese Regel und wir werden alle gut miteinander auskommen. Oh, eines noch – selbst mit euch Neuzugängen sind wir immer noch unterbesetzt, daher mag ich ungern auf jemanden verzichten. Sollte also einer von euch auf die Idee kommen, einen anderen zu töten, werde ich ihn kielholen lassen. Herr Spund! Wenn Sie so freundlich wären, aus diesen Landratten Piraten zu machen, würden Sie mir ersparen, sie für ein Jahr und einen Tag in den Schwitzkasten zu stecken, ehe ich sie zu Fleischpasteten verarbeite!“

Nachdem er seine Begrüßung hervor gebracht hat, geht der Kapitän davon und lässt den Mann mit der Neunschwänzigen Katze zurück. Dies ist Herr Spund, der Erste Maat der *Wermuth*. Er sieht zu den SC hinunter und lächelt auf unerfreuliche Weise. Spund hat keine Zeit für Freundlichkeiten oder Gespräche – er will aus den neuen Rekruten so schnell wie möglich funktionsfähige Mannschaftsmitglieder machen. So beginnt er sofort mit seinen einzigartigen, listigen Einschätzungen, um die Fähigkeiten der SC auszutesten. Herr Spund wird auf Seite 20 beschrieben.

DIE PRÜFUNGEN DES HERRN SPUND

Nach Harrigans jüngsten Unannehmlichkeiten ist die *Wermuth* gefährlich unterbemannt. Herr Spund hat daher an Bord einige Posten zu füllen. Dabei interessiert es ihn bei der Verteilung der Aufgaben in keiner Weise, ob die SC ideale Besatzungsmitglieder darstellen – er verteilt die Posten und

kümmert sich dann darum, dass die SC sie auch ausfüllen können. Spund interessiert auch nicht die Meinung der SC, wer für eine Aufgabe am besten geeignet ist. So kann zum Beispiel der beste Kletterer unter den SC durchaus schlecht würfeln oder gegen einen glücklich würfelnden, aber eigentlich unbegabten Kletterer verlieren. Die SC können auch absichtlich bei einer Prüfung versagen. Ihnen muss dazu aber einen Fertigkeitwurf für Bluffen gegen Spunds Wurf für Motiv erkennen gelingen. Sollte ihnen das nicht gelingen, riecht Spund Lunte und bestraft den jeweiligen SC sofort mit drei Peitschenhieben (siehe Seite 66).

Als erstes will Spund sehen, wie gut die SC klettern können, da er einen weiteren Seefahrer in der Takelage braucht. Er befiehlt den SC, so schnell wie möglich zum Krähen nest des Hauptmastes über dem Hauptdeck hinaufzuklettern; sollten sie zögern, beschimpft er sie, sollten sie fallen, verspottet er sie grausam. Um in der Takelage zum Krähen nest in 18 m Höhe hinaufzuklettern, ist ein Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 10 erforderlich. Vergiss nicht, dass die SC sich nur mit einem Viertel ihrer Bewegungsrate kletternd fortbewegen können (oder mit ihrer halben Bewegungsrate, wenn sie sich beeilen wollen). Es muss jeder SC mehrere Fertigkeitwürfe für Klettern ablegen. Der erste SC, der das Krähen nest erreicht, ist der Sieger. Bei einem Gleichstand geht der Sieg an denjenigen mit dem höchsten Ergebnis des Fertigkeitwurfes für Klettern unter den Gleichplatzierten. Sollte ein SC die Prüfung verweigern, peitscht Spund ihn aus, bis er sich in Bewegung setzt. Der SC, welcher diese Prüfung gewinnt, wird zum Takler unter Spunds direktem Kommando ernannt und erhält von diesem nach Beendigung der zweiten Prüfung seine Aufgaben zugewiesen.

Spunds zweite Prüfung ist eine Notwendigkeit: Er weiß, dass der Schiffskoch, Ambros „Fischmagen“ Kroop ein alter Säufer ist und hat genug von dessen schlechten Kochkünsten. Die Prüfung ist einfach – Spund fragt jeden SC, ob er kochen kann; sollte einer dies bejahen, ist er fortan neuer Beikoch. Sollte keiner bejahen, wählt Spund am Ende den dicksten SC aus, weil er annimmt, dass dieser Charakter sehr gerne isst, und sagt: „Du bist nun der Beikoch“. Dann schickt er ihn in die Kombüse, um sich bei Ambros Kroop zu melden (Bereich A8). Sollten mehrere Personen behaupten, kochen zu können, wählt Spund den dicksten unter ihnen aus.

Die übrigen SC werden zu Schrubbern unter der Aufsicht Meister Geißels ernannt, der sie auch sogleich zum Arbeiten einteilt. Einzelheiten zu den Aufgabenbereichen findest du auf Seite 23 unter „Piratenalltag“. Die erste Begegnung des Beikochs mit Ambros Kroop wird auf Seite 21 näher beschrieben.

WILLKOMMEN AN BORD!

Die SC werden einige Zeit an Bord ihres neuen Zuhauses, der *Wermuth*, verbringen. Es gibt vieles, was sie tun und lernen können, allerdings gibt es an Bord auch Orte und Charaktere, von denen sich niedrigstufige Charaktere besser fernhalten sollten. Sollten sie sich mit der falschen Person anlegen oder eine der vielen Fallen an Bord auslösen, kann dies tödliche Folgen haben.

Manche Spieler sind möglicherweise der Ansicht, dass für niedrige Stufen entwickelte Abenteurer ihnen erlauben müssten, mit allen Gegnern zu interagieren und diese vielleicht auch zu überwinden, welche ihnen begegnen. Daher könnten

sie Probleme haben, sich mit dem Konzept möglicherweise tödlicher Bestrafungen, überlegener Schlösser und Gegnern der 16. Stufe in einem Abenteuer für SC der 1. Stufe anzufreunden. Teilweise wird recht deutlich auf die Gefahren hingewiesen, die in manchen Teilen des Schiffes lauern, sowie die Stärke der dortigen NSC. Sorge deshalb dafür, dass die Spieler fälschlicherweise nicht davon ausgehen, Harrigan und seine Besatzung im Verlauf des Abenteuers besiegen zu müssen. Viele Charaktere, die in diesem Abenteuer in Erscheinung treten, sind keine Feinde, die getötet werden müssen. Vielmehr sollen sie dafür sorgen, dass die SC ihre Zeit an Bord der *Wermuth* nicht so rasch vergessen und Harrigan und seine Leute einerseits fürchten, aber auch verachten – mehrere tauchen im späteren Verlauf des Abenteuerpfades wieder auf. Sollten die SC daher den direkteren Ansatz bevorzugen, solltest du dafür sorgen, dass sie gar nicht erst in die gefährlicheren Bereiche des Schiffes gelangen können, etwa indem du Wachen postierst, magische Schlösser einsetzt oder auch andere Wachkreaturen aufstellst.

Lies dir die folgenden Abschnitte durch und mache dich mit den Örtlichkeiten, Charakteren und Aktivitäten an Bord der *Wermuth* vertraut. Das Schiff ist kein statisches Gewölbe, welches Raum für Raum erforscht und ausgeräuchert werden kann. Es ist vielmehr eine „Spielwiese“, auf der die SC umherstreifen und nach Ausrüstung suchen können und auf der sie mit den farbenfrohen NSC interagieren und Freund und Feind finden können.

Die *Wermuth* ist ein gefährlicher Ort und es gibt für die SC viele Gelegenheiten, nicht nur ins Fettnäpfchen zu treten, sondern sich mehr Ärger einzuhandeln, als sie stemmen können. Lass sie Fehler machen und die Erfahrung genießen. Sei aber stets auch aufmerksam: Sollten die SC ständig von Herrn Spund oder Meister Geißel verprügelt und ausgepeitscht werden, werden die Spieler irgendwann die Geduld verlieren und versuchen, die NSC zu töten. Lass freundliche NSC von solchen Taten (im Augenblick) abraten und zum Abwarten raten. Rache sollte kalt genossen werden und früher oder später wird die Zeit schon kommen. Die SC können auch aus sicherer Entfernung zuweilen gegnerische NSC düpieren – sie können sich durchaus an jemanden rächen, ohne ihn gleich zu töten, z.B. mit Hilfe eines glatten Bodens, eines Eimers mit Dreckwasser über einer Tür oder übleschmeckendem Essen.

Nahezu alle gewöhnlichen Besatzungsmitglieder sind dazu da, dass die SC mit ihnen auf die eine oder andere Weise interagieren, sieht man von ein paar Ausnahmen ab. Es steht den SC völlig frei, wie sie mit den NSC umzuspringen versuchen. Je mehr Feinde sie sich aber machen, umso härter wird die letzte Begegnung des Abenteuers werden.

DIE WERMUTH

Die *Wermuth* ist ein Segelschiff mit drei Masten. Vom Bug bis zum Heck misst sie 30 m und ist Mittschiffs 9 m breit. Der *Spielerleitfaden zum Pathfinder-Abenteuerpfad „Unter Piraten“* enthält Spielwerte für ein Segelschiff und andere Schiffstypen. Das Schiff benötigt eine Mindestbesatzung von 20 Personen – mit den SC wird diese Zahl gerade so überschritten. Sollte die Mannschaftsstärke auf unter 20 Personen fallen, werden die Arbeiten härter und die SG aller arbeitsbezogenen Aufgaben (siehe Seite 23) steigen um +2.

Sofern nicht anders vermerkt, sind alle Innenwände aus Holz, 5 cm dick (Härte 5, 20 TP, Zerbrechen-SG 20). Die Türen bestehen aus guten Holzkonstruktionen (Härte 5, 15 TP, Zerbrechen-SG 18). Die Innenräume sind tagsüber unbeleuchtet, sofern sie nicht über Fenster oder Luken verfügen. Nachts liefert meist nur eine abdeckbare Laterne normales oder dämmriges Licht (offenes Feuer kann einem Schiff auf dem Meer sehr gefährlich werden). Viele Türen und Kisten sind mit Fallen gesichert, um Schrubber und gewöhnliche Seeleute (wie die SC) fernzuhalten. Gegenwärtig befinden sich die folgenden Fallen auf der *Wermuth* (die Beschreibungen der einzelnen Örtlichkeiten nimmt auf sie Bezug):

ARMBRUSTFALLE

HG 6

EP 2.400

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 15; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Manuell; **Umgehen** Verstecktes Schloss (Wahrnehmung SG 25, Mechanismus ausschalten SG 30)

Effekt Fernkampfangriff +15 (1W10 plus Gift eines Purpurswurms/19-20)

HARPUNENFALLE

HG 3

EP 800

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 15; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Manuell; **Umgehen** Versteckter Schalter (Wahrnehmung SG 25)

Effekt Fernkampfangriff +15 (1W8+8 plus Grünblutöl/x3)

SCHOCKGRIFFFALLE

HG 3

EP 800

Art Magie; **Wahrnehmung** SG 26; **Mechanismus ausschalten** SG 26

EFFEKTE

Auslöser Berührung (*Alarm*); **Rücksetzer** Keiner; **Umgehen** Versteckter Schalter (Wahrnehmung SG 25)

Effekt Zaubereffekt (*Schockgriff*, Berührungsangriff im Nahkampf +6, 5W6 Punkte Elektrizitätsschaden)

Die *Wermuth* ist voller Piraten, die sich ständig in Bewegung befinden und daher kein statischer Ort. An jedem Platz können sich mehrere NSC aufhalten, mit denen die SC interagieren können. Daher werden die diversen Schiffskabinen und -abteilungen nicht als individuelle Begegnungsbereiche präsentiert, sondern nur beschrieben. Bestimmte NSC nutzen bestimmte Bereiche (wie ihre Unterkünfte) auf dem Schiff. Diese NSC werden in den folgenden Beschreibungen erwähnt. Vollständige Informationen zu allen NSC an Bord der *Wermuth* findest du ab Seite 16.

A1. Vorderdeck: Dieses erhöhte Deck liegt etwa 3 m über dem Hauptdeck (Bereich **A3**) und beginnt direkt am Bug, welcher die Form eines aufgerichteten Drachen besitzt. Der Vordermast ragt 9 m über diesem Deck auf.

A2. Poopdeck: Dieses erhöhte Achterdeck liegt 4,50 m oberhalb des Hauptdecks (Bereich **A3**). Der Kreuzmast ragt 9

DIE WERMUTH

OBERDECK



HAUPTDECK



MITTELDECK



UNTERDECK



BILGE





m über diesem Deck auf. Die Schiffsbrücke mit dem Steuer erstreckt sich vor dem Kreuzmast. Das Rad des Steuers hat einen Durchmesser von 0,90 m und besitzt zehn, mit Silberintarsien verzierte Speichen, während die Speichenköpfe zu Krakenköpfen geschnitzt wurden. An der Seite des Kreuzmastes hängt ein Eisenkäfig. Darin hockt die Leiche von Har-mak Graft, eines Piraten, welcher den Kapitän beim Würfelspiel besiegte. Graft ist tot, doch sein hässlicher Papagei Rupfer hockt oben auf dem Käfig und wartet darauf, dass sein Herr erwacht. Rupfer hat schon so manche Feder verloren und sieht ein wenig kahl aus; sollte es gelingen, ihn hinunter zu locken (z.B. mittels Magie, einem Wurf auf Tierempathie oder einem Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen gegen SG 20), könnte er ein gutes Haustier oder einen Vertrauten abgeben. Rupfer ist zu Beginn unfreundlich, der Papagei verfügt über ein breites Vokabular an abstoßenden Flüchen und Schimpfwörtern, welches er nicht scheut einzusetzen.

Kapitän Harrigan und Herr Spund verbringen den Gutteil ihrer Zeit hier. Wenn der Kapitän an Deck ist, ist nur den Offizieren gestattet, das Poopdeck zu betreten.

A3. Hauptdeck: Das Hauptdeck des Schiffes erstreckt sich zwischen dem Vorderdeck und dem Poopdeck. Der Hauptmast erhebt sich 18 m über dem Hauptdeck, an seiner Spitze befindet sich der Ausguck. Der Hauptmast ist über die Takelage mit den anderen Masten verbunden. Um sich durch die Takelage zu bewegen, ist ein Fertigkeitswurf für Akrobatik oder Klettern gegen SG 10 erforderlich. Am Fuß des Mastes befinden sich mehrere dicke Seile, damit dieser zum Auspeitschen genutzt werden kann. Wenn man mit diesen Seilen gefesselt wird, kann man nur mittels eines Fertigkeitswurfes für Entfesselungskunst gegen SG 20 + KMB des Fesselnden entkommen. Oberhalb dieses Platzes für Bestrafungen hängt die Schiffsuhr – es ist ein makabrer Gegenstand aus Messing und Kupfer, welcher Würmer darstellt, die sich durch Wal-kadaver winden. Die Uhr zeigt nicht nur die Zeit an, sondern läutet auch bei Sonnenaufgang und Sonnenuntergang, um den Beginn und das Ende des Arbeitstages anzuzeigen.

Zwei Luken mit 3 m-Seitenlänge befinden sich vor und hinter dem Hauptmast. Dabei handelt es sich um dicke Holzgitter (Härte 5, 30 TP, Stärkewurf zum Anheben SG 25), welche in den mittleren Laderaum führen (Bereich A6), dessen Boden 4,50 m tiefer liegt. Zum Bug hin führen zwei Türen zu den Offiziersunterkünften (Bereich A4), während zwei Türen heckwärts zu den Räumen des Kapitäns führen (Bereich A5).

Eine große, eisenbeschlagene Holzkiste steht unterhalb der Brücke. In diesem Schwitzkasten werden Seeleute gefoltert; sie bietet gerade so Platz für eine mittelgroße Kreatur und kann so umgeändert werden, dass der Platz gerade für eine kleine Kreatur ausreicht. Der Kasten ist mit einem guten Schloss versperrt (Mechanismus ausschalten SG 30), zu dem Kapitän Harrigan und Herr Spund je einen Schlüssel besitzen.

Eine kleine Jolle (Spielwerte wie ein Ruderboot), befindet sich backbord neben der Reling an Deck; sie verfügt für zwei Ruderpaare, hat aber keinen Mast. Die Jolle ist auf vier mittelgroße Passagiere ausgelegt, es können sich aber sechs hinein quetschen.

A4. Offiziersunterkünfte: Die Schiffsoffiziere nutzen die Hängematten und Schlafmatten in dieser vollgestopften Kabine. Eine steile Treppe führt in den mittleren Laderaum hinunter (Bereich A6). Die beiden schmalen Türen führen auf das Hauptdeck (Bereich A3) und sind mit guten Schlössern versperrt (Mechanismus ausschalten SG 30; alle Offiziere besitzen Schlüssel. Die Offiziere verstauen ihre Habseligkeiten in Kisten; jede Kiste ist mit einem durchschnittlichen Schloss gesichert (Mechanismus ausschalten SG 25). Würfle den Inhalt der Kisten auf der Tabelle „Die Truhen der Besatzung“ auf Seite 25 aus.

Herr Spund, Meister Geißel, Riari Krein, Feurige Langdeut und Habbly Quarn schlafen nachts hier. Wenigstens einer davon kann hier auch zu jeder Tageszeit angetroffen werden.

A4a. Rüstkammer: Diese winzige Kammer ist mit Kisten und sorgsam geordneten Waffenregalen vollgestellt. Die Rüstkammer ist mit einem guten Schloss (Mechanismus ausschalten SG 30) und einer Harpunenfalle (siehe Seite 11) gesichert. Die Waffenregale enthalten 20 Knüppel, 12 schwere Armbrüste, 20 Entermesser (siehe *Spielerleitfaden zum Pathfinder-Abenteuerpfad „Unter Piraten“*), 50 Wurfspere, 12 Kurzspeere und 20 Enterhaken, die an jeweils 15 m Seil befestigt sind. Zwei Kisten enthalten jeweils 500 schwere Armbrustbolzen und drei andere je 12 Flaschen Alchemistenfeuer. Vier weitere Kisten enthalten jeweils eine Brustplatte, ein Kettenhemd und eine Tartsche. Der Geschützmeister des Schiffes, Riari Krein, ist sehr pflichtbewusst und bemerkt einen Diebstahl ziemlich schnell – dann lässt er die Truhen der Besatzung durchsuchen. Wer im Besitz von gestohlenen Gegenständen aus der Rüstkammer angetroffen wird, erhält beim ersten Mal sechs Hiebe mit der Neunschwänzigen Katze und wird beim zweiten Mal kielgeholt (siehe Seite 67).

A4b. Feurige Langdeuts Labor: Diese Kammer wird von der Segelmeisterin und Hexenmeisterin des Schiffes, Feurige Langdeut als Laboratorium genutzt. Die Kabine ist mit seltsamen und äußerst beunruhigenden Gegenständen vollgestopft, welche Langdeut studiert. Die Tür ist mit einem guten Schloss, dem Zauber *Arkane Schloss* (Mechanismus ausschalten SG 40; nur Langdeut besitzt einen Schlüssel) und einer *Schockgriff*-Falle gesichert (siehe Seite 11).

A5. Kapitänskajüte: Kapitän Harrigans Kajüte ist opulent eingerichtet. An den Wänden befinden sich hochwertige Schnitzarbeiten, welche Kraken beim Verschlingen von Walen zeigen. Vier Luken lassen Licht ein. Wenn die Matratze des Bettes zusammengerollt wird, kann das Bett achtern als Ess- oder Kartentisch genutzt werden. Am Bettende steht eine Truhe und zu beiden Seiten des Bettes befindet sich ein hochwertiger Teppich. Eine Treppe führt in den mittleren Laderaum (Bereich A6). Die beiden Türen führen zum Hauptdeck (Bereich A3) und sind mit *Schockgriff*-Fallen gesichert (siehe Seite 11). Die Tür vor der Treppe ist mit einer Armbrustfalle gesichert (siehe Seite 11). Alle Türen weisen zudem hervorragende Schlösser auf (Mechanismus ausschalten SG 40; nur Harrigan besitzt den Schlüssel). Die Luken sind zwar sehr schmal, doch eine Kreatur könnte sich mit einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 30 versuchen hindurch zu quetschen. Die Kiste ist verschlossen (Mechanismus

DIE TRUHEN DER BESATZUNG

Jedem Piraten der Besatzung wird eine Truhe mit einem schlechten Schloss (Mechanismus ausschalten SG 15) zugewiesen, in der er seine persönlichen Sachen lagern kann (manche der NSC haben sich jedoch besser gefertigte Schlösser besorgt). Jede Truhe enthält 1W20 GM (hauptsächlich in Silbermünzen; sollte der Charakter gegenwärtig dem Glücksspiel frönen, kann diese Summe höher oder niedriger ausfallen) und 1W3 Gegenstände von der nachfolgenden Liste.

W%-Wurf	Gegenstand in der Truhe
01–05	Zusätzliche 2W10 GM
06–10	Zusätzliche 1W10 GM
11–15	Säureflasche
16–20	Flasche Alchemistenfeuer
21–25	Flasche Weihwasser
26–30	Verstrickungsbeutel
31–35	Donnerstein
36–40	Bettzeug
41–45	Silberring (Wert 5 GM)
46–50	Goldener Ohring (Wert 15 GM)
51–55	Abdeckbare Laterne
56–60	Diebeswerkzeug
61–65	Werkzeug [Meisterarbeit]
66–70	Musikinstrument
71–75	1W2 Agaten (Wert je 10 GM)
76–80	1W2 Hematiten (Wert je 10 GM)
81–82	Hasenpfote
83–84	Zweispitz
85–86	1W6 Tagesrationen
87–88	Branntweinflasche
89–90	Weinflasche
91–92	Pfauenfeder
93–94	Verbeulter Flachmann
95–96	Messingmesser
97–98	Versiegelte Flasche mit 1 Anwendung Gift eines kleinen Tausendfüßlers
99–00	Phiole mit Gegengift

ausschalten SG 30) und enthält Kapitän Harrigans persönliche Besitztümer, darunter Seekarten (diese verleihen auf Fertigkeitwürfe für Wissen [Geographie] im Bereich der Fesselinseln einen Situationsbonus von +2).

Kapitän Harrigan empfängt hier meist seine Offiziere zum Abendessen und verbringt hier die Nacht.

A5a. Unterkunft des Schiffsmädchens: Das Schiffsmädchen des Kapitäns, „Baryt“ Teerauf schläft steuerbord in dem kleinen Kämmerlein.

A5b. Lagerraum des Kapitäns: Der Kapitän lagert sein persönliches Plündergut in der Kammer backbord. Diese ist mit

einem hochwertigen Schloss versperrt (Mechanismus ausschalten SG 40). Im Inneren befinden sich zwei Eisenkisten, welche von dünnem Holzfurnier bedeckt sind. Beide Kisten haben hochwertige Schlösser (Mechanismus ausschalten SG 40) und Vergiftete Wurfpeilfallen (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 420). Die Kisten enthalten Münzen, Juwelen und andere Schätze im Gesamtwert von knapp 10.000 GM.

A6. Mittlerer Frachtraum: Dies ist der Hauptfrachtraum des Schiffes. Zu Beginn des Abenteuers ist er bis auf 14 Schweine fast leer. Diese sind normalerweise eingepfercht, brechen aber immer wieder aus und streifen dann durch den Frachtraum. Im vorderen Teil führt eine Holzterrasse in die Offiziersquartiere hinauf (Bereich A4), während eine zweite Treppe in den unteren Frachtraum (Bereich A10) führt. Eulenbär Hirschhorn ist hier ständig an den Hauptmast gekettet, damit er keinen Ärger machen kann und dafür sorgt, dass niemand die Offizierskabinen betritt. Achtern führt neben der Kombüse eine dritte Treppe zur Kapitänskajüte hinauf (Bereich A5). Die Mannschaft weiß, dass die Tür mit einer Falle gesichert ist. In der Nähe des Hauptmastes werden zwei leichte Ballisten, ein zerlegtes leichtes Katapult und 12 Fässer mit je 20 Galonen Öl gelagert.

A7. Kabine des Quartiermeisters und des Koches: Diese sehr kleine Kabine enthält zwei Betten und zwei Truhen. Die Quartiermeisterin der *Wermuth*, Halsabschneiderin Grok, und der Schiffskoch, Ambros „Fischmagen“ Kroop, teilen sich die Kabine mit mehreren von Kroops Hühnern. Grok schläft hier in der Nacht. Dies gilt auch für Kroop, welcher hier aber auch angetroffen werden kann, wenn er sich wieder einmal fast besinnungslos gesoffen hat. Hinsichtlich des Inhaltes der Truhen konsultiere den Kasten.

A8. Kombüse: Die Kombüse ist das Reich von Ambros „Fischmagen“ Kroop, dem betrunkenen Schiffskoch. Die enge und chaotische Küche enthält zwei hölzerne Arbeitstische, mehrere Holzschränke und zwei kleine Feuerstellen backbords. Dazu kommen alle möglichen Kochutensilien und eine beängstigende Ansammlung von Fleischerbeilen. Ein Dutzend Hühner und drei Ziegen streifen ungehindert in der Kombüse umher – die Ziegen sollten zwar eingesperrt sein, sind aber wahre Ausbrecherkünstler. Die Küche ist ein irrsinniges Durcheinander aus Dreck, Nahrungsmitteln und Messern. Um irgendetwas zu finden, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung erforderlich. Die Feuerstellen sind durchgehend heiß und auf ihnen blubbern ständig große Kessel. Eine wahre Vielfalt an Gewürzen steht neben Fässern mit Regenwasser, zwei Fässern mit Rum, Schränken voller Zwieback und Trockenfleisch, Fässern mit Sauerkraut und einem kleinen Vorrat frischen Gemüses, der in Port Fährnis an Bord geladen wurde. Trotz des Chaos funktioniert die Kombüse wie ein Satz Werkzeuge [Meisterarbeit] für Fertigkeitswürfe für Beruf (Koch). In all der Unordnung sind im Laufe der Zeit mehrere Wertsachen verlorengegangen, die mit jeweils einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 entdeckt werden können: ein Dolch [Meisterarbeit], der unter den Schlachtermessern liegt, zwei Beile, die als Fleischermesser genutzt werden, 11 Messer, ein Kurzschwert, eine Phiole mit Weihwasser, ein gutes Schloss, welches ungenutzt an einem Schrank hängt, 2 Pfund Seife, vier Wasserteile, ein Fass mit minderwertigem Wein, sechs

Flaschen mit gutem chelischen Branntwein (jeweils 20 GM wert), drei Flaschen besten Rums (jeweils 12 GM wert), ein großes Kochbuch (Wert 125 GM; die Nutzung dieses Buches beim Kochen verleiht einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Beruf [Koch]), eine hölzerne Beinprothese mit einem Silberband (Wert 45 GM) und 12 Silbermünzen, die hinter einen Schrank gefallen sind. Ferner hängen drei Harpunen (siehe den *Spieleleitfaden zum Pathfinder-Abenteurpfad „Unter Piraten“*), ein Speer und Kroops *Verlässlicher Enterhaken* (siehe Seite 59) an den Wänden.

A9. Lagerraum des Quartiermeisters: Dieser vollgestopfte Lagerraum wird unten näher beschrieben.

A10. Unterer Laderaum und Mannschaftsquartier: Sechzehn Säulen tragen das Deck über diesem geräumigen Laderaum. Nachts spannen die gewöhnlichen Piraten der *Wermuth* zwischen den Wänden und Balken ihre Hängematten auf und schlafen bis zum Sonnenaufgang. Zwei von Herrn Spunds Stiefelkern, Bückling und Karla Salzfleck, beanspruchen den Bugbereich für sich und haben ihre Hängematten zwischen dem vorderen Mast und den zum mittleren Laderaum (Bereich A6) hinaufführenden Treppen gespannt. Direkt hinter dem Hauptmast befindet sich eine Falltür, die in die Bilge führt (Bereich A11); um diese anzuheben, ist ein Stärkewurf gegen SG 10 erforderlich. Der Laderaum ist bis auf mehrere Mannschaftstruhen an den Wänden gegenwärtig leer. Jedes Besatzungsmitglied besitzt eine Truhe (Größe wie eine kleine Kiste). Zu Beginn des Abenteuers sind nur 18 Truhen in Gebrauch (würfle den Inhalt mit Hilfe der Tabelle auf Seite 14 aus) und 22 weitere stehen leer und gestapelt entlang der Wände.

A11. Bilge: Dieses Deck wird unten ausführlich beschrieben.

A9. LAGERRAUM DES QUARTIERMEISTERS

Der Quartiermeisterin des Schiffes, Halsabschneiderin Grok, kann für gewöhnlich in diesem engen, voll gestopften Lagerraum zwischen zahlreichen Fässern, Kisten und Truhen angetroffen werden. Die Tür ist mit einem hochwertigen Schloss versperrt (Mechanismus ausschalten SG 40; Grok führt den Schlüssel bei sich) und verfügt über eine 0,90 m breite Durchreiche, die ebenfalls mit einem hochwertigen Schloss gesichert ist.

Das Lager des Quartiermeisters fungiert an Bord der *Wermuth* als eine Art inoffizieller Laden. Zwar gehört genau genommen alles hier gelagerte Plündergut dem Kapitän, doch zugleich befindet man sich an Bord eines Piratenschiffes, an dem alles einen Preis besitzt. Alle Ausrüstungsgegenstände im Lager können zu den im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführten Preisen erworben werden.

Auch auf dem Schiff gefundene oder von anderen Piraten gewonnene Gegenstände können hier eingetauscht werden. Beim Tauschhandel sind Gegenstände in der Regel die Hälfte ihres normalen Wertes wert.

Das Geschäft ist theoretisch rund um die Uhr geöffnet, praktisch aber nur Sonnenaufgang bis etwa drei Uhr nachmittags, bis Grok damit beginnt, sich volllaufen zu lassen. Außerhalb dieser Zeit öffnet sich die Tür nur für Freunde. Grok neigt dazu, sich nachmittags zu betrinken und das Lager zu schließen, ehe sie zum Abendessen an Deck geht. Nach dem Abendessen bringt sie die Rumration der Mannschaft in einem Eimer aufs Hauptdeck. Dabei vergisst sie hin und

wieder die Tür oder die Durchreiche zu verschließen (die Wahrscheinlichkeit hierfür beträgt 75%).

Schatze: Das Lager der Quartiermeisterin enthält zwei Rumfässer mit jeweils 105 Gallonen Rum (zu Beginn der Reise) und sechs weitere Behälter, deren Inhalt und Schlösser weiter unten aufgezählt wird. Grok kennt für gewöhnlich den Wert der meisten Gegenstände im Lager, jedoch nicht von den Dingen, die mit einem Sternchen markiert sind. Diese hält sie für gewöhnliche Gegenstände und verkauft oder tauscht sie zum üblichen Listenpreis.

Zu Beginn des Abenteuers befindet sich die Ausrüstung der SC in einem der dortigen Schließbehälter. Auf Seite 25 befinden sich Vorschläge, wie die SC an ihre Sachen gelangen könnten.

1. Holzschließkiste (einfaches Schloss, Mechanismus ausschalten SG 20, keine Falle): Enthält eine zufällig bestimmte Anzahl gewöhnlicher Abenteurerausrüstungsgegenstände mit einem Wert von 10 GM oder weniger.

2. Holzschließkiste (einfaches Schloss, Mechanismus ausschalten SG 20, keine Falle): Enthält die Ausrüstung der SC, Rosie Schandmauls Fiedel [Meisterarbeit] (siehe Seite 17), ein Sternmesser, 3 Säureflaschen, 6 Flaschen Alchemistenfeuer, vier Sätze Diebeswerkzeug (davon eine [Meisterarbeit]*) und eine verbeulte Metallkiste mit sechs Kerzen (darunter eine *Wahrheitskerze**).

3. Holzkiste (zerbrochenes Schloss, Pfeilfalle [*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 420]): Enthält einen *Trank: Rindenhaut*, einen *Trank: Leichte Wunden heilen*, einen *Trank: Hast*, eine Kletterausrüstung [Meisterarbeit], Schminkzeug, 4 Flaschen Weihwasser, ein Vergrößerungsglas, einen Satz Handschellen und zwei Verstrickungsbeutel.

4. Holzkiste (gewöhnliches Schloss, Mechanismus ausschalten SG 25, Pfeilfalle [*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 420]): Enthält eine leichte Armbrust [Meisterarbeit], drei Entermesser (siehe *Pathfinder Handbuch: Piraten der Inneren See*), 31 Dolche, drei Dolche [Meisterarbeit], 43 Wurf Pfeile [Meisterarbeit], vier Totschläger, einen Totschläger [Meisterarbeit], 120 Pfeile, 20 Pfeile [Meisterarbeit], sechs Pfeile +1 und 200 Armbrustbolzen.

5. Große Holzkiste (gutes Schloss, Mechanismus ausschalten SG 30, keine Falle): Enthält einen Bänderpanzer, eine Brustplatte, zwei Kettenhemden, Lederrüstung [Meisterarbeit], drei Beschlagene Lederrüstungen, 12 Tartschen, zwei Tartschen [Meisterarbeit] und eine kleine Geldkassette mit 231 KM, 99 SM und 103 GM.

6. Große Holzkiste (gutes Schloss, Mechanismus ausschalten SG 30, Vergiftete Wurf Pfeilfalle [*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 420]): Enthält einen *Dolch des Verderbens (Tiere)* +1* (Grok hält ihn für einen gewöhnlichen Dolch +1), ein *Kurzschwert* +1, einen Kriegshammer [Meisterarbeit], jeweils eine *Schiffstrolche: Mittelschwere Wunden heilen*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Sengender Strahl* und *Schwarm herbeizaubern* sowie einen *Zauberstab: Waffe segnen* (16 Ladungen).

A11. BILGE (HG)

Das aller unterste Schiffsdeck ist ein feuchter, übler Platz mit dicken Spinnweben an der Decke, in dem dunkles, entsetzlich stinkendes Brackwasser 0,30 – 0,60 m hoch steht. Eine Leiter führt zu einer Falltür hinauf, die sich in den unteren

Laderaum (Bereich A10) öffnen lässt. Im Hinterschiff steht eine einzelne Pumpe. Die Bilge fungiert zudem als die Brigg des Schiffes; an den Tragpfeilern im vorderen Teil des Decks sind sechs Paar Handschellen mit gewöhnlichen Schlössern befestigt (SG Zerbrechen 28, Mechanismus ausschalten SG 30).

Kreaturen: Zu Beginn des Abenteuers wird hier ein Pirat namens Jakob Elster festgehalten, welcher seine Bestrafung erwartet (siehe Seite 26). Ferner leben in den Spinnweben zahllose große, haarige Spinnen, welche auch als Bilgenspinnen bekannt sind. Ab und an lassen sie sich auf jemanden herab fallen, der in der Bilge arbeitet. Pro Tag besteht bei einem Charakter eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass eine Bilgenspinne sich auf ihn fallenlässt und ihn zu beißen versucht. Sollte sie auf Gegenwehr stoßen, flieht die Spinne zurück in die Netze.

BILGENSPINNE

HG ¼

EP 100

Scharlachspinnenvariante (PF ABR, S. 119)

TP 4

Schätze: In der Bilge liegen oder schwimmen mehrere, mit Stroh ausgelegte Kisten und Truhen. Diese enthalten eine Lederrüstung, drei schwere Streitkolben und 12 SM. Mit jeweils einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung kann man im dunklen Wasser die folgenden Dinge finden: eine Tartsche, ein Beil [Meisterarbeit], eine Phiole Weihwasser, einen Verstrickungsbeutel, zwei Zündhölzer und 21 GM.

DIE BESATZUNG DER WERMUTH

Die *Wermuth* ist ein geschäftiger Ort. Die SC befinden sich stets in Gegenwart ihrer Mitmatrosen. Auf solch engem Raum werden Freunde und Feinde sehr bedeutsam – Feinde könnten jederzeit angreifen, während Freunde einem den Rücken decken können. Ferner wird es zum Ende des Abenteuers wichtig, mit wem die SC auf gutem Fuße stehen, wenn sie eine Meuterei gegen ihre Unterdrücker anführen. Die Spieler erkennen eventuell nicht sofort, dass Freundschaften wichtig sind, ab Seite 26 sind aber einige Ereignisse aufgeführt, welche die Bedeutung von Einfluss an Bord der *Wermuth* verdeutlichen sollen. Wenn die SC sich Freunde machen, können freundliche NSC die Wichtigkeit von Freundschaften weiter betonen.

Zu Beginn des Abenteuers dienen 18 Piraten auf der *Wermuth* (neben den Offizieren und den SC). Wie die SC wurden die meisten gegen ihren Willen rekrutiert. Allerdings sind einige nun schon seit mehreren Wochen an Bord. Diese Piraten haben sehr unterschiedliche Hintergründe und unterscheiden sich auch stark voneinander – daher reagieren sie zu Beginn auch unterschiedlich auf die SC. Manche Charaktere sind einfach nur gemein und feindselig (dies gilt besonders für Herrn Spund und Meister Geißels Stiefellecker), während andere sich freundlicher verhalten. Mit Glück oder dank einer guten Gelegenheit können die SC sich aber selbst mit dem feindseligsten NSC anfreunden.

Mit Ausnahme der meisten Offiziere können die SC mit allen Besatzungsmitgliedern der *Wermuth* interagieren, solange sie sich an Bord befinden. Die Anfangseinstellung jedes

NSC gegenüber den SC ist unten aufgeführt. Die SC können versuchen, diese Einstellung mittels Bluffen (sie täuschen vor, freundlich zu sein), Diplomatie (sie sind ehrlich) oder Einschüchtern (sie jagen einem NSC Angst ein) zu verändern. All diese Fertigkeitswürfe werden wie Würfe für Diplomatie zum Verändern der anfänglichen Einstellung eines NSC behandelt, benötigen aber Zeit. Jeder Fertigkeitswurf erfordert eine Handlung auf dem Schiff (siehe Seite 24). Ein SC kann zudem nur einmal am Tag bei einem bestimmten NSC versuchen, dessen Einstellung zu verändern. Es gibt keinen richtigen oder falschen Weg, einen NSC anzusprechen, allerdings besitzen manche NSC Eigenschaften, welche ihre Denkweise beeinflussen; diese können mittels eines Fertigkeitswurfes für Diplomatie zum Sammeln von Informationen oder für Motiv erkennen gegen jeweils SG 15 entdeckt werden. Veränderungen in der Einstellung eines NSC bleiben erhalten, bis die SC diese erneut verändern.

Freundliche NSC helfen ihren Kameraden tagsüber. Ein freundlicher NSC kann bei einem Fertigkeitswurf, den ein SC im Rahmen seiner Arbeit ablegen muss (siehe Seite 24) einen Bonus von +2 verleihen, sofern er Fertigkeitsebenen in dieser Fertigkeit besitzt. Hilfsbereite NSC helfen nicht nur tagsüber, sondern auch in der Nacht und liefern zudem einen Bonus von +2 auf Würfe, um andere NSC zu beeinflussen, bspw. bei Piratenspielen oder bei Zeitvertreiben der Piraten. Hilfsbereite NSC verleihen auch Ausrüstungsgegenstände und Geld (bis zur Höhe ihres halben gegenwärtigen Vermögens) oder unternehmen andere Handlungen für die SC. Sollte ein SC einen hilfsbereiten NSC auf irgendeine Weise missbrauchen (z.B. indem er ihn angreift oder grausam täuscht), wird dieser NSC für den Rest des Abenteuers feindselig gegenüber den SC eingestellt sein. Feindselige oder unfreundliche NSC neigen dazu, sich abends in der Nähe von Herrn Spund und Meister Geißel aufzuhalten, wo sie sich über die SC und deren Freunde lustig machen. Führe daher Buch über die Beziehungen der SC zu jedem einzelnen NSC, da diese später noch sehr wichtig werden, wenn die Meuterei ausbricht.

Angesichts der hohen Anzahl von NSC in diesem Abenteuer darfst du dich nicht von der Buchführung überwältigen lassen. Lass die SC selbst entscheiden, mit wem sie interagieren wollen, betone dabei aber auch, dass Meister Geißel und seine Stiefellecker mit den anderen zur selben Zeit interagieren.

Die folgenden vier NSC wurden wie die SC erst kürzlich „rekrutiert“ und geben daher natürliche Verbündete (oder vielleicht auch Rivalen ab). Vor ihren Spielwerten werden ihre Aufgaben auf dem Schiff und ihre anfängliche Einstellung genannt. Die übrigen Besatzungsmitglieder sind bereits eine Zeit lang an Bord, wobei die meisten jedoch noch recht neu sind. Die Beschreibungen enthalten teilweise auch den Inhalt ihrer Truhen in Bereich A10. Ein NSC verleiht niemals die Schlüssel zu seiner Truhe, auch nicht an freundliche SC.

Belohnung: Sobald die SC einen NSC hilfsbereit stimmen (mit Ausnahme von Sandara Quinn), belohne sie mit EP, als hätten sie diesen NSC im Kampf besiegt.

SANDARA QUINN

Sandara Quinn ist eine Klerikerin Besmaras der Piratenkönigin, Göttin der Piraterie, der Seemonster und des Kampfes.

Sie wurde wie die SC zwangsrekrutiert und findet diese sofort sympathisch, nachdem sie gerade erst einen Streit mit Meister Geißel hatte. Sie ist zu Beginn des Abenteuers die einzige potentielle Verbündete der SC an Bord der *Wermuth*.

Vor Beginn des Abenteuers hat Sandara Halsabschneiderin Grok einen Besuch abgestattet, während die SC noch schliefen. Sie schaffte es die Quartiermeisterin davon zu überzeugen, ihr ihre persönliche Ausrüstung zurückzugeben, indem sie behauptete, dass es sich um religiöse, von Besmara gesegnete Artefakte handle, die über jeden außer ihren rechtmäßigen Besitzer einen furchtbaren Fluch bringen würden. Sie könnte zudem zwei für die SC nützliche Gegenstände an sich bringen. Dabei sollte es sich um Gegenstände handeln, ohne die zwei SC kaum handlungsfähig wären wie Zauber- oder Formelbücher, Heilige Symbole, Diebeswerkzeug oder auch zwei leichte Waffen, falls kein SC derartigen Bedarf hat.

Sollten die SC Sandara noch nicht kennen, spricht sie sie bei erster Gelegenheit während ihres ersten Tages an Bord der *Wermuth* an, um ihnen die Ausrüstungsgegenstände zu übergeben und ihre Freundschaft anzubieten. Sie erklärt, dass man an Bord eines Piratenschiffes nicht aufgrund der Dinge überlebt, die man kennt, sondern der Personen, die man kennt. Freunde helfen einander, während Feinde für Ärger sorgen – auf einem engen Piratenschiff ist dieses Wissen überlebenswichtig. Sandaras Spielwerte befinden sich im Anhang der NSC auf Seite 56.

Aufgabe: Schrubber.

Anfangseinstellung: Hilfsbereit.

ROSIE SCHANDMAUL

Rosie Schandmaul mag klein sein, ist dafür aber energiegeladener und kräftiger als die meisten Besatzungsmitglieder. Zudem flucht sie öfter und kräftiger als alle anderen zusammen. Rosie stammt aus Port Fähnris und wurde wie die SC entführt und zwangsrekrutiert. Sie ist bereits seit drei Tagen an Bord und hat bisher Eindruck geschindet, indem sie drohte jedem die Hand abzuhacken, der ihr geliebtes Beil auch nur anzufassen versuchte. Sie hasst Herrn Spund und Meister Geißel von Herzen, welche auf ihre Drohung alles andere als freundlich reagieren. Rosie mag es gar nicht, von Conchobhar Kleinstein (siehe Seite 18) umworben zu werden, mag aber insgeheim seinen Stil.

Wie viele Halblinge isst und trinkt Rosie gerne und erzählt unglaubliche, übertriebene Geschichten und Lügenmärchen. Wer ihr neue Geschichten für ihr Repertoire liefert, erhält einen Bonus von +2 auf alle Würfe, um sie zu beeinflussen. Zu Beginn des Abenteuers vermisst sie ihre Fiedel und konnte die Quartiermeisterin Halsabschneiderin Grok noch nicht dazu bringen, ihr diese zurückzugeben (genaugenommen hat sie beim ersten Versuch die Kontrolle über sich verloren und mit ihren Beschimpfungen Grok übelst verstimmt). Jeder SC, der ihr die Fiedel wieder bringen kann, ist in ihren Augen ein wahrer Freund; ihre Einstellung gegenüber diesem Charakter wird dann dauerhaft hilfsbereit.

Aufgabe: Schrubber.

Ausgangseinstellung: Gleichgültig

Halbling Kämpferin 2

CN Kleine Humanoide (Halbling)

INI +6; Sinne Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüstung)

TP 17 (2W10+2)

REF +3, WIL +0, ZÄH +4; +3 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf Beil [Meisterarbeit] +7 (1W4+3/x3)

Fernkampf Schleuder +5 (1W3+3)

TAKTIK

Im Kampf Rosie turnt während Kämpfen gern herum, um einen Vorteil zu Erlangen. Sie ist furchtlos und wild, doch sollte sie auf sich allein gestellt sein, zieht sie eine sichere, befestigte Position vor. **Moral** Rosie zieht sich aus einem Kampf zurück, wenn sie unter 5 TP reduziert werden sollte. Sollte sie in die Ecke gedrängt werden, kämpft sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 16, GE 14, KO 10, IN 10, WE 8, CH 10



Rosie Schandmaul

ROSIE SCHANDMAUL

HG 1

EP 400

GAB +2; KMB +4; KMV 16

Talente Heftiger Angriff, Leichtfüßig, Verbesserte Initiative

Fähigkeiten Akrobatik +4, Auftreten (Saiteninstrumente) +1, Beruf (Matrose) +3, Einschüchtern +4, Heimlichkeit +6, Klettern +9, Wahrnehmung +1

Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen, Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, Beil [Meisterarbeit], Schleuder mit 20 Steinen in einer Ledertasche, Humpen mit silbernen Deckel, auf dem Schreckensdachse reitende Halbling beim Kopf gegen Goblins abgebildet sind (Wert 25 GM), langer roter Seitenschal, Fiedel [Meisterarbeit] (gegenwärtig in Bereich Ag); **Truhe** 2 Säureflaschen, 2 Flaschen Alchemistenfeuer, Verstrickungsbeutel, 9 m Seidenseil

BLUTROTER „KOGGE“ KOGGWART

Blutroter Kogge (er wird so gerufen, weil sich sein Hals rot verfärbt, wenn er zornig wird) ist ein Einzelgänger und neigt zu unglaublichen Wutanfällen und finsterner Stimmung. Er trägt einen blauen varisischen Schal enganliegend um seinen rasierten Kopf gebunden, um die Narbe zu verbergen, die alles ist, was von seinem während einer Kneipenschlägerei abgebliebenen Ohr übrigblieb. Kogge zieht eigentlich nur aus dem Kampf Vergnügen und lässt sich schnell in Schlägereien verwickeln – zuweilen reicht schon ein falsches Wort oder einfach das Pech, zur falschen Zeit ihm über den Weg zu laufen. Als treuer Anhänger Pharasmas betet Kogge regelmäßig (besonders nach einem Kampf) und beachtet nach Möglichkeit alle pharasmischen Feiertage. Kogge ist freiwillig auf der *Wermuth*. Er hat seine ersten Tage an Bord damit verbracht, Tauschgüter zu stehlen und zu verstecken.

Kogge liebt finstere Erzählungen. Wenn einem SC ein Fertigkeitswurf für Auftreten (Redekunst) für finstere Erzählungen gegen wenigstens SG 10 gelingt, erhält er einen Bonus von +2 auf Würfe, um Kogge in den nächsten 24 Stunden zu beeinflussen. Ebenso erhalten Kämpfer und andere Krieger sowie aggressivere Charaktere, die Krafteinsatz dem Reden vorziehen, einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie, wenn sie bei Zeitvertreibungen grässliche Einzelheiten von erlebten Scharmützeln einstreuen. Ein fehlgeschlagener Wurf provoziert bei dem zornigen Seefahrer jedoch eine gewalttätige Antwort.

Aufgabe: Schrubber.

Ausgangseinstellung: Unfreundlich.

BLUTROTER KOGGWART

HG 1

EP 400

Menschlicher Waldläufer 1/Schurke (Schläger) 1 (PF EXP, S. 141)

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13 (+1 GE, +3 Rüstung)

TP 19 (2 TW; 1W10+1W8+5)

REF +5, WIL -1, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Entermesser** +4 (1W6+3/18–20) oder Dolch +4 (1W4+3/19–20 plus Gift) oder Waffenloser Schlag +4 (1W3+3)

Fernkampf Kompositbogen [-kurz] +2 (1W6+3/x3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Im Kapf Kogge kämpft wie ein in die Ecke gedrängter Eber und kümmert sich kaum um seine eigene Sicherheit.

Moral Kogge kämpft, um zu siegen oder dabei zu sterben.

SPIELWERTE

ST 17, GE 13, KO 14, IN 10, WE 8, CH 12

GAB +1; KMB +4; KMV 15

Talente Einschüchternde Kraft, Verbesserter Waffenloser Schlag

Fertigkeiten Beruf (Matrose) +4, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +5, Klettern +7, Mechanismus ausschalten +4, Schätzen +4, Schwimmen +7, Wahrnehmung +4, Wissen (Lokales) +5

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Furchteinflößend*, Spurenlesen +1, Tierempathie +2

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, 1 Anwendung Schwarzvipergift; **Sonstige**

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Entermesser**, Dolch (bedeckt von Schwarzvipergift) in einer Schwarzholzscheide, Kompositbogen (-kurz) (+3 ST) mit 31 Pfeilen, langer Teermantel mit mehreren Taschen, Diebeswerkzeug, Silbering mit dem Symbol Pharasmas (Wert 75 GM), varisischer Seidenschal (Wert 15 GM); **Truhe** (durchschnittliches Schloss,

Mechanismus ausschalten SG 25) *Trank: Hast, Trank: Gift neutralisieren, Schriftrolle: Sengender Strahl, Zauberstab: Magisches Geschoss* (18 Ladungen), 2 Flaschen Alchemistenfeuer, 2 Weinflaschen, 2 kleine Silberspiegel, Verstrickungsbeutel, 39 GM, 132 SM.

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*

** siehe *Pathfinder Handbuch: Piraten der Inneren See*

CONCHOBHAR TURLACH KLEINSTEIN

Cochobhar Kleinsteint ist ein gutausssehender Gnom mit honigsüßer Stimme. Er trägt einen geckenhaften purpurnen Hut, eine Augenklappe und ein weißes Seidenhemd und führt den Spazierstock eines feinen Pinkels mit sich. Er sieht nicht wie ein echter Bukanier aus, sondern wie jemand, der so tut, ein Pirat zu sein. Conchobhar ist ein professioneller Spieler, der den Fehler begangen hat, mit der Mannschaft der *Wermuth* eines Abends zu trinken und den Knüppel in der Hand des einen zu spät zu bemerken. Zu Beginn des Abenteuers ist er noch keine 24 Stunden an Bord. Er hat sich seinem Schicksal ergeben, will aber das Beste daraus machen, schließlich hat es ihn ja schon immer aufs Meer hinausgezogen. Conchobhar ist recht egozentrisch und denkt in erster Linie an sich zuerst. Er ist zudem ein großer Frauenheld. Alle weiblichen Charaktere erhalten einen Bonus von +2 auf alle

MEUTEREI AUF DER WERMUTH

Würfe, um ihn zu beeinflussen. Rosie Schandmaul (siehe Seite 17) ist in seinen Augen wunderschön.

Aufgabe: Takler.

Ausgangseinstellung: Unfreundlich.

CONCHOBHAR TURLACH KLEINSTEIN

HG 1

EP 400

Gnom Barde 2

N Kleiner Humanoider (Gnom)

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Größe)

TP 14 (2W8+2)

REF +5, WIL +3, ZÄH +0; +2 gegen Illusionen

Verteidigungsfähigkeiten Verteidigungsschulung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Stockdegen* +2 (1W4)

Fernkampf Kurzbogen +4 (1W4/x3)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 9

Runden/Tag (Ablenken, Bannlied, Faszinieren, Lied des Mutes +1), Hass

Gnomische zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2; Konzentration +5)

1/Tag – *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Mit Tieren sprechen*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

Bekannte Bardenzauber (ZS 2; Konzentration +5)

1. (3/Tag) – *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 14), *Furcht hervorrufen* (SG 14), *Leichte Wunden heilen*

o. (beliebig oft) – *Aufblitzen* (SG 13), *Benommenheit* (SG 13), *Instrument herbeizaubern*, *Licht*, *Richtung wissen*

TAKTIK

Im Kampf Conchobhar zieht es vor zu reden, statt zu kämpfen. Wenn er kämpfen muss, hält er sich am Rande des Geschehens auf und zieht es vor, jemanden in die Zange zu nehmen oder mit seinem Bogen anzugreifen.

Moral Conchobhar flieht, wenn er auf 7 TP oder weniger reduziert wird. Für einen weiblichen Charakter, dem gegenüber er freundlich oder besser eingestellt ist, kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 10, GE 14, KO 10, IN 13, WE 10, CH 17

GAB +1; KMB +0; KMV 12

Talente Umgang mit Kriegswaffen (Stockdegen*)

Fertigkeiten Akrobatik +7, Auftreten (Singen) +8, Beruf (Spieler) +7, Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +10, Klettern +5, Schätzen +5, Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Bardewissen +1, Gnomenmagie, Vielseitiger Auftritt (Singen)

Kampfausrüstung Öl: *Seil beleben*, *Stab: Spiegelbilder* (11 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Kurzbogen mit 12 Pfeilen in einem Holzköcher, Stockdegen*, schwarze Seidenhandschuhe, Flasche mit nach Moschus riechendem Parfüm (Wert 35 GM), falsche Augenklappe, geckenhafte Kleidung, übertrieben stenzenhafter



Conchobhar Kleinsteins

purpurner Hut, gelbes seidenes Taschentuch, im linken Stiefel versteckter Truhenschlüssel; **Truhe** (durchschnittliches Schloss, Mechanismus ausschalten SG 25) *Liebeselixier*, 42 GM

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*

SONSTIGE BESATZUNGSMITGLIEDER

Im Folgenden werden die übrigen Besatzungsmitglieder der *Wermuth* mit ihren Aufgaben an Bord und ihrer Ausgangseinstellung aufgeführt. Nach unten auf der Liste hin werden die Piraten den SC gegenüber immer feindseliger und entsprechend auch zunehmend freundlicher gegenüber Herrn Spund und Meister Geißel. Sie gehören zwar unterschiedlichen Völkern an, nutzen aber die unten präsentierten Spielwerte aus Gründen der Einfachheit.

Barfuß-Samms Toppin (CG Weiblicher Mensch): eine frühere Fischerin aus den Flutlanden, die niemals Schuhe trägt; **Aufgabe:** Takler; **Ausgangseinstellung:** Gleichgültig.

Giffer Tibbs (NG Weiblicher Gnom): eine heruntergekommene, einäugige Gnomin; **Aufgabe:** Schrubber; **Ausgangseinstellung:** Gleichgültig.

Jakob Beinschnitzer (N Männlicher Mensch): ein junger Bursche und talentierter Elfenbeinschnitzer; **Aufgabe:** Schrubber; **Ausgangseinstellung:** Gleichgültig.

„Rattennase“ Rattberger (N Männlicher Halbling): ein rattengesichtiger Halbling mit langen Armen und drei fehlenden Fingern; **Aufgabe:** Takler; **Ausgangseinstellung:** Gleichgültig.

Tilly Flaschenleerer (N Weiblicher Mensch): eine zähe Spaßmacherin, die gern Rum trinkt; **Aufgabe:** Schrubber;

Ausgangseinstellung: Gleichgültig.

„Dachs“ Medlar (N Weibliche Halb-Elfe): eine ältere Frau, die sich Streifenmuster ins graue Haar rasiert; **Aufgabe:** Schrubber; **Ausgangseinstellung:** Unfreundlich.

Schivikah (N Weiblicher Mensch): eine sehr große, ehemalige Mwangisklavenjägerin; **Aufgabe:** Schrubber; **Ausgangseinstellung:** Unfreundlich.

Aretta Bansen (NB Weiblicher Mensch): eine übellaunige, frühere Hure mit großen Ohren; **Aufgabe:** Schrubber; **Ausgangseinstellung:** Feindselig.

Fipps Biedermann (NB Männlicher Mensch): ein fatter, aufdringlicher Schläger mit rasiertem Kopf; **Aufgabe:** Schrubber; **Ausgangseinstellung:** Feindselig.

Neidischer Ned (CB Männlicher Halb-Ork): ein humorloser, gieriger und stummer Halb-Ork; **Aufgabe:** Schrubber; **Ausgangseinstellung:** Feindselig.

Mahiem (RN Männlicher Mensch): ein großer Rahadoumi mit permanentem verächtlichem Blick; **Aufgabe:** Takler; **Ausgangseinstellung:** Feindselig.

Aalglatte Lonegan (CB Weiblicher Mensch): eine zum Tod durch den Strick verurteilte Mörderin, die aufs Meer geflohen ist, um dem Galgen zu entgehen; **Aufgaben:** Takler; **Ausgangseinstellung:** Feindselig.



Tam „Narwal“ Tait (NB Männlicher Zwerg): ein alter Freund von Meister Geißel mit einer großen, hässlichen Nase; *Aufgabe*: Takler; *Ausgangseinstellung*: Feindselig.

Jakub Elster (N Männlicher Mensch): ein Dieb, der beim Versuch erwischt wurde, aus dem Lager der Quartiermeisterin zu stehlen. Am ersten Tag des Abenteuers soll er zur Strafe kielgeholt werden (siehe Seite 26); *Aufgabe*: Schrubber; *Ausgangseinstellung*: Feindselig.

PIRATEN DER WERMUTH (14)

HG ½

EP je 200

Krieger 2

Mittelgroße Humanoide

INI +2; Sinne Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 10 (+2 GE)

TP je 11 (2W10)

REF +2, WIL -1, ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Entermesser* +3 (1W6+1/18–20) oder Dolch +3 (1W4+1/19–20) oder Totschläger +3 (1W6+1 nichttödlich)

Fernkampf Dolch +4 (1W4+1/19–20) oder Wurfaxt +4 (1W6+1)

TAKTIK

Im Kampf Die Piraten der Wermuth kämpfen entsprechend ihrem loyalen Empfinden. Sie achten zunächst auf sich selbst, helfen dann aber jenen, denen gegenüber sie hilfsbereit eingestellt sind.

Moral Ein Pirat der Wermuth zieht sich aus einem Kampf zurück, wenn er auf 6 TP oder weniger reduziert wird. Er flieht, wenn er auf 3 TP oder weniger reduziert wird.

SPIELWERTE

ST 13, GE 14, KO 11, IN 10, WE 9, CH 8

GAB +2; KMB +3; KMV 15

Talente Athletisch, Fertigkeitenfokus (Beruf [Seefahrer])

Fertigkeiten Beruf (Matrose), Einschüchtern +4, Heimlichkeit +3, Klettern +7, Schwimmen +7, Wahrnehmung +1

Sprachen Gemeinsprache

Sonstige Ausrüstung Wurfaxt, Entermesser*, Dolch, Totschläger, einfache Piratenkleidung*, persönliche Dinge (z.B. billige Ohrhinge, Ledergürtel, Hasenpfote, Hut mit Papageienfedern usw.)

* siehe *Piraten der Inneren See*

DIE OFFIZIERE DER WERMUTH

Kapitän Harrigans aufbrausendes Temperament und die strenge Disziplin an Bord sorgen dafür, dass immer wieder neue Gesichter in der Mannschaft auftauchen. Seine Offiziere bilden da keine Ausnahme. Auch wenn es den SC möglich sein sollte, sich mit einigen Besatzungsmitgliedern anzufreunden, sollte die Mehrheit der Offiziere zu wichtig und distanziert sein, als dass die SC sie beeinflussen könnten. Insbesondere Herr Spund und Meister Geißel als Hauptbösewichte des Abenteuers mögen die SC von Anfang an nicht. Von den übrigen Offizieren können nur Ambros Kroop, Halsabschneiderin Grok und Eulenbär Hirschhorn entsprechend der Regeln auf Seite 16 von den SC beeinflusst werden.

HERR SPUND

Herr Spund ist der tyrannische und sadistische Erste Maat. Er ist Kapitän Harrigans Stellvertreter und sein Wort an Deck ist Gesetz. Schon bei ihrer Ankunft mag er die SC nicht und weitet diese Abneigung auf jeden aus, mit dem die SC sich anfreunden. Spund hat großen Respekt gegenüber Kapitän Harrigan und fürchtet ihn, weswegen er jedoch auch andere Dinge im Kopf hat als nur die SC zu beäugen. Zudem misstraut er jedem an Bord. Und auch wenn er die SC langsam zu hassen beginnt, macht er sich die Hände im Kampf nur schmutzig, wenn sie ihn angreifen sollten. In diesem Fall kämpft er voller Befriedigung und ruft seine Verbündeten herbei, damit sie sich mit den „Meuterern“ befassen.

Spund ist jemand, den man einfach hassen muss, auch wenn die SC sich zu Beginn wohl kaum an ihm rächen können. Zum Ende des Abenteuers werden sie aber Gelegenheit erhalten, ihm und seinem Stiefellecker, Meister Geißel, die gerechte Belohnung zukommen zu lassen. Spunds Spielwerte befinden sich im NSC-Anhang auf Seite 54.

MEISTER GEIßEL

Meister Geißel ist der Bootsmann und Waffenmeister der Wermuth und Herr Spunds rechte Hand. Als Bootsmann steht er allen Aktivitäten und den Seeleuten an Deck vor, während er als Waffenmeister für die Disziplin verantwortlich ist. Meister Geißel ist ein verächtlich blickender Mann mit geflochtenem Bart und einem Mund voller Goldzähne. Er ist groß und dürr und mit seinem langen Mantel und schweren Stiefeln kann er keinen Eindruck vermitteln, über Kraft oder Masse zu verfügen. Geißel ist ein sadistischer Feigling und versteckt sich hinter Spund. Im Gegenzug hat er keine Skrupel, die Aufgaben umzusetzen, die sein Herr verlangt. Er ist mutig und brutal, wenn die Dinge zu seinen Gunsten stehen, und würde auch einen sterbenden Hund auf der Straße treten, wenn man es von ihm verlangt. Doch sollte dieser Hund sich erheben und beißen, würde er schnell das Weite suchen.

Meister Geißel ist ein wichtiger Bösewicht in der Frühphase des Abenteuers. Seine geflüsterten Worte bringen Herrn Spund noch mehr gegen die SC auf. Dabei steht Geißel in einer wichtigen Beziehung zu den SC. Er spürt sofort, dass an ihnen etwas Besonderes ist, und seine Träume von Ruhm und Reichtum beginnen langsam zu verblassen. Wie die meisten Tyrannen ist Geißel in seinem Herzen eigentlich ein Feigling und setzt es sich zum Ziel, seine Rivalen in Misskredit zu bringen und letztendlich zu töten.

Diese Feindschaft ist persönlich und richtet sich in erster Linie gegen einen einzelnen SC (die Art und Weise dieses Hasses liegt ganz bei dir). Geißel wurde kürzlich von Sandra Quinn (siehe Seite 56) zurückgewiesen, so dass jede Person, die ihre Aufmerksamkeit genießt, seine Eifersucht und seinen Hass gewinnt. Ebenso könnte er auf einen gutaussehenden und talentierten SC neidisch sein und um seine eigene Position auf dem Schiff fürchten. Während Geißel seine Feindseligkeit auf einen SC konzentriert, ist er auch durchaus zufrieden, die anderen SC einzuschüchtern und zu erniedrigen sowie die Freunde der SC zu diskreditieren. Er versucht

jedoch die SC als Gruppe zu meiden und eilt sofort Herrn Spund zur Seite, falls dieser bedroht wird.

Beim Ausspielen dieses Tyrannen musst du darauf achten, dass die SC bei allem Zorn dennoch Geißel als gefährlichen Feind erkennen, der über zu viele Verbündete verfügt, als dass sie ihn einfach töten könnten. Da er panische Angst vor Harrigan hat und nicht kielgeholt werden will, versucht er zumindest nicht gleich, die SC zu töten. Stattdessen versucht er, die anderen Besatzungsmitglieder gegen die SC aufzuwiegen – bei seiner eigenen kleinen Gruppe von Anhängern, welche die SC nur schwer für sich einnehmen können, wird ihm dies wahrscheinlich auch gelingen. Im Grunde wird diese Gruppe dann zu einer rivalisierenden Abenteurergruppe, welche einen bedeutenden Unterschied genießt – Herrn Spunds Unterstützung. Erst im Rahmen der Ereignisse an Bord der *Verheißung auf Erden* kommen Spund und Geißel zu dem Entschluss, die SC loswerden zu müssen. Im dritten Teil des Abenteuers erhalten sie dann ihre Strafe.

MEISTER GEISSEL HG 3

EP 800

Menschlicher Kämpfer 2/Schurke 2

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +7; Sinne Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Rüstung)

TP 32 (4 TW; 2W10+2W8+8)

REF +6, WIL +3, ZÄH +5; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Peitsche +6 (1W3+2 nichttödlicher Schaden) oder Beil [Meisterarbeit] +7 (1W6+2/x3) oder Stoßdolch +6 (1W4+2/x3 plus Schwarzviperngift)

Fernkampf Kurzbogen +6 (1W6/x3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1d6

TAKTIK

Im Kampf Geißel zieht es vor, Gegner einzuschüchtern, statt gegen sie zu kämpfen. Sobald er sich in einem Kampf befindet, versucht er, von hinten anzugreifen und am besten ein Ziel mit seinen Verbündeten in die Zange zu nehmen.

Moral Wenn Geißel auf 10 TP oder weniger reduziert wird, flieht er und versucht zu entkommen. Er ist sehr nachtragend und wird bei Gelegenheit jedem, der ihn lächerlich gemacht hat, Schwarzschlächterpulver oder Taggitöl ins Essen oder Trinken mischen.

SPIELWERTE

ST 14, GE 16, KO 15, IN 10, WE 12, CH 8

GAB +3; KMB +5; KMV 18

Talente Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Umgang mit Exotischen Waffen (Peitsche), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Talente Akrobatik +8, Beruf (Matrose) +8, Bluffen +6, Einschüchtern +8, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +8, Klettern +9, Mechanismus ausschalten +8 Motiv erkennen +6

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Blutende Wunde +1)

Kampfausrüstung Trank: Verschwimmen, Trank: Leichte Wunden heilen, Schwarzviperngift (auf Stoßdolch aufgetragen); **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, Stoßdolch, Beil [Meisterarbeit] mit Kerben für jeden getöteten Gegner, Kurzbogen mit 12 Pfeilen in einem verschleißbaren Lederköcher, Peitsche, Trillerpfeife, verkorkte grüne Flasche mit 8 Anwendungen Taggitöl, sechs Goldzähne (Wert jeweils 5 GM), gewachster Teermantel mit versteckten Taschen, lederne Schnupftabakdose mit Diamantbesatz (Wert 100 GM), enthält 1 Anwendung Schwarzschlächterpulver, silberner Ehering (Wert 25 GM), 14 PM, 29 GM.

AMBROS "FISCHMAGEN" KROOP

Ambros Kroop ist der Schiffskoch. Er trägt den Spitznamen „Fischmagen“ – ob sich dies auf den Inhalt seiner Suppen oder die Flecken auf seiner Schürze bezieht, weiß niemand so genau. Bei Sonnenaufgang bringt er Schiffszwieback an Deck, auch bereitet er das Abendessen vor und serviert es. Kroop ist ein Säufer, aber nicht ständig betrunken und ein potentieller Verbündeter der SC. Sein unvorhersehbares Verhalten macht ihn zugleich zu einem frustrierenden, aber schlussendlich nützlichen Freund. Wie seine Freundin Halsabschneiderin Grok hat Kroop gelernt einzustecken und auszuteilen. Doch während Grok sich nach Außen hin eine harte Schale zulegte, hat Kroop angesichts der endlosen Disziplin und Gewalt resigniert aufgegeben. Sollte im Laufe des Abenteuers jedoch ein engerer Kontakt zu ihm aufgebaut werden, kann er sich zu einem zunehmend nützlichen Verbündeten für die SC entwickeln. Seine Spielwerte befinden sich im NSC-Anhang auf Seite 52.

Wenn der zum Beikoch ernannte SC Kroop zum ersten Mal trifft, betone in welchem schlechten Zustand sich der Koch befindet – er ist zwar betrunken, aber nicht unzurechnungsfähig. Er beschreibt dem Beikoch seine Aufgaben – dieser soll ihm bei der Zubereitung der Speisen behilflich sein und Lebensmittel beschaffen, indem er Fische angelt. Irgendwann während dieser Einführung erklärt Kroop:

„Dieses Schiff ist Gift, aber lass das niemanden hören. Der Rumpf lauscht und sieht und der Käpt'n hört alles. Ja, die Wermuth ist Gift und verdorben bis in den Kern. Du wirst auf dem Meer keinen gemeineren Mistkerl als Kapitän Harrigan begegnen. Und seine Mannschaft schlägt ganz nach ihm, insbesondere der Erste Maat, Herr Spund. Fieser kleiner Kerl... Er würde die Leber seiner Mutter zum Fleischer bringen, damit der ihm Pasteten herstellt, so ist er. Aber sie lassen mich meist in Ruhe. Sie wissen, ich kann ihnen nicht schaden.“

Kroop verhält sich zu Beginn dem SC gegenüber zwar noch gleichgültig, ist aber im Grunde seines Herzens ein gutmütiger Bursche und freundet sich rasch mit jedem an, der sich als Beikoch ein wenig Mühe gibt. Kroop kocht gerne und er trinkt gerne Rum. Abends liegt er meist besinnungslos betrunken in seinem Quartier und kommt nach dem Servieren des Abendessens nur noch selten an Deck. Kroops Beikoch erhält einen Bonus von +2 auf alle Würfe, um Quartiermeisterin Halsabschneiderin Grok zu beeinflussen. Kroop leiht seinem Beikoch auch gern Ausrüstungsgegenstände aus der Kombüse (man kann sie aber auch recht leicht ohne seine Erlaubnis entfernen).

Ausgangseinstellung: Gleichgültig.

HALSABSCHNEIDERIN GROK

Halsabschneiderin Grok (N halb-orkische Kämpferin 5) ist die recht humorlose Quartiermeisterin der *Wermuth*, deren Hals von einer gewaltigen Narbe gezeichnet ist. Unter Piraten aufzuwachsen ist für jeden hart, der nicht der Norm entspricht. Die Narbe stammt von einem Kampf gegen eine Bande von Räufern, die sie überfallen und zum Sterben liegen gelassen hat, als sie 11 Jahre alt war. Grok ist eine gertenschlanke Halb-Orkin mit einer Vorliebe für dunkle Kleidung. Sie trägt eine häufig genutzte Zweihandaxt und eine Reihe von Wurfäxten baumeln an ihrem Gürtel. Grok präsentiert oft beim Grinsen alle Zähne und nutzt abscheuliche Flüche – insbesondere, wenn sie betrunken ist. Grok ist bekannt dafür, hart und zäh zu sein und sich nicht mit Narren abzugeben. Sie ist aber auch gut mit Ambros Kroop befreundet, in dem sie jemanden sieht, der noch mehr Pech hatte als sie selbst.



Cut-Throat Grok

Grok hält sich tagsüber meist im Lager der Quartiermeisterin auf (Bereich A9). Abends schließt sie das Lager ab und amüsiert sich an Deck mit den anderen Piraten mit Sauf- und Glücksspielgelagen, ehe sie in ihre Kabine (Bereich A7) zurückkehrt, um den Rausch auszuschlafen.

Grok liebt ungewöhnliche Getränke und gute Lieder; ein Charakter, der ihr Alkohol im Wert von wenigstens 20 GM liefern kann, bei dem es sich nicht um Rum handelt, oder dem ein Fertigkeitswurf für Auftreten (Singen) gegen SG 15 gelingt, erhält einen Bonus von +4 auf alle Würfe, um sie zu beeinflussen. Sollte Grok freundlich gestimmt worden sein, erlaubt sie den SC Zutritt zu ihrem Lager außerhalb der gewöhnlichen Zeiten. Dort können die SC mit ihr über Ausrüstungsgegenstände verhandeln, indem sie weitere Fertigkeitswürfe für Diplomatie ablegen. An die Ausgangsausrüstung zu gelangen, ist eine einfache Hilfeleistung (SG +0), eine Leihgabe von Ausrüstung im Wert von bis zu 150 GM ist eine langfristige Hilfeleistung (SG +5) und eine Leihgabe von Ausrüstung im Wert von 300 GM ist eine gefährliche Hilfeleistung, welche zu einer Bestrafung führen könnte in Form von Kielholen für Diebstahl (SG +15).

Ausgangseinstellung: Gleichgültig.

Belohnung: Belohne die SC mit 400 EP, falls sie Halsabschneiderin Grok hilfsbereit stimmen können.

WEITERE OFFIZIERE

Neben den bisher aufgeführten bedeutenden NSC gibt es an Bord der *Wermuth* noch einige weitere Offiziere. Die meisten davon spielen keine oder nur eine nebensächliche Rolle in diesem Abenteuer und können nicht beeinflusst werden. Die SC könnten sie aber an Bord dennoch erspähen oder andere Piraten von ihnen reden hören. Manche dieser NSC treten im späteren Verlauf des *Abenteurerpfades „Unter Piraten“* wieder in Erscheinung, daher solltest du gegenwärtig vermeiden, dass die SC mit ihnen zu starke Beziehungen knüpfen.

Barnabas Harrigan (NB Menschlicher Kämpfer 5/Schurke 11): Kapitän der *Wermuth*.

Feurige Langdeut (CN Menschliche Hexenmeisterin 8): Segelmeisterin und alte Freundin des Kapitäns.

Riaris Krein (NB Menschliche Kämpferin 7): Geschützmeisterin.

Habbly Quarn, der „Näher“ (N Menschlicher Kämpfer 4/Experte 3): Schiffsarzt und –zimmermann.

Kipper (CB Menschlicher Schurke 6): Hilfsschütze und Stiefellecker von Spund und Geißel.

Karla Salzfleck (CB Gnomische Schurkin 3/Kämpferin 3): Hilfsbootsmann und Stiefelleckerin von Spund und Geißel.

„Baryt“ Teerauf (CN Menschliche Bürgerliche 3): das Schiffsmädchen des Kapitäns.

Eulenbär Hirschhorn (N Menschlicher Kämpfer 2): Einfaltspinsel und „Haustier“ von Herrn Spund (siehe Seite 27).

ALLTAGSLEBEN EINES PIRATEN

Auf der *Wermuth* herrschen Disziplin und Routine. Harrigan folgt der Philosophie, dass ein beschäftigter Seefahrer ein müder Seefahrer ist und dass müde Seefahrer nicht miteinander kämpfen. Nach dem Frühstück geht die Mannschaft



den ihr zugewiesenen Aufgaben bis zur Abenddämmerung nach. Dann versammeln sich die Besatzungsmitglieder auf dem Hauptdeck, um Bestrafungen beizuwohnen (der „Tanzstunde“, wo die Peitsche tanzt), zu Abend zu essen und um ihre Rumration zu erhalten. Nach Züchtigungen und Essen kann die Mannschaft tun, was sie will, bis am nächsten Morgen zur Dämmerung die Glocke geläutet wird. Mehr Einzelheiten zum Alltagsleben eines Piraten findest du auf Seite 60 im Artikel „Das Leben eines Piraten“.

Die SC erhalten jeden Tag Aufgaben entsprechend ihrer Tätigkeit (Beikoch, Schrubber oder Takler). Bestimme die Aufgaben für die Schrubber und Takler zufällig mittels eines 1W6 auf den folgenden Tabellen. Unter dem Abschnitt „Der Beikoch“ findest du Einzelheiten zu den Aufgaben, welche dem Beikoch zugewiesen werden. Jede Aufgabe entspricht einem Tag harter Arbeit und erfordert mindestens einen erfolgreichen Fertigkeitswurf, um sie abzuschließen. Gelingt der erforderliche Fertigkeitswurf nicht, hat dies eine Bestrafung zur Folge. Misslingt der Wurf um 4 oder weniger, besteht die Bestrafung aus einer harschen Ermahnung oder im schlimmeren Fall einem Schlag mit dem Seilende (siehe Seite 66). Misslingt der Wurf um 5 oder mehr, besteht die Strafe in drei Peitschenhieben. Pro weiteren aufeinanderfolgenden Fehlschlag erhöht sich die Strafe um jeweils drei weitere Peitschenhiebe.

Die Arbeit findet unter den wachsamen Augen Herrn Spunds und Meister Geißels statt. Es ist nicht einfach, sich diesen beiden zu entziehen. Sollte ein SC die Arbeit verweigern oder nicht in der Lage sein zu arbeiten, erhält er beim ersten Mal ein Dutzend Peitschenhiebe und beim zweiten Mal ein Dutzend Hiebe mit der Neunschwänzigen Katze. Beim dritten Mal wird der Charakter für 12 Stunden in den Schwitzkasten gesteckt (siehe Seite 66).

Aufgaben der Takler

- 1 Takelagenreparatur:** Die Takelage des Schiffes erleidet öfters Schäden und muss repariert werden. Dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 10, um die Takelage in 9 m Höhe zu erreichen, und einen Fertigkeitswurf für Beruf (Matrose) oder einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10.
- 2 Arbeit in der Takelage:** Das Hissen und Reffen der Segel ist harte Arbeit und erfordert einen Fertigkeitswurf für Beruf (Matrose) oder einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10. Am Ende der Schicht muss dem SC zudem ein Konstitutionswurf gegen SG 10 gelingen, um nicht erschöpft zu sein.
- 3 Arbeit in der oberen Takelage:** Die Arbeit in 15 m Höhe erfordert einen Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 10, um die Takelage in 9 m Höhe zu erreichen, und einen Fertigkeitswurf für Beruf (Matrose) oder einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10.
- 4 Arbeit an den Seilen:** Die Seile des Schiffes müssen zusammengerollt, verstaubt oder verknotet werden, dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Beruf (Matrose) oder einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10.
- 5 Ausguck:** Um den Ausguck in 18 m Höhe zu erreichen, sind ein Fertigkeitswurf für Beruf (Matrose) oder ein Stärkewurf gegen SG 10 erforderlich sowie ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10.

- 6 Dienst im Hauptsegel:** Das Hissen und Reffen des Hauptsegels ist harte Arbeit und erfordert einen Fertigkeitswurf für Beruf (Matrose) oder einen Stärkewurf gegen SG 10. Am Ende der Schicht muss dem SC zudem ein Konstitutionswurf gegen SG 10 gelingen, um nicht erschöpft zu sein.

Aufgaben der Schrubber

- 1 Arbeit in der Bilge:** Das Reinigen der Bilge (Bereich A11) ist eine üble, schweißtreibende Arbeit, welche einen Stärkewurf gegen SG 12 erfordert. Am Ende der Schicht muss dem SC zudem ein Konstitutionswurf gegen SG 10 gelingen, um nicht erschöpft zu sein.
- 2 Rattenfänger:** Um unter Deck Ratten und anderes Ungeziefer zu fangen, ist entweder ein Fertigkeitswurf für Heimlichkeit oder Überlebenskunst oder ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 erforderlich. Bei einem erfolgreichen Wurf fängt und tötet man genug Ratten, Küchenschaben und Käfer, um sein Arbeitspensum zu erfüllen.
- 3 Deckschrubben:** Das Wischen der Decks und Schrubben mit Sandsteinblöcken, welche als Heilige Steine bezeichnet werden, ist wahre Knochenarbeit und erfordert einen Stärke- oder Konstitutionswurf gegen SG 10. Ein Fehlschlag hat zur Folge, dass der SC am Ende seiner Schicht erschöpft ist.
- 4 Seile schleppen und Knotenarbeit:** Das Binden und Lösen von Knoten in den Schiffsseilen und das Schleppen der schweren Seilrollen von einem Teil des Schiffes zum einem anderen erfordert einen Fertigkeitswurf für Beruf (Matrose) oder einen Stärkewurf gegen SG 10. Am Ende der Schicht muss dem SC zudem ein Konstitutionswurf gegen SG 10 gelingen, um nicht erschöpft zu sein.
- 5 Botenjunge:** Das Übermitteln von Mitteilungen an Offiziere und Mannschaftsmitglieder der *Wermuth* in allen Teilen des Schiffes mit Ausnahme der Offizierskabinen (Bereiche A4 und A5) erfordert einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 und einen Konstitutionswurf gegen SG 10. Sollte der Konstitutionswurf misslingen, ist der SC am Ende seiner Schicht erschöpft. Ein SC mit dem Talent Rennen erledigt diese Aufgabe automatisch.
- 6 Reparaturen:** An Bord des Schiffes geben ständig Dinge nach und benötigen eine Reparatur, egal ob Segel genäht oder Seile den ganzen Tag lang repariert werden müssen. Dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Beruf (Matrose) oder einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10.

DER BEIKOCH

Dem SC, der zum Beikoch ernannt wird, steht ein interessantes Leben bevor. Der Schiffskoch Ambros Kroop ist die Hälfte der Zeit betrunken. Zu Beginn jedes Tages ist Kroop mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% nicht ansprechbar und für den Tag keine Hilfe, ansonsten ist er nur betrunken, aber nicht

DIE REISE DER WERMUTH

Als Vorbereitung seiner Hauptziele (siehe Abenteuerhintergrund) will Kapitän Harrigan seine Stellung unter den Freien Kapitänen stärken. Zunächst benötigt er weitere Geldmittel, die er durch die Plünderung von Schifffahrtslinien erlangen möchte. Er teilt nur seinen engsten Vertrauten (darunter Her Spund) mit, wohin die Reise geht, verschweigt aber den Grund. Nach Verlassen von Port Fähnris steuert Kapitän Harrigan die *Wermuth* nach Norden durch die Wagnisbucht und dann nach Südwesten. Am vierten Tag passiert das Schiff Dahaks Fänge und am siebten Tag die Insel Motaku. Dort gerät die *Wermuth* in einen Sturm, der sie nach Südosten treibt. Nach Abebben des Sturmes segelt Harrigan nach Osten, hält sich aber von der Glitschigen Küste fern und befährt dann die offene Fiebersee in der Hoffnung, auf Handelsschiffe aus Blutbucht, dem Mwangibecken und Sargava zu stoßen. Am 20. Tag der Reise begegnet die *Wermuth* der *Verheißung auf Erden* (siehe Seite 31) und greift diese wenige Stunden später an.

Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) oder Beruf (Matrose) ermöglicht es den SC, die Länder und Regionen zu erkennen, welche die *Wermuth* während ihrer Reise passiert. Gelingt der Wurf gar gegen SG 20, können die SC einzelne Inseln oder Siedlungen identifizieren.

hilflos. Sollte Kroop ausfallen, überwacht Herr Spund stattdessen den Beikoch.

Die tägliche Aufgabe des Beikochs wird zufällig mittels der unten aufgeführten Tabelle bestimmt – würfle dafür 1W6. Wenn Kroop nüchtern ist, gelingt ihm mit der Hilfe des SC der Fertigkeitswurf zum Kochen der Mahlzeit automatisch. Wenn er betrunken ist, muss der Beikoch die Tagesmahlzeit für die Besatzung allein zubereiten und zugleich noch seine normalen, an diesem Tag anfallenden Pflichten erfüllen. Sollte der SC das Essen jagen oder schlachten und kochen müssen, unterliegen alle Würfe für beide Aufgaben einem Malus von -4. Sollte der Beikoch in einem solchen Fall während des Tages irgendeine Handlung auf dem Schiff (siehe Seite 24) unternehmen, scheitern alle aufgabenbezogenen Würfe automatisch (der Beikoch erhält in diesem Fall nicht den Bonus von +4 für fleißige Arbeit; siehe Seite 25). Bei einem gescheiterten Wurf stellt die zornige Mannschaft den Beikoch lautstark zur Rede und gibt ihm und Kroop mehrere Schläge mit dem Seil. Essen ist aber dennoch eine Mahlzeit und die Mannschaft isst in der Regel, was ihr vorgesetzt wird, egal wie die Kochwürfe ausgefallen sind (die Mannschaftsmitglieder beschwerten sich aber dennoch lautstark und oft).

Das Schiffsmädchen des Kapitäns, „Baryt“ Teerauf holt jeden Abend das Essen der Offiziere in der Kombüse ab und bringt es in die Kapitänskajüte, wo sie das Essen auf Gift hin vorkostet (man kann auf einem Piratenschiff niemandem trauen). Der Versuch, die Offiziere zu vergiften, stellt ein entsetzliches Verbrechen dar, welches mit dreifachem Kielholen des Schiffskochs und seines Beikochs bestraft wird.

Aufgaben des Beikochs

- 1-2 **Kochen:** Unterstütze Ambros Kroop bei der Vorbereitung der Tagesmahlzeit. Sollte Kroop nüchtern sein, ist kein Wurf erforderlich. Sollte Kroop betrunken sein, erfordert dies einen Fertigkeitswurf für Beruf (Koch) oder einen Intelligenzwurf gegen SG 10.
- 3 **Angeln:** Fange das Abendessen mit den Netzen des Schiffes. Ein Fertigkeitswurf für Beruf (Fischer) oder Überlebenskunst gegen SG 10 liefert genug Fische. Ein Scheitern hat am Folgetag Strafarbeit in der Bilge zur Folge (siehe Arbeit in der Bilge auf Seite 23).
- 4 **Schildkrötenjagd:** Jage Lederrückenseeschildkröten mit Harpunen, Dreierhaken und Netzen. Ein Fertigkeitswurf für Beruf (Fischer) oder Überlebenskunst gegen SG 10 liefert genug Beute. Ein Scheitern hat am Folgetag Strafarbeit in der Bilge zur Folge (siehe Arbeit in der Bilge auf Seite 23).
- 5 **Märchenstunde:** Trinke mit Ambros Kroop und höre dir seine Geschichten an. Der Beikoch muss zwar eine zusätzliche Ration Rum währenddessen zu sich nehmen, kann dafür aber im Laufe des Tages eine zusätzliche Handlung auf dem Schiff ausführen.
- 6 **Besonderer Anlass:** Kapitän Harrigan hat heute etwas zu feiern – schlachte und koche eines der Schweine zum Abendessen, die sich an Bord befinden. Dem SC muss ein Fertigkeitswurf für Beruf (Koch) oder Überlebenskunst gelingen, um das Tier zu schlachten, und dann Kroop helfen, es zu säubern, zu zerlegen und zuzubereiten. Sollte Kroop nüchtern sein, sind keine weiteren Würfe erforderlich, andernfalls muss der SC zusätzlich einen Fertigkeitswurf für Beruf (Koch) oder einen Intelligenzwurf gegen SG 15 ablegen.

HANDLUNGEN AUF DEM SCHIFF

Neben ihren normalen Tätigkeiten an Bord können die SC ihre Zeit während des Tages (und der Nacht) nutzen, um das Schiff zu erkunden, nach Ausrüstung zu stöbern, mit anderen Matrosen zu interagieren oder NSC zu beeinflussen.

Da die SC möglicherweise über das ganze Schiff verteilt sind, während sie ihren Aufgaben nachgehen, besteht die Gefahr, dass frühzeitige Ereignisse im Rahmen des Abenteuers den Fokus zu sehr auf die Handlung einzelner Charaktere ziehen. Manche SC haben vielleicht mehr verfügbare Zeit und nutzen diese auch entsprechend. Um dies zu vermeiden, werden die Aktivitäten der SC an Bord – zugewiesene Arbeiten erfüllen, das Schiff erkunden, andere Matrosen ausrauben, einschüchtern oder sich mit ihnen anfreunden, arbeiten oder dem Glücksspiel frönen – als Teil von Handlungen auf dem Schiff durchgeführt. Diese Handlungen spiegeln die Zeit wieder, welche benötigt wird, um eine Aktivität durchzuführen, sei es das Versammeln von genug Mannschaftsmitgliedern, um ein Glücksspiel zu beginnen, das Auskundschaften eines Raums, um sicherzugehen, dass er leer ist, usw. Vergiss nicht, dass selbst der Beikoch tagsüber beschäftigt ist. Solche Handlungen auf dem Schiff sollten die verfügbare Zeit widerspiegeln, welche ein SC von seiner Arbeitszeit abzweigen kann, ohne zu sehr ins Detail gehen zu müssen.

Jeder SC kann in der Regel täglich zwei Handlungen auf dem Schiff ausführen, eine tagsüber und eine in der Nacht. Ein SC kann während der zweiten Wache mitten in der Nacht versuchen, bis zu zwei zusätzliche Handlungen auf dem Schiff auszuführen. Ihm muss dazu aber ein Konstitutionswurf gegen SG 10 (+4 pro zusätzliche Handlung) gelingen, um nicht am nächsten Tag erschöpft zu sein.

Eine Aufzählung möglicher Handlungen auf dem Schiff folgt. Beurteile jeweils, wann diese Handlungen angebracht sind.

Belohnung: Belohne die SC mit 100 EP, wenn sie erstmals bei einer Piratenfreizeitaktivität an Bord der *Wermuth* gewinnen. Wenn ein SC erstmals die Besatzung erfolgreich unterhält, sollte er oder sie ebenfalls 100 EP erhalten.

Handlungen auf dem Schiff – Tagsüber

Fleißig arbeiten: Erhalte einen Bonus von +4 auf einen Wurf mit Bezug auf die dir zugewiesene Tätigkeit an diesem Tag.

Beeinflussen: Führe normale Würfe für die dir zugewiesene Tätigkeit an diesem Tag aus und versuche, einen einzelnen NSC zu beeinflussen.

Herumschleichen: Führe normale Würfe für die dir zugewiesene Tätigkeit an diesem Tag aus und erkunde kurz einen Bereich des Schiffes (der SC kann einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung oder einen anderen Fertigkeitswurf ablegen, ohne das Risiko einer Entdeckung einzugehen).

Einkaufen: Erleide einen Malus von -2 auf alle Würfe für die dir zugewiesene Tätigkeit an diesem Tag und besuche das Lager der Quartiermeisterin (Bereich A9).

Arbeit meiden: Erleide einen Malus von -2 auf alle Würfe für die dir zugewiesene Tätigkeit an diesem Tag und nimm dir Zeit, um einen Bereich des Schiffes zu erkunden. Der SC kann bei einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung oder einer anderen Fertigkeit 10 nehmen, muss aber einen Wurf ausführen, um nicht entdeckt zu werden (siehe unten).

Handlungen auf dem Schiff – Nachts

Schlafen: Geh früh zu Bett und schlaf die Nacht durch (du erholst dich automatisch von Erschöpfung).

Glücksspielen: Nimm an einem Glücksspiel oder einem Zeitvertreib der Piraten teil (siehe Seite 67).

Unterhalten: Lege einen Fertigkeitswurf für Auftreten ab, um die Mannschaft zu unterhalten (siehe Seite 67).

Beeinflussen*: Versuche einen NSC zu beeinflussen.

Herumschleichen*: Nimm dir Zeit, um einen Bereich des Schiffes zu erkunden. Der SC kann bei einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung oder einer anderen Fertigkeit 20 nehmen, muss aber einen Wurf ausführen, um nicht entdeckt zu werden (siehe unten).

Stehlen*: Versuche, eine verschlossene Tür oder eine Truhe zu öffnen. Der SC muss einen Wurf ausführen, um nicht entdeckt zu werden (siehe unten).

DIEBSTAHL UND HEIMLICHKEIT AN BORD DER WERMUTH

Die *Wermuth* ist ein Piratenschiff voller überaus zweifelhafter und mörderischer Seelen. Diebstahl steht daher an der Tagesordnung, wobei die Kunst darin liegt, sich nicht erwischen zu lassen.

Um eine Handlung unbeobachtet durchführen zu können, muss einem SC ein konkurrierender Fertigkeitswurf für bspw. Fingerfertigkeit oder Heimlichkeit gegen Wahrnehmung gelingen. Auf einem überfüllten Schiff ist es jedoch unpraktisch, eventuell gegen Dutzende von NSC konkurrierende Würfe durchführen zu müssen. Stattdessen legt der SC einen passenden Fertigkeitswurf (in der Regel für Fingerfertigkeit oder Heimlichkeit) ab, welcher dann repräsentativ für solche Situationen herangezogen wird; der SG des Wurfs richtet sich nach den folgenden Richtlinien:

Eine heimliche Handlung innerhalb einer Menge, z.B. einen Zauber mit einer verbalen Komponente oder Gestik unbemerkt wirken: SG 20.

Eine heimliche Handlung, bei der die Wahrscheinlichkeit einer Entdeckung besteht, z.B. während der Arbeitszeit, ein Besuch des Lagers der Quartiermeisterin tagsüber die Erkundung eines Raumes oder der Versuch, eine Kiste in einem Raum zu öffnen, während dessen Bewohner schlafen: SG 15.

Eine heimliche Aktion, bei der eine Ablenkung besteht, z.B. der Versuch, Truhen zu öffnen, während die übrige Mannschaft an Deck arbeitet oder sich unterhält: SG 10.

Scheitert dieser Wurf um 4 oder weniger, wird der SC bei der Handlung gestört und kann sie nicht vollenden. Scheitert der Wurf um 5 oder mehr, wird der SC von einem zufällig bestimmten Besatzungsmitglied auf frischer Tat ertappt und könnte eventuell zur Bestrafung an Meister Geißel übergeben werden.

AUSRÜSTUNG BESORGEN

Zu den ersten Herausforderungen gehört es wahrscheinlich, die Anfangsausrüstung zurückzubekommen und sie zu erweitern. Jeder an Bord der *Wermuth* weiß, dass die Quartiermeisterin, Halsabschneiderin Grok, die Ausrüstungsgegenstände und die Beute überwacht und dass sich die Besitztümer der SC in ihrem Lager befinden. Grok schläft auch oft in ihrem Lager (Bereich A9), welches inoffiziell auch als Geschäft fungiert.

Wenn das Abenteuer beginnt, konnte Sandara Quinn ein paar der Gegenstände der SC organisieren und diese ihnen zurückgeben (siehe Seite 16). Die übrige Ausrüstung der SC befindet sich in einer Truhe in Bereich A9 – siehe die entsprechende Beschreibung. Grok ist an die Fragerei zwangsrekrutierter Seefahrer nach der Rückgabe ihrer persönlichen Dinge gewöhnt und teilt solchen Charakteren stets mit, dass ihre Gegenstände nun dem Kapitän gehören. Grok kann allerdings mittels Bluffen dazu gebracht werden, dass die Gegenstände verflucht sind oder aus anderen Gründen zurückgegeben werden sollten. Wenn ein Fertigkeitswurf auf Bluffen gegen Groks Wurf auf Motiv erkennen gelingt (ihr Fertigkeitsmodifikator beträgt +1), gibt sie Ausrüstung im Wert von 10 GM pro Punkt, um welchen der Wurf für Bluffen ihren Wurf auf Motiv erkennen übertrifft, zurück. Grok ist zudem sehr abergläubisch, so dass jeder, der sich dies beim Bluffen zu Nutzen macht, einen Situationsbonus von +4 auf seinen Wurf erhält. Ein SC kann maximal einmal innerhalb von 24 Stunden versuchen Grok so zu überlisten.

Die SC können zudem Gegenstände aus dem Lager der Quartiermeisterin erwerben oder eintauschen, wie im Abschnitt zu Bereich A9 beschrieben.

WETTER

Die *Wermuth* hat im Laufe ihrer Fahrt mit unterschiedlichem Wetter zu tun. Dieses kann sich auf die Arbeiten auf dem Schiff auswirken, wie im Folgenden beschrieben:

Tag 1 bis 5: normales Wetter

Tag 6: schwerer Regen

Tag 7: aufziehender Sturm (-2 auf alle arbeitsbezogenen Würfe für Takler)

Tag 8: Sturm (siehe Seite 28)

Tag 9: nachlassender Sturm (-2 auf alle arbeitsbezogenen Würfe für Takler)

Tag 10 und 11: normales Wetter

Tag 12 und 13: Hitzewelle (die SG aller Rettungswürfe gegen Erschöpfung steigen um +2)

Tag 14 bis 21: normales Wetter

SEEKRANKHEIT

Charaktere, die nicht an das Leben an Bord eines Schiffes gewöhnt sind, riskieren seekrank zu werden. Diese Charaktere müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 5 bestehen oder leiden für den Rest des Tages unter Übelkeit. Am nächsten Tag steht einem Charakter ein erneuter Rettungswurf zu, bei dessen Erfolg der Charakter nur noch kränkelt. Misslingt auch dieser Wurf, hält die Seekrankheit für den folgenden Tag an. Jeden weiteren Tag kann der Charakter einen erneuten Rettungswurf ablegen. Zwei aufeinanderfolgende erfolgreiche Rettungswürfe heilen den Charakter für die Dauer der Reise von seiner Seekrankheit. Bei rauem Wetter steigt der SG des RW gegen Seekrankheit auf 15; wem ein Rettungswurf gelingt, um die Auswirkungen von Seekrankheit für einen Tag abzumildern, muss einen zusätzlichen Rettungswurf ablegen, sollten sich die Bedingungen verschlechtern. Charaktere mit mindestens einem Fertigkeitserfolg in Beruf (Matrose) leiden niemals unter Seekrankheit.

Die SC können ebenso versuchen, Gegenstände zu stehlen, allerdings ist ein Diebstahl aus dem Lager nicht ungefährlich. Groks Gedächtnis ist mit den Jahren jedoch schlechter geworden und sie vergisst manchmal, das Lager abzuschließen (siehe Bereich A9). Sollte Grok mit Kroop gerade ein Trinkgelage abhalten, kann der Beikoch sich problemlos für ein paar Minuten wegschleichen, um sich im Lager umzusehen. Sofern keine offenkundigen Hinweise zurückgelassen werden – z.B. aufgebrochene Schlösser, ausgelöste Fallen oder Tote oder Bewusstlose –, sollte ein Diebstahl aus dem Lager gelingen, sofern der Dieb nicht zu tollkühn ist oder versucht seine Aktion zu sehr in Szene zu setzen. Sollte ein SC versuchen, Diebesgut an Grok zurück zu verkaufen oder einzutauschen, wird er erkennen müssen, dass Grok aus ihrem Lager entwendete Dinge wiedererkennt, es sei denn sie ist völlig betrunken. Sollte Grok erkennen, dass etwas aus ihrem Lager entwendet wurde, erfolgt eine vollständige Durchsuchung des Schiffes und der Truhen der Besatzungsmitglieder. Diese wird von Herrn Spund, Meister Geißel und ihren sechs

loyalsten Piraten durchgeführt. Sollte Diebesgut gefunden werden, besteht die Strafe in der Regel in Kielholen, selbst wenn solche Beute jemandem untergeschoben wurde.

Belohnung: Belohne jeden SC mit 200 EP, wenn er seine komplette Ausrüstung zurückerlangen kann.

TAG 1: JAKUB ELSTER WIRD KIELGEHOLT

Der erste Tag der SC an Bord der *Wermuth* gibt ihnen ein Muster für die Folgetage vor, da sie sich an die Routine an Bord und die Besatzung gewöhnen müssen. Jeder Tag folgt im Grunde dem gleichen Schema aus Arbeit, Freizeit und Nachtruhe, sofern keine anderen Ereignisse diesen Ablauf unterbrechen.

Ankunft: Die SC erwachen im Laderaum der *Wermuth*. Meister Geißel und seine Gesellen führen sie an Deck, wo Kapitän Harrigan sie an Bord willkommen heißt und Herr Spund ihnen ihre Aufgaben zuweist.

Arbeit: Die SC verbringen den Tag damit, den ihnen zugewiesenen Tätigkeiten nachzugehen. Ferner kann jeder SC eine Handlung auf dem Schiff (tagsüber) ausführen.

„Tanzstunde“: Die Mannschaft versammelt sich zur Abenddämmerung an Deck, um beizuwohnen, wie Jakob Elster kielgeholt wird. Der Pirat wurde in der vorherigen Nacht erwischt, wie er versuchte in das Lager der Quartiermeisterin einzubrechen. Nach einer kurzen Befragung durch Herrn Spund und Meister Geißel hat er sein Verbrechen gestanden und wird nun aus der Bilge (Bereich A11) geholt, um vor dem Abendessen langsam gekielholt zu werden. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 kann man die Begeisterung erkennen, mit der besonders Herr Spund am Seil zieht, während der unglückliche Elster 12 Runden lang unter dem Schiff hindurchgezogen wird. Was auf der anderen Seite hervorgezogen wird, ist ein mit tiefen Schnitten versehender Körper, der bald über Bord geworfen wird, um an die Haie verfüttert zu werden. Sollte ein SC die Leiche vorher noch untersuchen können und ihm zudem ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 gelingen, erkennt er, dass Jakob durch die Bestrafung etwa 24 Schadenspunkte erlitten hat und zudem ertrunken ist. Dieses Geschehen sollte ausreichen, um den SC klar zu machen, wie tödlich die Strafen der Piraten sind.

Freizeit: Nach dem Abendessen und dem Austeilen der Rumration erfolgen verschiedene Zeitvertreibe der Piraten. Zeitvertreibe an oder unter Deck (siehe Seite 67), so lange die Leute nüchtern genug sind, um daran teilzunehmen. Ferner kann jeder SC eine Handlung auf dem Schiff (nachts) ausführen.

Nachtruhe: Sofern die SC ihre Rumrationen zu sich genommen haben, können sie sich jederzeit in ihre Hängematten im unteren Laderaum (Bereich A10) zurückziehen. Sofern die SC dazu die Kraft haben, können sie zudem weitere Schiffshandlungen (nachts) ausführen.

Belohnung: Belohne jeden SC mit 100 EP, der die Arbeit am ersten Tag erfolgreich ausführt.

TAG 2: FESTLEGUNG DER HACKORDNUNG (HG 3)

Diese Begegnung erfolgt am zweiten Tag, den die SC an Bord der *Wermuth* verbringen, bei Sonnenaufgang in den Mannschaftsunterkünften (Bereich A10).

Kreaturen: Nur Sekunden, nachdem die Glocke geläutet hat, um die Mannschaft an Decke zu rufen, versperren vier Piraten den SC den Weg: Aretta Bansen, Fipps Biedermann,

der Neidische Ned und die Aalglatte Lonegan. Einer der vier spricht die SC an: „Habt ihr es eilig?“, lacht dann und beginnt einen zufällig ausgewählten SC herum zu schubsen. Im Vorfeld hat Meister Geißel bereits mit den vieren gesprochen und ihnen mitgeteilt, dass er diese neuen Schrubber (die SC) nicht ausstehen kann und man ihnen rechtzeitig ihren Platz zuweisen müsse. Geißel hat die Piraten angewiesen, die SC in eine Rauferei zu verwickeln und davon abzuhalten, rechtzeitig zum Beginn ihrer Schicht an Deck zu erscheinen. Die Piraten wollen eine Prügelei, keine Messerstecherei, und treten den SC daher ohne gezogene Waffen entgegen. Eine paar weitere Seefahrer lungern auf der Treppe herum und schauen dem Kampf zu.

PIRATEN DER WERMUTH (4)

HG 1/2

EP je 200

TP je 11 (siehe Seite 20)

Nahkampf Waffenloser Schlag +3 (1W3+1 nichttödlich)

TAKTIK

Moral Die Piraten kämpfen 8 Runden lang und rennen dann an Deck. Sollten die SC Waffen ziehen, weichen alle Piraten zurück. Nur Fipps Biedermann beginnt einen Dolch zu ziehen. Sollte er zwei bewaffneten Charakteren gegenüberstehen, weicht auch er zurück. In diesem Fall kann Fipps nicht mehr von den SC beeinflusst werden und verbleibt für den Rest des Abenteuers feindselig.

Entwicklung: Sollte ein Charakter getötet werden, untersucht Herr Spund den Vorfall und lässt den Mörder kielholen. Jeder Charakter (SC oder NSC), der zu spät an Deck erscheint, erhält für solch eine schonungslose Faulheit drei Peitschenhiebe und drei weitere, sollte der Charakter sich widerspenstig und uneinsichtig zeigen.

TAG 4: DAS DING IN DER BILGE (HG 3)

Den SC sollte an diesem Tag kein Dienst in der Bilge zugewiesen werden. Solltest du dies bereits ausgewürfelt haben, würfle erneut, um ihnen eine neue Aufgabe zuzuweisen.

Am späten Vormittag des vierten Tages kommt der junge Jakob Beinschnitzer an Deck gerannt. Jeder SC an Deck kann einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 ablegen, um zu erkennen, dass sein Gesicht aschfahl ist. Ferner kann ein SC, dem der Fertigkeitswurf gelingt, mithören, was Jakob Herrn Spund berichtet – als er seiner Arbeit als Rattenfänger nachging, kam etwas Großes aus dem Bilgewater und hat ihn gebissen. Spund sieht sich sofort nach Freiwilligen um, die nachschauen sollen. Er wählt die SC (den Hilfskoch eingeschlossen) aus und schickt sie in die Bilge (Bereich A11) mit den Worten, dass sie nicht hochkommen sollen, bis was auch immer dort unten ist, tot ist.

Kreaturen: Sechs Schreckensratten haben sich ihren Weg aus einer Ladung Hopfen freigemacht, welche Kapitän Harrigan billig in Port Fähnris erworben hat, und hausen nun im Brackwasser der Bilge. Heute sengt die Sonne derart, dass es in der Bilge sehr heiß ist (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 444). Das Wasser gibt den Schreckensratten Tarnung gegen die SC.

SCHRECKENSRATTEN (6)

HG 1/3

EP je 135

TP je 5 (PF MHB, S. 215)

Entwicklung: Nachdem die SC die Ratten erledigt haben, können sie die Bilge erkunden und nach Ausrüstung durchsuchen (siehe Bereich A11). Sollten die SC mehr als 4 Stunden in der Bilge verbringen, schickt Herr Spund einen Piraten nach unten, um ihnen mitzuteilen, dass sie drei Peitschenschläge erwartet, wenn sie nicht binnen einer halben Stunde Erfolg vermelden können. Sollten die SC nicht alle Ratten töten, wird wahrscheinlich wieder jemand gebissen, was den SC dann jeweils drei Peitschenschläge einbringt. In diesem Fall schickt Herr Spund automatisch einen der SC wieder in Bilge (und zwar nur einen, damit die SC keine Zeit dort unten verschwenden).

TAG 5: DER EULENBÄR (HG 1)

Zu dieser Begegnung kommt es am fünften Abend der Reise.

Kreaturen: Herr Spunds „Schoßhund“, ein minderbemittelter Wilder, welcher Eulenbär Hirschhorn gerufen wird,



Eulenbär Hirschhorn



wird normalerweise unter Deck im mittleren Frachtraum (Bereich A6) festgehalten. Zu besonderen Gelegenheiten lässt Spund ihn aber jedoch heraus, bspw. wenn er für ihn jemanden töten soll oder eine Lektion erhält. Spund und seine Stiefellecker führen Eulenbär nach dem Abendessen „für ein wenig Unterhaltung“ an Deck und fordern einen der SC heraus, gegen ihn anzutreten – entweder im Faustkampf oder im Ringkampf, bei dem keine magischen Tricks angewandt werden dürfen. Wer am Ende noch bei Bewusstsein ist, gewinnt das Spiel. Spund wettet 100 GM auf Eulenbär. Die SC können ihren Streiter auswählen und ebenfalls auf diesen setzen; der Sieger bekommt alles.

Eulenbär Hirschhorn ist ein großer Mann mit Fäusten wie Vorschlagshämmer. Er ist jedoch etwas einfältig und die anderen Mannschaftsmitglieder amüsieren sich nur zu gern auf seine Kosten. Beim Versuch, Freunde zu gewinnen, hat Eulenbär sich angewöhnt, Späße zu machen, zu lachen und laut zufällige Ausrufe auszustoßen, da dies andere zum Lachen zu bringen scheint. Eulenbär isst gern lebende Krabben, deren Panzer er mit seinen Fingern und Zähnen aufbricht. Seine rasierte Haut trägt immer noch Spuren des Teerens und Federns, welche die Besatzung vor noch nicht allzu langer Zeit als grausamen Scherz an ihm vollzogen hat.

EULENBÄR HIRSCHHORN

HG 1

EP 400

Menschlicher Kämpfer 2

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI -1; Sinne Wahrnehmung -2

Verteidigung

RK 9, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 9 (-1 GE)

TP 24 (2W10+9)

REF -1, WIL -2, ZÄH +5; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

Schwächen Auf einem Auge blind

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +5 (1W3+3 nichttödlich) oder Knüppel +5 (1W6+3)

Fernkampf Fass +1 (1W6+3) oder Knüppel +1 (1W6+3)

TAKTIK

Im Kampf Eulenbär kämpft mit seinen Fäusten und verursacht nichttödlichen Schaden, bis er auf 15 TP oder weniger reduziert wird (siehe Moral). Sollte er in einen Ringkampf verwickelt werden, versucht er, sich aus diesem zu befreien und setzt dann wieder seine Fäuste ein.

Moral Sollte Eulenbär auf 15 TP reduziert werden, wirft Spund ihm einen Knüppel zu. Eulenbär hebt diesen auf und kämpft mit der Waffe weiter. Sollte Eulenbär auf 10 TP oder weniger reduziert werden, beginnt er zu weinen und versucht zu fliehen, wird aber von Spund und seinen Gesellen in den Kampf zurück geschubst.

SPIELWERTE

ST 17, GE 8, KO 14, IN 4, WE 6, CH 10

GAB +2; KMB +5; KMW 14

Talente Abhärtung, Einschüchternde Kraft, Improvisierter Fernkampf, Improvisierter Nahkampf

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Klettern +8

Sprachen Gemeinsprache

Sonstige Ausrüstung Eine Handvoll lebender Krabben

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Auf einem Auge blind (AF) Ein Charakter, dem ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen oder Wahrnehmung gegen SG 10 gelingt, bemerkt, dass Eulenbär auf dem linken Auge blind ist und daher von dieser Seite aus recht langsam reagiert. Sollte jemand ihn daraufhin von dieser Seite her angreifen, kann der SC jede Runde einen Fertigkeitswurf für Akrobatik oder Bluffen gegen SG 10 ablegen, um Eulenbärs unbeholfenen Schlägen auszuweichen.

Entwicklung: Sollten ein SC Eulenbär besiegen, erhält er einen Situationsbonus von +2 auf alle künftigen Fertigkeitswürfe (Auftreten, Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern), um während des restlichen Abenteuers NSC an Bord des Schiffes zu beeinflussen. Dieser Situationsbonus ist kumulativ mit anderen Boni. Sollte der SC den Kampf einstellen, wenn Eulenbär sich zurückziehen will, erhält er sogar etwas noch wertvolleres: Eulenbärs Freundschaft. Der Hüne ist es nicht gewohnt, mit Respekt und Freundlichkeit behandelt zu werden, und verhält sich für den Rest des Abenteuers diesem SC gegenüber hilfsbereit. Obwohl Eulenbär die meiste Zeit unter Deck gehalten wird, kann er ein nützlicher Verbündeter für die SC sein, wenn es schließlich zur Meuterei kommt.

Herr Spund behält die SC genau im Auge. Sollte jemand mittels Magie versuchen in den Kampf einzugreifen oder der gegen Eulenbär kämpfende SC eine Waffe ziehen, erhält der Charakter sechs Peitschenhiebe. Sollten die SC Eulenbär töten, besteht die Strafe aus zwölf Schlägen mit der Neunschwänzigen Katze.

Belohnung: Sollte Eulenbär besiegt werden oder die SC sich mit ihm anfreunden, belohne sie mit den vollen EP für diese Begegnung.

TAG 8: DER STURM (HG 2)

Nach einem Tag schwerer Winde und heftigen Regens trifft ein ausgewachsener Sturm die Wermuth am achten Tag. Das Schiff wird auf der offenen See herum geschleudert und alle Matrosen, der Beikoch inbegriffen, werden zu Deck gerufen, um zu arbeiten. Die gesamte Mannschaft wird in der Take-lage benötigt und die SC erhalten zufällig bestimmte Aufgaben von der Liste der Aufgaben der Takler. Der SG aller dieser Aufgaben ist um +2 erhöht. Die Mannschaft muss die ganze Nacht gegen den Sturm kämpfen, es gibt keine Abendruhe und keine Zeitvertreibe. Nach dem nur aus Schiffszwieback bestehenden Abendessen erhalten die SC neue Aufgaben. Jedem SC muss ein Konstitutionswurf gegen SG 14 gelingen, um am Ende der zweiten Schicht nicht erschöpft zu sein; bereits erschöpfte SC, deren Wurf misslingt, sind ermüdet und schlafen während der Arbeit ein, was ihnen am Folgetag zur Strafe sechs Peitschenhieb einbringt.

Irgendwann während des Sturms geht ein freundlicher NSC über Bord (die Wahl des Charakters liegt bei dir, es sollte aber weder Ambros Kroop, noch Sandara Quinn sein). Das Schwimmen in stürmischem Wasser erfordert einen Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 20. Dem NSC müssen innerhalb von 12 Würfen zwei aufeinanderfolgende Fertigkeitswürfe für Schwimmen gelingen, andernfalls verschwindet die Wermuth außer Sicht und der Charakter ist auf dem Meer verschollen. Die SC können versuchen, den über Bord gegangenen NSC zu retten, indem sie ihm ein Seil zuwerfen. Hierzu muss einem SC ein Berührungsangriff im Fernkampf gegen den Charakter im

Wasser gelingen (Grundreichweite 3 m). In der ersten Runde ist der NSC noch 3 m entfernt. Jede weitere Runde treibt er jedoch zusätzliche 1W3 x 3 m von Schiff fort. Sollte der Angriffswurf das Ziel verfehlen, landet das Seil zu weit weg, als dass es hilfreich wäre, und muss eingeholt und erneut geworfen werden – alternativ kann auch ein anderes Seil geworfen werden; verwende die Regeln für Waffen mit Flächenschaden, um festzustellen, wo das Seil landet. Sollte der Angriffswurf erfolgreich sein, erhält der NSC im Wasser einen Bonus auf seine Fertigkeitwürfe für Schwimmen in Höhe des doppelten Stärkesammodifikators derjenigen, die das Seil einholen. Dabei können bis zu drei Charaktere ihre Stärkesammodifikatoren hinzuaddieren. Sollte der Fertigkeitwurf des NSC für Schwimmen um 5 oder mehr Punkte fehlschlagen, verliert er den Halt am Seil. Das Seil muss dann entweder eingeholt und neu geworfen werden oder ein anderes Seil muss geworfen werden.

Mit Ende der Nachtschicht beginnt eine neue Tagschicht und die SC erhalten neue Aufgaben nach den normalen Tabellen.

Die SC müssen infolge der anstrengenden Nacht jedoch alle einen Konstitutionswurf gegen SG 18 bestehen, um nicht erschöpft oder ermüdet zu sein, wie oben beschrieben.

Belohnung: Belohne die SC mit 800 EP, wenn sie den Sturm überleben. Sollten sie den über Bord gegangenen NSC retten, belohne sie mit EP, als hätten sie diesen SC im Kampf besiegt.

TAG 11: QUÄLEREI UNTER DER PRAHLEN SONNE (HG 3)

Nahe der Glitschigen Küste wird das Wasser seicht und die Navigation schwierig. Im Laufe des Nachmittags ruft Herr Spund die SC an Deck zusammen. Vor ihm stehen vier Krabbeneimer. Spund informiert die SC, dass der Kapitän frische Krabben zu speisen wünscht. Er deutet dann auf ein Riff gut 60 m nördlich des Schiffes und weist die SC und einen ihnen freundlich gesonnenen NSC an, zum Riff zu schwimmen, die Eimer mit Krabben zu füllen und zurückzuschwimmen. Spund lässt keine weitere Diskussion zu.

Das Wasser ist ruhig (SG 10 für Schwimmen) und klar (Sichtweite 30 m). Auf dem Hinweg kommt es zu keinen Zwischenfällen und die SC erreichen rasch ein atemberaubendes Korallenriff mit einer Seitenlänge von gut 100 m, welches 1,50 m bis 9 m unter Wasser liegt und in dem etliche Krabben leben. Jeder SC kann jede Runde einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst oder Wahrnehmung gegen SG 10 ausführen, um eine Krabbe zu entdecken, gefolgt von einem Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 10, um zu tauchen und diese Krabbe einzufangen. Um einen Eimer zu füllen, sind vier Krabben erforderlich.

Kreaturen: Zwei Riffklauen hausen in dem Riff. 1W4 Runden nach Ankunft der SC schwimmen sie aus der Deckung des Riffs hervor und greifen voll Hunger auf seltenes Menschenfleisch an.

RIFFKLAUEN (2)

HG 1

EP je 400

TP je 13 (PF MHB II, S. 212)

TAKTIK

Moral Die Riffklauen sind hartnäckige Wesen und kämpfen bis zum Tode – ihre Gier nach Fleisch ist größer als ihr Selbsterhaltungstrieb.

Schätze: Riffklauen sind Leckerbissen und eine einzelne Riffklaue reicht zum Füllen eines Krabbeneimers. Sollten die SC dem Kapitän Riffklauen zum Abendessen bringen, belohnt er sie, indem er einem der SC seine Ausrüstung zurückgibt. Sollte dieser SC sich seine Ausrüstung bereits zurückgeholt haben, erhält er vom Kapitän stattdessen einen *Trank: Mittelschwere Wunden*.

TAG 14: DIE HOHE SCHULE DES ENTERKAMPFES

Die SC sind von ihrer anfallenden Arbeit entschuldigt, da sie heute im Enterkampf ausgebildet werden. Diese Ausbildung erfolgt unter dem wachsamen Auge von **Riaris Krein** (NB Menschliche Kämpferin 7), der Geschützmeisterin der Wermuth. Kreins Haut ist dunkel gebräunt von zahllosen Tagen an Deck in der Sonne. Ihre Nase scheint mehrfach gebrochen worden zu sein.

Eines ihrer Beine wurde durch ein Holzbein ersetzt (ein Katapultschuss hat ihr das Bein unterhalb des Knies zermalmt). Möglicherweise ist sie die übelstzüngige Schlampe, die den SC jemals begegnet ist – im Vergleich zu ihr klingt Rosie Schandmaul wie eine Nonne.

Zu den wichtigen Dingen der Piraterie gehört das Werfen von Wurfhaken, um feindliche Schiffe zu erfassen und zum Entern heranzuziehen. Daher wird es als lebenswichtige Fähigkeit betrachtet, mit Wurfhaken umgehen zu können. Krein befiehlt, dass die Jolle mit der Morgendämmerung für die Arbeit dieses Tages zu Wasser gelassen wird. Sie nimmt immer zwei Charaktere mit, um diese im Gebrauch der Wurfhaken zu unterweisen. Die Übung besteht darin, dass die beiden Charaktere in der Jolle Wurfhaken auf das Deck der 12 m weit entfernten Wermuth schleudern, das Seil lösen und dann die Wermuth entern müssen, indem sie die Seile hinaufklettern. Um die Sache spannender zu machen, hat Krein vier zufällig bestimmte Mannschaftsmitglieder angewiesen, mit Gegenständen nach den enternden Charakteren zu werfen, um einen richtigen Angriff zu simulieren.

Das Werfen eines Wurfhakens erfordert einen Angriffswurf im Fernkampf. Der Wurfhaken wird als Wurfaffe mit einer Grundreichweite von 3 m behandelt. Die Reling der Wermuth hat RK 5. Auf 12 m Entfernung unterliegen die Angriffswürfe der SC einem Malus von -6. Sobald ein Haken gefasst hat, muss der SC das Seil mit einer Bewegungsaktion lösen und sich dann an diesem entlanghangeln (SG 15 für Klettern). Dabei wird der SC von den vier Piraten der Wermuth mit fauligem Essen, leeren Flaschen und Eimern volle Bilgewater beworfen. Diese Gegenstände zählen als improvisierte Waffen und verursachen keinen Schaden. Einem getroffenen Charakter muss jedoch ein Reflexwurf gegen SG 10 gelingen, um nicht den Halt zu verlieren und ins Wasser zu stürzen.



Riaris Krein



Krein ist fest entschlossen, dass die Charaktere diese Lektion lernen. Wer es nicht schafft, die Wermuth zu entern, wiederholt diese Lehraktion, bis es ihm gelingt – dann jedoch alleine, so dass die vier Piraten an Deck sich ganz auf den Charakter konzentrieren können. Spätestens nach drei Versuchen ist Krein – unabhängig vom Erfolg – davon überzeugt, dass der Charakter nun weiß, was er zu tun hat.

Entwicklung: Jeder Charakter, der drei Mal den Halt am Seil verliert, erhält nach der Übung sechs Schläge mit dem Seil. Notiere dir, welcher SC sich am besten geschlagen hat – dieser SC wird die anderen SC beim Entern der Verheißung auf Erden in Teil Zwei anführen.

Belohnung: Belohne jeden SC, der die Enterübung besteht, mit 100 EP.

TAG 17: UNSCHÖNE PFLICHTEN

Zu diesem Zeitpunkt der Reise haben sich die Fronten zwischen den SC und ihren Verbündeten und Geißel und seinen Gefolgsleuten verhärtet. Senke die Einstellung aller NSC, die den SC nicht wenigstens freundlich gegenüberstehen, um eine Stufe. NSC, die den SC bereits feindselig gegenüberstehen, können von diesen nicht mehr beeinflusst werden. Geißel hat Herrn Spund zudem absolut davon überzeugt, dass die SC Ärger bedeuten, egal was sie getan haben.

Herr Spund tritt nun öfters in Erscheinung und zeigt persönliches Interesse an den SC, beschimpft sie laut und achtet aufmerksam auf jeden bestrafswerten Fehler. Im Allgemeinen versucht er, sie zu tyrannisieren und zu erniedrigen.

Mit Ausnahme des Beikochs solltest du nicht mehr jeden Tag die Aufgaben zufällig zuweisen. Stattdessen weist Herr Spund den SC die schlimmsten Aufgaben zu oder jene, die sie am meisten hassen.

TAG 19: GEFÄHRLICHE SPIELE IN DER BILGE (HG 2)

Der SC, den Geißel am meisten hasst (oder falls er alle gleich hasst, ein zufällig ausgewählter SC), wird in die Bilge geschickt (Bereich A11), um beim Auspumpen zu helfen. Die anderen SC erhalten wie üblich ihre Aufgaben, werden aber nicht in die Bilge geschickt. Auf dem Weg in die Bilge stößt der SC mit Herrn Spund und Meister Geißel zusammen, die ihn nach verborgenen Waffen durchsuchen und ihm abnehmen, was sie finden.

Kreaturen: Drei Charaktere bemannen die Pumpen – der SC und zwei feindselig eingestellte Piraten der Wermuth. Jeder dieser Piraten trägt einen verborgenen Dolch. Der SC kann einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 ablegen, um die verborgenen Waffen zu entdecken. Nach ein

paar Minuten beschuldigt einer der Piraten den SC der Faulheit. Der andere Pirat schließt sich dem rasch an und greift den SC an. Sie wollen den SC fern neugieriger Augen töten und es wie einen Unfall aussehen lassen.

PIRATEN DER WERMUTH (2)

HG ½

EP je 200

TP je 11 (siehe Seite 20)

Entwicklung: Die normale Strafe für das Töten eines Besatzungsmitgliedes ist Kielholen, doch sollten die Piraten den SC töten, lassen sie mehrere Fässer auf die Leiche niederknallen und behaupten, es wäre ein furchtbarer Unfall gewesen. Sollte der SC die Piraten töten und die Toten entdeckt werden, wird der SC im Schwitzkasten eingesperrt, um darauf zu warten, kielgeholt zu werden. Zu seinem Glück trifft die Wermuth auf ein anderes Schiff, ehe die Strafe vollzogen werden kann. Der SC wird dann freigelassen, um sich der Entermannschaft anzuschließen (siehe Teil Zwei).

TAG 20: SEGEL AM HORIZONT

Das Krähenstern ruft am späten Nachmittag „Schiff in Sicht!“ und Kapitän Harrigan wendet die Wermuth sofort, um seiner Beute nachzustellen. Im Laufe des Abends schließt die Wermuth langsam zu dem anderen Schiff auf. Bei Sonnenaufgang werden die beiden Schiff von keinem Kilometer mehr getrennt.

TAG 21: PIRATENÜBERFALL!

Die Wermuth schließt zu dem am Vortag gesichteten Schiff auf. Gehe zu Teil Zwei über.

TEIL ZWEI:

DIE VERHEISSUNG AUF ERDEN

Die SC stehen kurz davor, erstmals richtige Piraterie zu erleben. Die Wermuth schließt immer weiter zu einem rahadoumischen Handelsschiff namens *Verheißung auf Erden* auf. Sobald man dort die Wermuth sieht, beginnt das Handelsschiff einen Fluchtkurs einzuschlagen, kann der Wermuth aber nicht entkommen. Im Laufe einer zwölfstündigen Jagd schrumpft der Abstand zusehends. Zur zwölften Stunde weist Kapitän Harrigan Kroop und den SC-Beikoch an, ein halbes Dutzend Schweine zu schlachten, ihnen die Kehlen aufzuschlitzen und die Kadaver über Bord zu werfen, um Haie anzulocken.

Der *Spielerleitfaden* zum *Pathfinder-Abenteuerepfad* „Unter Piraten“ enthält Regeln zum Schiff-zu-Schiff-Kampf, welche in späteren Abenteuern Anwendung finden werden. Als einfache Schrubber haben die SC so lange keinen direkten Einfluss auf diesen Kampf, bis die Schiffe zum Entern nahe genug sind. Daher werden die Schiff-zu-Schiff-Kampfregeln hier noch nicht genutzt. Die Wermuth holt die *Verheißung auf Erden* automatisch ein, so dass die Piraten das rahadoumische Schiff entern können. Solltest du die Schiff-zu-Schiff-Kampfregeln nutzen wollen, steht dir dies frei, beachte aber, dass die Übernahme der *Verheißung auf Erden* in unbeschädigtem Zustand ein bedeutender Teil dieses Abenteuers ist.

Der Kampf zwischen der Wermuth und der *Verheißung auf Erden* erfolgt in Form einer Reihe von Ereignissen: Die beiden Schiffe nähern sich einander, Entern werden geworfen und das andere Schiff geentert und schließlich kommt es zum Kampf zwischen den Besatzungen der beiden Schiffe. Sobald der Kampf an Deck beginnt, konzentriert sich der Fokus auf die SC und die Ereignisse treten rundenweise ein, wie nachfolgend aufgeführt.

IM VORFELD DER SCHLACHT

Sobald die Wermuth den Abstand zur *Verheißung auf Erden* unter 0,75 km reduziert hat, ruft Riariis Krein die SC auf das Poopdeck (Bereich A2), um ihnen ihre Anweisungen für den kommenden Kampf zu erteilen. Diese lauten wie folgt:

„Das Steuer des Schiffes ist auf dem Achterdeck direkt unterhalb dem Heckkastell. Ihr werdet das Schiff entern, die Wachen im Heckkastell töten, das Ruder übernehmen und die Beiboote des Schiffes bewachen. Tötet jeden, der sich mit einem Boot abzusetzen versucht. Bleibt stets beim Ruder, solltet ihr euren Posten verlassen, ehe der Kampf vorbei ist, werdet ihr mir Rede und Antwort stehen müssen. Ach ja, alles andere bleibt euch überlassen, haltet euch nur daran, was ich euch gesagt habe! Während des Kampfes wird übrigens Nebel aufziehen.“

Krein macht den SC, der bei den Enternübungen (siehe Seite 29) am besten abgeschnitten hat, zum Anführer der Entermannschaft und händigt jedem SC, der noch keine Waffe hat, eine einzelne Waffe (mit Ausnahme von Alchemistenfeuer) aus der Waffenkammer (Bereich A4a) aus. Die SC können mittels eines Fertigkeitswurfes für Bluffen oder Diplomatie gegen SG 15 Krein davon überzeugen, ihnen aufgrund der Wichtigkeit ihrer Aufgabe noch zwei weitere NSC-Piraten zur Seite zu stellen, allerdings sind Charaktere wie Grog, Kroop oder Eulenbär allesamt anderweitig beschäftigt. Die SC können sich auch für zwei feindselig oder unfreundlich eingestellte NSC entscheiden – schließlich neigen Leute dazu, in Kämpfen zu sterben...

BEREITMACHEN ZUM ENTERN!

Die beiden Schiffe kommen bald in Schussreichweite (36 m) und nähern sich einander um 9 m pro Runde. Die Besatzung der *Verheißung auf Erden* beginnt damit, die Wermuth zu beschießen – Armbrustbolzen und die Geschosse zwei Ballisten auf dem Heckkastell bombardieren die Wermuth in der Hoffnung, der Takelage Schaden zuzufügen und das Piratenschiff zu verlangsamen. Dem ist allerdings kein Erfolg beschieden. Zugleich wird das Feindschiff von dichtem Nebel eingehüllt. Bis zum Ende der Schlacht findet der Kampf an Bord der *Verheißung auf Erden* innerhalb mehrerer *Nebelwolken* statt, welche von Feurige Langdeut gewirkt wurden (ZS 8).

Während von beiden Schiffen mit Armbrüsten geschossen wird, können die SC etwas gegen das sich rasch nähernde Schiff tun – die nächsten Ziele sind die rahadoumischen Seeleute auf dem Heckkastell (siehe Runde 1). Seefahrer an Bord eines Schiffes (darunter fallen auch die SC) haben teilweise Deckung (+2 auf RK und +1 auf Reflexwürfe), während jene im Heckkastell über Deckung (+4 auf RK und +2 auf Reflexwürfe) und vollständige Tarnung (50% Fehlschlagschance) aufgrund der *Nebelwolke* verfügen.

ENTERKAMPF

1 Feld = 1,50 m



Sollten die SC auf das andere Schiff schießen oder Zauber wirken, laufen sie Gefahr, selbst zu Zielen zu werden. Jede Runde besteht eine Wahrscheinlichkeit von 40%, dass die SC mit 1W4 schweren Armbrüsten von der *Verheißung auf Erden* angegriffen werden (Fernkampfangriff +1, 1W10/19-20).

Nach 4 Runden stoßen die beiden Schiffe zusammen und die Piraten beginnen damit, Wurfhaken zu schleudern und Planken auszulegen, um die *Verheißung auf Erden* zu entern. Die Schiffe bleiben miteinander verbunden, bis der Kampf endet – siehe die Karte auf Seite 32.

Obwohl die SC nur eine relativ kleine Rolle in diesem Kampf spielen, versuche dennoch, ihnen den Kampf cineastisch zu schildern und sie ihn so auch erleben zu lassen. Beschreibe den Kampfplärm, der aus dem Nebel dringt, welcher sich ab und an teilt und einen Blick auf das Getümmel erlaubt. Wenn Piraten oder Rahadoumi ins Meer stürzen oder hineingeworfen werden, lass die SC ihre Schreie hören, während sie von Haien zerrissen werden. Schließlich beschreibe die Stille, welche über beiden Schiffen einzieht, wenn der Kampf sich schließlich dem Ende nähert.

DAS MEER (HG VARIABLE)

Während des Kampfes ist das Meer um die Schiffe herum ruhig (SG 10 für Schwimmen). Charaktere, die über Bord gehen, können mit einem Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 10 wieder an Bord zurückkehren.

Kreaturen: Sechs Haie kreisen um die beiden Schiffe im Wasser. Die von Kroop und seinem Gehilfen über Bord geworfenen, geschlachteten Schweine haben sie angezogen. Charaktere, die ins Wasser stürzen, sind nicht deshalb nicht lange allein. Jede Runde, die ein Charakter im Wasser verbringt, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 1:2, dass er von einem Hai angegriffen wird (1-2 auf 1W6). Nach einem erfolgreichen Angriff (egal wer oder was getroffen wird) lässt das Blut im Wasser mit einer Wahrscheinlichkeit von 1:2 einen zweiten Hai angreifen und so weiter.

HAIE (6)

HG 2

EP je 600

TP je 22 (PF MHB, S. 143)

Taktik

Moral Sollten zwei Haie getötet werden, ignorieren die anderen alle potentielle Beute, um ihre Artgenossen zu verspeisen.

RUNDE 1: ENTERKAMPF (HG 4)

Die SC müssen vom Poopdeck der *Wermuth* (Bereich A2) auf das Achterdeck der *Verheißung auf Erden* (Bereich B3) überwechseln. Zuerst müssen sie wie auf Seite 29 beschrieben ihre Wurfhaken schleudern und verhaken und dann auf das andere Schiff hinüber springen oder über die Seile laufen, sich an ihnen entlanghangeln oder anderes. Die SC gelten während ihrer ersten Runde an Bord der *Verheißung auf Erden* als auf

dem falschen Fuß erwischt, da es nur sehr schwer möglich ist, über die Reling zu klettern und sogleich sicheren Halt auf dem anderen Deck zu finden.

Kreaturen: Sechs rahadoumische Seeleute bewachen das Achterdeck der *Verheißung auf Erden* (zwei befinden sich auf dem Achterdeck [Bereich B3] und vier auf dem Heckkastell [Bereich B4]). Sie versuchen, die Piraten um jeden Preis zurückzuschlagen. Seefahrer auf dem Heckkastell stehen höher und erhalten daher gegen Gegner auf dem Achterdeck einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfe im Nahkampf.

RAHADOUMISCHE SEEFÄHRER (6)		HG 1/2
EP je 200		
Menschliche Experten 1/Krieger 1		
N Mittelgroße Humanoide (Menschen)		
INI +1; Sinne Wahrnehmung +3		
VERTEIDIGUNG		
RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13 (+1 GE, +3 Rüstung)		
TP je 11 (2 TW; 1W8+1W10+2)		
REF +1, WIL +1, ZÄH +3		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m		
Nahkampf Kurzsword +2 (1W6+1/19–20)		
Fernkampf Schwere Armbrust +2 (1W10/19–20)		
TAKTIK		
Im Kampf Die Seeleute kämpfen gut organisiert und schießen mit ihren Armbrüsten auf jeden SC, der ihr Schiff entern will. Zudem durchtrennen sie die Enterseile, während die SC versuchen hinüber zu kommen. Sobald die SC das Deck erreichen, versuchen die Seefahrer sie mit dem Kampfmanöver Ansturm über Bord zu befördern, ehe sie ihre Kurzsworder ziehen und als Gruppe versuchen, ihre Gegner in die Zange zu nehmen.		
Moral Ein auf weniger als 6 TP reduzierter Seefahrer zieht sich zum Heckkastell (Bereich B4) zurück und beteiligt sich weiterhin im Fernkampf am Geschehen. Ein auf 3 TP oder weniger reduzierter Seefahrer flieht oder ergibt sich.		
SPIELWERTE		
ST 13, GE 13, KO 12, IN 10, WE 9, CH 8		
GAB +1; KMB +2; KMW 13		
Talente Athletisch, Schnelles Nachladen		
Fertigkeiten Akrobatik +5, Beruf (Matrose) +4, Heilkunde +4, Klettern +7, Schwimmen +7, Wahrnehmung +3		
Sprachen Gemeinsprache, Osirisch		
Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Schwere Armbrust mit 20 Bolzen, Kurzsword, 10+1W6 GM		

RUNDE 3: DER RÜCKEN DES KAPITÄNS

Egal ob die SC die Seeleute auf dem Achterdeck besiegt haben oder nicht, teilt sich zu diesem Zeitpunkt der Nebel. Die SC können sehen, dass Kapitän Harrigan und zwei Offiziere auf die Türen der Kapitänskajüte unter dem Achterdeck zu rennen und dabei wild um sich schlagen. Gestatte den SC einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 10. Bei einem erfolgreichen Wurf bemerken sie einen rahadoumischen Seefahrer, der sich in Harrigans Rücken schleichen konnte.

Sollte ein SC den Seefahrer angreifen und treffen oder Harrigan alarmieren, dreht der Kapitän sich gerade rechtzeitig um und tötet den Seefahrer. Harrigan blickt dann den SC an, der eingegriffen hat und nickt ihm anerkennend zu.

Sollten die SC nichts tun, trifft der Seefahrer den Kapitän in den Rücken. Harrigan überlebt den Angriff zwar (und tötet seinen Angreifer sofort), sieht sich aber um und bemerkt die SC, die ihn hätten warnen können. Die Auswirkungen dieses Ereignisses werden am Ende des Kampfes näher dargelegt (siehe Seite 34).

RUNDE 5: EXPLOSION!

Eine Explosion erschüttert die *Verheißung auf Erden*, als Bückling unter Deck ein Fass voller Alchemistenfeuer zündet. Durch die Explosion erleidet Bückling zwar üble Verbrennungen, überlebt aber.

RUNDE 6: FLIEHENDE SEELEUTE (HG 2)

Kreaturen: Drei rahadoumische Seefahrer kommen aus dem Nebel. Sie wollen das Ruderboot an Steuerbord (Bereich B5) erreichen und fliehen. Den Seefahrern müssen drei Fertigkeitwürfe für Beruf (Matrose) oder Geschicklichkeitwürfe gegen SG 10 gelingen, die jeweils eine Volle Runde in Anspruch nehmen, um das Boot zu Wasser zu lassen.

RAHADOUMISCHE SEEFÄHRER (3)		HG 1/2
EP je 200		
TP je 11 (siehe Seite 33)		

RUNDEN 7-10: DAS SCHLACHTGLÜCK WENDET SICH

Durch den Nebel können die SC sehen, wie sich die rahadoumischen Seeleute zerstreuen oder ergeben. Unter ihnen erscheint kurz Kapitän Harrigan, der ein menschliches Herz in Händen zu halten scheint.

RUNDE 11: FLUCHT VON BORD (HG 3)

Kreaturen: Eine rahadoumische Schiffsoffizierin und zwei Seefahrer tauchen auf dem Hauptdeck mit der Absicht auf, eines der Beiboote in Bereich B5 zur Flucht zu nutzen. Die Offizierin kommt bis zum Boot steuerbord (sofern es noch da ist, andernfalls wendet sie sich dem Boot backbord zu) und versucht es loszuseilen. Sollten die fliehenden Seeleute in Runde 6 es schon teilweise losgemacht haben, braucht die Offizierin weniger Zeit, um es zu Wasser zu lassen.

RAHADOUMISCHE SCHIFFSOFFIZIERIN		HG 2
EP 600		
Menschliche Waldläuferin 3		
RN Mittelgroße Humanoide (Mensch)		
INI +6; Sinne Wahrnehmung +6		
VERTEIDIGUNG		
RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Rüstung)		
TP 24 (3W10+3)		
REF +5, WILL +1, ZÄH +5		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m		
Nahkampf Enterpike des Zurücktreibens +6 (1W8+4/x3) oder Kurzsword [Meisterarbeit] +4 (1W6+2/19–20) und Kurzsword [Meisterarbeit] +4 (1W6+1/19–20)		

Fernkampf Schwere Armbrust +5 (1W10/19–20)

Besondere Angriffe Erzfeind (Tiere +2)

TAKTIK

Im Kampf Die Offizierin befiehlt den beiden sie begleitenden Seefahrern, die SC anzugreifen, während sie das Boot zu Wasser lässt. Sie nutzt die ausgedehnte Reichweite ihrer *Enterpike des Zurücktreibens*, um sich Angreifer vom Leib zu halten.

Moral Sollte die Offizierin auf 5 TP oder weniger reduziert werden, entscheidet sie sich, ihr Glück mit den Haien zu versuchen, und springt ins Wasser.

SPIELWERTE

ST 15, GE 14, KO 10, IN 13, WE 10, CH 12

GAB +3; KMB +5; KMV 17

Talente Ausdauer, Blind kämpfen, Große Zähigkeit, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Beruf (Matrose) +6, Einschüchtern +7, Heimlichkeit +6, Klettern +6, Motiv erkennen ü3, Schwimmen +6, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache, Osirisch, Polyglott

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wasser +2), Spurenlesen +1, Tierempathie +4

Ausrüstung Kettenhemd, *Enterpike des Zurücktreibens* (*Enterpike* +1; siehe Seite 58), schwere Armbrust mit 20 Bolzen, 2 Kurzschwerter [Meisterarbeit], bunte, perlenbesetzte Kleidung (Wert 75 GM)

RAHADOUMISCHE SEEFÄHRER (3)

HG ½

EP je 200

TP je 11 (siehe Seite 33)

DAS NACHSPIEL

Nach 16 Runden endet der Kampf mit dem Sieg der Piraten. Der Nebel lichtet sich und eine Reihe von Gefangenen Seeleuten der *Verheißung auf Erden* wird Kapitän Harrigan und der jubelnden Mannschaft der *Wermuth* vorgeführt.

An Bord der *Wermuth* feiern die Piraten ihren Sieg mit den hochwertigen Lebensmitteln und Getränken, die sie im Laderaum der *Verheißung auf Erden* vorgefunden haben. Kapitän Harrigan konferiert mit seinen Führungsoffizieren und teilt das Plündergut am frühen Morgen unter der Besatzung auf. Die Feier dauert 36 Stunden und damit bis in die nächste Nacht hinein. Der Alkohol fließt dabei in Strömen und die Mannschaft erfreut sich an ihren erbeuteten Goldmünzen. Natürlich stehen in dieser Zeit keine Arbeiten an. Die SC können bis zu 5 Handlungen auf dem Schiff ausführen oder sich betrinken und feiern, wie es fast alle Piraten tun.

Schätze: Jeder SC erhält 150 GM in Münzen als Beuteanteil. Dies wird um die folgenden Faktoren modifiziert:

- Sollten die SC das Achterdeck und das Sternkastell innerhalb von 6 Runden eingenommen haben, erhalten sie drei *Tränke: Mittelschwere Wunden heilen* und einen *Trank: Unsichtbarkeit* sowie jeder weitere 100 GM.
- Sollte ein SC Kapitän Harrigan in Runde 3 vor dem Angriff des Rahadoumi gewarnt haben, erhält dieser SC ein *Amulett der natürlichen Rüstung* +1. Sollten die SC zudem den Angreifer getötet haben, erhalten sie ferner ein *Kurzschwert* +1.
- Sollten die SC den Kapitän dagegen nicht vor dem Angriff gewarnt haben, erhält jeder von ihnen nur einen halben Anteil an der Beute (75 GM).
- Für jeden rahadoumischen Seefahrer, den die SC getötet haben, erhalten sie zusammen +25 GM.
- Sollten die SC die rahadoumische Offizierin in Runde 11 getötet haben, erhalten sie zusammen weitere 100 GM. Diese Belohnung steigt auf 200 GM, falls sie die Offizierin lebend gefangen nehmen konnten.
- Für jeden *versehentlich* zu Tode gekommenen Piraten, ziehe 150 GM von der Belohnung der Gruppe ab.

Entwicklung: Sollten einer oder mehrere SC nicht am Kampf teilgenommen haben und dies entdeckt werden, werden sie der Feigheit beschuldigt. Jeder erhält ein Dutzend Schläge mit der Neunschwänzigen Katze, ehe die Beute verteilt wird. Diese Charaktere erhalten zudem keinen Beuteanteil.

SKELETTBESATZUNG

Zum Morgengrauen, nachdem die Feier endlich ins Stocken gekommen ist, ruft die Schiffsglocke alle Matrosen an Deck. Die gefangenen Offiziere und Besatzungsmitglieder der



Rahadoumische Schiffsoffizierin

Verheißung auf Erden werden an Deck gebracht und der versammelten Mannschaft vorgeführt. Kapitän Harrigan wendet sich zuerst an die Gefangenen und bietet jedem, der sich den Piraten anschließt, einen Platz an Bord der *Wermuth* an. Mehrere rahadomische Seefahrer treten vor; Meister Geißel durchschneidet ihre Fesseln und die Seefahrer wechseln zur Mannschaft der *Wermuth* über. Harrigan wendet sich dann an seine Leute:

„Nun gut, ihr elenden Bastarde! Ihr habt gute Arbeit geleistet – wir haben nun ein zweites Schiff und es sieht verdammt gut aus. Aber ich habe nur eine Besatzung. Daher hier der Plan, ihr Galgenvögel: Die *Wermuth* wird das ursprüngliche Ziel mit unseren neuen Freunden hier an Bord ansteuern, während Herr Spund eine Skelettbesatzung auswählen wird, die die *Verheißung auf Erden* nach Port Fähnris bringen wird. Sie dürfte dort einiges wert sein. Und was diese feinen Gesellen hier angeht...“ – Harrigan deutet auf die restlichen gefangenen Matrosen – „Einige sind sicherlich ihren Familien in Azir ein hübsches Lösegeld wert. Und der Rest... nun, wenn sie nicht als Piraten leben wollen, können sie den Rest ihres Lebens auf See verbringen!“

Um seine Worte zu unterstreichen, ergreift Harrigan eine rahadomische Seefahrerin und wirft sie über Bord, während die Piraten jubeln und johlen. Während die unglückselige Frau untergeht, beeilen sich einige der übrigen Seeleute, Harrigan die Treue zu schwören. Die Offiziere werden wieder unter Deck geführt und die Mannschaft zerstreut sich, um ihrem Tagwerk nachzugehen.

Währenddessen wählen Herr Spund und Meister Geißel mehrere der ursprünglichen Besatzungsmitglieder der *Wermuth* aus und weisen sie an, sich binnen 10 Minuten auf der *Verheißung auf Erden* einzufinden, um nach Port Fähnris zu segeln. Auch die SC werden für diese Skelettbesatzung ausgewählt, dabei lächelt Geißel sie böse an. Die SC haben nur noch wenig Zeit, doch gib ihnen Gelegenheit, ihre Ausrüstung zusammenzusammeln und Quartiermeisterin Groks Lager für einen letzten Einkauf zu besuchen. Sollten die SC sich mit Halsabschneiderin Grok angefreundet haben, vergießt sie ein paar Tränen zum Abschied. Sollte sie hilfsbereit gestimmt worden sein, schenkt sie ihnen zum Abschied sogar Ausrüstung aus dem Lager im Wert von 100 GM.

Zur Rumpfbesatzung der *Verheißung auf Erden* gehören Herr Spund, Meister Geißel, Eulenbär Hirschhorn und alle überlebenden Matrosen der ursprünglichen Besatzung der *Wermuth* sowie die SC, Ambros Kroop (den der Kapitän gerne los wird), Conchobhar Kleinstein, Rosie Schandmaul und Sandara Quinn. Zumindest acht Piraten sollten Spund und Geißel gegenüber loyal sein (d.h. sie stehen den SC unfreundlich oder feindselig gegenüber). Sollte es nicht genug loyale Piraten geben, dann stocke ihre Zahl mit rahadomischen Seefahrern auf, die naturgemäß Herrn Spund gegenüber dankbar sind, dass er ihr Leben verschont hat und ihnen gestattet, sich seiner Besatzung anzuschließen. Sobald alle mit ihrer Ausrüstung an Bord sind, beginnt die *Verheißung auf Erden* ihre Segel zu setzen und Kurs zu nehmen.

DIE VERHEISSUNG AUF ERDEN

Die *Verheißung auf Erden* ist ein Dreimastsegler von 45 m Länge und 9 m Breite (siehe den *Spielerleitfaden* zum *Pathfinder-Abenteuerpfad „Unter Piraten“*). Eine Mindestbesatzung von 20 Personen ist erforderlich, um das Schiff zu segeln. Sofern nicht

DIE FAHRT DER VERHEISSUNG AUF ERDEN

Die *Verheißung auf Erden* beginnt ihre Reise auf der Fiebersee etwa 150 Kilometer südwestlich der Glitschigen Küste. Sie fährt nach Nordwesten in Richtung der Fesselinseln und Port Fähnris. Sobald sie außer Sicht der *Wermuth* ist, ändert Herr Spund allerdings den Kurs und steuert nach Nordosten auf eine abgeschiedene Flussmündung an der Glitschigen Küste zu. Gerade als die Küste am Horizont erscheint, zieht auch ein Sturm auf und drängt die *Verheißung auf Erden* von der Küste fort. Die SC stranden auf der Knochentanginsel.

anders angegeben, sind die Innenwände 4 cm dick (Härte 5, 20 TP, Zerschlagen-SG 20). Die Türen sind gute Holzkonstruktionen (Härte 5, 15 TP, Zerschlagen-SG 18). Die Innenräume sind tagsüber unbeleuchtet, sofern sie über keine Fenster oder Luken verfügen, nachts brennt in der Regel eine abgedeckbare Laterne.

Die Decks und Räume der *Verheißung auf Erden* werden im Weiteren detailliert beschrieben. Die Besatzung der *Wermuth* hat das Schiff ausgiebig geplündert, daher ist es bis auf alles, das über gewöhnliche Gegenstände wie Hängematten, Laternen, Seile und ähnliches hinausgeht, augenblicklich leer (wie im Folgenden beschrieben). Zu Beginn der Reise weisen Herr Spund und Meister Geißel der Mannschaft Kabinen und Schlafplätze auf dem Schiff zu. Diese Zuweisungen sind in den Raumbeschreibungen enthalten.

B1. Hauptdeck: Zwei Luken von 3 m Seitenlänge führen vor dem Hauptmast in den mittleren Laderaum. Zwischen den Luken und dem Mast führt eine steile Holzterrasse nach unten ins 4,50 m tieferliegende Mitteldeck (Bereich B8).

B2. Vorderdeck: Das Vorderdeck liegt 3 m über dem Hauptdeck. Die Plakette am Rumpf des Schiffes weist dieses als die *Verheißung auf Erden* aus. Mit einem Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung gegen SG 10 entdeckt man eine zweite Plakette darunter, auf welcher *Kunterbunt* steht. Weitere Untersuchungen ergeben, dass es früher einmal noch eine weitere Plakette gegeben haben muss, die aber schon vor langer Zeit entfernt wurde.

B3. Achterdeck: Das Achterdeck liegt 3 m über dem Hauptdeck. Stufen führen zu einem noch höher gelegenen Deck hinter dem Kreuzmast hinauf. Das Ruder des Schiffes befindet sich direkt hinter einem Geländer, vom Platz des Steuerannes kann man das Hauptdeck überblicken.

B4. Sternkastell: Dieses hohe Deck liegt hinter dem Kreuzmast und 6 m über dem Hauptdeck. Zwei leichte Ballisten befinden sich hier neben einer Kiste mit einem Dutzend Ballistabolzen.

B5. Beiboote: Zwei Beiboote, ein Kutter und eine Gig, hängen an Seilwinden oberhalb des Achterdecks. Um sie zu Wasser zu lassen, sind drei Fertigkeitswürfe für Beruf (Matrose) oder auf Geschicklichkeit gegen SG 10 erforderlich. Jeder Wurf erfordert eine Volle Runde. Jedes Boot verfügt über vier Ruder und einen Mast. Der Kutter fasst bis zu 12 mittelgroße Passagiere, während die Gig bis zu 8 mittelgroße Passagiere fasst.

DIE VERHEISSUNG AUF ERDEN

1 Feld = 1,50 m





B6. Offiziersunterkünfte: Diese ordentliche Kabine besitzt zwei Luken, um Licht und Frischluft hineinzulassen. Eine schwere Falltür im Boden führt zum Mitteldeck hinab (Bereich B8). Herr Spund weist Meister Geißel und den ihm loyal untergebenen Piraten diese Kabine zu. Er weist auch die beiden NSC, welche den SC gegenüber am loyalsten sind, an, hier zu schlafen, um sie im Auge behalten zu können.

B6a. Offizierslager: Diese beiden Lagerräume sind unverschlossen und enthalten die Truhen und persönlichen Dinge jener Piraten, die in der Offiziersunterkunft (Bereich B6) einquartiert sind.

B7. Kapitänskajüte: Die Rückwand dieser, nach Piratenstandards luxuriösen Kabine enthält vier Fenster mit vergoldeten Rahmen, welche vom Boden bis zur Decke reichen. Es gibt eine luxuriöse Hängematte, einen Esstisch und Stühle sowie ein paar Kisten und Bücherregale. Eine Falltür führt direkt in die darunterliegende Kabine des Kochs hinab (Bereich B11). Die beiden Türen führen aufs Hauptdeck; wie auch die Falltür besitzen sie gut gefertigte Schlösser (Mechanismus ausschalten SG 30; Spund hat die Schlüssel bei sich).

Die Fenster lassen sich nicht öffnen. Herr Spund beansprucht die Kajüte für sich und hat Eulenbär Hirschhorn mit Handschellen und einer 4,50 m langen Kette an den Mast gefesselt (Härte 10, 10 TP, Zerschlagen-SG 26, Mechanismus ausschalten SG 20; Herr Spund hat die Schlüssel bei sich) und ihn angewiesen, jeden zu töten, der hereinkommt. Eulenbär führt diese Anweisung aus, außer ein SC hat sich mit ihm angefreundet, dann folgt er lieber dessen Anweisungen. Die Hängematte ist eine *Hängematte der Gastlichkeit* (siehe Seite 58).

B7a. Lagerraum des Kapitäns: Diese kleinen Lagerräume haben keine Türen, sondern werden von Schiebetüren abgetrennt, die ausgehängt zu einem Tisch zusammengesteckt werden können. Dieser Teil des Schiffes steuerbord gelegen enthält einen kleinen Schreibtisch und ein paar Kisten. Eine dieser Kisten ist mit einem gut gefertigten Schloss versperrt (Mechanismus ausschalten SG 30) und mit einer Elektrischen Falle gesichert (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 420). Diese Kiste enthält Herrn Spunds Anteil an der Beute von der *Verheißung auf Erden* im Wert von zwei Punkten an Plündergut (siehe Seite 61).

B8. Mitteldeck und Rüstkammer: Das Mitteldeck der *Verheißung auf Erden* ist gegenwärtig leer, allerdings müssten die Waffenregale entlang der Wände nur neu bestückt werden, um es in eine Rüstkammer zu verwandeln. Hinter dem Vordermast führt eine Treppe in den Hauptladeraum (Bereich B12). Eine zweite Treppe am Achterhaupttragbalken führt zum Hauptdeck (Bereich B1) hinauf.

B9. Mannschaftsunterkünfte: Zehn Tragebalken hinter dem Hauptmast füllen diesen weitläufigen Teil des Schiffes. Es gibt Platz für über ein Dutzend Hängematten. Spund weist den SC und ihren Freunden diese Unterkünfte zu mit Ausnahme der beiden NSC, die er im Auge behalten will (siehe Bereich B6).

B10. Kombüse: Diese große Kombüse enthält achtern einen großen Herd und eine einzelne Luke an der Steuerbordwand. In einer Ecke steht ein Ladebaum neben einer Falltür, die in das gesicherte Lager darunter (Bereich B13) führt. Die Tür ist mit einem großen, gut gefertigten Vorhängeschloss gesichert (Mechanismus ausschalten SG 30). Um den Ladebaum einzusetzen, ist eine Volle Runde erforderlich; dieser kann bis zu 200 Pfund Fracht tragen. Die Kombüse wurde mit Lebensmittel für die Fahrt nach Port Fährnis ausgestattet, das Essen ist jedoch ziemlich knapp bemessen.

B11. Kabine des Kochs: Diese dreckige Kabine enthält zwei schmutzige Hängematten und eine Luke an der Backbordwand. Eine wacklige Leiter führt zu einer Falltür in der Decke hinauf, über der die Kajüte des Kapitäns (Bereich B7) liegt. Ambros Kroop schläft hier. Er hat ein kleines Rumfässchen dabei, das er von Halsabschneiderin Grok erhielt, ehe er die *Wermuth* verließ.

B12. Hauptfrachtraum: Nach der Plünderung durch die Piraten ist der Laderaum im Grunde leer. An der Steuerbordwand ist ein großes Wasserfass befestigt. Treppen führen hinter dem Vordermast auf das Mitteldeck (Bereich B8) hinauf. Eine Falltür nahe dem Hauptmast führt in die Bilge; diese enthält zwei Pumpen, eine am Bug und eine achtern. Es gibt dort mehr Bilgenspinnen als auf der *Wermuth*.

B13. Gesicherter Laderaum: Dieser große Teil des Schiffes achtern des Hauptfrachtraum ist mit einem gut gefertigten Schloss gesichert (Mechanismus ausschalten SG 30), gegenwärtig aber leer.

TAG 1: NEUES SCHIFF, ALTE REGELN

Während die *Verheißung auf Erden* Segel setzt, versammeln der amtierende Kapitän Herr Spund und sein Erster Maat Meister Geißel die Besatzung, um sie zu informieren, dass auch auf dem neuen Schiff dieselben Regeln gelten. Allerdings würde die Disziplin um einiges härter sein als auf dem Vergnügungsschiff *Wermuth* – alle Verbrechen werden fortan mit der Neunschwänzigen Katze bestraft, statt mit der gewöhnlichen Peitsche. Alle Matrosen behalten dieselben Aufgabenbereiche wie an Bord der *Wermuth*, werden aber um einiges härter arbeiten müssen, da die Besatzung kleiner ist. Ab sofort steigt der SG für Würfe gegen Erschöpfung nach der Tagesarbeit um +2; für Arbeiten, die bisher keinen Wurf gegen Erschöpfung verlangten, ist nun ein Konstitutionswurf gegen SG 8 erforderlich. Meister Geißel sorgt dafür, dass die SC auch weiterhin für den Rest der Reise die schlimmsten Aufgaben an Bord übernehmen müssen (du solltest nicht mehr zufällig würfeln, sondern ihnen die Aufgaben zuweisen, die sie am meisten hassen).

Mit Einbruch der Nacht verschwinden die Segel der *Wermuth* am Horizont. Herr Spund hält nichts von Freizeitveranstaltungen oder Rumrationen – wer nach der Abenddämmerung ohne Erlaubnis an Deck angetroffen wird, erhält sechs Hiebe mit der Neunschwänzigen Katze. Natürlich könnte auch unter Deck noch Glücksspiel stattfinden, doch werden Spund und Geißel davon wahrscheinlich Kenntnis gelangen und entsprechend handeln. In dieser Nacht halten Spund, Geißel und ihre Getreuen in der Kapitänskajüte (Bereich B7) ein geheimes Treffen ab. Sie planen, dass Schiff nicht nach Port Fährnis zu bringen, sondern in ein Trockendock namens Klappers Wassergeburt. Dort wollen sie die *Verheißung auf Erden* umarbeiten und dann auf eigene Rechnung auf Kaperfahrt gehen. Spund und Geißel wollen dafür aber nur die loyalsten Besatzungsmitglieder und versuchen daher die SC und ihre Verbündeten loswerden, sobald das Dock in Sicht kommt.

TAG 2: EIN GEFLÜSTER VON MEUTEREI

Freundliche NSC tragen ihre Besorgnis den SC am zweiten Tag der Reise vor: „Wenn die *Verheißung auf Erden* nach Port Fährnis zurück segelt, was wird dann mit den entführten und zwangsverpflichteten Besatzungsmitgliedern passieren?“

ALLMÄHLICHER SPANNUNGSaufbau

Das Abenteuer wird fortgeführt, indem die SC von der *Wermuth* fort segeln. Das angebliche Ziel ist Port Fähnris. Das Schiff wird aber durch einen Sturm vom Kurs abgebracht und strandet vor einer einsamen Insel. Um die Spannung aufrechtzuerhalten, musst du dich auf einen schwierigen Balanceakt einlassen.

Das Abenteuer geht in der vorliegenden Form davon aus, dass die SC und ihre Freunde eine Meuterei beginnen und Herrn Spund und Meister Geißel zum Ende des Abenteuers überwinden. Sollten die SC sich schon früher zur Meuterei entschließen, kannst du mitspielen, die Meuterei bis zum logischen Ende ausspielen und das Schiff dann vor der Knochentanginsel stranden lassen. Solltest du lieber dem aufgeführten Ablauf des Abenteuers folgen wollen, dann ist es recht einfach, die Verbündeten der SC Bedenken hinsichtlich einer zu schleunigen Meuterei äußern zu lassen – schließlich ist die *Wermuth* noch immer recht nahe. Diese freundlichen NSC sollten die SC drängen, abzuwarten und ihren Angriff so zu planen, dass er höchstwahrscheinlich auch am erfolgversprechendsten ist.

Gerüchte beginnen zu kursieren, dass Herr Spund das Schiff für sich selbst beanspruchen und ein Piratenkapitän werden könnte. Die Gerüchte werden gehaltvoller, sobald ein freundlicher NSC erkennt, dass das Schiff den Kurs geändert hat und nun nach Osten gen Blutbucht segelt – sofern die SC das noch nicht erkannt haben. Blutbucht ist ein berühmter Hafen am Rande des Mwangibeckens. Sollten die SC noch nicht über eine Meuterei nachgedacht haben, sprechen ihre Verbündeten das Thema an, empfehlen aber, den rechten Moment abzuwarten.

Im Laufe des Abends erklärt Kroop den SC, dass er zu wissen glaube, wo die Reise gegenwärtig hingehe – zu einem heruntergekommenen, einsamen Dock an der Glitschigen Küste westlich von Blutbucht, das Klappers Wassergeburt genannt wird. Gegen Gold rüstet Klapper Hecht ein Schiff komplett um – er verändert das Äußere des Schiffes und verleiht ihm eine völlig neue Identität, so dass nicht einmal mehr sein früherer Eigner es erkennt.

TAG 4: NÄCHTLICHER STURM UND EIN GLITSCHIGER GAST (HG 4)

In den frühen Morgenstunden des vierten Tages trifft ein Sturm die *Verheißung auf Erden*. Der Wind bläst mit unvorstellbarer Stärke und bringt das Schiff vom Kurs ab. Es wird auf den Wellen herumgeworfen und alle Matrosen werden an Deck gerufen, um anzupacken, auch der Beikoch. Alle Matrosen werden in der Takelage benötigt und die SC erhalten zufällig bestimmte Aufgaben aus der Aufgabenliste für Takler. Der SG dieser Aufgaben steigt um +2. Als sich zum Morgen der Himmel unmerklich aufhellt, verdoppelt der Sturm noch

einmal seine Stärke. Rund um das Schiff herum sind dunkle Schatten im Wasser zu erkennen – Felsen und Korallenriffe, welche in großer Zahl in dieser Gegend vorkommen

Die Mannschaft ahnt es nicht, aber die *Verheißung auf Erden* treibt auf die Gestade der Knochentanginsel zu (siehe Teil Drei). Die Wierlinge dieser Insel sehen das umtoste Schiff und nähern sich ihm im Wasser. Sie gleiten unbemerkt an Bord, um ein paar schmackhafte Seeleute zu entführen. Gegenwärtig ist der Sturm ein mächtiger Sturm mit kräftigen Winden (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 438-439). Die Sichtweite beträgt praktisch null und Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung sind nahezu unmöglich. Im sturmgepeitschten Wasser beträgt der SG für Fertigkeitswürfe für Schwimmen 20. Die Wierlinge selbst können jedoch problemlos bei ihren Würfeln 10 nehmen. Eine kleine Gruppe klettert an Bord und entführt zwei Mannschaftsangehörige – und dies wahrscheinlich, ohne von den anderen Matrosen gesehen zu werden.

Kreaturen: Der Erfolg ihrer Artgenossen bei der Entführung ermutigt die Wierlinge, so dass sechs weitere auf der Suche nach Beute an Bord kommen – und über die SC stolpern. Die Wierlinge greifen sofort an, wobei sie versuchen, Gegner zu Fall zu bringen und über Bord ins aufgepeitschte Meer zu schleudern. Sollte die Hälfte von ihnen getötet werden, flieht der Rest und rutscht auf seinen grünen Tentakeln ins Meer.

WIERLINGE (6)

HG ½

EP je 200

TP je 5 (PF MHB II, S. 286)

TAG 5: SCHIFFBRÜCHIG

Während der Sturm abklingt, läuft die *Verheißung auf Erden* auf ein Korallenriff vor der Küste der Knochentanginsel auf. Mit Aufgehen der Sonne und Eintreten der Ebbe erkennen die Matrosen langsam ihre Lage. Die *Verheißung auf Erden* weist ein großes Loch im Rumpf auf der Steuerbordseite auf Höhe des Hauptfrachtraumes (Bereich **B12**) nahe dem Wasserfass auf. Mit einem Fertigkeitswurf für Beruf (Baumeister) oder Handwerk (Schiffe) gegen SG 15 kann man zudem erkennen, dass das Schiff nicht unmittelbar zu sinken droht, dies aber früher oder später tun wird, sofern es nicht repariert wird, selbst wenn die Pumpen in der Bilge 24 Stunden am Tag betrieben werden. Herr Spund weist sofort mehrere Besatzungsmitglieder an, das Deck zu zerlegen, um das Schiff zu reparieren.

Am frühen Morgen lässt Herr Spund die Mannschaft antreten und stellt fest, dass zwei Matrosen fehlen, darunter Sandara Quinn. Der andere Vermisste sollte zufällig unter den Piraten ausgewählt werden, die zu den besten Freunden der SC gehören. Sofern die SC das Schiff nach Hinweisen absuchen, stoßen sie mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 oder für Überlebenskunst gegen SG 20 auf Spuren, wo die Wierlinge an Bord geklettert sind, sowie auf Sandaras Heiliges Symbol der Besmara, das diese bei ihrer Gefangennahme fallengelassen hat.

Herr Spund zeigt sich nicht am Schicksal der beiden Piraten interessiert und erklärt, dass sie während des Sturmes über Bord gegangen seien. Sollten die SC die Ansicht vertreten, dass die Wierlinge verantwortlich wären, oder eine Rettungsmission vorschlagen, verbietet Spund dies sofort. Er behauptet, dass er lieber ein paar ersetzbare Bastarde verliert,

um das Schiff nach Port Fähnris zu bringen, als zu riskieren, sich mit Kapitän Harrigan anzulegen.

Zugleich entdeckt die Mannschaft, dass das Frischwasserfass aufgeplatzt und nun leer ist. Herr Spund weist die SC an, den Kutter des Schiffes (siehe Bereich B5) zu nehmen, ein paar leere Fässer einzuladen und auf der nahen Insel nach Frischwasser und Versorgungsgütern zu suchen. Spund weigert sich, magisch erschaffene Nahrung oder Wasser zu sich zu nehmen aus Furcht, diese könnte vergiftet sein. Er teilt den SC mit, dass die Reparaturen anderthalb Tage dauern würden und er dann mit der Flut segeln will. Die SC haben somit 48 Stunden Zeit, um zur Insel zu kommen, Nahrung und Wasser zu finden (und Sandara zu retten) und zurückzukehren. Ansonsten legt das Schiff ohne sie ab. Genaugenommen ist sich Herr Spund den SC jedoch über und möchte warten, bis diese zurückgekehrt sind, um sie vor der Abreise zu töten. Auf Seite 50 sind die Geschehnisse beschrieben, die eintreten, wenn die SC zum Schiff zurückkehren.

TEIL DREI: DIE KNOCHENTANGINSEL

Die *Verheißung auf Erden* ist am Randes eines Korallenriffs, welches eine kleine tropische Insel umgibt, auf Grund gelaufen. Die Insel, die unter dem Namen Knochentanginsel bekannt ist, wird von einem riesigen Felsgrat dominiert, der sich auf dem westlichen Teil der Insel befindet. Auf der anderen Seite ragt ein einzelner Felsenturm auf. Zwischen diesem und dem Grat liegen mehrere Kilometer dichter Dschungel.

Seit Jahrzehnten haust ein Stamm von Wierlingen unterhalb der Insel in einem weitläufigen Höhlensystem. Da die Insel jedoch weitab der Schifffahrtsrouten liegt, bekommen die Wierlinge nur selten fremde Gesichter zu sehen. Vor drei Jahren lief hier allerdings das chelische Spähschiff *Infernus* auf Grund. Die meisten Matrosen waren schon im Sturm verloren gegangen, doch eine kleine Gruppe Überlebender schaffte es, das Ufer zu erreichen. Die meisten von ihnen fielen allerdings schon bald dem Ghulfieber zum Opfer (siehe Bereich C5). Ein Schiffbrüchiger namens Arron Efeu überlebte jedoch alle anderen und konnte sogar das Wrack der *Infernus* nach verwertbaren Dingen plündern. In Bereich C8 sind immer noch die Spuren seiner letzten Tage zu finden.

Als die *Verheißung auf Erden* eintraf, konnten sich die Wierlinge an Bord schleichen und sich mit zwei Gefangenen wieder absetzen – Sandara Quinn sowie einen anderen Matrosen. Diese unglücklichen Seefahrer warten nun im Versteck der Wierlinge, der Gezeitenhöhle (Bereich D), auf die Rettung durch die SC.

DIE KNOCHENTANGINSEL

Das Wasser um die Knochentanginsel ist kristallklar (Sichtweite 96 m). Die Insel ist von Korallenriffen umgeben, die 1,50 m bis 7,50 m unter der Wasseroberfläche liegen. Innerhalb des Riffes erhalten Charaktere einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Die Gezeiten rund um die Insel sind bei aller Schönheit sehr gefährlich, dies gilt insbesondere für das westliche Ufer. Selbst an ruhigen Tagen ist der SG für Fertigkeitswürfe für Schwimmen so hoch wie bei rauer See (SG 15). Kreaturen, denen ein Fertigkeitswurf für Schwimmen um 5 oder mehr misslingt, werden von den starken Strömungen jede Runde 9 m weit aufs Meer hinausgetragen.

Mit Ausnahme des Sumpfes im Osten (siehe Der Sumpf auf Seite 40) ist der Großteil der Insel von dichtem Dschungel bedeckt – behandle dies wie dichten Wald mit dichtem Unterholz. Sofern die Charaktere nicht einen der wenigen, schmalen Pfade nutzen, die durch den Dschungel führen, müssen sie Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst gegen SG 16 ablegen, um sich nicht zu verirren.

Das Felsenkliff, welches im Nordwesten aufragt, ist etwa 150 m hoch und vielerorts von Bäumen bedeckt, dies gilt besonders für die schattigen Hänge an der Nordwestseite. Um die Klippen zu erklimmen, ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 20 erforderlich; an Stellen mit starker Vegetation (siehe die Karte auf Seite 42) ist der SG auf 15 reduziert. Ein Weg führt zudem die Klippe hinauf zur Palisade des Schiffbrüchigen auf der Spitze (Bereich C8). In die Klippe wurden primitive Stufen gehämmert und die Vegetation auf dem Pfad wurde zum Teil entfernt, so dass nur ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 5 erforderlich ist, um die Spitze zu erreichen.

Entlang dem Ufer der Insel haben die Wierlinge „Hirten“ aufgestellt, kleine, verkrümmte „Statuen“ aus mit Sehnen zusammengebundenen, seetangbedeckten Skeletten ihrer Beute. Diese Statuen stehen im seichten Wasser, am Rand der Lagunen und hängen von den Palmenbäumen am Rand des Dschungels. Keine gleicht der anderen; jede ist das Produkt einer kranken Vorstellungskraft. Die Knochen weisen Spuren von Brüchen und Zahnkerben auf – dies erkennt jeder, der die unheimlichen Statuen untersucht und dabei einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 10 besteht.

Sobald sich die SC der Insel im Kutter der *Verheißung auf Erden* nähern, erkennen sie, dass es keinen sicheren Landeplatz an der West- und Nordwestküste der Insel gibt. Sie müssen um die Ostseite der Insel herumsegeln, um einen sicheren Anlegeplatz zu finden. Am wahrscheinlichsten ist, dass sie entweder beim verlassenen Fischerdorf (Bereich C3) oder dem Krabbenpalmenstrand (Bereich C6) an Land gehen.



Knochentang-Hirte

GHULFIEBERÜBERTRAGENDE BREMSEN UND MOSKITOS

Das chelische Erkundungsschiff *Infernus* (Bereich C9) hatte ein paar unangenehme Passagiere an Bord, als es vor der Knochentanginsel auf Grund lief: ein kleines Rudel Ghule, welches der Kapitän als besondere Stoßtruppe einsetzte. Die Ghule entkamen aus dem Wrack und infizierten in der Folge die örtlichen Bremsen und Moskitos mit Ghulfieber. Dieses Ungeziefer ist selbst normalerweise nicht gefährlich – die Insekten treten nur selten in Schwärmen auf und kommen auch nur nachts heraus –, dennoch ist die von ihnen übertragbare Krankheit alles andere als vernachlässigbar für den Aufenthalt auf der Insel.

Alle Kreaturen, welche die Nacht auf der Insel verbringen, ohne ein größeres Gewässer unter sich zu haben – wie es an Bord eines Schiffes oder auf einem Floß der Fall wäre –, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 bestehen, um nicht von einer Bremse oder einem Moskito gebissen oder gestochen zu werden. Gebissene Kreaturen müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 bestehen, um sich nicht mit Ghulfieber anzustecken (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 125). Schutzmaßnahmen wie Schädlingschutz (siehe *Abenteurers Rüstkammer*) oder Zauber wie *Ungeziefer zurücktreiben* halten das Ungeziefer auf Abstand.

DER SUMPF (HG VARIABLE)

Eine sumpfige Salzmarsch bedeckt das östliche Ende der Insel; sie wird behandelt wie tiefer Sumpf (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 427). Von Bereich C3 führt ein Pfad nach Bereich C5 durch den Sumpf und weiter in den Dschungel, der in den meisten Nächten von den Schiffshuren in Bereich C5 für die Jagd genutzt wird.

Kreaturen: Jeden Tag, den die SC im Sumpf verbringen, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, einem Moskitoschwarm zu begegnen, der Ghulfieber überträgt. Zudem besteht jede Nacht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, 1W3 Schiffshuren aus Bereich C5 bei der Jagd zu begegnen. Die Ghule streifen bis Bereich C7, aber nicht weiter, da sie den Ankeg in den Feldern fürchten.

MOSKITOSCHWARM

HG 3

EP 800

TP 31 (PF MHB, S. 172)

Besondere Angriffe Krankheit (Ghulfieber, SG 13)

SCHIFFSHUREN (1-3)

HG 1

EP je 400

Männliche oder weibliche Ghule (PF MHB, S. 125)

TP je 13

C1. DIE VERHEISSUNG AUF ERDEN

Das aufgerissene, ehemalige Handelsschiff sitzt auf der Kante des Korallenriffs, welche bei Ebbe 1,50 m unter der Wasseroberfläche liegt.

C2. DIE FAUST

Eine finstere Faust aus rauem Granit ragt am östlichen Ende der Insel aus dem Dschungel. Die Faust ist ungefähr 15 m hoch und recht leicht zu erklettern (Klettern SG 10). Von der Spitze der Faust aus hat man nicht nur beste Sicht aufs Meer und das Schiff (Bereich C1), sondern auch zu den Feldern, welche eine Bresche im Dschungel bilden (Bereich C7), sowie zur Palisade des Schiffbrüchigen auf dem Felsenkamm im Westen (Bereich C8), sofern bei letzterem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt.

Ein altes Signalfeuer, welches nicht angezündet ist, befindet sich ebenfalls auf der Spitze. Es hat einen Durchmesser von gut 3 m und besteht aus Bäumen, Ästen und alten Schiffsplanken. Ein SC, der einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 besteht, entdeckt im nahen Unterholz sechs Fackeln und zwei Zündhölzer.

C3. VERLASSENES FISCHERDORF

Ein kleines Dorf aus zusammengefallenen Lehmhütten liegt am Nordstrand der Insel. Es steht seit Jahrzehnten leer, seitdem die Wierlinge auf die Insel gekommen sind. Ein Weg führt vom Ufer in den nahen Sumpf in Richtung des Morasts (Bereich C4).

C4. DER MORAST (HG 4)

Der Pfad verschwindet übergangslos in einem großen grünen Sumpfloch. Offenbar hat früher eine alte Holzbrücke über das Sumpfloch geführt, doch nun ragen nur noch die Pfosten und ein paar mit ihnen verbundene Planken aus dem Schlamm.

Hier bahnt sich ein Salzwasserfluss seinen Weg durch den Sumpf und bildet eine feste Barriere aus Treibsand und Marschland mit einer Breite von gut 21 m (siehe die Karte auf Seite 42). Nur an dieser Stelle ist es möglich, den Sumpfabschnitt zu überqueren, außer die SC wollen die Klippen am Westrand des Sumpfes erklimmen (Klettern SG 20). Der Morast besteht aus Treibsand (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 427) und ist daher schwierig zu durchqueren. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 gelingt, entdeckt aber, dass das Sumpfloch von Bäumen beschattet wird – die SC können durch die Baumwipfel in etwa 6 m Höhe klettern, sofern ihnen ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 20 gelingt, oder auf einen Baum steigen (Klettern SG 15), ein Seil befestigen und sich dann über den Morast hinüber schwingen, sofern ihnen hierfür ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 gelingt. Alternativ können die SC versuchen, den Morast zu durchqueren, indem sie von einem Brückenpfosten zum nächsten springen (Akrobatik SG 10).

Kreaturen: Zwei Riesenfrösche leben im Morast Sie bleiben unter Wasser, bis jemand versucht, den Morast zu überqueren, und greifen dann mit ihren Zungen an, um ihre Opfer ins Wasser zu ziehen. Die Frösche sind ausgehungert und kämpfen bis zum Tod.

RIESENFRÖSCHE (2)

HG 1

EP je 400

TP je 15 (PF MHB, S. 118)

xxx STATBLOCK ENDE xxx

C5. DAS HURENHAUS (HG 4)

Der Sumpf stinkt hier entsetzlich nach billigem Parfüm und verwesendem Fleisch. Mitten auf einer Sumpflichtung steht ein großer Baum, um den herum eine Art großes Zelt errichtet wurde. Bemalte Gesichter bedeckten den Baumstamm und die Zeltplane. Zudem ist beides mit verwesenden humanoiden Körperteilen und Teppichen aus zuckenden Insekten bedeckt.

Als die Ghule von der *Infernus* entkamen, verbreiteten die örtlichen Bremsen und Moskitos das Ghulfieber rasch unter der überlebenden Besatzung. Die drei Schiffshuren erlagen der Krankheit als erstes, verwandelten sich in Ghule und fielen über die anderen Überlebenden her. Sie verschlangen sie einen nach dem anderen, konnten aber Arron Efeu nicht erreichen, da sie die zu seiner Palisade (Bereich C8) an den Klippen hinaufführenden Pfade fürchteten. Die drei Huren lagern nun in ihrem Hurenhaus, welches aus den Überresten eines großen Zeltes besteht, die an einem großen Baum befestigt wurden (siehe Karte auf Seite 42). Im Zelt liegen weitere verwesende menschliche Überreste, ein großer Berg schmutziger Kleidung und ein großes Bett aus modrigen Kissen am Fuße des Baumes. Fliegenwolken tanzen über all der Verwesung.

Kreaturen: Drei Ghule hausen tagsüber in diesem Zelt. Sie sind die verrottenden Überreste der erfahrenen Dirnen, die mit der *Infernus* auf hoher See unterwegs waren. Die drei kleiden sich in zerfressene Seide und von Ungeziefer befallene Kleider. Nachts gehen sie auf Jagd und folgen den Inselfaden auf der Suche nach Beute.

SCHIFFSHUREN (1-3)

HG 1

EP je 400

Männliche oder weibliche Ghule (PF MHB, S. 125)

TP je 13

Schätze: Zwischen den Haufen freizügiger Kleidung im Zelt liegen in einer Lederflasche mit dem Bild eines Krokodils (Wert 25 GM) ein *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, drei sehr scharfe, häufig genutzte Dolche (davon eine [Meisterarbeit]), ein Kiste mit sechs Flaschen Alchemistenfeuer, zwei Fässer billigstes Parfüm (Wert jeweils 25 GM), ein perlenbesetztes Hochzeitkleid, welches mit drei kleinen Rubinen geschmückt ist (Wert 400 GM), ein Walfischknochenkorsett mit Perlmutteinlagen (Wert 20 GM), ein Dutzend silberne Haarnadeln (Wert je 5 GM) und verstreute Edelsteine im Gesamtwert von 250 GM sowie 56 GM und 97 SM.

C6. KRABBPALMENSTRAND (HG 2)

Hohe Palmen erstrecken sich entlang eines weißen Sandstrandes über eine Strecke von gut anderthalb Kilometern. Jede ist etwa 15 m hoch und von breiten Blättern bekrönt, zwischen denen eine Fülle von Kokosnüssen hängt. Zerbrochene Kokosnüsse bedecken den Strand und dreien der Bäume; dies ist mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 10 zu erkennen.

Kreaturen: Neben vielen gewöhnlichen Kokosnusskrabben leben auch drei Riesenkrabben an diesem Strand. Sie hausen zwischen den Blättern der Palmen, zu deren Füßen die zerbrochenen Kokosnüsse liegen. Die Krabben bewohnen zwar jede ihren eigenen Strandabschnitt, nutzen aber alle dieselbe Taktik: Sollten sie eine leckere Mahlzeit unter ihren Bäumen erspähen oder auf irgendeine Weise gestört werden, klettern sie rasch ihre Palmen hinunter und greifen an.

RIESENKRABBE (3)

HG 2

EP je 600

TP je 19 (PF MHB, S. 162)



Schiffshure

KNOCHENTANGINSEL

1 Feld = 300 m



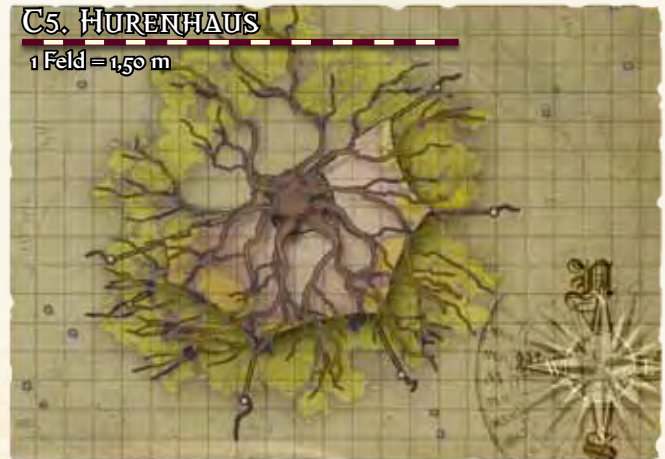
C4. DER MORAST

1 Feld = 1,50 m



C5. HURENHAUS

1 Feld = 1,50 m



C8. PALISADE DES SCHIFFBRÜCHIGEN

1 Feld = 1,50 m



C9. WRACK DER INFERNUS

1 Feld = 1,50 m



C7. DIE FELDER (HG 3)

Auf einer Dschungellichtung vor euch erstreckt sich ein überwuchertes Getreidefeld. Die Ernte ist wild gewachsen und steht hoch wie eine Barriere. Die Halme neigen sich sanft im Wind.

Diese Felder wurden von dem Schiffbrüchigen Arron Efeu während seiner ersten Tage auf der Insel angelegt, bis ihn Angriffe der Ghule aus Bereich C5 vertrieben. Da die Ghule an der Ernte kein Interesse hatten, ließen sie die Felder so wie sie waren. Aus diesem Grund befindet sich nun an diesem Ort ein vernachlässigtes Gebiet mit einer Seitenlänge von gut anderthalb Kilometern. Durch das Kornfeld führt den Pfad. Um diesem zu folgen ist ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 15 erforderlich. Das Getreide hat eine Höhe von 2,40 m und bietet jedem im Feld Tarnung. Die Sichtweite beträgt 1,50 m. Sollte den SC ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 gelingen, bemerken sie Kieferknochen und andere Überreste humanoider Kreaturen, welche dem Wesen zum Opfer gefallen sind, das unter den Feldern haust.

An mehreren Stellen hat Efeu Vogelscheuchen mit den Köpfen toter Seefahrer aufgestellt, um die Ghule zu verschrecken. Diese verwesenden Fetische haben die Untoten aber nicht wirklich beeindruckt. Acht Köpfe stehen insgesamt in der Nähe des Pfades auf 1,80 m bis 2,70 m hohen Pfählen. Diese verwesenden Häupter sind nun von Bremsen befallen, welche den Ghulfiebererreger in sich tragen. Die Bremsen schwärmen in hässlichen schwarzen Wolken um die Köpfe herum. Kreaturen, die nach den Köpfen schlagen, sie entfernen oder anderweitig bewegen, setzen dabei einen Schwarm Bremsen frei, der sofort angreift.

Kreaturen: Neben den Bremsen in den Köpfen haust zudem noch ein Ankheg unter der Oberfläche. Der Ankheg nutzt seinen Erschütterungssinn, um vorbeiziehende Kreaturen wahrzunehmen. Dann gräbt er sich unter seine Beute und greift von unten her an. Er versucht, die Beute zu ergreifen und in den Boden zu ziehen. Der Ankheg hat kein Tunnelnetzwerk unter dem Feld gelegt, da es nur wenig Beute gibt. Aufgrund der schlechten Sichtverhältnisse könnte er aber durchaus angreifen und mit seiner Beute verschwinden, ohne dass es jemand anders bemerkt.

BREMSENSCHWARM

HG 3

EP 800

Moskitoschwarmvariante (PF MHB, S. 172)

TP 31

Besondere Angriffe Krankheit (Ghulfieber, SG 13)

ANKHEG

HG 3

EP 800

TP 28 (PF MHB, S. 13)



Bremsenbefallener Kopf

Schätze Die Leichen mehrerer Personen, die im Laufe der Jahre auf die Insel gekommen sind, liegen im Feld verteilt. Ohne den Einsatz von Magie ist jedoch eine ausgedehnte Suche erforderlich, um alle Leichen zu finden. Bei jeder befinden sich irgendwelche Wertgegenstände; um eine Leiche mit Wertsachen zu finden, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 erforderlich. Eine der Leichen hat einen *Trank: Wasser atmen* bei sich, der an einem Metallhaken an einem verrotteten Ledergürtel mit einer goldenen Schnalle (Wert 25 GM) hängt. Eine andere Leiche besitzt einen verrosteten Eisendolch in einer perlenbesetzten Scheide (Wert 75 GM). Eine dritte Leiche hält immer noch eine Geldbörse mit ihrer Skeletthand umklammert, welche 45 GM und 3 kleine Obsidiane (Wert je 10 GM) enthält.

C8A. DIE PALISADE DES SCHIFFBRÜCHIGEN (HG 4)

Eine stabil errichtete Holzpalisade umgibt eine kleine Hütte auf einer Dschungellichtung. Ranken umgeben und würgen einen großen, neben der Hütte stehenden Baum, der das Sonnenlicht abhält. Neben ihm plätschert eine Quelle.

Der Schiffbrüchige Arron Efeu, der letzte Überlebende der Besatzung der *Infernus*, hat diese Palisade errichtet (siehe die Karte auf Seite 42). Das Tor der Palisade steht offen und die Wände bestehen aus zugespitzten Holzpfählen von 2,10 m Höhe. Um den Baum hinaufzuklettern ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 10 erforderlich. Die kleine Quelle neben dem Baum ist die einzige zugängliche Frischwasserquelle auf der Knochentanginsel und auch der Grund, weshalb Arron Efeu hier seine Palisade errichtet hat. Die SC können hier ihre Wasserfässer für die *Verheißung auf Erden* auffüllen.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung kann man ein verwittertes Fernrohr entdecken, dass auf die Palisade montiert ist. Das Fernrohr ist auf die Gezeitenbucht (Bereich D1) gerichtet. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 genügt, um festzustellen, dass das Fernrohr absichtlich so montiert wurde. Sollte ein SC durch das Fernrohr blicken, kann er einen Blick auf zwei Wierlinge erhaschen, die im Wasser der Bucht planschen. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 lässt ihn zudem erkennen, dass einer der Wierlinge Sandara Quinns Dreispitz trägt. Dies ist ein Hinweis auf den Aufenthaltsort der Vermissten.

Kreaturen: Zwei Rankenwürmer verbergen sich in den Zweigen des Baumes in 3 m Höhe. Ihre Hautfarbe hilft ihnen, sich in den Bäumen zu verstecken. Sie haben sich zwar dem Dschungelleben angepasst, sind ansonsten aber identisch mit ihren unterirdisch lebenden Verwandten. Die Würmer greifen jeden an, der unter dem Baum vorbeigeht, und versuchen, ihre Opfer nach oben zu ziehen und zu erwürgen.

RANKENWÜRMER (2)

HG 2

EP je 600

Würmervariante (PF MHB, S. 280)

TP je 16

Schätze: Das auf der Palisade montierte Fernrohr ist verwittert, funktioniert aber immer noch. Es hat einen Wert von 750 GM.

Das Versteck der Würger liegt in 21 m Höhe in den obersten Wipfeln des Baumes. Es enthält einen *Trank: Wasser atmen*, drei silberne Schuhspangen (Wert je 5 GM), einen Ghulfinger mit einem Ehering daran (Wert 50 GM) und eine silberne Hutnadel (Wert 5 GM).

C8B. DIE HÜTTE INNERHALB DER PALISADE (HG 4)

Die Holztür der Hütte ist von guter Qualität (Härte 5, 15 TP), steht gegenwärtig aber offen. Das Innere ist eine einzige große Kammer, die mit Möbeln von der *Infernus* vollgestellt ist, darunter ein bequemes Bett (das frühere Bett des Kapitäns), ein kleines Schreibpult, Kochgeschirr und mehrere Fässer mit verwesendem Fleisch. Es stinkt betäubend nach Verwesung und Fliegen schwärmen im Raum herum. Besonders viele Fliegen schwirren um eine kapuzentragende Gestalt herum, welche an einer Kette von einem Balken in der Mitte des Raumes baumelt. Schräg unter der Leiche liegt ein umgetretener Stuhl.

Kreatur: Bei dem Gehängten handelt es sich um Arron Efeu, den letzten Überlebenden der *Infernus*. Da er allein auf der Insel war, von den ghulischen Schiffshuren belagert

wurde und zudem selbst unter Ghulfieber litt, entschied er sich, seinem Leben ein Ende zu setzen. Dazu nutzte er ein chelisches Henkersgeschirr aus einem Lederhalsband an einer Kette, welches für ein wirkungsvolleres Erhängen entwickelt worden war. Leider verstand er sich nicht auf den Umgang mit der Gerätschaft, so dass er tagelang da hing, bis er schließlich dem Ghulfieber erlag.

Efeu hat sich in einen Grul verwandelt, ist aber nicht in der Lage, sich von dem Halsband und der rostigen Eisenkette (Härte 8, 8 TP, Zerschlagen-SG 24) zu befreien. Er dürstet danach, endlich zu entkommen, doch als er die SC hört, verbleibt er bewegungslos, bis jemand in seine Schlagreichweite kommt, nach dem er dann greift. Sofern er einen Gegner in einen Ringkampf verwickeln kann, versucht er, diesen als Trittleiter zu nutzen, um aus dem Geschirr zu entkommen. Dies gelingt ihm bei einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 15 (er hat einen Bonus von +4). Ohne solche Hilfestellung kann der Untote nicht entkommen. Sobald er frei ist, greift Efeu mit Bissen und Klauen an. Falls er sich nicht befreien kann, schlägt er mit seinen Klauen nach jedem in seiner Reichweite. Efeu kämpft bis zur Vernichtung.

Efeus Gestank erfüllt den ganzen Raum und hat einen Schwarm von Bremsen angezogen, welche allesamt Ghulfieberüberträger sind. Die Bremsen greifen jede lebende Kreatur an, die die Hütte betritt.

ARRON EFEU

HG 2

EP 600

Männlicher Grul (PF MHB, S. 125)

TP 17

BREMSENSCHWARM

HG 3

EP 800

Moskitoschwarmvariante (PF MHB, S. 172)

TP 31

Besondere Angriffe Krankheit (Ghulfieber, SG 13)

Schätze: Zwischen den Möbelstücken in der Hütte liegen eine Lederrüstung, sechs Speere und acht elegant geschnittene Sätze Höflingskleidung (Wert jeweils 30 GM). Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Adel) kann die Kleidung als im chelischen Stil gefertigt identifiziert werden. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 kann man zudem einen silbernen *Schwimmring* in einer Tasche eines Kleidungsstücks finden. Ferner gibt es einen Gewürzschrank mit 5 Pfund Pfeffer in Wachstuchbeuteln (Wert 10 GM), einen silbernen Flachmann (Wert 30 GM) und ein silbernes Medaillon, welches eine schöne, großbusige junge Blondine zeigt (eine der Schiffshuren der *Infernus*; Wert 45 GM).

C9. DAS WRACK DER INFERNUS (HG 4)

Der verrottende Rumpf eines Schiffswracks lehnt in einem Korallenbett direkt vor der Küste.

Das Wrack des chelischen Spähschiffes *Infernus* liegt hier auf einem Rief im seichten Wasser. Bei Ebbe befindet es sich etwa 6 m unter Wasser (siehe die Karte auf Seite 42). Obwohl die *Infernus* stark beschädigt ist, blickt ihre Galionsfigur – ein

Rankenwürger

Gargyl – immer noch finster vom Meeresboden hinauf. Die Namensplakette kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 gefunden werden. Eine nähere Inspektion des Rumpfes und ein Fertigkeitswurf für Beruf (Matrose) oder Wissen (Geographie oder Geschichte) gegen SG 15 identifizieren es als ein chelisches Schiff. Zwischen den versunkenen Überresten kann klar ein großer, rostiger Käfig erkannt werden, der groß genug ist, um drei mittelgroße Kreaturen zu halten. Der Käfig ist immer noch verschlossen, allerdings wurden die Eisenstangen auseinander gebogen. In dem Käfig wurde früher das Ghulrudel des Schiffes festgehalten.

Kreaturen: Eine junge Riesenmoräne hat die von Seepocken und Seetang überzogene Hülle zu seinem Versteck auserkoren. Der Aal verbirgt sich im Seetang, bis potentielle Beute vorbei schwimmt, die er sodann angreift. Sollte er unter 20 Trefferpunkte reduziert werden, schwimmt der Aal davon, kehrt aber am Folgetag zurück.

JUNGE RIESEN-MURÄNE

HG 4

EP 1.200

TP 38 (PF MHB, S. 7)

Schätze: Neben mehreren verrosteten, nutzlosen Waffen sind die folgenden Gegenstände im Sand beim Wrack vergraben (um einen Gegenstand zu finden, ist jeweils ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 erforderlich): drei Flaschen gutes chelisches Parfüm (Wert je 15 GM), zwei Essstäbchen aus Mantikorstacheln (Wert 15 GM) und drei wachversiegelte Tonbehälter mit der Asche der letzten drei Kapitäne der *Infernus*, deren Namen allerdings von den Wellen ausgewaschen wurden.

D. GEZEITENBUCHT

Die Wierlinge der Knochentanginsel leben am südwestlichen Ufer der Insel in einem zusammenhängenden Labyrinth aus überfluteten Höhlen. Sie werden von einer finsternen Druidin namens Salzbrutkönigin und ihrem geliebten Sohn, einem entarteten, aufgeblähten Wierlingriesen angeführt, der als der Wal bezeichnet wird. Die Wierlinge haben zwei Piraten von der *Verheißung auf Erden* entführt und befragen ihre Gefangenen eifrig. Bald werden sie alles über das auf Grund gelaufene Schiff in Erfahrung gebracht haben. Die Wierlinge sind stets hungrig, daher warten sie nur auf Retter wie die SC. Die Wierlinge wissen um die menschliche Schwäche namens Freundschaft. Obwohl diese ihnen fremd ist, sehen sie in ihr ein Mittel, um ihren Sadismus und Hunger zu befriedigen.

Sollten die SC die Gezeitenbucht bei ihrer Erkundung der Insel nicht entdecken, schickt die Salzbrutkönigin zwei Wierlinge aus, welche einige Besitztümer der gefangenen Piraten dabei haben, um weitere Seefahrer zur Gezeitenbucht zu locken. Diese Wierlinge entdecken die SC auf der Insel und versuchen sie aus sicherer Entfernung (mindestens 90 m) aus dem Wasser heraus auf sich aufmerksam zu machen, ehe sie sich langsam zur Gezeitenbucht zurückziehen.

Sollten die SC ihnen nicht folgen, sondern zur *Verheißung auf Erden* zurückkehren, um fortzusegeln, befiehlt die Salzbrutkönigin den totalen Angriff und führt alle ihre Anhänger (bis auf den Wal, der die engen Tunnel nicht passieren kann) in den Kampf gegen das Schiff und die Mannschaft.

MERKMALE DER GEZEITENBUCHT

Die Gezeitenbucht ist eine Aneinanderreihung niedriger natürlicher Tunnel und Höhlen rund um eine tiefe Hauptkammer. Letztere wird als der Kessel (Bereich D8) bezeichnet. Abgesehen von einigen kleinen Lufttaschen unter der Decke einiger größerer Höhlen liegt der Höhlenkomplex bei Flut komplett unter Wasser. Mach dich im Vorfeld mit den Regeln zum Unterwasserkampf vertraut (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 432). Bei Ebbe sind die Tunnel nahezu wasserfrei, aber dennoch sind viele Höhlen immer noch zur Hälfte überflutet.

Die Tunnelböden sind mit teilweise verspeisten Knochen bedeckt, von denen das Fleisch säuberlich abgeknabbert wurde. Die Wierlinge schmücken diese Knochen mit fremdartigem Elfenbein und binden sie mit Sehnen zusammen, um ekelerregende „Skulpturen“ zu erschaffen, welche lauernen Schrecken und verzerrten Meereswesen aus der Tiefe ähneln, wie sie nur sadistische, fast fremdartige Geister schaffen können. Andere Merkmale der Höhlen werden im nachfolgend beschrieben.

Gezeiten: Die Höhlen liegen zwar tief, unterliegen aber immer noch dem Wechsel der Gezeiten. Bei Flut laufen sie fast vollständig voll. Dies geschieht zweimal am Tag in 12-Stundenintervallen. Die Karte mit der Seitenansicht der Höhlen zeigt diese bei Ebbe. Das Wasser ist aufgrund der Gezeiten sehr schlammig; die Sichtweite unter Wasser oder ins Wasser hinein beträgt 3 m. Sofern nicht anders angegeben, beträgt der SG für Fertigkeitswürfe für Schwimmen innerhalb des Komplexes 10.

See der Haken: An mehreren Stellen haben die Wierlinge Haken im Seetang befestigt, die nun im Wasser treiben. Diese grausamen Widerhaken sind an Korkstücken mit dünnen, kräftigen Sehnen befestigt und treiben in 0,30 m bis 0,90 m Höhe. Sie verursachen zwar keinen direkten Schaden, bleiben aber an Kleidung und Rüstung hängen. Ein SC, der einen solchen Bereich zu Fuß oder durch den Seetang schwimmend betritt, muss einen Reflexwurf gegen SG 10 bestehen, um nicht in den Haken hängen zu bleiben und verstrickt zu werden. Eine so verstrickte Kreatur kann sich mit einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 10 befreien oder indem sie die Haken mit einem Stärkewurf gegen SG 10 abbricht. Man kann den Haken nur aus dem Weg gehen, indem man über ihnen hinweg schwimmt oder einen Bereich von ihnen säubert (Härte 2, 12 TP, Zerschlagen-SG 18 pro 1,50 m-Feld).

Seetang: Auf allen Höhlenböden wächst dichter Seetang mit einer Höhe von 1,50 m bis 2,40 m. Der SG aller Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um auf solchen Oberflächen zu gehen, ist um +5 erhöht.

D1. GEZEITENBUCHT (HG 3)

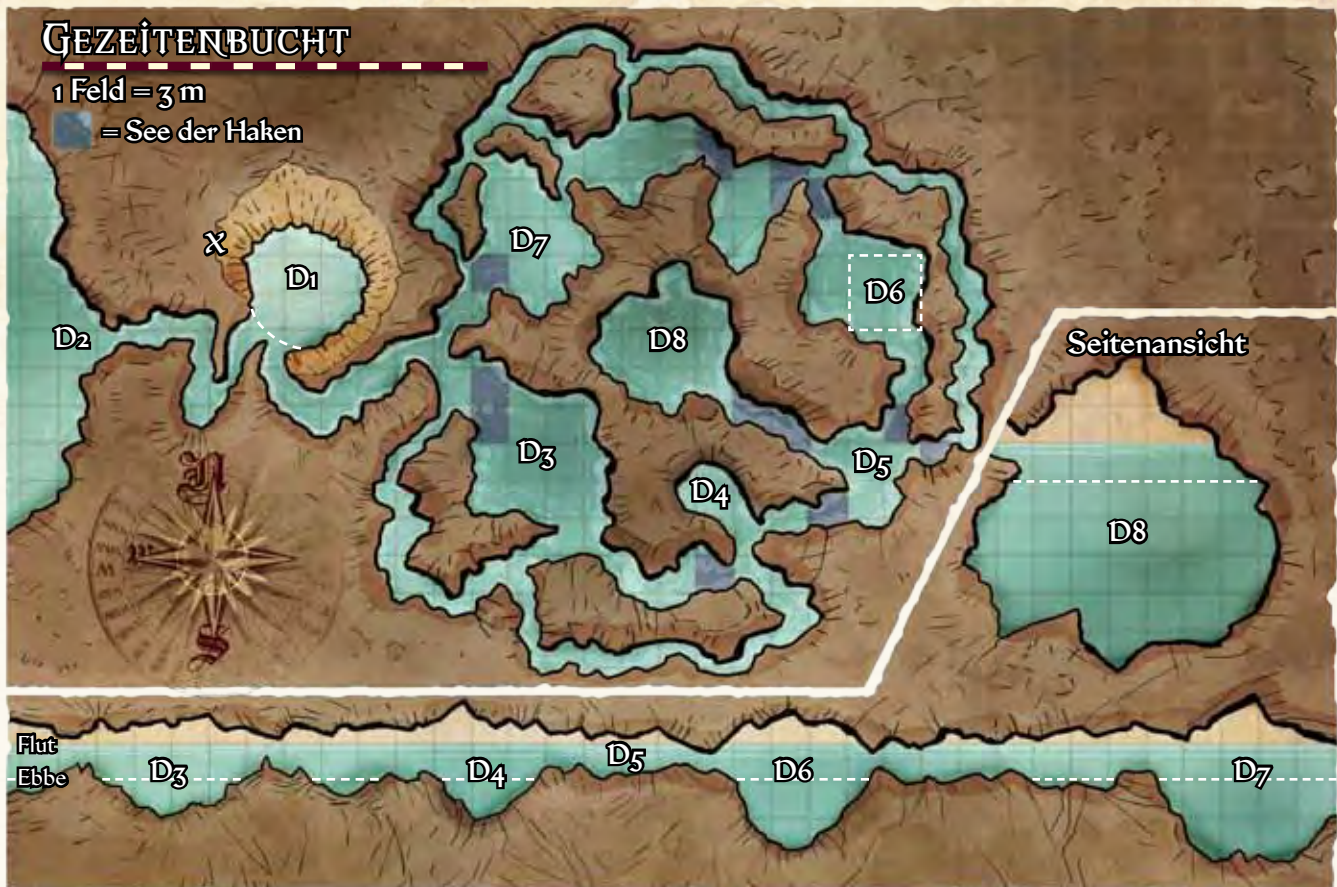
Hohe Klippen umgeben eine tiefe Bucht, in welcher dunkles Meereswasser schäumt.

Die Klippen um die Bucht variieren in der Höhe zwischen 12 m und 24 m. Ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 15 ist erforderlich, um sie zu erklimmen. Die Bucht ist bis zu 15 m tief und die Gezeiten lassen das Wasser deutlich schäumen, so dass zum Durchqueren ein Fertigkeitswurf

GEZEITENBUCHT

1 Feld = 3 m

■ = See der Haken



für Schwimmen gegen SG 15 erforderlich ist. Ein Fertigkeitswurf für Beruf (Matrose) oder Wissen (Geographie) gegen SG 10 reicht aus, um zu bemerken, dass das dunkle Wasser der Bucht darauf hindeutet, dass sich unter der Wasseroberfläche keine Felsen befinden.

Kreaturen: Acht Blutmücken nisten in den Klippen 6 m über dem Meer an dem mit X auf der Karte markierten Punkt. Die Nester liegen auf einem schmalen Grat unter einem steilen Felsüberhang und sind von oben schwer zu erkennen. Die Blutmücken greifen alles an, was sich zwischen ihnen und der Wasseroberfläche bewegt. Dabei greifen immer nur vier Blutmücken gleichzeitig an und stürzen herab, um sich an einem Gegner festzusaugen. Die Blutmücken sind feige und fliehen zu ihren Nestern, wenn sie getroffen wurden. Dort stoßen sie dann klagende Laute aus.

BLUTMÜCKEN (8)

HG ½

EP je 200

TP je 5 (PF MHB, S. 33)

D2. DAS NADELÖHR (HG 3)

Ein schmaler Tunnel verbindet das Meer und die offene Bucht (Bereich A1). Der Tunnel ist etwas mehr als 30 m lang und zu jeder Zeit überflutet. Das Meer ist in diesem engen Raum unruhig, so dass zum Durchschwimmen Fertigkeitswürfe für

Schwimmen gegen SG 15 nötig sind. Ein Charakter, dessen Schwimmenwurf scheitert, muss einen Reflexwurf gegen SG 10 bestehen oder er erleidet 1W3 Schadenspunkte durch die absichtlich scharfkantig gefertigten Tunnelwände.

Kreaturen: Vier Wierlinge halten nahe der Verbindung zum Meer Wache. Sie sollen das Meer im Auge behalten, nicht aber die Insel. Sollten die Wierlinge Eindringlinge bemerken, fliehen sie zum Kessel (Bereich D8) und alarmieren alle Wierlinge auf dem Weg dorthin.

WIERLINGE (4)

HG ½

EP je 200

TP je 5 (PF MHB II, S. 286)

D3. DIE FARNWEDEL (HG 5)

Der Tunnel, der in diese natürliche Gezeitenhöhle führt, ist mit den Kieferknochen zahlreicher furchteinflößender Fische geschmückt, so dass er dem Rachen einer entsetzlichen aquatischen Kreatur ähnelt.

Der Seetang auf dem Boden dieser Höhle steht 2,40 m hoch.

Kreaturen: Acht Wierlinge bewachen den Eingang zu den Höhlen. Sie greifen jeden Eindringling an. Dabei nutzen sie den Seetang als Deckung und versuchen, Gegner einzukreisen. Sie greifen immer nur ein paar Gegner ein, so dass sie sie

in die Zange nehmen können. Sie nutzen ihre Fähigkeit Wasserstoß, um als Gruppe in verschiedene Richtungen fliehen zu können, um sich dann alsbald für weitere Angriffe neu zu gruppieren. Die Wierlinge kämpfen bis zum Tod.

WIERLINGE (8)

HG 1/2

EP je 200

TP je 5 (PF MHB II, S. 286)

Entwicklung: Die Wierlinge in dieser Höhle haben einige von Sandara Quinns Ausrüstungsgegenständen erhalten, darunter auch ihr *Besmaras Dreispitz* (siehe Seite 58), sowie alle anderen Dinge, die du als passend erachtest.

D4. DAS GITTER (HG 3)

Die Wände dieser kleinen Höhle tragen merkwürdige gerippte Markierungen.

Im Gegensatz zu dem Schmuckwerk in vielen andere Höhlen sind diese Markierungen das Ergebnis der Wellen. Unter einem Teppich aus Seetang verborgen und nur mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 zu erkennen bildet eine Reihe von Metallstangen den „Boden“ der Höhle. Der Abstand zwischen den Stangen beträgt jeweils etwa 18 cm. Sie sind festgekeilt und können nur mit Stärkewürfen gegen SG 25 entfernt werden.

Kreaturen: Unter den Stangen sind zwei Seeleute der *Infernus* gefangen. Nachdem sie vor ihren Kameraden geflohen waren, die dem Ghulfieber erlegen waren, ertranken sie beim Versuch, von der Insel zu entkommen. Leider waren auch sie erkrankt und verwandelten sich in aquatische Ghule, sogenannte Lacedone. Die Ghule schlagen nach allem, was den Stangen zu nahe kommt. Die Wierlinge wissen um die Ghule und gehen ihnen aus dem Weg.

LACEDONE (2)

HG 1

EP je 400

Aquatische Ghule (PF MHB, S. 125)

TP je 13

Schätze: Einer der Lacedone trägt immer noch die durchweichenden Reste eines Mantels mit fünf Silberknöpfen (Wert je 2 GM). Einer dieser Knöpfe hat ein Geheimfach (Wahrnehmung SG 25), welches eine *Feder* (Anker) enthält. Ferner liegen zwischen verwesenden Krabbenschalen, toten Fischen und Seetang am Boden dieser Kammer 120 GM.

D5. DER WASSERFALL (HG 4)

Der Tunnel weitet sich in eine breite Höhle. Diese ist mit hunderten grinsender Skelette Geschmückt, zwischen denen sich Würmer winden. Vier dunkle, kreisrunde Öffnungen führen hinaus.

Kreaturen: Ein Teufelsfisch haust in dieser Höhle und fungiert als Wächter der Salzbrutkönigin in Bereich D8. In den Augen der Wierlinge ist der Teufelsfisch unglaublich schön.

Sie verehren ihn als weisen und mächtigen Verbündeten. Die Würmer sind kleine, harmlose Aale, die den Teufelsfisch putzen und auf ihm wachsende Algen verspeisen.

TEUFELSFISCH

HG 4

EP 1.200

TP 42 (PF MHB II, S. 250)

TAKTIK

Im Kampf Sobald Eindringlinge die Kammer betreten, setzt der Teufelsfisch seine Fähigkeit Unheiliges Blut ein, um so Tarnung zu erhalten. Er greift alle Nachzügler mit seinen Tentakeln und Grausamem Biss an.

Moral Sollte der Teufelsfisch auf 20 Trefferpunkte oder weniger reduziert werden, zieht er sich nach Bereich D8 zur Salzbrutkönigin zurück.

Schätze: Unter den skelettierten Kieferknochen, welche die Wände schmücken, ist ein stumpfer Metallarmreif an einem der Kiefer angebracht. Dabei handelt es sich um eine einzelne Armschiene des Bogenschützen. Sollte das in Bereich D8 befindliche Gegenstück gefunden werden, funktioniert das Paar normal.

D6. DIE ERTRÄNKENDE HÖHLE (HG 4)

Seetang bewegt sich leicht in der Strömung in dieser weiträumigen Höhle.

Falle: Ein schweres, stachelbesetztes Eisengitter hängt unter der Decke dieser Kammer. Es ist gut verborgen zwischen Seepocken und Wasserpflanzen und bereit, auf Eindringlinge herabzustürzen und diese unter Wasser gefangen zu setzen.

ERTRÄNKENDE STACHELFALLE

HG 4

EP 1.200

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 25

EFFEKTE

Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell

Effekt Herabstürzendes Eisengitter (6W6 Schaden, Reflexwurf SG 15, keine Wirkung); mehrere Ziele (alle Ziele in einem Feld von 6 m x 6 m). Jeder, der von der Falle getroffen wird, steckt unter dem Gitter fest. Gefangene Kreaturen müssen einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 15 oder einen Stärkewurf gegen SG 20 bestehen oder das Gitter zerstören (Härte 10, 30 TP, SG Zerschlagen 28), um zu entkommen. Bis zu sechs mittelgroße Kreaturen können gleichzeitig versuchen, das Gitter anzuheben.

D7. DER SCHLUND (HG 5)

Diese Höhle wurde so bearbeitet, dass sie dem Inneren einer gewaltigen Seekreatur ähnelt mit Rippenbögen, welche sich rund um die Kammer erstrecken.

Das Wasser in dieser Höhle ist tief. Es gibt Unterströmungen, die für schwache Gezeiten sorgen. Der Seetang steht 1,50 m hoch.



Kreaturen: Acht Wierlinge lauern in dieser Kammer. Sie greifen mit denselben Taktiken an wie die Wierlinge in Bereich D3.

WIERLINGE (8)

HG ½

EP je 200

TP je 5 (PF MHB II, S. 286)

Schätze: Zwischen den zahllosen kleinen Skelettfetzen befindet sich ein Hammerhaischädel aus Elfenbein, durch den ein Stück Treibholz gerammt wurde. Der Schädel ist 250 GM wert. Bei dem Treibholz handelt es sich um einen *Zauberstab: Spiegelbilder* (23 Ladungen). Hinzukommen zwei goldbesetzte Walrosshauer, in die eine Karte der Fesselinseln geschnitzt wurde (Wert 400 GM) und eine interessante, perlenbesetzte Harfe aus dem Kieferknochen eines Orkas (Wert 500 GM).

D8. DER KESSEL (HG 6)

Zahllose Überreste treiben in dieser großen Wasserschale – Knochen, Fleischfetzen und seltsame, fast fremdartige Fischkadaver. Im aufgewirbelten Wasser sind humanoide Leiber gerade so sichtbar, welche nahe dem Grund treiben wie schlafende Wächter.

Das Wasser brodeln regelrecht in dieser Höhle und erlaubt nur gelegentliche Blicke auf das, was in ihm treibt. Die Sichtweite im Wasser beträgt 1,50 m oder weniger.

Charaktere, die innerhalb des Kessels zu Fall gebracht werden, müssen einen Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 10 bestehen, um nicht mit einer Geschwindigkeit von 4,50 m pro Runde dem Grund entgegen zu sinken.

Zwei Gestalten hängen über dem brodelnden Wasser von der Decke, Hände und Füße mit dicken Seetangsträngen gefesselt und mit schweren Silberklumpen beschwert – die entführten Seefahrer von der *Verheißung auf Erden*, darunter Sandara Quinn. Beide Entführte sind verwundet – Sandara hat gegenwärtig 10 Trefferpunkte, während der andere NSC nur noch 1 Trefferpunkt besitzt, nachdem die Wierlinge begonnen haben, ihn bei lebendigem Leibe zu fressen.

Kreaturen: Die Salzbrutkönigin, die Matriarchin der Wierlinge der Knochentanginsel lebt mit ihrem geliebten Sohn, dem Wal, in dieser Höhle. Die Salzbrutkönigin behauptet, von Lamaschtu abzustammen – zum Glück für die SC ist dies eine Lüge, doch ihre treuen Anhänger glauben alles, was die wahnsinnige Aberration behauptet, und verehren sie als Abkömmling der Götter. Als die Salzbrutkönigin mit einem Sohn gesegnet wurde, konzentrierte sie sich fortan darauf, ihren Nachkommen zu füttern, da der Wal nicht zu wachsen aufhört. Die Salzbrutkönigin muss daher ständig neue Nahrung heranschaffen, um ihr wertvolles Kind satt zu bekommen.

Der Wal ist eine obszöne, aufgequollene Monstrosität mit einem aufgerissenen, zahnbewehrten Maul, der nun schon doppelt so groß ist wie seine Mutter oder ihre Gefolgsleute. Er ist so groß, dass er nicht mehr durch die Tunnel passt, die aus dem Kessel führen. Die Königin betrachtet das abartige Wachstum ihres Sohnes als Segen der Götter und eine Mahnung, ihren kostbarsten Schatz nahe bei sich zu behalten.

Ferner sind zwei Lacedone mit Ketten von Meisterarbeitsqualität am Grund der Höhle angekettet. Die aquatischen Ghule greifen alles an, das auf den Grund des Kessels sinkt, haben nach oben aber nur eine Reichweite von 3 m. Beide waren früher Seeleute auf der *Infernus*. Einer trägt auf dem nackten Leib die Tätowierung eines fünfzackigen Sterns, der von einem Wal verschlungen wird. Jeder, der die Lacedone betrachtet, kann diese Tätowierung sehen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte oder Lokales) kann man die Tätowierung als das Symbol des *Majestra Mala* erkennen, einer Gruppe von Spähern der imperialen Marine von Cheliox.

Sobald die SC den Kessel betreten, schreit die Salzbrutkönigin vor Hunger auf und durchtrennt die Fesseln, welche die Gefangenen über Wasser halten. Das Gewicht der Silberklumpen zieht die beiden sofort unter Wasser, in der Folge runde sinken sie zum Grund der Höhle hinab. Sofern die SC ihnen nicht helfen, werden sie von den Lacedonen am Grund angegriffen. Die Königin und ihr Sohn konzentrieren sich derweil mit ihren Angriffen auf alle, die an der Oberfläche bleiben.

DIE SALZBRUTKÖNIGIN

HG 3

EP 800

Wierlingdruidin (Wasserduide) 4 (PF MHB II, S. 286, PF EXP, S. 88)

NB Kleine Aberration (Aquatisch)

INI +2 (+4 in aquatischem Gelände); Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8 (+10 in aquatischem Gelände)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15 (+2 GE, +1 Größe, +4 natürlich)

TP 26 (5W8+4)

REF +3, WIL +9, ZÄH +4; +4 gegen Wasserzauber und Fähigkeiten der Unterart Aquatisch oder Wasser

Verteidigungsfähigkeiten Zorn des Meeres widerstehen

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m, Schwimmen 9 m, Wasserstoß 60 m

Nahkampf Rachsüchtige Harpune +7 (1W6+4/x3)

Fernkampf Rachsüchtige Harpune +7 (1W6+3/x3)

Besondere Angriffe Eiszapfen (1W6+2 Kälteschaden, 6/Tag), Verstrickende Tentakel

Vorbereitete Druidenzauber (ZS 4; Konzentration +7)

2. – *Metall kühlen*, *Nebelwolke*^P, *Rindenhaut*

1. – *Lange Schritte*, *Mit Tieren sprechen*, *Verhüllender Nebel*^P, *Verstricken* (SG 14), *Wasserstrahl*^{*}

o. (beliebig oft) – *Aufblitzen* (SG 13), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Resistenz*

D Domänenzauber; Domäne Wasser

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Salzbrutkönigin wirkt vor dem Kampf *Rindenhaut* und *Mit Tieren sprechen*.

Im Kampf Die Königin setzt ihren *Zauberstab: Verbündeten der Natur herbeizaubern II* ein, um einen Oktopus herbeizuzaubern (sie zaubert niemals einen Tintenfisch herbei), damit dieser die Gegner angreift. Gegen Gruppen wirkt sie *Verstricken* und *Metall kühlen* gegen Rüstungsträger. Die Königin schleicht ihrer Beute innerhalb der fäulnisbefallenen Suppe ihrer Heimstatt nach, nimmt sie mit dem Wal in die Zange und greift mit ihrer *Rachsüchtigen Harpune* an.

Moral So lange ihr geliebtes Kind noch lebt, kämpft die Salzbrutkönigin kämpft bis zum Tod. Sollte der Wal getötet werden, setzt sie ihren Wasserstoß ein, um aus der Gezeitenbucht in die Tiefen des Meeres zu fliehen.

SPIELWERTE

ST 15, GE 14, KO 10, IN 10, WE 16, CH 12

GAB +3; **KMB** +4 (zu-Fall-bringen mit Verstrickenden Tentakeln +8); **KMV** 16 (24 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Umgang mit Exotischen Waffen (Harpune)

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Entfesselungskunst +8, Heimlichkeit +16 (in aquatischem Gelände +18, Schwimmen +16 (in aquatischem Gelände +18), Überlebenskunst +5 (in aquatischem Gelände +7), Wahrnehmung +8 (in aquatischem Gelände +10), Wissen (Geographie) +4 (in aquatischem Gelände +6), Wissen (Natur) +8, Zauberkunde +4

SPRACHEN AQUAL

Besondere Eigenschaften Amphibie, Aquatische Anpassung, Bund mit der Natur (Domäne des Wassers), Natürlicher Schwimmer, Naturgespür, Tierempathie (aquatisch) +5

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Zauberstab: Verbündeten der Natur herbeizaubern* (12 Ladungen); **Sonstige**

Ausrüstung *Rachsüchtige Harpune* (Harpune der Rückkehr +1; siehe Seite 59), Hummertopf mit Wierlingmessern, darunter zwei Dolche [Meisterarbeit], ein Silberdolch [Meisterarbeit], eine rostige Sichel aus Kaltem Eisen [Meisterarbeit], eine Klinge mit geschnitztem Griff in Form eines Oktopus (Wert 125 GM) und 12 weitere Klingen unterschiedlicher Form und Qualität

DER WAL

HG 3

EP 800

Verbesserter Wierling (PF MHB II, S. 286)

CB Große Aberration (aquatisch)

INI +4; **Sinnes** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

Verteidigung

RK 15, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 15 (-1 Größe, +6 natürlich)

TP 31 (3W8+18)

REF +1, **WIL** +3, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m, Schwimmen 9 m, Wasserstoß 60 m

Nahkampf Biss +6 (1W8+7 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Verschlingen (1W8+7 Schaden, RK 13, 3 TP), Verstrickende Tentakel

TAKTIK

Im Kampf Der große, ausrenkbare Kiefer des Wals erlaubt es ihm, seine Gegner am Stück zu verschlingen. Er ist so hungrig und verschlingen, dass er genau dies auch versucht zu tun, auch wenn er es später vielleicht bereut. Sollte ein verschlungenes Opfer dem Wal Schaden zufügen, erbricht der riesige Wierling mit einer Freien Aktion sein unverdautes Mahl in der nächsten Runde.



Die Salzbrutkönigin

Moral Da der Wal den Kessel nicht verlassen kann, kämpft er bis zum Tod. Sollte die Salzbrutkönigin getötet werden, verfällt er in einen unglaublichen Kampfrausch, bei dem er seine Angriffe einzig und allein auf diejenigen konzentriert, der seiner Mutter den Todesschlag versetzt hat. In seiner Rachsucht ignoriert er alle anderen Charaktere.

SPIELWERTE

ST 20, GE 10, KO 21, IN 9, WE 10, CH 9

GAB +2; KMB +8 (Ringkampf +12, zu-Fall-bringen mit Verstrickenden Tentakeln +12); KMV 18 (26 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Schwimmen +19, Überlebenskunst +6

Sprachen Aqual

Besondere Eigenschaften Amphibie

LACEDONE (2)

G 1

EP je 400

Aquatische Ghule (PF MHB, S. 125)

TP je 13

Schätze: In dieser Kammer befinden sich dutzende von Elfenbeinschnitzereien in diversen Ecken und Winkeln, die in die Wände gehauen wurden. Die meisten sind entweder wertlose Kuriositäten, abstoßend oder beides, es gibt aber auch einen Haifischkiefer mit Schnitzarbeiten, der einen gewaltigen Oktopus beim Fressen von Walen zeigt, und in den ein Dutzend Gold- und Silberringe hinein gehämmert wurden (Wert 250 GM), einen riesigen gekrümmten Zahn einer kolossalen Meereskreatur, dessen Höhlung sechs Perlen enthält (Wert je 75 GM) und einen 25 Pfund schweren Walschädel, der arkane Schriften trägt (es handelt sich um *Schriftrolle: Gestalt verändern Hauch des Schwachsinns, Hypnose, Schwarze Tentakel, Sprühende Farben, Vampirgriff, Verlangsamen und Verschwimmen*).

Hinzu kommen acht Silberklumpen von jeweils vier Pfund Gewicht, die an Sandara Quinn und dem anderen entführten Piraten befestigt sind (Wert je 20 GM). Der Rest der Ausrüstung der beiden liegt am Grund des Kessels. Dort befinden sich auch die Handschellen [Meisterarbeit] der Lacedone und vier *Schwere Armbrustbolzen* +1, eine silberne Speerspitze, ein eiserner Armreif (eine einzelne *Schwächere Armschiene des Bogenschützen*, das Gegenstück befindet sich in Bereich D5), 211 SM und 136 GM in Münzarten verschiedener Prägung.

Aus Dankbarkeit für ihre Rettung schenkt Sandara Quinn den SC ihren *Besmaras Dreispitz* (siehe Seite 58).

Belohnung Belohne die SC mit 800 EP, wenn sie Sandara Quinn retten.

Entwicklung: Sollten die SC den zweiten entführten Piraten retten, wird dieser ihnen gegenüber sofort hilfsbereit und schließt sich ihnen an, egal was er vorher von ihnen gehalten hat. Sollte der NSC zu Herrn Spunds Verbündeten gehört haben, verrät er den SC Spunds Plan, sie zu töten.



Der Wal

MEUTEREI (HG VARIABLE)

Die SC können natürlich jederzeit gegen Herrn Spund und Meister Geißel meutern. Der beste Moment ist aber bei ihrer Rückkehr zur *Verheißung auf Erden* nach Erkundung der Knochentanginsel. Sollten die SC noch keine Pläne geschmiedet haben, so zwingen Spund und Geißel sie ohnehin zum Handeln – wenn die SC von der Insel zurückkehren, wollen die beiden sie aus dem Weg schaffen.

Kreaturen: Herr Spund und Meister Geißel führen mindestens acht ihnen loyale Piraten ins Feld (jene, die den SC gegenüber unfreundlich oder feindselig eingestellt sind). Diese Anzahl kann aber aufgrund der Handlungen der SC und dem Grad, in dem sie auf die Besatzung Einfluss entwickelt haben, schwanken. Sofern Eulenbär Hirschhorn sich nicht mit einem der SC angefreundet hat, schließt auch er sich Spund und Geißel an, ansonsten unterstützt er die SC. Ambros Kroop und Sandara Quinn kämpfen an der Seite der SC zusammen mit jenen Piraten, die ihnen gegenüber freundlich oder hilfsbereit eingestellt sind. Jeder NSC, der den SC gegenüber gleichgültig eingestellt ist, hält sich aus dem Kampf heraus. Natürlich hat die Seite den Vorteil, welche überraschend angreift. Sollten die SC nicht zuerst handeln, werden Herr Spund und seine Anhänger die SC

und ihre Verbündeten im Fernkampf angreifen, wenn diese sich von See her der *Verheißung auf Erden* nähern.

Wie der Kampfverläuft, hängt von den Umständen der Meuterei da. Da die Beteiligten und ihre Fähigkeiten auf beiden Seiten von den Taten der SC abhängen, musst du auf Grundlage dessen, wer wem gegenüber loyal ist, etwas vorausplanen. Sollten die SC in der Überzahl sein, könnten Spund und Geißel sie direkt herausfordern – nur die SC gegen die beiden. Sollten sich die SC also angestrengt haben, möglichst viele Piraten auf ihre Seite zu ziehen, kommt es zu einem leichten Kampf zwischen ihnen und ihren Leuten auf der einen und Spund, Geißel und deren Handvoll Anhängern auf der anderen Seite. Die SC erhalten in dieser Form der Entwicklung ihren gerechten Lohn für die harte Beinarbeit, die sie geleistet haben. Piraten, die Herrn Spund gegenüber loyal sind, versuchen zu fliehen, wenn sie auf 4 Trefferpunkte reduziert werden, und ergeben sich, wenn Herr Spund getötet wird.

HERR SPUND

HG 4

EP 1.200

TP 47 (siehe Seite 54)

MEISTER GEIßEL

HG 3

EP 800

TP 32 (siehe Seite 21)



PIRATEN DER WERMUTH (8)

HG ½

EP je 200

TP je 11 (siehe Seite 20)

Ruchlosigkeit: Erhöhe die Werte der SC für Verruf und Ruchlosigkeit (siehe Seite 62) um +2 für eine erfolgreiche Meuterei und die Übernahme des Kommandos auf der *Verheißung auf Erden*.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Egal wann die SC ihre Meuterei beginnen, die Besatzung hat die Reparatur der *Verheißung auf Erden* bei ihrer Rückkehr zum Schiff abgeschlossen. Das Abenteuer muss aber nicht damit enden, dass die SC die Knochentanginsel verlassen. Die SC müssen sich eventuell noch um ihre Meuterei kümmern. Sollten sie sich nicht mit den Wierlingen auf der Insel befasst haben, steht ihnen ein Angriff des ganzen Stammes bevor, ehe ihr Schiff Segel setzen kann.

Die Salzbrutkönigin lebt nur für ihren Sohn und sollten die SC ihn getötet haben, schwört sie Rache, sofern sie entkommen konnte. Voller Wahnsinn und Zorn flieht sie in die tiefsten Meeresgräben, wo es kein Licht gibt. Dort flüstert sie

zu den Dingen der Dunkelheit und ruft sie an die Oberfläche, um ihren geliebten Sohn zu rächen, den Enkel einer Göttin. Dies gibt dir eine großartige Gelegenheit, die SC später mit einem wiederkehrenden Feind zu plagen.

Sofern die Meuterei erfolgreich ist und Herr Spund und Meister Geißel besiegt wurden, wollen alle überlebenden Piraten an Bord bleiben und sich dem Kommando der SC unterstellen, egal auf welcher Seite sie vorher gestanden haben. Denn schließlich ist es besser, unter einem neuen Kapitän zu dienen, als einem monsterverseuchten Fliegenschiss von Insel ausgesetzt zu werden.

Die Besatzung verweist aber auch auf den Umstand, dass Kapitän Harrigan ab dem Augenblick, in dem er von der Meuterei erfährt, nach Rache dürsten wird. Sollte es kein SC von sich aus vorschlagen, empfiehlt ein NSC (z.B. Ambos Kroop), Spunds Plan zu folgen und die *Verheißung auf Erden* zu Klapfers Wassergeburt zu bringen, um ihr ein neues Äußeres zu verpassen.

Das Abenteuer endet damit, dass die SC ihr eigenes Schiff in eine ungewisse, aber aufregende Zukunft führen. Diese Zukunft beginnt im nächsten Band des *Pathfinder-Abenteurpfades* „Unter Piraten“: *Freibeuters Los*. Das Abenteuer beginnt – als Piraten bestimmen die SC über ihr eigenes Schicksal!



AMBROS „FISCHMAGEN“ KROOP

Ambros Kroop gehört eigentlich zu den Schiffsoffizieren der *Wermuth*. Der betrunkene Koch hat aber mehr mit den entführten und zum Dienst gezwungenen Seeleuten als mit den grausamen Offizieren gemein.

AMBROS „FISCHMAGEN“ KROOP

HG 2

XP 600

Menschlicher Schurke 3 mittleren Alters

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Rüstung)

TP 20 (3W8+3)

REF +5, WIL +0, ZÄH +3

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespir +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +3 (1W4+1/19–20) oder

Bratpfanne +3 (1W6+1)

Fernkampf Dolch +4 (1W4+1/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Im Kampf Kroop ist keine Kämpfernatur und zieht es vor, Gegner von hinten anzugreifen – und dies am besten im Rahmen eines Hinterhältigen Angriffs –, anstatt sich ihnen in einem fairen Kampf zu stellen.

Moral Sollte Kroop im Nachteil sein, kämpft er wie ein in die Enge getriebener Hund. Er weiß, dass er nichts zu verlieren hat, und weicht daher nach Möglichkeit keinen Zentimeter zurück. Wenn es darum geht, einen Freund zu beschützen, ist er wild und tapfer und kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 13, GE 14, KO 11, IN 14, WE 9, CH 13

GAB +2; KMB +3; KMV 15

Talente Fertigkeitssfokus (Beruf [Koch]), Große Zähigkeit, Improvisierter Nahkampf

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +7, Beruf (Koch) +8, Beruf (Matrose) +5, Bluffen +7, Diplomatie +7, Einschüchtern +7, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +6, Klettern +5, Mechanismus ausschalten +6, Motiv erkennen +5, Schätzen +6, Schwimmen +5, Wahrnehmung +3, Wissen (Lokales) +8

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch, Polyglott

Besondere Fähigkeiten Fallen finden +1, Schurkentricks (Widerstandsfähigkeit)

Sonstige Ausrüstung Waffenrock, Dolche (4x), Bratpfanne (improvisierter Knüppel), Verlässlicher Wurfhaken (siehe Seite 59), Rumflasche, Huhn, Tonkrüge (2x), goldener Ohrring (Wert 5 GM)

Die meisten Leute sind der Ansicht, dass Ambros „Fischmagen“ Kroop seinen Spitznamen durch die Flecken auf seiner Schürze oder die Zutaten seiner berühmten Eintöpfe

erhalten hat. Nur wenige wissen, dass er ihn im Rahmen von Wettessen in den schäbigen Kneipen von Port Fähnris verdient hat. Als Kroop noch jung war, stand er im Ruf, er könnte einfach alles schneller und in größeren Mengen verdrücken als andere. Manche sprechen auch heute noch von der Nacht, in der Kroop einen ganzen Eimer gekochter Eier in der Kasse zum Salzigem Schrubber an den Docks verschlang.

Kroop wurde im Hummerpanzer, einem der beliebtesten (und teuersten) Lokale von Port Fähnris zu einem Berufskoch ausgebildet, wurde aber aufgrund unangemessenen Verhaltens gegenüber seiner Gehilfin gefeuert. Seitdem hat er auf verschiedenen Schiffen als Schiffskoch angeheuert; seit drei Jahren ist er an Bord der *Wermuth* unter dem Kommando von Kapitän Barnabas Harrigan.

Kroop ist ein liebenswerter Bursche. Er isst gern und ist kürzlich auf den Geschmack für Rum gekommen. Letzteres wird noch durch Halsabschneiderin Grok ermutigt, der Quartiermeisterin der *Wermuth* und beste Freundin Kroops an Bord. Leider hat die Sauferei dazu geführt, dass Kroop vor zwei Jahren bei einem Kartenspiel gegen Kapitän Harrigan sein Leben eingesetzt hat. Er verlor und seitdem kann Harrigan mit ihm tun, was er will. Harrigan hält von Kroop nicht mehr als von einer Bilgenratte, aber er hat den Koch noch nicht getötet, da dieser selbst stockbetrunken ein besserer Koch ist als jeder andere auf der *Wermuth* und der Kapitän sich an seine Kochkünste gewöhnt hat.

Kroops Tag beginnt damit, dass er verschlafen und verkauert der Mannschaft an Deck den Schiffszwieback aushändigt. Dann zieht er sich in die Kombüse zurück, um das Abendessen in einem großen Topf vorzubereiten. Dabei handelt es sich in der Regel um Fischeintopf. Im Anschluss kuschelt er ein wenig mit einer Flasche Rum (und verspeist dazu manchmal rohe Eier) und wartet, dass der Tag vergeht. Kroop ist ein fähiger Koch, auch wenn mit Ausnahme des Kapitäns und seiner Offiziere kaum jemand jemals die Chance hat, seine besseren Produkte zu kosten.

Neben dem Suff und dem Spinnen von Seemannsgarn, unter Einwirkung des Groks, hat Kroop nur noch seine Hühner die ihm Freude bereiten. Er liebt Geflügel und sammelt seltene Arten. Jedem mit einem landwirtschaftlichen Hintergrund begegnet Kroop freundlich – doch sollte sich jemand mit Hühnern auskennen, kann er in Kroop einen hilfsbereiten Freund finden. Kroops Lieblingsvogel ist ein großer schwarzer Hahn namens Schwarzerherziger Bezebel. Bezebel hockt oft auf Kroops Schulter – und wenn Kroop betrunken ist, behauptet er zuweilen sogar, der Hahn würde mit ihm sprechen.

Kroop ist ein breitgebauter Mann. Manche würde ihn als fett bezeichnen. Er wiegt über 200 Pfund bei gerade 1,50 m Körpergröße. Er wirkt vernachlässigt, vielleicht sogar verzweifelt. Hinter seinen Ohren wachsen noch ein paar schwarze Haarbüschel, seine Zähne sind faulige Stummel und seine schmutzige Schürze ist fleckig. Er hat eine watschelnde Gangart, die besonders stark ausfällt, wenn er betrunken ist, ist aber zu überraschenden Kraftakten in der Lage. Kroop spricht mit dem dicken Akzent der Fesselinseln, der für manch einen nur schwer zu verstehen ist. Sein Rücken weist so viele Narben von Peitschenhieben auf, dass er wie gegerbtes Leder wirkt, und er behauptet, die Peitsche schon gar nicht mehr zu spüren. 44 Jahre lange, harte Lebenserfahrung haben aus Kroop einen Mann werden lassen, der sich nicht länger um sich selbst, oder um das was die Leute von ihm denken kümmert. Dennoch ist er im Grunde seines Herzens ein netter Bursche, der sein Bestes tut, um seinen Beikoch vor Bestrafungen zu bewahren, egal ob dieser einen Fehler gemacht hat oder er für einen von Kroops Fehlern bestraft werden soll.

TRATSCH

Die SC können mittels erfolgreicher Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen das Folgende über Kroop erfahren:

SG 5: „Fischmagen“ war wohl früher einmal ein berühmter Koch in diesem hochtrabenden Lokal in Port Fährrnis, aber heute kocht er nur noch Fischmageneintopf. Er hat derart viel Rum in seinen Adern kreisen, dass er nur noch Bilgenwasser fertigbekommt.

SG 10: erinnert ihr euch noch an den letzten Beikoch? Keiner erinnert sich mehr an ihn, nur dass er plötzlich weg war, einfach verschwunden, als hätte man ihn fortgetragen... oder vielleicht in einen Topf gestopft...

SG 15: Kroop war mal so betrunken, dass er bei einem Spiel mit dem Kapitän sein Leben verwettet hat. Jetzt ist er Harri-gans Sklave.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Ambros Kroop beginnt das Abenteuer als zynischer Säufer, der die Hälfte der Zeit sinnlos betrunken von einem besseren Leben träumt. Er ist aber auch ein potentieller Freund und Verbündeter der SC, da er den Kapitän und die Besatzung der *Wermuth* verachtet und auf eine Möglichkeit zur Flucht hofft. Kroop wäre ein exzellenter NSC, um die SC auf die Idee zu einer Meuterei zu bringen. Er geht ungern Risiken ein und kann ähnlich wie Sandara Quinn (siehe Seite 56) als Stimme der Vernunft auftreten, wenn die SC ihre Aktionen planen.

Sollten die SC sich mit Kroop anfreunden, kann er zu einem nützlichen Verbündeten werden. Er ist nicht nur ein guter Koch, sondern verfügt auch über praktische kommunikative Fähigkeiten und kann den SC zudem in einem Kampf helfen wenn nötig. Kroop kennt ferner die Fesselinseln und verfügt über ein sehr gutes Wissen über die Region, ihre Gefahren, Persönlichkeiten und Möglichkeiten.

Im Laufe des Abenteuers erhält Kroops Leben durch die Interaktion mit den SC wieder Sinn. Wenn er mit ihnen auf

die *Verheißung auf Erden* überwechselt, trinkt er weitaus weniger. Fernab der sauertöpfischen Atmosphäre an Bord der *Wermuth* lebt er auf und ist nur noch jeden vierten Tag betrunken. Wenn es zur Meuterei kommt, ist Kroop nüchtern und hilft den SC, so gut er kann. So die Meuterei erfolgreich ist, verkündet Kroop, dass seine neuen Freunde ihn zu einem Neuanfang inspiriert haben. Sollten die SC Halsabschneider sein, schließt er sich ihnen an, sollten sie aber gutherzige Gauner sein, sieht er in ihnen einen weitaus ehrenvolleren Weg. Er bietet ihnen auf alle Fälle seine Dienste als Schiffskoch an. Er betrinkt sich zunehmend weniger und ist nun nur noch einen Tag in der Woche betrunken. Dies bleibt so für den Rest des Abenteuerpfades.

Es ist zwar unwahrscheinlich, dass die SC es schaffen, sich Kroop zum Feind zu machen, doch in diesem Fall hilft er mit Freuden jedem, der sie töten will. Nachdem er die Freiheit geschmeckt hat, will er jene bestrafen, die ihm die Möglichkeit freizukommen vorgegaukelt haben, ehe er sich zum Sterben in eine Rumflasche verkriecht.





HERR SPUND

Herr Spund ist der erste Maat der *Wermuth* und Stellvertreter Kapitän Harrigans. Dieser brutale und sadistische Schläger hat nichts für seine Mannschaft übrig und ist bereit, jedem endgültig das Maul zu stopfen, wenn er muss.

HERR SPUND	HG 4
EP 1.200	
Menschlicher Kämpfer 5	
NB Mitteltgroßer Humanoider (Mensch)	
INI +3; Sinne Wahrnehmung +2	
VERTEIDIGUNG	
RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +1 natürlich, +1 Rüstung)	
TP 47 (5W10+15)	
REF +4, WIL +2, ZÄH +6; +1 gegen Furcht	
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 9 m	
Nahkampf Tidenmesser +8 (1W6+6/18–20) und Neunschwänzige Katze [Meisterarbeit] +6 (1W4+1 nichttödlich) oder Tidenmesser +10 (1W6+6/18–20) oder Neunschwänzige Katze [Meisterarbeit]* +8 (1d4+2 nichttödlich)	
Fernkampf Leichte Armbrust +8 (1W8/19–20)	
Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +1)	
TAKTIK	
Im Kampf Herr Spund zieht stets mit gezogenem Entermesser und Neunschwänziger Katze in den Kampf und kennt keine Skrupel, auch schmutzig zu kämpfen. Er setzt oft Defensive Kampfweise (-2 auf Angriffswürfe, +2 auf RK) ein, um seine RK zu steigern. Sollte er Gegner nicht treffen, lässt Spund seine Peitsche fallen und greift nur mit seinem Tidenmesser an.	
Moral Spund kämpft tapfer, zieht sich aber zurück, wenn er unter 25 Trefferpunkte reduziert wird. Sollte er unter 13 Trefferpunkte reduziert werden, versucht er zu fliehen, um an einem anderen Tag weiterzukämpfen. Er kennt gegenüber Kapitän, Mannschaft oder Verbündeten keine Loyalität und lässt sie ohne nachzudenken im Stich, wenn er so seine eigene Haut retten kann.	
SPIELWERTE	
ST 14, GE 16, KO 14, IN 13, WE 8, CH 10	
GAB +5; KMB +7 (Entwaffnen mit der Neunschwänzigen Katze +11); KMV 20 (22 gegen Entwaffnen)	
Talente Defensive Kampfweise, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Kampf mit zwei Waffen, Verbessertes Entwaffnen, Waffenfokus (Entermesser), Waffenspezialisierung (Entermesser)	
Fertigkeiten Beruf (Matrose) +7, Einschüchtern +10, Klettern +7, Motiv erkennen +2, Schwimmen +7, Wahrnehmung +2	
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1	
Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Kreischende Armbrustbolzen (3x); Sonstige Ausrüstung Tidenmesser (Tidenmesser +1; siehe Seite 59), Neunschwänzige Katze*, Leichte Armbrust	

mit 10 Bolzen, Amulett der natürlichen Rüstung +1, Rüstungsarmschienen +1, Fesseln der Unterwürfigkeit (siehe Seite 58), lederner Trinkbecher, 100 SM und 200 GM, die häufig zum Wetten eingesetzt werden

* siehe *Piraten der Inneren See*

Herr Spund ist ein zorniger junger Mann. Er ärgert sich ständig über alle Maßen über irgendetwas. Allerdings köchelt seine Wut eher auf Sparflamme vor sich hin, denn selbst wenn er die Kontrolle über sich verliert, halten solche Episoden immer nur kurz an. Spund ist ein Sadist und Schläger. Er hatte ein hartes, verzweifelteres Leben, denn es gibt nur wenige Orte, die für eine Kindheit ungeeigneter sind als die Hafenstraßen der Fesselinseln. Spund ist erst 21 Jahre alt und die Erinnerung an seine Jugend sowie die Narben, die er davon getragen hat, sind noch sehr frisch. Nun will er sich an der Welt rächen.

Spund hat zudem große Ziele – er will eines Tages sein eigenes Schiff befehlen und hat allein aus diesem Grund auf der *Wermuth* angeheuert. Da er die Befehle Kapitän Harrigans mit skrupelloser Treue ausgeführt hat, ist er auch rasend schnell aufgestiegen. Nach nur 11 Monaten hatte er die Position des ersten Maats mittels Schleimen, Erpressen und Morden erreicht, auch wenn dieser Posten mehr verlangt, als er zu leisten imstande ist. Bisher konnte er aber seine Unzulänglichkeiten verbergen und die Schuld stets anderen zuschieben.

Jeder an Bord der *Wermuth* weiß, dass der erste Maat im Hinblick auf die Besatzung die rechte Hand des Kapitäns ist. Die übrigen Offiziere bilden allerdings einen verschworenen inneren Kreis, in den Spund bisher nicht vordringen konnte, was ihn sehr in Unruhe versetzt. Dennoch ist an Bord bekannt, dass Harrigan mit Sicherheit schon aus Prinzip jeden bestrafen wird, der Spund angreifen sollte.

Für Herrn Spund sind Ehre, Freundschaft und Zusammenarbeit fremdartige Konzepte. Er glaubt, dass auf dem Meer nur Disziplin zählt und dass nur die ständige Drohung mit gnadenloser Bestrafung eine Mannschaft aus Halsabschneidern und Gaunern unter Kontrolle halten kann. Er schlägt zuerst zu und stellt dann Fragen. Spund verzeiht nicht, sollte ihm jemand in seinen Augen Unrecht antun (für Spund ein sehr weitgefasstes Konzept, wenn es um ihn selbst geht), so lässt er sich Zeit und plant die grausamste Rache, die ihm einfällt.

Herr Spund ist kahl bis auf einen schwarzen Pferdeschwanz und einen schmalen, langen Bart. Er wirkt zugleich zornig, unglücklich und unbehaglich. Über der nackten Brust trägt er einen makellosen Mantel mit Perlenknöpfen. An seiner Seite

führt er zu jeder Zeit eine Neunschwänzige Katze mit sich. Spund wirkt arrogant – alles an ihm glänzt, die Stiefel sind auf Hochglanz poliert und selbst sein kahler Schädel wirkt blankpoliert. Seine Zähne sind allerdings gelb und grau und sein Gesicht ist fast ständig zu einer Grimasse verzogen.

TRATSCH

Die SC können mittels erfolgreicher Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen das Folgende über Herrn Spund erfahren:

SG 5: Wenn Geißel schon ein Mistkerl ist, dann ist Herr Spund seine Mutter und sein Vater zugleich. Mein Rat: Tut, was er sagt.

SG 10: Erster Maat? – Er ist gerade ein Jahr an Bord! Der Kapitän behandelt ihn wie seinen eigenen Sohn, wacht über ihn wie über seinen Augapfel. das ist nicht legitim, wenn ihr versteht.

SG 15: Sein Entermesser ist magisch, da habe ich keinen Zweifel. Und er führt die Peitsche, als wäre sie Teil seines Arms. Ich habe ihn beide im Kampf nutzen sehen. Obwohl er so launisch wirkt, kann er kämpfen.

SG 20: Wer Spund in die Quere kommt, endet als Leiche – erstochen, vergiftet, erwürgt, über Bord geworfen... auf alle Fälle am Ende tot. Er hat überall Freunde in hohen und niedrigen Positionen.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Herr Spund (und auch sein widerlicher Gehilfe Meister Geißel) stellen für den SL eine Herausforderung dar: Spund ist der Hauptbösewicht in diesem Abenteuer, verfügt zu Beginn aber über beachtlichen Einfluss und ist praktisch unangreifbar. Die Herausforderung besteht darin, die SC ihn hassen zu lassen, ohne sie dazu zu treiben, ihn anzugreifen, wofür sie gekielholt werden würden. Die Strafe für Mord an Bord der *Wermuth* sollte genügen, um die Spieler im Griff zu halten, doch sollte man es nicht übertreiben. Spund überwacht die Bestrafungen an Bord und tut dies voller Begeisterung. Sein speichelleckender Untergebener, Meister Geißel, kümmert sich um die Ausführung der Strafen und flüstert Spund giftige Ideen hinsichtlich der SC ein. Auch hier gilt es, es mit dem Sadismus und der Tyrannei nicht zu übertreiben, sie aber auch nicht in den Hintergrund treten zu lassen. Die Spieler sollten einen wachsenden, brütenden Hass auf den Mistkerl entwickeln und die letzte Begegnung genießen, in der sie es ihm endlich heimzahlen können.

Sollten die Spieler aber lieber eine Entscheidung erzwingen wollen, solange sie sich noch an Bord der *Wermuth* befinden, sollten sie direkt an die Konsequenzen eines Mordes erinnert werden. Sollte dazu das Kielholen von Jakub Elster am ersten Abend an Bord nicht genügen, könnte ein NSC mit dem die SC sich angefreundet haben, jemanden in der Frühphase des Abenteuers töten und zur Strafe gekielholt werden.

Herr Spunds brennende Ambitionen lassen ihn später im Abenteuerpfad zurückkehren, sofern er dieses Abenteuer irgendwie überlebt. Abenteuer neigen oft dazu, vom vorgegebenen Pfad abzuweichen und diese Situation macht darin

sicher keine Ausnahme. Es könnte früher als vorgegeben zur Meuterei an Bord der *Verheißung auf Erden* kommen oder vielleicht entkommen Spund und ein paar seiner Lakaien auch dank günstiger Umstände. Spund schwört dann den SC Rache für seinen verlorenen Einfluss, während er zugleich um jeden Preis seinem ehemaligen Kapitän aus dem Weg zu gehen versucht. Harrigan wird ihm sicherlich nicht verzeihen, dass er die *Verheißung auf Erden* verloren und dies überlebt hat. Spund plant daher seine Rache sehr genau und verschwört sich mit den Mächtigen. Er könnte als Komplize eines mächtigen Piratenfürsten oder gar als ein Freier Kapitän mit einer ausgewählten Besatzung aus Halsabschneidern und einem Dutzend Exekutivoffizieren an Bord seines neuen Schiffes, der *Strafe*, zurückkehren.





SANDARA QUINN

Sandara Quinn ist zwar eine treue Anhängerin der Piratenkönigin Besmara, führt aber erst seit Kurzem das Leben einer Piratin. Seitdem sie entführt und gezwungen wurde, sich der Mannschaft der *Wermuth* anzuschließen. Sandara ist optimistisch eingestellt und warmherzig. Sie dürfte sich rasch mit den SC anfreunden.

SANDARA QUINN

HG 2

EP 600

Menschliche Klerikerin der Besmara 3
CN Mitttelgroße Humanoide (Mensch)

INI +1; Sinne Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 10 (+1 GE)

TP 20 (3W8+3)

REF +2, WIL +5, ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +4 (1W6+1/18–20)

Fernkampf Schwere Armbrust +3 (1W10/19–20)

Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 5/Tag (SG 13, 2W6), Welle (+5)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +5)
5/Tag – Nachahmungstäter (3 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +5)

2. – *Monster herbeizaubern II*, *Rüstung beschwören** (SG 14), *Wellenritt*¹⁰

1. – *Befehl* (SG 13), *Leichte Wunden verursachen* (SG 13), *Unheil* (SG 13), *Verhüllender Nebel*^P

o. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 12), *Nahrung und Wasser reinigen*, *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*

D Domänenzauber; **Domänen** Trickserie, Wasser (Unterdomäne des Meeres*)

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

TAKTIK

Im Kampf Sollte Sandara mit einem Kampf rechnen, wirkt sie *Rüstung beschwören* und erhöht ihre RK auf 17. Sandara nimmt jeden Kampf ernst und beendet, was sie anfängt. Sie wirkt *Unheil* auf ihre Gegner und zaubert ein kleines Elementar oder 1W3 Schreckensratten herbei, die an ihrer Seite kämpfen.

Moral Sandara ist so stur, dass es schon fast an Dummheit grenzt. Das könnte eines Tages durchaus ihren Tod bedeuten. Sie ergibt sich nicht und zieht sich aus einem Kampf nur zurück, wenn sie hoffnungslos unterlegen ist.

SPIELWERTE

ST 13, GE 12, KO 10, IN 10, WE 15, CH 14

GAB +2; KMB +3; KMV 14

Talente Athletisch, Kampfreflexe, Schriftrolle anfertigen

Fertigkeiten Beruf (Matrose) +8, Bluffen +6, Heilkunde +6, Heimlichkeit +5, Klettern +3, Schätzen +4, Schwimmen +4, Wissen (Religion) +4

Sprachen Gemeinsprache

Kampfausrüstung Schriftrolle: *Leichte Wunden heilen* (2x), *Schriftrolle: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Schwere Armbrust mit 20 Bolzen, Dolch, Rapier [Meisterarbeit], *Besmaras Dreispitz* (siehe Seite 58), Tonpfeifen (3x), heiliges Symbol der Besmara aus Ebenholz, Beutel mit Pfeifentabak „Alter Rumvollgesogener Tabak“, Zündhölzer (10x); **Truhe** 35 GM

Das Leben ist hart und Sandara Quinns Leben verlief bisher nach diesem Sprichwort. Als Tochter eines armen Fischers und einer Näherin wuchs sie in Höllenhafen auf. Ihre schwer arbeitenden Eltern konnten kaum Zeit mit ihrer Tochter verbringen, sodass sie auf den gnadenlosen Straßen der Hafenstadt aufwuchs und rasch lernte, auf sich aufzupassen. Sie arbeitete im Hafen, wenn sich die Gelegenheit bot, und entwickelte ein gutes Auge für Probleme und den Ruf, auf sich aufpassen zu können. Als sie neun Jahre alt war, begann sie, durch die Kneipen und Schenken von Höllenhafen zu ziehen und mit zwölf erlernte sie das Seefahrerhandwerk.

Sandaras Berufung erfolgte eines Nachts, als mehrere Fischerboote, von denen eines ihren Vater an Bord hatte, in einem mächtigen Sturm untergingen. Sandara betete zu Besmara der Piratenkönigin und Göttin des Kampfes, der Piraterie und Seemonster. Als ihr Vater am Folgetag zerschlagen und halbertrunken heimkam, wusste Sandara, dass die Göttin ihre Gebete erhört hatte. Bald darauf widmete sie ihre Zeit der Verehrung Besmaras und errichtete eine kleine, ihr gewidmete Kapelle bei den Docks von Höllenhafen.

Vor drei Wochen starb Besmaras geliebter Vater und so fuhr sie aufs Meer hinaus, um ihr Leben bis zum Äußersten auszukosten und nicht in einem halbvergessenen Hafen zu verrotten. Sie kam nur bis Port Fähnris, ehe sie Kapitän Harigans Rekrutierungstrupp zum Opfer fiel und an Bord der *Wermuth* endete. Allerdings gibt es viel üblere Orte als ein Piratenschiff und Sandara hat sich gut eingelebt, als wäre sie endlich heimgekommen. Sie trauert immer noch um ihren Vater, weiß aber, diese Trauer an Bord eines Schiffes wie der *Wermuth* zu verbergen. Sandara plant, aus ihrer Situation das Beste zu machen und das Wort der Göttin zu verbreiten, während sie zugleich ihren Horizont erweitert.

Mit ihrer wilden Mähne aus feurigroten Locken wirkt Sandara Quinn wie jemand, den man nicht verärgern sollte. Die Lachfältchen um ihre Augen und ihre leger Körperhaltung deuten aber darauf hin, dass sie auch eine weitaus weniger ernsthafte Seite hat. Sie unterstreicht ihre Figur mit ihrer Kleidung und alles an ihr verweist aufs Meer, sei es die Möwenfeder an ihrem Dreispitz, die Seemannstätowierungen auf ihren Unterarmen oder die Tonpfeife in ihrem Mundwinkel.

In der Nacht vor Beginn des Abenteuers, versuchte Meister Geißel sich Sandara anzunähern. Diese reagierte auf die Avancen des Bootsmanns mit einer Ohrfeige und der Klarstellung, dass sie ihn abstoßend findet. Als Folge besteht zwischen beiden eine wechselseitige Feindschaft, welche sie auch zu einer natürlichen Verbündeten der SC macht, sollten diese ihre Freundschaft akzeptieren.

ROLLE IN DER KAMPAGNE

Sandara soll den SC als automatischer Freund innerhalb der Mannschaft der *Wermuth* dienen. Wahrscheinlich ist sie die Einzige, die auf Seiten der SC beginnt. Wie die SC Sandara erstmals treffen, ist dem SL überlassen, aber die folgenden Möglichkeiten funktionieren gut: Die SC könnten Sandara bereits vor Beginn des Abenteuers kennengelernt haben und werden gleichzeitig mit ihr entführt. Alternativ kann sie auch versuchen, sich während des ersten Tages mit den SC anzufreunden, da sie diese als verwandte Freigeister erachtet, die auch gegen ihren Willen an Bord gebracht wurden. Nachdem sie sich bereits mit Meister Geißel angelegt hat, ist Sandara um ihr eigenes Wohl besorgt und auf der Suche nach hilfsbereiten Verbündeten.

Sandara ist noch nicht lange an Bord, kennt sich aber schon recht gut aus und hat auch den anderen Piraten zugehört, sodass sie den SC einige Informationen weitergeben kann. Sie kann als Stimme der Vernunft zwischen den SC und der Besatzung auftreten und ihnen davon abraten, zu gefährliche Dinge zu versuchen oder den Zorn von Herrn Spund oder Kapitän Harrigan zu erwecken. Mit ihrer Magie kann sie verletzte SC heilen, ferner kann sie einen SC bei dessen Tagwerk mit einem Bonus von +2 auf einen einzelnen Wurf unterstützen, so es passt.

Im Laufe des Abenteuers spielt Sandara eine größere Rolle: zunächst als Gefangene der Wierlinge der Knochentanginsel, die von den SC gerettet werden muss, und später als unersetzbare Verbündete der SC während der Meuterei gegen Herrn Spund und Meister Geißel am Ende des Abenteuers. Und vielleicht entwickelt sogar ein SC romantisches Interesse an ihr...

ZU GUT UM WAHR ZU SEIN?

Einen Charakter wie Sandara zufällig zu treffen, könnte bei den Spielern gewisse Verdachtsmomente erwecken. Nicht nur dass sie sofort hilfsbereit ist, sondern auch der Umstand, dass sie ein paar Ausrüstungsgegenstände der SC diesen übergeben kann und gerne Heilzauber auf ihre neuen Freunde wirkt, könnte zu gut scheinen, um wahr zu sein. Sandara besitzt allerdings keine finsternen Motive und ist wirklich so, wie sie auftritt.

Natürlich ist ein Verdacht ein wirksames Werkzeug im Rollenspiel, dies sollte aber nicht übertrieben werden, damit die SC nicht zu Sandaras Feinden werden. Sie ist ein Quell nützlichen Wissens und guter Informationen, sollte aber nicht zu schlau oder weise erscheinen. Sandara trinkt und spielt gern, was man durchaus auch als ihre Schwächen sehen kann. Sie kann eine wichtige Rolle während des ganzen Abenteuerpfades als treuer Freund der SC spielen. Ein guter Start kann sie daher zu einem wichtigen NSC-Verbündeten machen.

Es ist sehr unwahrscheinlich, dass die SC Sandara zu ihrer Feindin machen. Sollte es dennoch soweit kommen, gibt sie einen guten wiederkehrenden Rivalen oder Feind der SC ab. Die SC können auch keine Helden sein und mit ihren Handlungen die Klerikerin derart entsetzen, dass sie sich ihren Feinden anschließt, um die SC aufzuhalten. Vielleicht lernt sie von ihnen auch, dass man niemandem vertrauen darf – in diesem Fall zieht sie ohne die SC weiter.





PIRATENSCHÄTZE

Die folgenden einzigartigen Schätze können im Rahmen der „Meuterei auf der Wermuth“ gefunden werden.

BESMARAS DREISPITZ

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 2.600 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser schwarze, salzverkrustete Lederdreispitz trägt die Spuren von Wind und Wetter. Er verleiht seinem Träger einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Beruf (Matrose) und Schwimmen.

Sollte Besmara deine Schutzgöttin sein, kannst du einmal am Tag den Dreispitz mit einem Befehlswort in ein kleines Beiboot, ähnlich eines Kutters, einer Jolle oder eines Ruderbootes verwandeln. Das Boot ist 6 m lang mit vier Rudern und einem Mast mit einem Segel. Es fasst bis zu 12 Personen. Nach acht Stunden oder Wiederholen des Befehlswortes nimmt es wieder die Gestalt eines Hutes an und wirft alle Insassen über Bord.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Führung*, Gegenstand schrumpfen, der Erschaffer muss über 5 Ränge in Beruf (Matrose) verfügen; **Kosten** 1.300 GM

ENTERPIKE DES ZURÜCKTREIBENS

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 4.308 GM; **Gewicht** 9 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Enterpike +1 (siehe *Piraten der Inneren See*) ist eine 2,40 m lange Stange mit einer metallenen Speerspitze und einem nach hinten gerichteten Haken, mit dem Fahrzeuge herangezogen oder Enterte abgewehrt werden. Das untere Ende der Stange ist von einem Metallschädel bedeckt. Auf Befehl kann eine *Enterpike des Zurücktreibens* für 1 Runde verlängert werden, sodass ihr Träger für diese eine Runde eine Reichweite von 6 m erhält, aber dabei weder angrenzende Kreaturen, noch solche innerhalb von 4,50 m bedroht. Eine *Enterpike des Zurücktreibens* kann auch ausgefahren werden, um Schiffe zum Entern zusammenzuziehen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Holzformen*; **Kosten** 2.308 GM

FESSELN DER UNTERWÜRFIGKEIT

Aura Schwache Verzauberung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.810 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese verbeulten Eisenhandschellen passen sich auf magische Weisen den Hand- oder Fußgelenken jeder Kreatur der Grö-

ßenkategorie Klein, Mittelgroß oder Groß an und verschließen sich automatisch. Ihr Träger ist empfänglicher für Einschüchterungsversuche. Jede Kreatur, die den Träger einzuschüchtern oder zu entmutigen versucht, erhält einen Bonus von +4 auf den Fertigkeitswurf für Einschüchtern. Ferner kann derjenige, der die Schlüssel der Fesseln besitzt, drei Mal am Tag *Befehl* (SG 25) auf den Träger der Fesseln wirken.

Fesseln der Unterwürfigkeit haben Härte 10 und 10 Trefferpunkte. Um das Schloss zu knacken, ist ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 erforderlich. Eine gefesselte Kreatur kann sich mit einem Stärkewurf gegen SG 28 oder einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 35 befreien.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Befehl*; **Kosten** 1.470 GM

HÄNGEMATTE DER GASTLICHKEIT

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 5.000 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese luxuriöse Hängematte aus blutroter Seide ist mit Goldfäden und goldenen Quasten verziert. Die *Hängematte der Gastlichkeit* ist ein wunderbarer Anblick, aber kein wahrer Seefahrer würde sich bei ihrer Benutzung erwischen lassen. Sieht man von ihrem Aussehen ab, heilt eine Nacht in der Hängematte die Symptome von Seekrankheit (siehe Seite 26). Die Hängematte ist zudem so bequem, dass jeder, der acht Stunden in ihr schläft, Trefferpunkte zurückgewinnt wie nach einem ganzen Tag Bettruhe. Das Ein- und Aussteigen aus der Hängematte erfordert eine Volle Aktion. Dieser Zeitaufwand kann mittels eines Geschicklichkeitswurfes gegen SG 5 zu einer Bewegungsaktion reduziert werden.

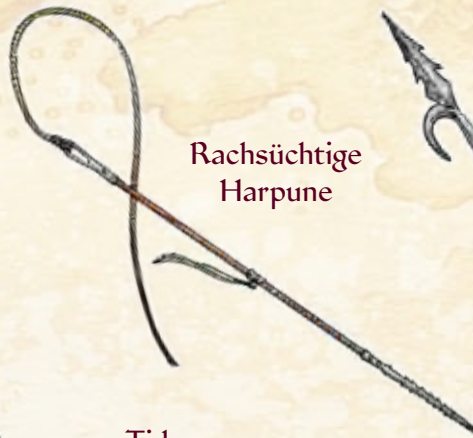
Der Kapitän der *Verheißung auf Erden* war ziemlich anfällig für Seekrankheit und ließ sich diesen Gegenstand anfertigen, um seine langen Seereisen angenehmer zu gestalten. Herr Spund würde es natürlich niemals zugeben, jedoch war er angenehm überrascht, die *Hängematte der Gastlichkeit* in der Kapitänskajüte vorzufinden, als er das Kommando übernahm. Er hat seitdem jede Nacht in ihr geschlafen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Leichte Wunden heilen*, Krankheit kurieren; **Preis** 2.500 GM



Fesseln der Unterwürfigkeit



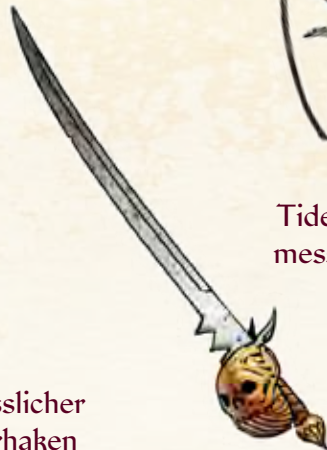
Rachsüchtige Harpune



Enterpik des Zurücktreibens



Verlässlicher Enterhaken



Tidenmesser



Besmaras Dreispitz

RACHSÜCHTIGE HARPUNE

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 10.305 GM; **Gewicht** 16 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese *Harpune der Rückkehr* +1 (siehe *Piraten der Inneren See*) besteht aus dem gezackten, beschnitzten Zahn eines Narwals und ist an einer 15 m langen, geflochtenen Sehne befestigt. Im Gegensatz zu den meisten Wurfaffen funktioniert eine *Rachsüchtige Harpune* unter Wasser ebenso gut wie über Wasser. Ihr Träger erhält keine Mali auf Angriffswürfe unter Wasser.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Bewegungsfreiheit, Telekinese **Kosten** 5.305 GM

TIDENMESSER

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.395 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die Klinge dieses *Tidenmessers* +1 (siehe *Piraten der Inneren See*) ist mit Rostflecken übersät. Der Griffkorb ist nach dem Abbild eines grinsenden Totenschädels geformt. Einmal am Tag kann ein *Tidenmesser* genutzt werden, um *Wasserstoß* zu wirken.

Tidenmesser sind keine ungewöhnlichen Waffen unter den Piraten der Fesselinseln, sofern sie sich diese leisten können oder sie von jemandem erbeuten können, der es kann. Herr Spund erbeutete sein *Tidenmesser* von einer erfahrenen alten Teerjacke an Bord

der *Wermuth*, die es wagte, die Unfähigkeit des ersten Maats anzusprechen und dafür zu Tode geprügelt wurde. Wenn traditionellere Methoden zur Disziplinierung sich als nicht effektiv erweisen, hat Herr Spund bereits sein *Tidenmesser* genutzt, um impertinente Seeleute „versehentlich“ über Bord zu stoßen, sodass sie im Kielwasser der *Wermuth* ertranken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Wasserstoß* (siehe *Pathfinder Expertenregeln*); **Kosten** 1.855 GM

VERLÄSSLICHER ENTERHAKEN

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 5.000 GM; **Gewicht** 9 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser eiserne Wurfhaken ist an einem 15 m langen Seidenseil befestigt. Wenn er geworfen wird, trifft er automatisch und verankert sich an einem Zielgebäude oder einem Zielobjekt innerhalb der Reichweite des Seiles. Gegen Kreaturen muss dem Träger wie üblich ein Angriffswurf gelingen. Hat sich ein *Verlässlicher Enterhaken* erst einmal verankert, kann er nur noch mittels eines Stärkewurfes gegen SG 30, dem Befehlswort oder Magie, wie z.B. *Magie bannen*, wieder gelöst werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Seil be- leben*, *Zielsicherer Schlag*; **Kosten** 2.500 GM



DAS LEBEN EINES PIRATEN

Sie kamen mit gezogenen Klingen und laut brüllend an Bord. Wir wehrten uns nicht. Sie nahmen unseren Proviant, unsere zusätzlichen Segel, alle Werkzeuge und das Gold unseres fetten Kapitäns. Dann fragten sie, wer der Schiffszimmermeister sei. Als alle mich ansahen, ergriffen sie mich und schleppten mich an Bord ihres Schiffes. Das war vor einem Jahr, zehn Kämpfen und doppelt so vielen Häfen. Hätte ich doch nur damals gewusst, dass es mir an Bord eines Piratenschiffes besser ergehen würde als auf einem Handelsschiff...

Nun, das erinnert mich an ein Lied, welches die Seefahrer sangen, als ich noch Planken für die Schiffbauergilde schnitt: 'Es fährt ein Schiff aus dem Hafen von Quent, auf dem du anheuern wirst. Der Kapitän ist ein Tyrann, der Bootsmann ist schlimmer, doch es wird dir gefallen.

- Mathis Travain, Schiffszimmermann auf der *Smaragdelle*

Jene, die unter der furchteinflößenden Flagge eines Piratenschiffes segeln, leben nach anderen Richtlinien als Jene, welche von den Gesetzen der Nationen der Inneren See geschützt werden. Das Leben eines Piraten hängt von einer Mischung aus Respekt und Ruf ab. Ein solcher Galgenvogel besitzt die Gabe waghalsige Raubzüge zu machen, oder in Flammen niederzugehen. Seine Taten erzeugen Nachbeben, die weit über die Grenzen seines Schiffsdecks reichen. Im „Unter Piraten“-Abenteuerpfad sind die SC gezwungen, sich unter Piraten und Halsabschneider zu mischen – und selbst zu Piraten zu werden. Erfolg und Überleben hängen davon ab, welchen Ruf sie sich durch ihre Entscheidungen, ihre Taten und ihre Cleverness aufbauen. Im Folgenden sind Einzelheiten und Untersysteme zu finden, welche es einem SL ermöglichen, über den anwachsenden Ruf der SC Buch zu führen. Dieser wird im Verlauf des Abenteuerpfades Auswirkungen haben. Hinzu kommen verschiedene andere Systeme und Spielereien die helfensollen, den Alltag eines Piraten der Fesselinseln und der Gefahren, welche dieses Leben mit sich bringt, zu simulieren.

PLÜNDERGUT UND RUCHLOSIGKEIT

Das Anhäufen von Reichtümern und die Verbreitung ihres finsternen Rufes motiviert Piraten zu waghalsigen und niederen Taten. Die folgenden beiden Untersysteme helfen einem SL, den Erfolg seiner SC einzuschätzen und darüber Buch zu führen, wie gut sie darin sind zu erreichen, was alle Piraten am meisten begehren. Obwohl die Lage der SC in „Meuterei auf der Wermuth“ diese davon abhält, große Mengen an Plündergut oder Ruchlosigkeit im Laufe des Abenteuers anzuhäufen, wird sich dies in den Folgeabenteuern stark ändern.

PLÜNDERGUT

Es besteht ein Unterschied zwischen Plündergut und den Goldmünzen in der Tasche eines Piraten. Zwar können auch Golddublonen und wunderbare Juwelen Plündergut sein, allerdings sind Piraten nur selten so vom Glück gesegnet, dass sie ganze Laderäume voll davon vorfinden. In der Regel handelt es sich um Handelsgüter, Nahrung, Gewürze und gewöhnliche Wertsachen. Solche Beute bringt oft gutes Geld, aber für Galgenvögel, die mehr am Plündern selbst interessiert sind als daran, was genau sie plündern, bietet dieses System eine Möglichkeit, über ihr Plündergut Buch zu führen, ohne sich mit Frachtlisten und dem Wert der Fracht bis zur letzten Kupfermünze zu belasten. Dies erleichtert nicht nur das Sammeln von Reichtümern, sondern ermöglicht es der Gruppe auch, den Ruchlosigkeitswert zu erhöhen, Besatzungsmitglieder auszuzahlen und ihren Reichtum für andere Dinge auszugeben, anstatt auf die Beute der letzten Kaperfahrt beschränkt zu sein.

An Plündergut gelangen: Wie eine Gruppe an Plündergut gelangt, liegt größtenteils in den Händen des SL oder wird im Laufe des „Unter Piraten“-Abenteuerpfades an den wichtigen Punkten vermerkt. In der Regel enthält jede Schiffsladung, jedes feindliche Versteck und jeder bedeutende Schatz einen mehr oder weniger großen Anteil an Plündergut. Plündergut ist definitiv mehr als fünf Flechtkörbe, ein Fass Salzheringe, drei Kurzschwerter und ein Satz Kleidung eines Adligen – es ist ein allgemeiner Begriff für eine weitaus größere Ansammlung an wertvollen, aber meist nutzlosen Gütern (und

SNHELLÜBERSICHT: PLÜNDER- GUT UND RUCHLOSIGKEIT

Die folgenden Begriffe bilden den Kern des Untersystems zu Plündergut und Ruchlosigkeit:

Verruf: Der Grad an Ruchlosigkeit, welchen die SC durch erfolgreiche Ruchlosigkeitswürfe angesammelt haben. Verruf kann für Pflichten aufgewendet werden. Jede Pflicht kostet einen Teil Verruf.

Ruchlosigkeitswurf: Hierbei handelt es sich um einen Fertigkeitwurf für Auftreten, Bluffen oder Einschüchtern, um Ruchlosigkeit und Verruf zu erlangen. Die Höhe des SG dieses Wurfes beträgt 15 + das Doppelte der durchschnittlichen Charakterstufe der Gruppe. Die SC können Plündergut aufwenden, um Boni auf diesen Wurf zu erhalten.

Pflichten: Unglaubliche Taten und außerordentliche Handlungen verleihen den SC eine Vielzahl von Vorteilen oder legen ihren Opfern bedrohliche Konsequenzen auf. Höherstufige Pflichten stehen den SC zur Verfügung, wenn sie höhere Ruchlosigkeitsstufen erreichen.

Ruchlosigkeitsstufen: Ruchlosigkeit wird in mehreren Stufen gemessen. Wenn die SC neue Ruchlosigkeitsstufen erreichen, können sie auf zusätzliche Pflichten zugreifen.

Plündergut: Hierbei handelt es sich um wertvolle, aber nutzlose Fracht. Ein Punkt Plündergut ist etwa 1.000 GM wert und nimmt 10 Tonnen Frachtkapazität in Anspruch, sofern nicht anders beschrieben.

Ruchlosigkeit: Dies ist der höchste Wert an Verrufspunkten, den die SC durch erfolgreiche Ruchlosigkeitspunkte erreicht haben. Er repräsentiert den Ruf der SC. Dieser Wert kann das Vierfache der gegenwärtigen Gruppenstufe der SC nicht überschreiten, fällt aber nur selten, wenn überhaupt.

hilft dabei zu vermeiden, bei Listen zufälliger Gegenstände Buchführen zu müssen). Auch ein Frachtschiff, welches Bauholz, gefärbtes Leinentuch, Kisten mit Zucker, Tierfellen und anderen verschiedenen Gütern mit sich führt, bedeutet 4 Punkte an Plündergut. Wie bei anderen Schätzen auch, sollte ein SL auch beim Verteilen von Plündergut die Herausforderung beachten, die mit dem Erlangen der Beute verbunden ist, und welchen Wert das Plündergut hat, sollten die SC es verkaufen (siehe unten). Als Maßstab entspricht eine kleinere Belohnung 1 Punkt an Plündergut, während eine bedeutende Belohnung 5 Punkten entspricht.

Plündergut soll aber nicht die anderen Arten von Schätzen ersetzen. Ein SL sollte die SC immer noch mit Gold und magischen Gegenständen belohnen, damit sie auf neue Herausforderungen vorbereitet sind. Plündergut dagegen ist eine praktische Zusammenfassung gewöhnlicher Schätze, die für Gold verkauft werden können. Charaktere können auch durchaus Plündergut erwerben, riskieren dann aber, einen Ruf als Händler statt als Piraten zu erlangen – und Händler sind bekanntermaßen Opfer...

Der Wert von Plündergut: Plündergut ist aus zwei Gründen wertvoll: Es kann für Goldmünzen verkauft werden und

es hilft beim Anheben des Ruchlosigkeitswertes (Näheres zu Ruchlosigkeit findest du weiter unten). 1 Punkt Plündergut ist grob gesagt etwa 1.000 GM wert, egal ob es sich um eine Kiste voll wertvoller Erze oder einen Frachtraum voll Nahrungsmittel handelt. Egal, was durch Plündergut repräsentiert wird - solche Dinge zum bestmöglichen Preis zu verkaufen, ist eher Sache von Kaufleuten statt von Piraten. Die SC erhalten daher nicht zwangsläufig den vollen Gegenwert jeder Beute. Um 1 Punkt Plündergut in Gold umzusetzen, muss ein SC 1 ganzen Tag im Hafen verbringen und einen passenden Fertigkeitswurf ablegen. Dabei ist es egal, über wie viel Plündergut die SC insgesamt verfügen, der Verkauf 1 Punktes Plündergut erfordert jeweils 1 vollen Tag. Der verkaufende SC muss auch derjenige sein, welcher den Fertigkeitswurf ablegt, um auf den Handel Einfluss zu nehmen. Je größer der Hafen und je höher der Fertigkeitswurf, umso besser fällt der Preis aus, den die SC für ihre Beute erhalten. In kleineren Häfen dagegen stehen die Chancen schlecht, mehr als 50% des Wertes herauszubekommen, außer ein SC kann eine Fertigkeit nutzen, um einen besseren Preis zu erzielen. Bei den infrage kommenden Fertigkeiten handelt es sich um Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und alle passenden Berufsfertigkeiten wie z.B. Beruf (Händler). Vergleiche das Ergebnis des Wurfs mit der unten folgenden Tabelle. Ein schlechtes Ergebnis kann den Wert des Plündergutes senken. Sollten die SC mit dem angebotenen Preis nicht einverstanden sein, müssen sie ihre Beute nicht verkaufen, der eingesetzte Tag ist aber dennoch verloren. Die SC können am nächsten Tag versuchen, ein besseres Angebot zu bekommen.

Die unten folgende Tabelle zeigt auf, wie viel die SC in unterschiedlich großen Häfen zu erhalten hoffen können, der SG des Fertigkeitswurfes, um diesen Wert um einen festgelegten Prozentsatz zu erhöhen, und den maximalen Wert, den Käufer in einer Siedlung für das Plündergut zu bezahlen bereit sind. Die einzelnen Spalten schlüsseln sich wie folgt auf:

Siedlungsgröße: Die Größe einer Siedlung richtet sich nach ihrer Bevölkerung; diese wird in jedem Spielwerteblock für Siedlungen vermerkt und im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* näher erklärt.

Minimalangebot (%): Jede Siedlung ist bereit, den SC Plündergut abzukaufen, jedoch nicht zwangsläufig zum vollen Wert. Dieser Eintrag führt den Prozentsatz auf, zu dem eine Siedlung bereit ist, 1 Punkt Plündergut zu erwerben (zusammen mit dem Betrag in Goldmünzen).

Handels-SG: Dies ist der SG des Fertigkeitswurfes, um den Prozentsatz der Basiskaufkraft dieser Siedlung zu erhöhen. Jede Siedlung kann davon überzeugt werden, einen besseren Preis für Plündergut zu bieten (der Maximalwert wird in der

letzten Spalte aufgeführt). Dies verlangt den SC aber einen Fertigkeitswurf ab. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist 10 + die Menge an Prozentpunkten, um welche die SC das Kaufangebot erhöhen möchten. Sollte ein SC nicht mit den 20% des Wertes zufrieden sein, die ihm in einem Nest für das Plündergut angeboten werden, kann er versuchen, diesen Anteil um 5% (auf 25%) zu erhöhen, indem er einen Fertigkeitswurf gegen SG 15 ablegt. Sollte er den Anteil auf 30% (das Maximalangebot für ein Nest) erhöhen wollen, muss ihm ein Fertigkeitswurf gegen SG 20 gelingen. Sollte er scheitern, verbessert sich das Kaufangebot nicht. Der Wurf kann nur einmal am Tag abgelegt werden. In größeren Siedlungen ist der SG zum Erhöhen des Prozentsatzes höher, dafür ist aber auch der Prozentsatz selbst größer, ebenso wie das Maximalangebot.

Maximalangebot (%): Die ist der höchste Prozentsatz, für den eine Siedlung 1 Punkt Plündergut erwerben würde. Händler in einer Siedlung werden niemals mehr für Plündergut bieten oder bezahlen. Ferner enthält dieser Eintrag den SG für Fertigkeitswürfe, um Käufer auf diesen Satz hochzuhandeln, und den Gegenwert des Prozentsatzes in Gold.

Plündergut ausgeben: Plündergut ist nicht nur Goldmünzen wert, sondern auch wichtig, um die Ruchlosigkeit einer Piratenmannschaft zu erhöhen. Für weitere Einzelheiten siehe auch das Untersystem für Ruchlosigkeit.

Plündergut erwerben: Obwohl Gold meistens wertvoller und vielseitiger einsetzbar ist als Plündergut, mag es sein, dass manche Gruppen ihren Reichtum gegen Plündergut eintauschen wollen. In jeder Siedlung kann eine Gruppe 1 Punkt Plündergut für 1.000 GM erwerben. Um was für Waren es sich dabei handelt, bestimmt der SL.

RUCHLOSIGKEIT UND VERRUF

Manche Piraten sind nur auf Reichtum aus und damit kaum mehr als Räuber der Meere. Andere wünschen sich den Ruf, die Furchtlosigkeit und die Macht, welche damit einhergeht, zu den berüchtigtsten Halsabschneidern der Meere zu gehören. Hier kommt Ruchlosigkeit ins Spiel. Im Laufe ihrer Karriere werden die SC als Angehörige einer Piratenmannschaft viele Gelegenheiten haben, mit ihren Siegen und den errungenen Schätzen zu protzen und die Legenden von ihren Taten zu verbreiten. Hierdurch können sie möglicherweise an Ruchlosigkeit gewinnen, doch ist dies nicht das einzige Ziel. Zu Beginn sind ruchlose Piraten darauf angewiesen, unglückselige neue Rekruten in ihre Dienste zu zwingen und als neue Mannschaftsmitglieder zu rekrutieren, in fast jedem Hafen ihr Schiff reparieren zu lassen und mit Händlern um Vergünstigungen zu feilschen, welche sie besser nicht

Siedlungsgröße	Minimalangebot % (GM)	Feilschen-SG	Maximalangebot % (Max. SG & GM)
Weiler	10% (100 GM)	10 + 5 per 5%	20% (SG 20; 200 GM)
Nest	20% (200 GM)	10 + 5 per 5%	30% (SG 20; 300 GM)
Ansiedlung	30% (300 GM)	10 + 5 per 5%	40% (SG 20; 400 GM)
Kleines Dorf	40% (400 GM)	10 + 5 per 5%	60% (SG 30; 600 GM)
Großes Dorf	60% (600 GM)	10 + 5 per 5%	80% (SG 30; 800 GM)
Kleine Stadt	80% (800 GM)	10 + 10 per 5%	90% (SG 30; 900 GM)
Große Stadt	90% (900 GM)	10 + 10 per 10%	120% (SG 40; 1,200 GM)
Metropole	100% (1,000 GM)	10 + 10 per 10%	140% (SG 50; 1,400 GM)

ausrauben sollten. Wenn eine Mannschaft aber immer ruchloser und berüchtigt wird, verbreitet sich ihre Legende auf dem Meer, sodass sie die Unterstützung anderer Piratenfürsten gewinnen, an bessere Schiffe gelangen und sogar ganze Piratenflotten unter ihrem Banner sammeln können. Dieses System ermöglicht es Charakteren zu verfolgen, wie ihre Legende im Laufe der Kampagne wächst. Hinzu kommen greifbare Belohnungen für einen angemessenen Ruf als Piraten.

Ruchlosigkeits- und Verrufswert: Wie bei dem System für Ruhm und Ansehen, welches bei Machtgruppen Anwendung findet, besitzt eine Gruppe zwei wichtige Werte: Ruchlosigkeit und Verruf. Ruchlosigkeit gibt an, wie viele Ruchlosigkeitspunkte die Besatzung im Lauf ihrer Karriere angesammelt hat – dieser Wert repräsentiert die Gesamtsumme aller fantastischer Geschichten und unglaublicher Gerüchte, welche über die SC auf den Fesselinseln in Umlauf sind. Die SC verlieren verlieren ihre Ruchlosigkeitspunkte eigentlich gar nicht, und wenn, dann nur sehr selten. Sobald ihr Punktwert bestimmte Schwellenwerte überschreitet, stehen den SC bestimmte, sehr nützliche Vorteile zur Verfügung und ermöglicht es ihnen ebenso andere Vorteile für Verrufspunkte zu erwerben. Ruchlosigkeit ist allerdings durch tatsächliches Können begrenzt – der Ruchlosigkeitswert einer Gruppe kann niemals das Vierfache der durchschnittlichen Gruppenstufe übersteigen.

Verruf ist eine Ressource, welche die SC aufwenden können, um ihren Ruf zweckgerichtet zu nutzen. Mit dieser Währung werden Pflichten erworben – Taten, welche Andere eigentlich gar nicht für die Gruppe ausführen wollen, es aber dennoch tun, um sich einzuschmeicheln oder Schlimmeres zu vermeiden. Dieser Wert wird wahrscheinlich im Laufe der Karriere einer Piratenmannschaft steigen und sinken, kann aber niemals den Ruchlosigkeitswert der Gruppe übersteigen; er kann auch auf null fallen. Dies ist aber nichts Besorgniserregendes, da ein niedriger Verrufswert keinen Einfluss auf den generellen Ruf einer Besatzung hat. Im Gegenteil bedeutet er nur, dass die SC von den Vorteilen Gebrauch machen, welche ihr Status ihnen eröffnet. Es heißt aber auch, dass ihre eigene Legende den SC nur bis zu einem gewissen Punkt weit hilft. Sollten die verbleibenden Verrufspunkte nicht ausreichen, um einen Vorteil zu erlangen, muss die Mannschaft erst neue Verrufspunkte aufbauen, ehe sie diesen Vorteil erwerben kann.

An Ruchlosigkeit und Verruf gewinnen: Ein paar Dinge sind nötig, um Ruchlosigkeit zu erhalten: Ein Publikum, eine Tat, von der man berichtet, und eine Begabung zum Erzählen von Geschichten. Es kann auch nicht schaden, wenn man zum Beweis seiner Behauptungen Plündergut präsentieren kann.

Um an Ruchlosigkeit zu gewinnen, müssen die SC in einem Hafen für 1 ganzen Tag vor Anker gehen. Einer der SC wird von der Gruppe zum Hauptgeschichtenerzähler bestimmt und muss diese Zeit damit verbringen, an Land durch die Kneipen zu tingeln und mit den ruchlosen Taten der Gruppe zu prahlen. Um die Effektivität dieser (eventuell geschönten und ausgeschmückten) Berichterstattung zu bestimmen, muss dem SC ein Fertigkeitswurf für Auftreten, Bluffen oder Einschüchtern gelingen. Der SG dieses Wurfs beträgt 15 + das Doppelte der durchschnittlichen Gruppenstufe (DGS); dieser Wurf wird als Ruchlosigkeitswurf bezeichnet. Sollte der Wurf gelingen, steigen Ruchlosigkeit und Verruf der

Gruppe um jeweils +1, solange keiner der Werte bereit sein Maximum erreicht hat. Sollte der Wurf den SG um +5 übertreffen, steigen Ruchlosigkeit und Verruf um +2, übertrifft der Wurf den SG um +10, steigen Ruchlosigkeit und Verruf um +3. Ein Ruchlosigkeitswurf kann einer Gruppe niemals mehr als jeweils 3 Punkte Ruchlosigkeit und Verruf einbringen. Sollte der Ruchlosigkeitswurf scheitern, verändert sich der Ruchlosigkeitswert nicht, der Tag ist aber verschwendet.

Zuweilen kann eine Gruppe zusätzliche Ruchlosigkeit durch besonders wagemutige oder niedere Taten erlangen. Dies ist in einem Abenteuer vermerkt oder wird durch den SL bestimmt.

Ruchlosigkeit und Verruf pro Hafen: Egal wie leicht eine Menge zu beeindrucken ist (oder wie betrunken sie sein mag), möchte niemand dieselben Geschichten und Prahlerien wieder und wieder hören. Daher kann eine Gruppe nur höchsten 5 Punkte an Ruchlosigkeit und Verruf in einem bestimmten Hafen erlangen. Wenn eine Gruppe einen neuen Ruchlosigkeitsschwellenwert erreicht, wird dieser Wert allerdings zurückgesetzt. Wenn also 5 Punkte Ruchlosigkeit und Verruf in Quent erlangt sind, können in diesem Hafen keine



DIE RUMRATION

An Bord vieler Schiffe erhält jedes Mannschaftsmitglied zur Abenddämmerung einen halben Becher Rum. Der Rum ist so stark, dass er einen zum Wanken bringt. Er wird oft verwässert, um Grog herzustellen. Charaktere, welche die Ration trinken, sind betroffen, als hätten sie eine abhängig machende Droge zu sich genommen (siehe *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 232 zu Einzelheiten über Drogen und Abhängigkeit). Die Rumration wird eigentlich nicht zur Erholung ausgeteilt, sondern um die Männer fügsam und satt zu halten. Wer seinen Rum verschüttet oder verkauft, wird mit sechs Peitschenschlägen bestraft. Wiederholungstäter erhalten sechs Schläge mit der Neunschwänzigen Katze. Vorsätzlich Rum an Bord eines überfüllten Schiffes wegzuschütten, ohne dabei gesehen zu werden, erfordert einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit gegen SG 10. Auf einem Handelsschiff oder einem Schiff der Marine sind Rumrationen auf das tägliche Maß beschränkt, doch auf Piratenschiffen können Mannschaftsmitglieder häufig um mehr Rum bitten, wenn ihnen danach ist.

FESSELUM-RATION

Art Eingenommen; **Abhängigkeit** Schwach, Zähigkeit SG 5
Preis 2 SM
Effekt variabel; Alchemistischer Bonus von +1W4 auf Charisma und erschöpft für 1W8 Stunden
Schaden 1W3 KO-Schaden

Ruchlosigkeitspunkte mehr gewonnen werden, bis der nächste Ruchlosigkeitsschwellenwert erreicht ist. Die Mannschaft kann aber einen anderen Hafen ansteuern und dort weitere Ruchlosigkeit erlangen, indem sie vor einem neuen Publikum prahlt und angibt.

Plündergut und Ruchlosigkeit: Plündergut kann sich auf zweierlei Arten darauf auswirken, wie SC Ruchlosigkeit zu erlangen versuchen: Ehe am Ende eines Tages der Ruchlosigkeitswurf erfolgt, kann die Gruppe sich entscheiden, Plündergut aufzuwenden, um das Ergebnis zu beeinflussen – jede Geschichte ist glaubhafter, wenn sie von jemandem kommt, der mit Gold um sich wirft und den Zuhörern Runden spendiert. Jeder Punkt aufgewendetes Plündergut verleiht dem Fertigkeitswurf eines Charakters zum Erlangen von Ruchlosigkeit einen Bonus von +2. Die Gruppe kann beliebig viel Plündergut ausgeben, um diesen Fertigkeitswurf zu beeinflussen – selbst ein Pirat mit Zungenlähmung kann unglaublich bekannt werden, wenn er nur genug erbeutetes Gold ausgibt.

Sollte der Ruchlosigkeitswurf eines SC misslingen, kann die Gruppe 3 Punkte Plündergut aufwenden, um den Wurf sofort wiederholen zu können. Die Gruppe kann dies nur einmal pro Tag tun. Sollte der zweite Ruchlosigkeitswurf ebenfalls misslingen, ist das Plündergut verschwendet – es gibt dann einfach zu viele Leute unter den Zuhörern, die sich einfach nicht von der Menge an Beute beeindrucken lassen.

Verruf einsetzen: Mit den Verrufpunkten einer Gruppe können vorteilhafte Effekte erworben werden. Diese werden

als Pflichten bezeichnet. Manche Pflichten könnten nur an bestimmten Orten verfügbar sein – z.B. in einem Hafen – oder zusätzliche Kosten besitzen – z.B. einen Gefangenen über die Planke zu schicken. Um eine Pflicht mittels Verrufpunkten zu erwerben, muss 1 Tag aufgewendet werden, sofern kein anderer Vermerk besteht. Wenn Verrufpunkte aufgewandt werden, sinkt der Verrufswert der Gruppe um diese Menge an Punkten. Der Ruchlosigkeitswert und damit auch der erreichte Schwellengrad an Ruchlosigkeit, bleiben aber davon unberührt. Die Kosten der Pflichten und die erforderlichen Ruchlosigkeitsschwellen, ab denen Pflichten zur Verfügung stehen, werden im Folgenden beschrieben:

RUCHLOSIGKEITSSCHWELLEN

Die folgenden Vorteile sind für Gruppen verfügbar, welche die aufgeführte Menge an Ruchlosigkeit erlangen:

Titel & erforderliche

Ruchlosigkeit	Vorteil
Schändlich (Ruchlosigkeit 10+)	Die Charaktere können schändliche Pflichten erwerben. Die SC können einen bevorzugten Hafen auswählen. In diesem Hafen erhalten sie einen Bonus von +2 auf alle Ruchlosigkeitswürfe.
Verachtenswert (Ruchlosigkeit 20+)	Die Charaktere können verachtenswerte Pflichten erwerben. Die SC können einmal pro Woche einen Gefangenen oder ein Besatzungsmitglied opfern, um 1W3 Verrufpunkte zu erlangen. Dies hat stets tödliche Folgen, sollte das Opfer wieder zum Leben erweckt werden, verlieren die SC 1W6 Verrufpunkte.
Berüchtigt (Ruchlosigkeit 30+)	Die Charaktere können berüchtigte Pflichten erwerben. Schändliche Pflichten können zum halben Preis (abgerundet) erworben werden. Die SC können einen zweiten bevorzugten Hafen auswählen. In diesem Hafen erhalten sie einen Bonus von +2 auf alle Ruchlosigkeitswürfe. In ihrem ersten bevorzugten Hafen steigt der Bonus auf +4.
Widerlich (Ruchlosigkeit 40+)	Die Charaktere können widerliche Pflichten erwerben. Verachtenswerte Pflichten können zum halben Preis (abgerundet) erworben werden. Die SC erhalten einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe zum Verkauf von Plündergut.
Unheilig (Ruchlosigkeit 55+)	Die Charaktere können unheilige Pflichten erwerben. Berüchtigte Pflichten können zum halben Preis (abgerundet) erworben werden. Die SC können einen dritten bevorzugten Hafen auswählen. In diesem Hafen erhalten sie einen Bonus von +2 auf alle Ruchlosigkeitswürfe. In ihren anderen beiden bevorzugten Häfen steigt der Bonus auf +4, bzw. +6.

PFLICHTEN

Die folgenden Vorteile können von Gruppen erworben werden, welche die aufgeführte Menge an Verrufspunkten aufwenden und über den erforderlichen Grad an Verrufenheit verfügen. Im Laufe des *Pathfinder-Abenteuerpfades* „Unter Piraten“ könnten die Charaktere auch noch andere Möglichkeiten finden, um ihre Verrufspunkte auszugeben. Ein SL kann zudem eigene Pflichten erfinden und sich dabei an die folgenden Richtlinien halten.

Ruchlosigkeits- pflichtvorteil preis *Schändliche Pflichten*

- 2 *Jawohl, Herr!:* Während der nächsten Stunde erledigt die Mannschaft der SC alle gewöhnlichen Aufgaben in der Hälfte der Zeit. Dabei handelt es sich in der Regel um Fertigkeitswürfe für Beruf (Matrose) und Handwerk, um das Schiff vorzubereiten, zu erhalten oder zu reparieren. Diese Pflicht kann nicht für Kämpfe oder umfangreiche Taten wie das Herstellen magischer Gegenstände genutzt werden.
- 5 *Befehl des Kapitäns!:* Mit einer Standard-Aktion kann ein SC an Bord seines Schiffes *Feuer löschen, Heldenmut, Nebelwolke, Reparieren* und *Windgeflüster* mit einer Zauberstufe in Höhe seiner Charakterstufe wirken.
- 5 *Über die Planke!:* Die SC können ein Besatzungsmitglied oder Gefangenen opfern, um sich und ihrer Mannschaft einen der folgenden Boni zu verleihen: Entweder einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe oder einen Bonus von +2 auf alle Angriffswürfe. Diese Boni wirken nur an Bord des Schiffes der SC; die Wirkungsdauer beträgt einen Tag oder bis der Kapitän das Schiff verlässt, falls dies eher eintritt. Sollte ein geopferter Charakter ins Leben zurückkehren, erleiden die SC und ihre Besatzung einen Malus von -2 auf Angriffs- und Fertigkeitswürfe für 1 Tag.
- 10 *Hoch mit euch, ihr Hundel!:* Jeder SC und verbündeter Charakter an Deck des Schiffes der SC wird von dem Zauber *Leichte Wunden heilen* mit einer Zauberstufe in Höhe der durchschnittlichen Gruppenstufe betroffen. Diese Pflicht kann nur einmal pro Woche genutzt werden.

Verachtenswerte Pflichten

- 5 *Schwingt die Peitsche!:* Die Geschwindigkeit des Schiffes der SC wird für 1 Tag verdoppelt.
- 5 *Das darf doch nicht wahr sein!:* An Bord ihres Schiffes können die SC und ihre Besatzung den Initiativwurf wiederholen, oder während einer Überraschungsrunde auf Initiative würfeln. Diese Pflicht kann nur einmal pro Woche genutzt werden, kann nach Erwerb aber sofort eingesetzt werden.
- 10 *Besmaras Segen!:* Mit einer Standard-Aktion kann ein SC an Bord seines Schiffes *Fluch brechen, Krankheit kurieren, Seil beleben, Wasser atmen* oder *Wasser kontrollieren* wirken mit einer Zauberstufe in Höhe seiner Charakterstufe.
- 10 *Tote reden nicht!:* An Bord ihres Schiffes können die SC diese Pflicht nutzen, um eine Bedrohung mit einem Kritischen Treffer automatisch zu bestätigen.

Berüchtigte Pflichten

- 5 *Du nimmst es!:* Die SC können bis zu 5 Punkte Plündergut an einem Tag zu 50% des Wertes verkaufen (unabhängig vom Prozentsatz des Maximalangebots der Siedlung). Dieser Wert kann nicht weiter durch einen Fertigkeitswurf beeinflusst werden.
- 5 *Achtet den Kodex!:* Die SC und ihre Besatzung erhalten einen Bonus von +4 auf alle charismabasierenden Fertigkeitswürfe gegen andere Piraten für die nächsten 24 Stunden.
- 10 *Beherrscht die Winde!:* Mit einer Standard-Aktion kann ein SC an Bord seines Schiffes *Arkane Spiegelung, Gewittersturm herbeirufen, Telekinese* oder *Windkontrolle* mit einer Zauberstufe in Höhe seiner Charakterstufe wirken.
- 15 *Lasst das Wasser kochen!:* Pro Ruchlosigkeitsschwelle, welche die SC erreicht haben, können sie 1W4 Haie im Wasser rund um ihr Schiff herbeizaubern. Diese Haie stehen nicht unter der Kontrolle der SC und greifen gnadenlos jede Kreatur im Wasser an.

Widerliche Pflichten

- 5 *Ausweichen!:* Dies teleportiert das Schiff der SC 30 m in jede beliebige Richtung. Diese Pflicht kann nur einmal am Tag genutzt werden.
- 10 *Du nimmst es und jammerst nicht!:* Die SC können bis zu 5 Punkte Plündergut an einem Tag zu 100% des Wertes verkaufen (unabhängig vom Prozentsatz des Maximalangebots der Siedlung). Dieser Wert kann nicht weiter durch einen Fertigkeitswurf beeinflusst werden.
- 10 *Meistert die Wellen!:* Mit einer Standard-Aktion kann ein SC an Bord seines Schiffes *Aufspüren, Heldenmahl, Wellen der Entkräftung* oder *Wetterkontrolle* mit einer Zauberstufe in Höhe seiner Charakterstufe wirken.
- 20 *Die Narbe der Witwe!:* Wähle einen zu verfluchenden Gegner aus. Du und deine Mannschaft erhalten einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen diesen NSC für 1 Woche. Der Feind weiß um diesen Fluch und wer ihn verflucht hat; er kann den Effekt mit einem *Fluch brechen*-Zauber beenden.

Unheilige Pflichten

- 10 *Schwingt die Peitsche härter!:* Die Geschwindigkeit des Schiffes der SC wird für 1 Tag vervierfacht.
- 15 *Die Hungrige See!:* Mit einer Standard-Aktion kann ein SC an Bord seines Schiffes *Elementarer Schwarm, Sturm der Rache* oder *Wirbelwind* wie ein Zauberkundiger der 17. Stufe wirken.
- 20 *Tauchen!:* Das Schiff der SC taucht unter und kann unter Wasser mit seiner normalen Geschwindigkeit für 1 Stunde fahren. Während dieser Zeit wird es von einer Blase atembare Luft umhüllt und erleidet keine Nachteile durch das Wasser. Selbst die meisten Meereskreaturen halten Distanz. Das Schiff hinterlässt keine erkennbare Spur im Wasser, könnte aber durchaus gesichtet werden, falls das Wasser besonders klar ist.
- 25 *Ruft die Schlange herbei!:* Eine Seeschlange kommt dem Schiff der SC zu Hilfe. Dieses Seemonster steht unter der Kontrolle der SC und dient ihnen für 10 Minuten, ehe es wieder in die Tiefe verschwindet.



AUFGABEN UND FUNKTIONEN AN BORD EINES PIRATENSCHIFFES

Eine Piratenbesatzung ist mehr als ein Haufen Halsabschneider an Bord eines Schiffes. Alle Besatzungsmitglieder haben ihre eigenen Aufgaben und Verantwortungsbereiche und harte Strafen ereilen jene, die ihre Pflichten vernachlässigen. Wir zählen im Folgenden einige der üblichen Aufgaben an Bord eines typischen Piratenschiffs auf. Eventuell ist nicht jede Funktion auf jedem Schiff besetzt, die Einzelheiten können Spielern aber dabei helfen, die Alltagsaufgaben ihrer Charaktere zu verstehen.

Bootsmann: Der Bootsman ist für das Oberdeck des Schiffes und alles darüber verantwortlich. Er ist für die Seile, die Takelage, die Anker und die Segel zuständig. Zu Beginn eines Tages lichten der Bootsman und die ihm Unterstellten den Anker, hissen die Segel und berichten dem Kapitän über den allgemeinen Zustand des Schiffsdecks. Da der Bootsman die meisten alltäglich anfallenden Arbeiten beaufsichtigt, ist er oft auch für die Wahrung der Disziplin und Bestrafungen zuständig.

Geschützmeister: Der Geschützmeister steht der Artillerie des Schiffes vor. Zu seinen Aufgaben gehört es sicherzustellen, dass Feuchtigkeit und Rost die Waffen nicht ruinieren und dass die Besatzung mit ihnen umzugehen weiß. An Bord von Schiffen mit Feuerwaffen kümmert der Geschützmeister sich um die Kanonen, Feuerwaffen und Pulvervorräte, auf anderen Schiffen kümmert er sich um die Ballisten, Katapulte usw.

Kapitän: Der Kapitän ist die oberste Autorität an Bord seines Schiffes und sein Wort ist dort Gesetz für alle. Er entscheidet, wohin das Schiff segelt, was und wo geplündert wird und wer die anderen Positionen an Bord ausfüllt. Hinzu kommen viele andere Entscheidungen. Die Führungsposition ist oft aber recht wacklig, da es die oberste Aufgabe des Kapitäns ist, für den Erfolg seines Schiffes und der Mannschaft zu sorgen. Gelingt ihm dies nicht, steigt die Gefahr einer Meuterei.

Koch: Die Rationen gibt in der Regel der Quartiermeister aus, doch der Koch und seine Küchenjungen kochen die Mahlzeiten und verteilen sie an die Besatzung. Manche besser ausgestattete Schiffe verfügen über fähige Köche, welche das Essen des Kapitäns und der Offiziere kochen. In der Regel werden Köche aber unter den Mannschaftsmitgliedern rekrutiert, die schwere Verletzungen erlitten haben, z.B. den Verlust eines Armes oder Beines, sodass sie auch nach einem solchen Trauma noch in der Besatzung dienen können.

Quartiermeister: Der Quartiermeister überwacht die Vorräte und die auf dem Schiff gelagerten Gegenstände. Er sorgt dafür, dass genug Lebensmittel und Waffen an Bord sind, überwacht die Mengen, welche der Koch entnimmt, und verteilt die Rumration an die Besatzung.

Schiffsjunge/-mädchen: Dieses rangniedrige und meist junge Mannschaftsmitglied ist ein Bediensteter des Kapitäns und anderer Offiziere. Er unterstützt andere Seefahrer bei deren Pflichten und fungiert als Laufbursche an Bord. Daher muss er die meisten Aufgabenbereiche an Bord eines Schiffes kennen.

Schrubber: Jeder Seefahrer, der das Deck schrubbt. Ebenfalls ein umgangssprachlicher Begriff für niedrig-rangige oder ungelernete Besatzungsmitglieder.

Takler: Takler arbeiten in der Takelage und hissen die Segel. Wenn es zu einem Kampf kommt, haben sie neben dem Entertrupp die gefährlichste Aufgabe, da sie gegnerische

Schiffe nahe genug heranziehen, dass die Entermannschaft überwechseln kann.

Waffenmeister: Der Waffenmeister gehört zu den gefährlichsten Schiffsoffizieren, da ihm die Sicherheit des Schiffes, die Schlagkräftigkeit der Besatzung und die Vollstreckung von Strafen obliegt.

Zimmermann/Schiffsarzt: Egal welche Verzauberungen oder alchemistischen Mittelchen ein Piratenschiff verbessern, es besteht im Kern immer noch aus Holz. Aus diesem einfachen Grund ist der Zimmermann einer der wichtigsten Leute an Bord jedes Schiffes. Zimmerleute sind den Bereich des Schiffes unter Deck verantwortlich. Sie suchen und stopfen Lecks, reparieren Schäden und ersetzen Masten und Rahen. Da der Zimmermann zugleich das Besatzungsmitglied ist, welches am besten mit der Säge umgehen kann, fungiert er meist auch als Schiffsarzt – Knochen lassen sich genauso leicht wie Holz sägen.

BESTRAFUNGEN UNTER PIRATEN

Um den Gehorsam und die Effizienz ihrer Mannschaften aufrechtzuerhalten, setzen die meisten Kapitäne an Bord ihrer Schiffe strenge Tagespläne und Regeln durch. Verstöße werden schnell und brutal bestraft. Es folgen in der Reihenfolge der Schwere die spieltechnischen Auswirkungen einer Vielzahl nautischer Bestrafungen. Die SC können diese möglicherweise gar selbst durchführen. Die meisten Bestrafungen werden unmittelbar vor dem Abendessen durchgeführt. Ein solches Ereignis wird unter Piraten als die Tanzstunde bezeichnet. Das Opfer wird an Deck an den Mast oder einen anderen geeigneten Pfahl gebunden. Dann wird sein Rücken entblößt; sollte es sich widersetzen, hat dies eine Verdopplung der Strafe zur Folge. Auch wenn das Opfer festgebunden ist, peitscht der Bestrafende es „nur“ aus und darf keine Volle Aktion nutzen, um einen Coup de Grace anzubringen. Eine natürliche 1 bei einem solchen Angriffswurf wird als Patzer behandelt, der keinen Schaden verursacht, aber dennoch als Schlag gewertet wird – und über den sich die Besatzung sehr amüsieren kann.

Schlag mit dem Seil: Dies ist kaum mehr als eine Ermahnung – und zuweilen sogar ein Zeichen der Sympathie. Es handelt sich um einen einzelnen Angriff mit dem schweren, versiegelten Ende eines Schiffsseiles, welcher 1 Punkt nichttödlichen Schaden verursacht.

Die Peitsche: Dies ist ein Angriff mit der Peitsche. Schaden, welcher mit der Peitsche während der Tanzstunde verursacht wird, ist in der Regel nichttödlich.

Neunschwänzige Katze: Dies ist ein Angriff mit einer Neunschwänzigen Katze (oder auch einfach nur „Katze“). Die mittelgroße Version dieser Waffe verursacht bei einem erfolgreichen Treffer 1W4 Punkte Hiebwarenschaden. Weiteres zu dieser Waffe ist im *Spielerleitfaden* zum *Pathfinder-Abenteurerpfad* „Unter Piraten“ zu finden.

Der Schwitzkasten: Eine enge Metallkiste wird an Deck der Sonne ausgesetzt. In einem Schwitzkasten ist es nicht nur furchtbar eng, sondern auch unerträglich heiß. Ein SC, der Zeit im Schwitzkasten verbringt, muss jede Stunde einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 bestehen oder 1W4 Punkte nichttödlichen Schaden erleiden. Der SG dieses Rettungswurfs steigt mit jeder Stunde, welche der Charakter in Folge in der Kiste verbringt, um +1. Kreaturen mit Feuerresistenz sind gegen die

Effekte des Aufenthalts im Schwitzkasten immun. Ein Opfer verbringt in der Regel 8, 12 oder sogar 24 Stunden im Schwitzkasten eingesperrt.

Kielholen: Die entsetzlichste Bestrafungsart unter Piraten ist das Kielholen, da es in der Regel tödlichen Ausgang hat – oft in Form einer Enthauptung. Beim Kielholen wird das Opfer an ein Seil gebunden und unter Wasser an der Schiffshülle entlanggeschleift und auf der anderen Seite wieder aus dem Wasser gezogen. Die Hülle ist meist seepockenverkrustet. Kielholen kann langsam oder schnell erfolgen. Im schnellen Fall fügen die scharfkantigen Seepocken dem Opfer tiefe Schnitte zu und schlitzen es auf, sodass es pro Runde 1W6 Schadenspunkte erleidet. Im langsamen Fall sind die Schnitte nicht so tief und verursachen 1W3 Schadenspunkte pro Runde, allerdings besteht zudem die Gefahr des Ertrinkens (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 445). In beiden Fällen kann das Opfer je Runde einen Reflexwurf gegen SG 20 ablegen, um den Schaden zu halbieren. Die Dauer des Kielholens ist meist von der Schiffgröße abhängig. Bei einem Schiff wie der *Wermuth* dauert es im schnellen Fall 6 Runden und 12 Runden im langsamen Fall.

ZEITVERTREIBE DER PIRATEN

Die Piraten der Fesselinseln haben oft viel Zeit und nur wenige Orte, an denen sie diese verbringen können. Daher haben sie sich überraschend viele Freizeitbeschäftigungen ausgedacht:

Piraten amüsieren sich einerseits mit Liedern und Geschichten. Piraten lieben Seemannslieder und Charaktere mit der Fertigkeit Auftreten sind meist recht beliebt bei der Besatzung – auch wenn die meisten Piraten nicht viel für die Chelische Oper übrig haben. Sollte einem Charakter ein Fertigkeitswurf für Auftreten gegen SG 20 gelingen, erhält er einen Situationsbonus von +2 auf alle charismabasierenden Würfe, um im Laufe der nächsten 24 Stunden mit seinen Zuhörern zu interagieren. Sollte er bei seinem Auftritt ein Ergebnis von 9 oder weniger erzielen, bedeutet dies, dass er bei seinem nächsten Versuch, die Besatzung mittels Auftreten zu unterhalten, von allen ignoriert wird, sofern ihm zuvor kein Fertigkeitswurf für Bluffen oder Einschüchtern gegen SG 15 gelingt.

Neben dem Erzählen von Geschichten, dem Singen von Liedern und anderen Dingen, welche mittels Auftreten simuliert werden können, gibt es weitere Freizeitbeschäftigungen, die allesamt zwei Dinge gemeinsam haben: Sie sind gefährlich und man spielt sie um Geld. Der Mindestwetteinsatz bei jedem der folgenden Spiele ist 1 GM. Ein Mitglied der gemeinen Besatzung hat meist höchstens 20 GM dabei. Manche Leute sind zudem schlechte Verlierer – die Auswirkungen und Einzelheiten bleiben dem SL überlassen.

Armdrücken: Dies sind keine gewöhnlichen Wettkämpfe im Armdrücken – sie erfolgen auf einem Fassdeckel, in dessen Rand Glasscherben, Messer oder Krähenfüße stecken. Die Teilnehmer führen konkurrierende Stärkewürfe aus. Das höchste Ergebnis bestimmt den Sieger und der Verlierer erleidet 1W2 + ST-Modifikator des Siegers an Schadenspunkten, wenn seine Hand und sein Arm in die Dinge gedrückt werden, mit denen die Unterlage gespickt ist.

Schweinlobben: Die Teilnehmer lobben einen Bleiklumpen in einer eingefetteten Schweinehaut (das „Schwein“) so weit wie möglich über das Deck. Alle Teilnehmer, die sich zuvor auf eine Wette geeinigt haben, würfeln mit 1W20. Das

Schwein zählt als improvisierte Waffe und erlegt allen Würfeln einen Malus von -4 auf, sofern der Werfer nicht über das Talent Improvisierter Fernkampf verfügt. Bei den Würfeln handelt es sich um Angriffswürfe auf Basis des KMB. Das Ergebnis bestimmt die Strecke in Fuß, um welche ein Charakter das Schwein wirft – d.h. ein Ergebnis von 22 bedeutet eine Strecke von 22 Fuß (6,60 m). Es gibt Piraten, die behaupten, bereits Schweinlobben gegen Asmodeus persönlich gespielt zu haben – mit einem lebendigen Schwein.

Wettsaufen: Dieses potentiell tödliche Trinkspiel wird mit Rum gespielt von einer beliebigen Anzahl von Piraten, welche darauf wetten, wer am Ende noch steht. Jeder Pirat leert einen halben Becher Rum in einem Zug. Dies erzwingt von jedem einen Zähigkeitswurf gegen SG 15, um nicht den Schaden der Rumration +1 zu erleiden (siehe Kasten; der zusätzliche Schaden erfolgt neben dem normalen Effekt). Der SG steigt pro folgendem Becher um +3. Piraten trinken abwechselnd, bis nur noch einer steht. Es gibt Geschichten über ganze Mannschaften, die sich während dieses Spieles zu Tode gesoffen haben und nun mit Schiffen voller betrunkenen Geister die Schifffahrtslinien befahren.





BESMARA

Besmara ist die Göttin der Piraten und Seemonster. Sie ist dreist, lüstern, angrißlustig und gierig, folgt aber einem Ehrenkodex und ist ihrer Mannschaft und ihren Verbündeten gegenüber loyal, solange dies ihren Zwecken dient. Sinnloser Mord und andere unprofitable Handlungen liegen ihr nicht, allerdings ist sie Risiken einzugehen, um große Gewinne zu erringen. Selbst der größte Atheist unter den Piraten wirft hin und wieder einen Anteil seiner Schätze als Tribut für die Piratenkönigin über Bord. Die Bürgermeister von Hafenstädten und die Kapitäne von Handelsschiffen verfluchen ihren Namen, da ihre Gefolgsleute eine Bedrohung für den legitimen Handel sind. Jenseits des Meeres und der Gebiete, in die es vordringen kann, besitzt sie kaum Macht, aber auch keine Interessen in und an der Welt der Sterblichen.

Ursprünglich war Besmara nur ein mächtiger Wassergeist mit der Gabe, Seemonster manipulieren zu können gewesen. Für ihre Bereitwilligkeit, diese Kreaturen auf feindliche Küstendörfer zu hetzen, erlangte sie Ruhm unter den primitiven Stämmen. Als diese Stämme später damit begannen, mit Booten anderen Siedlungen zu überfallen, stellten sie fest, dass Besmara sich bestechen ließ, diese Angriffe mit ihren Monstern abzuwehren oder den Angreifern unbehelligte Passage zu erlauben. Indem sie beide Seiten gegeneinander ausspielte, erlangte sie Macht, zerstörte und verschlangt rivalisierende Geister des Waldes, des Goldes und des Kampfes und wurde schließlich zu einer schwächeren Gottheit der Piraterie, der Seemonster und des Kampfes. Sie ist mit ihrer gegenwärtigen Machtfülle und Bekanntheit zufrieden und weiß, dass sie mächtige Gottheiten wie Abadar oder Gorum ohnehin nicht stürzen kann; doch sollte sich ihre eine Gelegenheit dazu bieten, würde sie diese ergreifen. Daher unterhält sie sich damit, die Außenposten von Himmlischen, Unholden und minderen Gottheiten gleichermaßen zu überfallen.

Besmara wurde mehrere Jahrhunderte vor Beginn des Zeitalters der Thronbesteigung zu einer Göttin, nachdem sie Jahrtausende lang als Geisterwesen existiert hatte. Ihre göttliche Macht steigt und fällt mit der Seemacht der Küstenreiche, doch selbst wenn sie am verletzlichsten ist, gelingt es ihr immer noch, einer Gefangennahme oder Vernichtung zu entgehen. Sie kümmert sich nicht um Gut oder Böse; nur die Jagd, der Kampf und die Belohnung liegen ihr am Herzen. Sie verleiht rechtschaffenen Freibeutern Zauber, die gegen die chelische Marine kämpfen, ebenso wie mörderischen Bukaniern, welche besiegten Gegnern keine Gnade gewähren. Ähnlich wie den Kriegsgott Gorum interessiert sie nur der Kampf selbst, nicht die Folgen seines Ausgangs. Sie zieht den Kampf dem Frieden vor, denn wenn zwei Seiten streiten, bestehen mehr Gelegenheiten, beide Seiten auszuplündern und die Angriffe der jeweiligen Gegenseite in die Schuhe zu schieben. Ihre Gläubigen sind dafür bekannt, für Ärger zu sorgen, indem sie unter falscher Flagge aggressiv segeln (oder sogar angreifen) während sie fälschlich behaupten, Freibeuter mit Kaperbriefen zu sein, wenn sie zu Friedenszeiten angreifen.

Hinsichtlich Seemonstern tritt Besmara nicht als mütterliche, für die Brut sorgende Gottheit wie Lamaschtu auf, sondern als schlauer Schläger, der andere Schläger durch Drohungen und die Kraft ihrer Persönlichkeit unter Kontrolle hält. Ihre Monster sind wie tollwütige Hunde, die ihr nur gehorchen, weil diese sie töten oder verletzen kann; es sind keine loyalen Bestien, die ihr aus Liebe, Respekt oder Treue dienen. Sie hat nur wenige Priester, da Piraten eher abergläubisch sind statt religiös, zählt aber zu ihren Anhängern jeden, der ein verzweifelter Gebet an sie richtet, wenn er auf dem Meer dem Tod ins Auge blickt, oder ihr Tribut zollt, um ihre

Gunst zu erlangen. Aquatische Völker verehren in der Regel ihre eigenen Götter und vermeiden es, Besmaras Aufmerksamkeit zu erlangen, da ihre Monster auch in den Meerestiefen auf Jagd gehen.

Besmara hat das Herz und den Verstand eines Bukaniers. Sie jagt, was sie will, oder lässt ihre Beute eine Zeitlang in Ruhe, wenn ihr nach der Herausforderung ist, jemanden mit Vorsprung zu verfolgen. Sie zieht sich vor einem überlegenen

Gegner zurück, wenn sie glaubt, nicht gewinnen zu können, glaubt zugleich aber auch nicht an faire Kämpfe. Sie ist einem Verbündeten gegenüber loyal, solange das Bündnis ihren Interessen dient, und zögert nicht, jemanden zu verraten, der ihr nutzlos geworden ist. Sie tut sich mit alten Feinden zum gemeinsamen Nutzen oder auch zum Kampf gegen frühere Verbündete zusammen. Ihr persönlicher Verhaltenskodex ist einfach und gradlinig und die meisten Piraten halten es ähnlich, selbst wenn diese sie nicht verehren. Sie hasst jeden, der sie, ihre Aktivitäten oder die Piraterie selbst in Fesseln zu legen versucht, was sie zur Feindin von Blockade-

flotten und der meisten seefahrenden Nationen macht. Obwohl sie recht kompetent darin ist, Schlachten zu gewinnen, an denen nur wenige Schiffe beteiligt ist, kommandieren Piraten nur selten ganzen Flotten. Zudem behauptet sie auch nicht, eine Kriegsgöttin zu sein.

Vor einem riskanten Kampf ist es unter Piraten üblich, ein oder zwei Schatzkisten über Bord als Tribut an die Göttin zu werfen, auch wenn dies nie ein Garant für ihre Gunst ist. Einsame Schatzhaufen bedecken den Meeresboden daher, werden aber von den aquatischen Völkern in Ruhe gelassen, da diese wissen, wem das Gold und die Juwelen gehören. Meist werden sie zudem von fremdartigen Kreaturen der Tiefsee bewacht, die von der Göttin oder ihren Handlangern geschickt wurden. Solche Kreaturen sind in der Regel nicht an den Schätzen interessiert, sondern wachen über sie, weil diese leckere Beute in Form von Oberflächenbewohnern anlocken. Außerdem bedeutet diese Art von Dienst für die Piratenkönigin, dass sie mit geringerer Wahrscheinlichkeit andere, gefährlichere Verwendung für eine Kreatur findet. Die größten Schatzhaufen enthalten zudem gesunkene Schiffe, die entweder absichtlich versenkt wurden oder während großer Schlachten verloren gingen. Diese sind von Mannschaften aus Draugr (*Pathfinder Monsterhandbuch 2*) bemannt. Sollte einer dieser Schätze gestohlen werden, kann die Göttin auf eine von vielen Arten reagieren: Vielleicht schickt sie dem Dieb ihre Monster auf den Hals, verflucht ihn zu ertränken oder gestattet ihm, seinen Lebensabend in Luxus zu verbringen; alles ist abhängig vom Ruf des Diebes, ihrer gegenwärtigen Stimmung und welchen sentimentalsten Wert der verlorene Schatz für sie hatte.

Nahezu alle Anhänger Besmaras sind Piraten (oder gehen dem Piratengewerbe unter einem anderen Namen nach). Die



“SCHREIBE DEINEN NAMEN AUF DIE STETS VERÄNDERLICHE SEE MIT EINEM SÄBEL AUS SCHRECKEN UND TRIUMPH. KÄMPFE FÜR BEUTE UND RUHM UND VERDIENE DIR DEINEN PLATZ UNTER DEN LEGENDEN DER SEE.”

–BESMARAS KODEX

übrigen gehören zu denjenigen, die von Kämpfen profitieren (wie Kriegsgewinnler, Hundekämpfer und ähnliches niedrigrangiges Volk), Beamte in „Piratenstädten“, ein paar intelligente Seemonster, die Frauen von Piraten und Prostituierte, zu deren Kundschaft hauptsächlich Piraten gehören. Selbst solche Huren, Dirnen und Lustknaben, die nie oder nur selten einen Fuß auf das Deck eines Piratenschiffes setzen, profitieren indirekt von erfolgreichen Raubzügen und beten zu Besmara, dass ihre bevorzugten Bukaniere mit Lust im Herzen und lockerer Münze zu ihnen zurückkehren. Manche von ihnen betrachten sich als „geweihte Prostituierte“ der Göttin, auch wenn ihr Glaube oft nur aus einem „Piratenkönigin“-Kostüm und verführerischem Rollenspiel besteht; die Göttin selbst jedoch lacht über diese Anwandlungen der Sterblichen. Männliche Prostituierte unter den Gläubigen werden oft als *mateloten* bezeichnet (dieser Begriff findet zuweilen auch Anwendung bei männlichen Lebensgefährten von Piraten).

Besmara tritt als kühne Piratenkapitänin mit rabenschwarzem Haar auf. Welchem Volk sie äußerlich angehört, bestimmen ihre Launen. Sie kleidet sich dem Klischee entsprechend: Bunte Hosen, schwarze Stiefel, weites Hemd, ein Hut (ein Zweispiß, ein Dreispiß oder auch ein Kopftuch), dazu angeberischer Schmuck und vielleicht eine Augenklappe; bewaffnet ist sie mit einem Rapier, einem Säbel oder einem Entermesser. Manchmal weist ihre Haut einen grünlichen oder gar bläulichen Ton auf und sie könnte auch eine oder mehrere Narben im Gesicht und am Hals von einer Klinge oder den Saugnäpfen und dem Schnabel eines großen Tintenfisches aufweisen. In ihr Haar können langsam brennende Streichhölzer geflochten sein, vielleicht atmet sie auch Wölkchen blau-grünem Feuers, welches nahe entflammbare Stoffe entzündet. Trotz ihrer nichtmenschlichen Herkunft nimmt sie selbst im Zorn keine monströse Gestalt an, allerdings sind schon Schwärme von Krabben, Raubfischen und tentakelbewehrten Monstern aus ihrer Kleidung, dem nahen Wasser oder auch der leeren Luft hervorgekrochen, um ihren Befehlen zu folgen. Wer sich ihr auf dem Wasser entgegenstellt, fühlt sich seekrank; wer sich ihr auf dem Land entgegenstellt, leidet unter einem Kater.

Besmara mischt sich in Gestalt wirbelnder Goldmünzen, in seltsamen Mustern fliegender Seevögel ein und als Nebel, welcher das eigene Herannahen verbirgt. Sie veranlasst, dass Gegner ihre Waffen fallen lassen oder diese Fehlzündungen erleiden und dass die Segel feindlicher Schiffe reißen oder anfangen zu brennen. Sie zeigt ihre Wut, indem sie eingelagerte Nahrung verdirbt, Wasser in Schlamm verwandelt, Holzbeine splittern und Hakenhände die Stümpfe ihrer Träger wundreiben lässt. Sie lässt tote Seevögel vom Himmel fallen, Seepocken auf Schiffsrümpfen wuchern, Schwarzpulver feucht werden und Segel reißen. Sie schickt übelriechende Winde und immer mehr Seemonster.

Besmara ist chaotisch neutral, zu ihrem Einflussbereich zählen Piraterie, Monster und Kampf. Ihre bevorzugte Waffe ist das Rapier. Auf den meisten Meeren ist ihr heiliges Symbol ein Totenschädel mit gekreuzten Knochen auf schwarzem oder rotem Untergrund. Ulfenpiraten verwenden aber oft statt der im Süden genutzten Symbolik einen Wikingerhelm mit gekreuzten Schwertern dahinter. Ihre Domänen sind Chaos, Krieg, Trickerei, Wasser und Wetter. Fast alle ihre Priester sind Kleriker oder Waldläufer; dazu kommen ein paar Barden

und Druiden und alle paar Jahrzehnte tritt ein Antipaladin für ihre zerstörerischeren Aspekte ein. Meist wird sie die Piratenkönigin genannt, in manchen Regionen kennt man sie aber auch als die Schwarze Herrin, die Todesfee der See und das Unheil der Seeleute.

Besmara besitzt keine göttliche Domäne, sondern durchstreift das Chaos des Mahlstroms mit ihrem idealisierten Piratenschiff, der *Seegeist*. Von diesem Schiff existieren unterschiedliche Abbildungen, da jeder Betrachter das sieht, was er unter einem Kriegsschiff versteht, sei es eine Galeone, ein Langschiff oder eine Dschunke. Die *Seegeist* ist aber stets furcht- und respekteinflößend. Sie kann nach Belieben ihr Äußeres und ihre Form verändern, wie auch ihr Inneres und ihre Umgebung, wie dies jeder Gottheit in ihrem Reich möglich ist. Diese Macht reicht aber nur ein paar hundert Meter um das Schiff herum, so dass Besmara eher gewöhnliche Methoden einsetzen muss, wenn sie planare Außenposten überfällt. Glücklicherweise sorgen die Beweglichkeit des Schiffes und ihre chaotischen Kräfte dafür, dass sie sehr schwer zu finden ist, wenn sie dies nicht wünscht. Etliche rachsüchtige Gottheiten haben bereits mehrere hundert Jahre den Mahlstrom nach ihr abgesucht, nur um frustriert aufzugeben. Manchmal führt Besmara eine Flotte von Schiffen in den Kampf, die mit Bittstellern bemannt sind; manchmal zieht sie Treibgut, Beute und wahnsinnige, niemals sterbende Seefahrer im Kielwasser ihres Schiffes mit sich; zuweilen folgt ihr sogar die *Kelpiezorn*, ihr Herold. Die *Seegeist* ist zudem ein Sternbild am Himmel Golarions.

Besmaras Anhänger sind gierige Gesellen. Manche befahren natürlich auch die See auf der Suche nach Abenteuern oder als Entdecker, doch jemand mit einer solchen Einstellung folgt meist wohlwollenderen Gottheiten. Daher bildet sich die Mehrheit ihrer Gläubigen aus jenen, denen es mehr nach Gold als nach etwas anderem gelüftet. Diese Anhänger begehren Dinge, die anderen gehören, seien es Reichtümer, Grundbesitz, Titel, Ruhm oder Frauen. Wenn jemand etwas hat, das sie wollen, sehen sie es als gerecht an, sich dies zu nehmen. Die meisten sind chaotisch und lieben ihre Freiheit; sie meiden Tyrannen, aber nicht weil sie deren Philosophie nicht zustimmen, sondern weil sie sich ungern sagen lassen, was sie tun sollen. Ihre Anhänger hassen es, immer am selben Ort zu verbleiben und sind meist mit ein paar Tagen in einer Ansiedlung zufrieden, um zu feiern, ehe sie auf ein Schiff zurückkehren und wieder hinausfahren. Die Gläubigen der Piratenkönigin sind sehr abergläubisch, was Glück (Katzen, Galionsfiguren mit offenen Augen, das Vergießen von Alkohol an Deck), Unglück (Pfeifen an Deck) und böse Geister (Goldschmuck schützt vor diesen) angeht – dazu kommen andere Piratentraditionen und Überzeugungen.

Es gibt keine allgemeinen Kirchenrituale, aber die Gottesdienste sind in der Regel sehr lebhaft mit Gesängen, dem Stampfen von Stiefelabsätzen, Tänzern und dem Anzünden von Weihrauch oder Zündhölzern (langsam abbrennende Streichhölzer oder Luntens sind sehr beliebt). Begräbnisse sind dagegen stille Angelegenheiten mit kurzen Gebeten. Bei Seebestattungen wird die Leiche mit einer Kette, Kanonenkugel oder schweren, aber eher wertlosen Schätzen beschwert oder in einem brennenden Ruderboot oder Floß aufs Meer hinausgeschickt. Die meisten Priester halten es für würdelos, einen gefallenen Kameraden einem Seemonster zum Fraß zu

überlassen, außer dies rettet andere Besatzungsmitglieder vor einem frühen Tod. Daher ist es akzeptabel, Haien Leichen zu überlassen, damit die Lebenden von einem sinkenden Schiff entkommen können.

Zu einer chaotischen Piratengöttin passt es, dass Besmaras Kirche keine offiziellen Ansichten zu Eheschließungen oder der Geburt und Erziehung von Kindern hat. Manche Piraten heiraten niemals, während andere in jedem Hafen eine Braut haben. Manche haben Kinder und einige erkennen diese sogar an oder bilden sie aus. Nur wenige Gläubige folgen dem Zölibat, sieht man von jenen ab, die entsprechend verstümmelt oder krank sind.

TEMPEL UND SCHREINE

Aufgrund der geringen Anzahl von Priestern gibt es auch nur wenige mit der Zeit und dem Willen, ihr zu Ehren Tempel zu errichten. Die meisten ihrer Tempel sind zu diesem Zweck entfremdete Gebäude oder Schiffswracks, von denen manche halbversunken sind. Ein öffentlicher Tempel stellt immer die Totenkopfflagge zur Schau. Einer Diebesgilde nicht unähnlich verkauft der Priester Heilung, Seekarten und Hinweise zu Verstecken oder hehlt mit Diebesgut. An Orten, wo Piraterie weniger beliebt ist, besitzt der Tempel nach außen hin einen anderen Zweck (es könnte sich um eine Seilerei oder das Geschäft eines Fasshändlers handeln) und ist Piraten aufgrund von Mund-zu-Mundpropaganda bekannt.

Weitaus häufiger als Tempel sind Schreine der Göttin. In Hafenstädten kann es sich dabei um kleine Nischen zwischen Gebäuden handeln, in denen eine Piratenflagge hängt und eine Schnitzerei mit Besmaras Gesicht oder eine alte Galionsfigur steht; einen beschnitzten Mast, der an einem Pier aufragt oder ein verwittertes Götzenbild einer Frau mit einer Schale. In der Regel gibt es dort einen Platz um ein Zündholz oder einen Weihrauchbarren abzulegen oder um eine Tasse Rum oder Grog zu vergießen. Die Schreine mit einer Schale sind meist so angelegt, dass Hineingegossenes durch ein Loch im Boden hinauströpfelt oder über eine Röhre im Arm der Figur verschwindet, so dass es aussieht, als trinke die Göttin das Dargebotene. Ein Priester auf einem Schiff besitzt meist einen tragbaren Schrein, welcher auch als Altar fungiert; diesen lagert er entweder in seiner Unterkunft ein oder platziert ihn an Deck, wo plötzlich religiös gewordene Piraten in der Mitte einer Schlacht Gebete ausstoßen können.

DIE AUFGABEN EINES PRIESTERS

Essentiell gibt es in Besmaras Kirche keine Hierarchie. Jeder Priester legt sich einen eigenen Titel zu und erkennt keine Autorität neben der Göttin an. Priester erstatten niemandem Bericht, könnten sich aber durchaus der Entscheidung eines Mentors unterwerfen, wenn es keine dagegensprechenden Gründe gibt. Nur selten hat ein Schiff mehr als einen Priester an Bord; in diesem Fall könnten die Priester sogar Rivalen sein. Alle paar Jahre mag es einem charismatischen Priesterkapitän gelingen, gleichgesinnte Priester unter seinem Banner zu vereinen und eine Armada mit ihm als Admiral zu erschaffen, doch dies ist eine wahre Ausnahme. Die meisten Priester betrachten sich als restlos unabhängig von den übrigen.

Nahezu alle Priester sind praktisch denkende Leute und keine Zeloten. Sie nutzen ihre Magie, um auf dem Meer Stärke



ANGEPASSTE HERBEIZAUBERN-LISTE

Besmaras Priester können mittels der Zauber *Monster herbeizaubern* und *Verbündeten der Natur herbeizaubern* neben den aufgeführten Kreaturen die zusätzlichen Wesen herbeizaubern:

Monster herbeizaubern II

Riffklaue* (*Pathfinder Monsterhandbuch II*) (CN)

Monster herbeizaubern V / Verbündeten der Natur herbeizaubern V

Seeoeger, Salzwasser (*Pathfinder Monsterhandbuch II*) (NB)

Monster herbeizaubern VI / Verbündeten der Natur herbeizaubern VI

Tylosaurus (*Pathfinder Monsterhandbuch II*) (N)

* Diese Kreatur besitzt die Schablone für entropische Kreaturen (*Pathfinder Monsterhandbuch II*).

VERTRAUTE

Ein Kleriker Besmaras kann auf eine Domäne verzichten und dafür einen Vogel, einen Blauringelten Oktopus (*Pathfinder Ausbauregeln - Magie*), eine Königskrabbe (*Pathfinder Ausbauregeln - Magie*), einen Affen oder einen anderen Vertrauten aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* auswählen. Die effektive Magierstufe des Klerikers entspricht seiner Stufe als Kleriker. Ein Besmara verehrender Waldläufer kann jede der genannten Kreaturen als Vertrauten statt als Tiergefährten auswählen; seine effektive Magierstufe entspricht hinsichtlich dieser Fähigkeit seiner Stufe als Waldläufer -3.

zu erhalten. Das soll nicht heißen, dass der Glaube eines typischen Priesters falsch wäre, doch gibt es einen deutlichen Unterschied zwischen der wahnsinnigen Treue eines Klerikers Lamaschtus oder der edlen Ruhe eines iomedanischen Paladins und dem zweckmäßigen Glauben eines Priesters Besmaras. Solange die Göttin respektiert wird und ihren Anteil an der Beute erhält, ist sie auch mit wenig mehr als Lippenbekennnissen zufrieden, was auch ihren Priestern bekannt ist. Indem sie Besmaras Magie nutzen, um Reichtum, Macht und Ruhm zu erlangen, dienen sie ihren Zielen und demonstrieren ihre Größe.

Wie gewöhnliche Gläubige auch sind Besmaras Priester entweder Piraten oder solche Leute, die von der Piraterie abhängig sind. Sie können mutige Freibeuter sein oder aber auch Mörder und Vergewaltiger; irgendwo in der Mitte davon gibt es auch manche, die in beide Richtungen ausschlagen, wenn es ihre Launen befriedigt und die Bezahlung stimmt. Die Priester segnen Piraten und Schiffe, heilen die Mannschaften, vermitteln Arbeit und Arbeiter, bewachen Piratenschiffe und versuchen stets, von ihren Aktivitäten zu profitieren. Sie betrachten den Umstand, dass religiöse Mönche und Priester von Spenden leben, als würdelos und würden eher

mit Deckschrubben ihr Geld verdienen, als ein Almosen anzunehmen. Sie arbeiten, bis sie genug Gold für den Ruhestand zusammenhaben, und kehren an die Arbeit zurück, sollten sie alles ausgegeben haben, ehe der Tod sie ereilt.

Besmaras Priester sind normalerweise geübt in Beruf (Matrose) und Heilkunde. Die meisten besitzen Fertigkeitseränge ist Akrobatik, Einschüchtern und Schätzen. Kluge Priester haben zudem Kenntnisse in Diplomatie und Wissen (Geographie, Geschichte, Lokales und Natur). Priester folgen keinem kirchlich festgelegten Tagesablauf, halten sich meist an Bord eines Schiffes aber an den dortigen Tagesrhythmus. Die täglichen Gebete sind kurz und kommen gleich auf den Punkt.

HEILIGE SCHRIFTEN

Der heilige Text der Piratenkönigin ist *Besmaras Kodex*. Auf wenigen Seiten werden die Behandlung der Mannschaft, von Schätzen und Gefangenen festgelegt. Die meisten Priester, welche lesen können, fertigen sich Abschriften an, während die anderen Schlüsselpassagen auswendig lernen und ignorieren, was sie nicht betrifft.

REDEWENDUNGEN

Die folgenden drei Redewendungen bilden den Kern des Kodex der Göttin. Jeder, der mit ihrer Religion vertraut ist, sollte sie erkennen und ihre Bedeutung verstehen:

Beendet euren Streit an Land: Wenn ein Seefahrer mit einem anderen im Zwist liegt, ist ein Schiff nicht der Ort, um dies zu klären, da das Überleben der ganzen Besatzung davon abhängt, dass alle zusammenarbeiten. Daher werden Streitigkeiten an Land geklärt, egal ob in einem Hafen oder an einem Sandstrand.

Dreißig Schläge minus einen: Die traditionelle Bestrafung für einen schwerwiegenden Verstoß an Bord eines Schiffes besteht aus dreißig Peitschenhieben auf den nackten Rücken. Der Kapitän oder der Bootsmann kann aber wählen, auf den letzten (den 30.) Peitschenschlag als Gnadenakt zu verzichten, falls das Ziel Reue zeigt oder bewusstlos wird. Dennoch besitzt der Kapitän stets die Möglichkeit, den letzten Schlag jederzeit nachzuholen; mit dieser Drohung soll das Ziel zu besserem Benehmen gezwungen werden. In der Regel erlischt diese „Peitschenschuld“, wenn das Schiff einen Hafen erreicht; sie erlischt stets, wenn das Ziel die Mannschaft verlässt.

Ein Waffenstillstand endet am Horizont: Auch Piraten wissen, dass man zuweilen verhandeln muss. Ein Waffenstillstand ist aber nur so lange gültig, wie das gegnerische Schiff noch in Sicht ist. Auf diese Weise erhält ein schwächerer Kapitän einen Vorsprung, sollte er die Absichten des anderen Kapitäns fürchten. Wird dieser Teil des Kodex gebrochen, wird es nicht nur als unsportlich, sondern als Bedrohung für alle Piraten betrachtet.

FEST- UND FEIERTAGE

Die Kirche der Piratenkönigin hat keine offiziellen Feiertage. Aufgrund ihrer alten Rolle als Herrin der Seemonster (von denen viele jahreszeitlich bedingte Jagdgründe besitzen), erinnert man sich ihrer in Garund an bestimmten Tagen. Manche Stämme assoziieren sie mit der Rückkehr der Riffklauen im Sommer oder dem Nachlassen der Angriffe der Sahuagin zu Beginn des Winters. Besmara hat diese alte Rolle aber hinter sich gelassen und kümmert sich nicht um die alten Rituale, solange sie nur respektiert wird.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN RELIGIONEN

Besmara ist ein Dorn im Auge vieler rechtschaffener Mächte und zuweilen eine Verbündete von nahezu jedem anderen. Wie ihre Anhänger tritt sie friedfertig auf, wenn es ihr passt, und verrät vielleicht einen Verbündeten, wenn es ihr genehm ist oder darin Profit liegt. Sie verbündet sich manchmal mit Cayden Cailean (der sie für gefährlich attraktiv hält), Gorum (der sie wie eine nicht seines Vertrauens werte Söldnerführerin behandelt) und Gozreh (der/die sie Schwester, Geliebte, Monsterzähmerin oder auch alle drei Dinge zugleich nennt). Erastil verachtet Besmara, da sie eine Bedrohung für Familien darstellt und sie sich nicht seinen Vorstellungen hinsichtlich der Rolle der Frau fügt. Iomedae mag sie nicht, da die Piratenkönigin über einen befleckten Sinn für Ehre verfügt. Abadar hasst sie, da sie den Seehandel stört, und Asmodeus wünscht ihr den Tod, da sie keinen Sinn für Ordnung besitzt, es wagt, seine Pläne zu stören, und obendrein eine Frau ist, die ihn nicht respektiert. Da sie den Mahlstrom zu ihrem Heim auserkoren hat, hat sie oft mit Gruppen von Proteanern und ihren rätselhaften Herren zu tun, konnte aber mit ihnen aushandeln, ihre Anwesenheit zu akzeptieren (ein wenig Bestechung hat dabei auch nicht geschadet).

NEUE GÖTTLICHE ZAUBER

Kleriker Besmaras können *Schwächerer Geas* als Zauber des 3. Grades und *Fluch des Ekels* (*Pathfinder Ausbauregeln - Magie*) als Zauber des 5. Grades vorbereiten, aber nur, um eine Aversion gegen Boote, Schiffe oder offene Gewässer zu erzeugen.

FORTGESCHRITTENER SKORBUS

Schule Nekromantie [Böses, Krankheit];

Grad Druiden 1, Kleriker 1 (Besmara)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel Lebende, berührte Kreatur

Wirkungsdauer Sofort

Rettungswurf Zähigkeit keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Das Ziel steckt sich mit einer fortgeschrittenen Form des Skorbut an. Es ist dauerhaft erschöpft, leidet unter Knochenschmerzen (Malus von -1 auf Stärke- und Geschicklichkeitswürfe), ist schneller verwundet (addiere +1 Schadenspunkt zu jedem Blutungsschaden, unter dem das Ziel leidet), verliert Zähne und kann schlechter geheilt werden (die natürliche Heilung ist halbiert). Skorbut kann magisch behandelt oder durch richtige Ernährung ausgeheilt werden; letzteres beendet die Erschöpfung und die Knochenschmerzen binnen 1-2 Tagen, 2W6 Tage später hat sich der Kranke vollständig erholt.

WOLKE DER SEEKRANKHEIT

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Gift]; **Grad** DRU 2, HXM/MAG 2, KLE 2 (Besmara)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Stück Seetang)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt Wolke mit 6 m Radius und 6 m Höhe

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Zähigkeit keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Stinkende Wolke*, sieht man von den oben angeführten Unterschieden ab. Ferner kränkeln Kreaturen durch die Dämpfe, statt unter Übelkeit zu leiden.

Wolke der Seekrankheit kann mittels *Dauerhaftigkeit* permanent gemacht werden (dies erfordert einen Zauberkundigen der 9. Stufe und 2.500 GM). Eine dauerhafte *Wolke der Seekrankheit* bildet sich nach 10 Minuten wieder, wenn sie vom Wind aufgelöst wurde.

VERBÜNDETE AUS DEN EBENEN

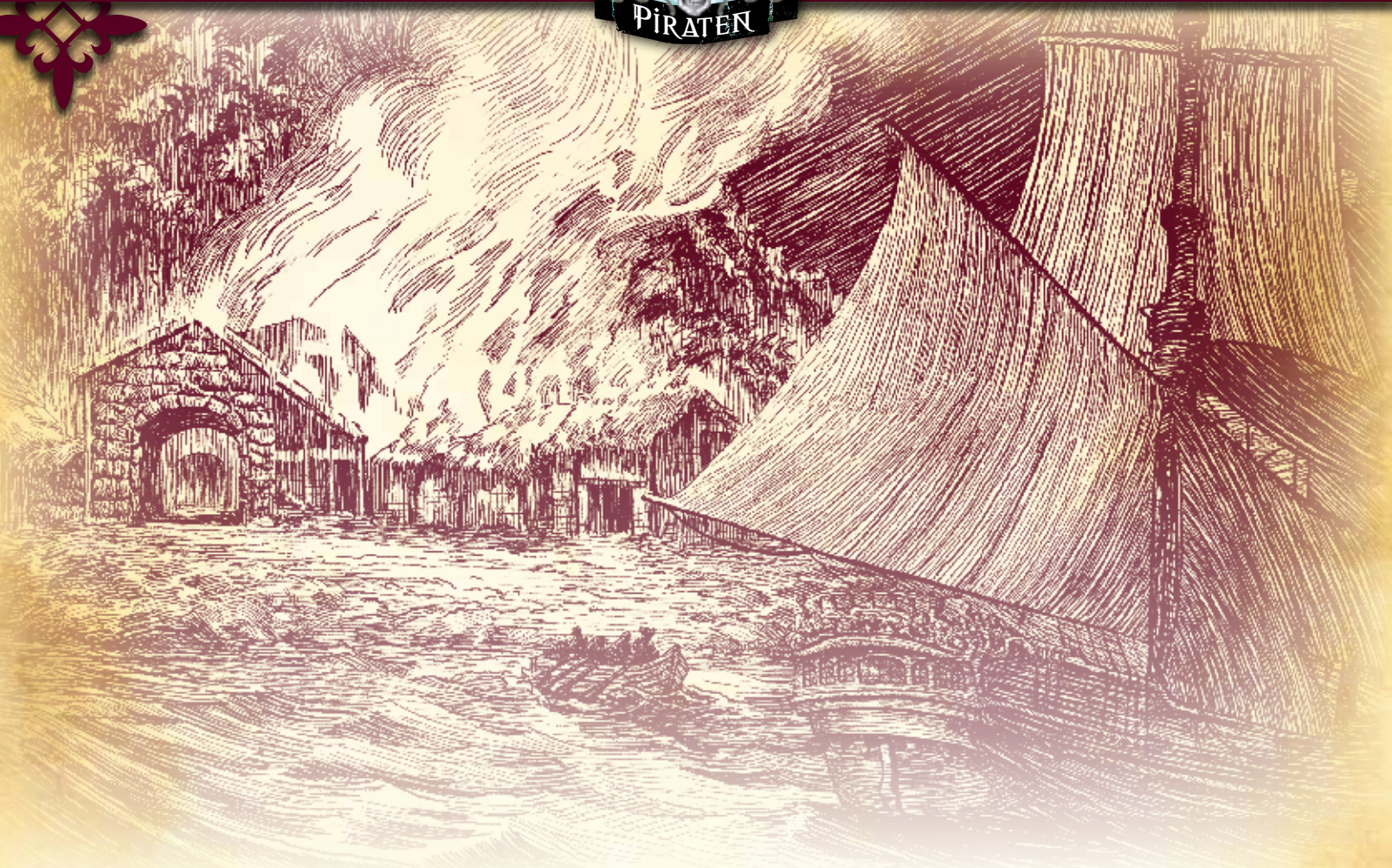
Besmara ist die Schirmherrin der Seemonster. Ihre bekanntesten Diener sind mächtige Bestien aus den Tiefen des Meeres. Alle ihre Priester wissen um legendäre, tote Piratenkapitäne, welche sie mit der richtigen Bestechungssumme herbeirufen können. Die meisten ziehen es aber vor, feindliche Seefahrer von beschworenen Albtraumkreaturen in den Tod ziehen zu lassen. Besmaras Herold ist *Kelpiezorn*, ein lebendes Geisterschiff (siehe Seite 86). Die folgenden übernatürlichen Diener können zudem mittels *Verbündeter aus den Ebenen* oder ähnlichen Zaubern beschworen werden:

Schwarzer Mahner: Dieses tentakelbewehrte Ding ähnelt einem aquatischen, seepockenverkrusteten Dekapus (*Pathfinder Monsterhandbuch II*) von der Größe eines Bären. Er ist widerborstig, leise und zieht eine Bezahlung in Gold, Tintenfischgehirnen oder Gnomfleisch vor.

Alte Rache: Diese uralte Charybdis (*Pathfinder Monsterhandbuch II*) steht schon länger unter Besmaras Pantoffel, als diese zu den Gottheiten zählt. Sie ist zwar müde und altersschwach, lebt aber von ihrem Hass und hofft auf den Tag, an dem sie der Vernichtung der Piratenkönigin beiwohnen kann. Sie liebt den Geschmack von Kreaturen, die in heiligem oder unheiligem Wasser ertränkt wurden.

Rusizi: Diese riesige Kreatur wird alternativ als Schildkröte, Krokodil oder Drachenschildkröte mit einem Krokodilkopf beschrieben. Sie ist ein gefräßiger Menschenfresser und wird zuweilen von Echsenmenschen, Goblins und anderen Primitiven als Gottheit verehrt. Rusizi hat sich schon lange an den Geschmack von Humanoiden gewöhnt und bevorzugt Jungfrauen, ihre Dienste können aber auch mit Gold und Adamant erworben werden. Letzteres frisst sie, was ihren Panzer noch härter werden lässt.





AN DEN UFERN DER HÖLLE

Die Chroniken der Kundschafter: Der Schatz im Fernen Thallai (1 von 6)

Als wir den Anker warfen, brannte Blaumond bereits. Rauch stieg auf und bedeckte die Überreste des Außenpostens. Er wurde von einem seltenen, westlichen Passatwind erfasst und über das blau-graue Wasser der Fiebersee getrieben. Warmer Ruß fiel wie Hagel auf das Vordeck der *Aspidochelone*.

Düstermeer, der salzigste meiner vier unfreiwilligen Adjutanten, reichte mir sein Fernglas. Rußige Falten durchschnitten sein aufgedunsenes Gesicht. Muscheln, Tonperlen und Stücke von Goldmünzen hingen in seinen Bartzotteln. Sein nachblauer Mantel, den er aus sturem Trotz in der tropischen Hitze trug, stank nach Hammelfett, altem Blut, verschüttetem Rum, Kot und dem gesammelten Schweiß vieler Jahrzehnte. Er trug den Gestank wie ein Magier einen Schutzzauber.

„Sieht aus wie die *Wellhorn*, Ma’am“, sagte er und sprach das Wort in Seemannsmanier aus, so dass es fast wie *Mum* klang. Sirenensang mochte ihn zwar gefügig machen, doch trotzdem hatte ich Düstermeer nie davon abbringen können

mich so, sondern *Kapitän* zu nennen, wie er es sollte. Früher hätte ich ihn berichtet, doch jetzt betrachtete ich meine Verärgerung als kleinlich. Ihn von seiner winzigen Rebellion abzuhalten, wäre nachtragend gewesen.

„Wer befiehlt sie?“, fragte ich. Keine Tatsache über ein Schiff, einen Kapitän oder ein Mannschaftsmitglied auf den Fesseln entging Düstermeers Gedächtnis. Er verinnerlichte das Gerede unserer Pirateninseln ebenso sehr wie ein Fisch durch die Kiemen atmet.

„Josaiah Anger“, antwortete Düstermeer. „Auch bekannt als Josaiah Zungenschneider, Sai der Spalter oder Trauriger Jos.“

„Der mit dem Glasaugen?“

„Aye, Ma’am. Manche sagen, er hätte zwei Glasaugen. Aber das ist nur ein Witz.“

„Und welchem der Piratenfürsten hat er dieses Privileg zu verdanken?“

„Ist früher für Tessa Schönwind gesegelt. Heute für den Wolf.“



Düstermeer meinte Avimar Sorrinasch; ein Lykanthrop, der eine Mannschaft aus Lykanthropen befehligte. Mein heutiger Händel galt nicht ihm.

„Ist dieser Traurige Jos mit unserem Mann verbündet?“

„Sie segelten Seite an Seite gegen die rahadoumische Flotte und gehen bis hinauf in den Norden Varisias auf Beutezug.“

Die *Wellhorn* war eine tiefliegende Schaluppe. Spiralförmige Platten an ihrem Bug ahmten das Gehäuse jenes Weichtiers nach, dem sie ihren Namen verdankte. Gerade mal eine Handvoll Seeleute waren an Deck auf Posten. Wir beobachteten uns gegenseitig durch die Ferngläser.

Düstermeer leckte seine von der Sonne brüchigen Lippen. „Sollen wir sie mit den Feuerspuckern beschießen oder einfach heranfahren und entern?“

„Nichts dergleichen.“

Er gab seiner Enttäuschung mit einem tief tönenden Grunzen Ausdruck. Es hätte einiges an Gewicht gehabt, wäre er noch ein Kapitän gewesen.

„Sollte der innere Frieden unserer freien Piratennation gestört werden, soll man es nicht uns vorwerfen können,“ wies ich ihn zurecht. „Aber wenn die Mannschaft der *Wellhorn* zu uns hinüber kommen sollte...“

Ein Grinsen durchstieß die Wellen von Düstermeers Bart. „Aye, Ma'am.“

Die Mannschaft ruderte in fünf Boten an Land. Ich in einem und jeweils einer meiner Adjutanten in den anderen. Die Überreste verkohlter, geborstener Anleger trieben vorbei. Wir strandeten die Boote nahe eines Bestandes aus Palmen und Baumwollsträuchern.

Rira, die einzige Frau unter meinen Adjutanten, kam auf mich zu gestapft, wobei ihre Stiefel in dem verschlammten Boden versanken. Das Licht der brütend heißen Sonne hob jede Einzelheit der Maske hervor, die auf ewig ihr Gesicht bedeckte. Die Maske betrachtete die Welt mit den Zügen eines Seemonsters: Glotzaugen, kammartige Flossen und auffallende, zahnbewehrte Lippen. Eine grüne Patina lag auf der mattgrauen Oberfläche. Dahinter flatterte eine ausgebleichte und schauerhafte Mähne.

Vom Hals abwärts affektierte Rira den stolzen Putz einer Piratenkönigin. Ihr Ausschnitt war äußerst gewagt und zog mit Absicht die Blicke anderer auf sich. Tätowierungen wanden sich über ihre wie poliert wirkende Haut.

Mit der Spitze ihres Säbels zeigte sie entlang der Küstenlinie. Sie bewegte sich mit übertriebener Besonnenheit, als ob die Magie meines uralten Schwertes sie körperlich unterjochte. „Ich habe die Boote der *Wellhorn* entdeckt. Wir versenken sie, ja?“

Ich schüttelte den Kopf. „Wenn wir wollen, dass Angers Mannschaft verschwindet, müssen wir ihnen die Möglichkeit dazu lassen.“

Rira ballte die Hände zu Fäusten.

„Gab es Anzeichen für andere Boote?“, fragte ich.

„Schon wieder fort, Challys Silberweiß.“ Während Düstermeer mich mit „Ma'am“ stichelte, ließ Rira alle Ehrentitel fahren und bestand darauf, mich mit vollem Namen anzureden. Dieser merkwürdige Ausdruck der Verachtung spülte nun über wie bei dem alten Seebären über mich hinweg.

Ich erlaubte mir einen Fluch; eine Schwäche, die ich mir durch die Mannschaft angewöhnt hatte. „Dann sind wir zu spät.“

„Wir machen nicht kehrt? Deine Mannschaft lechzt nach Aufregung.“

Ich führte die Gruppe in das Dorf. „Wir haben ihn vielleicht nicht erwischt, aber wir können herausfinden, wo er hingegangen ist.“

Als die brennenden Bauten von Blaumond durch den Rauch besser zu erkennen waren, wurde mir klar, wie sehr ich übertrieben hatte, den Ort ein Dorf zu nennen. Es war weniger ein Hafen als die zukünftige Hoffnung darauf. Nicht weit vom Anleger entfernt drängte sich eine spärliche Ansammlung von Lagerhäusern und Hütten entlang einer schlammigen Gasse. Der Weg endete am Fuß eines Holztempels, dessen bunter Anstrich noch nicht von der salzigen Luft angegriffen worden war.

Mein früheres Ich hätte die Narrretei der Gründer von Blaumond vielleicht beweint. Der Standort nahe einer Flussmündung erschien der Schifffahrt vielleicht zuträglich, mit leichtem Zugang zu den Reichtümern, die aus den Dschungeln von Mwangi herausgeholt wurden. Stattdessen machte der Zugang zum Meer den Ort zur leichten Beute meiner Zeitgenossen, die auf Kaperfahrt gingen und deren Heimatinseln nur wenige hundert Meilen nordwestlich lagen. Gut situierte Hafenstädte lagen weiter entfernt und waren besser befestigt.

Die angreifende Flotte wartete, bis die Magnaten von Blaumond Güter angesammelt hatten, die es sich zu rauben lohnten. Dann gingen die Piraten mit Schwert und Feuer an Land. Nur eines verwunderte: Dass sie sich lange genug zurückgehalten hatten, so dass die Einheimischen überhaupt so viel bauen konnten.

Eine Reihe von Schreien schnitt meinen Gedankengang jäh ab.

Zu gegebener Zeit hätten der Schrecken und der Schmerz ebenfalls an mir gezehrt. Auf den Fesseln hatte ich gelernt, solche Reaktionen zu unterdrücken, die lediglich dafür sorgten, dass man selbst zur Beute wurde. Im Laufe der Jahre auf der *Aspidochelone* hatte ich mein Minenspiel perfektioniert. Mittlerweile ist mein Mitgefühl so tief vergraben, dass nicht einmal ich es finden kann. Ich bin zu einem Verbund aus Sichtweisen und Berechnungen geworden.

Ich beschleunigte meinen Schritt zu einem umsichtigen Trott und hielt den Säbel bereit. Die schwache Wärme der vier aktiven Geaskristalle im Griff strahlte in meine Hand aus.

Zu meiner Linken tauchte Otondo auf und grinste. „Eine Bruchbude“, sagte er sabbernd.

Otondo, einst Kapitän der Brigantine *Verwüster*, war in seinen zerschissenen Stiefeln über drei Meter groß. Die knochige Kugel eines nach unten schwerer werdenden Kopfes, der nur aus Kiefer und ein wenig Schädel zu bestehen schien, tanzte auf einem Gestell aus wogenden Muskeln hin und her, ohne dass dazwischen ein Hals zum Vorschein käme. Seildicke Adern überzogen das grau-grüne Fleisch. Sie pulsierten so stark, dass ein aufmerksamer Betrachter nur mit einem Blick auf ihn die Herzschläge hätte zählen können. Schwarze Augen, so klein wie Nadelköpfe, starrten unter einer dicken und abstehenden Braue hervor. Otondo trug den wichtigsten Säbel, den ich je gesehen hatte und der speziell für seine Ogerhände geschmiedet worden war. Er war so schwer wie meine drei schwersten Männer zusammengenommen.

„Denk daran“, ermahnte ich ihn, „dass hier noch immer der Kodex gilt.“

Sein stumpfzahniges Lächeln verschwand. „Hatte gehofft, dass du das nicht sagst.“

„Er gilt immer und überall.“

„Wir wär's mit ein bisschen Spielraum, Kăp'n?“

Die Versuche des Ogers, sich bei mir einzuschmeicheln, hätten mich zum Schaudern gebracht, wäre ich immer noch der Typ dafür.

„Überhaupt kein Spielraum. Kein Fressen.“ Ich strich über den Griff von Sirensang. Der Kristall, der einen Splitter der Seele des Mannes enthielt, leuchtete auf. Otondo erbleichte.

Er wich zurück und machte ein Gesicht wie ein geprügelter Hund.

„Eines Tages ...“, grollte er.

Als ich meinen Schritt beschleunigte, fiel er murrend zurück. Ein spöttisches Kichern ging durch die Gruppe. Es konnte nur von Adalbert Aspodell stammen, dem vierten im Bunde meiner mordlustigen Helfershelfer. Otondo antwortete mit einem hündischen Knurren. Ich stürmte vorwärts. Ich war diejenige, die ihr Gerangel reizen sollte.

Für eine fünfzigköpfige Besatzung schritten wir erstaunlich still vorwärts. Von den ersten Bauten, an denen wir vorbeikamen, waren lediglich rauchende Bretter übrig. Vor uns torkelten die Männer von der *Wellhorn* (und, soweit ich das beurteilen konnte, einige Nachzügler von anderen Schiffen) zwischen den noch stehenden Gebäuden umher. Ein jeder keuchte unter der Last irgendwelcher Beute: Fässer mit Rum, Bier, gesalzenem Fisch. Ein Pirat schleppte einen übergroßen, gepolsterten Stuhl auf seinen Schultern. Zwei der Männer trugen junge Burschen. Das Schicksal, das ihnen unmittelbar bevorstand, wagte ich mir nicht im Einzelnen auszumalen. Wenn sie überlebten, würden sie ebenfalls zu Seeräubern auf der *Wellhorn* werden und vielleicht eines Tages den Kreis schließen, indem sie ebenfalls jemanden wie dereinst sich selbst aus einem ebenso verdammten Dorf verschleppten.

Trunken vor Branntwein und Blutvergießen, nahmen die Mannschaftsmitglieder der *Wellhorn* uns nur mit schnecken-gleichem Verstand wahr. Langsam wurde ihnen klar, dass sie zerstreut waren, während wir von der *Aspidochelone* eine geschlossene Formation bildeten. Dass sie müde und abge-kämpft waren, wir dagegen frisch und munter.

Wieder stand Otondo an meiner Seite. „Kleine Provokation, Kap'n?“

Wäre die Aussicht auf Gewalt ein Parfüm, hätte er danach gestunken; ebenso wie die anderen drei.

„Wir sind ungebetene Gäste bei dieser Feierlichkeit“, ermahnte ich sie. „Zeigen wir uns also von unserer allerbesten Seite.“

Ein korpulenter Pirat mit dem Gesicht eines Hammels ließ eine verzierte Sandelholzkiste fallen und torkelte auf uns zu. Mit der einen Hand wischte er sich den Mund ab, mit der anderen zog er blank. „Wer seid ihr und was macht ihr hier?“

„Ich bin Challys Silberweiß, Kapitänin der *Aspidochelone*, und dies ist meine Mannschaft.“

Er verzog das Gesicht vor Abscheu. „Die Kundschafter-kapitänin?“

Ich verneigte mich. „Ebendiese.“

Er spuckte aus. Der Wind trieb den Speichel in meine Richtung. Otondo spannte sich. Er blickte auf meine Stiefel hinab. Das Geschoss hatte sein Ziel knapp verfehlt. Ich hob meine freie Hand und hielt den Oger zurück.

Die Männer der *Wellhorn* versammelten sich hinter ihrem Wortführer.

„Ihr habt euch für unseren Raubzug nicht anheuern lassen. Ihr seid nur ein Haufen Zuspätkommer. Wir haben nicht gekämpft und sind gestorben, nur damit ein Rudel Meereshyänen hier auftaucht und uns die Beute abjagt.“

„Ich würde annehmen, dass ihr gekämpft habt und eure Opfer gestorben sind. Wie dem auch sei, ihr könnt ganz beruhigt sein. Wir sind nicht hier, um unsere Kameraden, die unter der schwarzen Totenkopfflagge segeln, zu berauben. Solch ein Benehmen würde dem Kodex des Orkankönigs zuwiderlaufen.“

„Heb' dir deine Lügen für Idioten auf. Warum solltet ihr sonst hier sein?“

„Aus dem gleichen Grund wie alle Kundschafter: Informationen. Wo ist euer Kapitän?“

Das Hammelgesicht richtete sich auf. „Ich bin der Kapitän der *Wellhorn*.“

„Mir wurde gesagt, diese Ehre käme Josaiah Anger zu. Und wie jeder weiß ist eines seiner beiden Augen aus Glas. Wohin-gegen deine, von denen eines so blutunterlaufen ist wie das andere, nicht zu dieser Beschreibung passen.“

„Ich bin Kapitän Stran Trafton. Jos Spalter hat im Ver-lauf unseres Raubzugs ein tragisches Ende gefunden. Jetzt üben wir Vergeltung für das Verbrechen ungebührlichen Widerstands.“

„Und ich nehme einmal an, dass Josaiah nicht durch den Streich eines Mitstreiters zu Tode gekommen ist?“

„Was willst du damit andeuten?“

„Wurde euer Raubzug nicht von Kered Firsk geplant und angeführt?“

Kaum war mir der Name über die Lippe gekommen, da fuhr ein Feuerstrahl zwischen den hinteren Rängen der Be-satzung der *Wellhorn* hervor. Ich erhaschte einen Blick auf einen Zauberspucker aus Messing; der, wie es der örtlichen Manier entsprach, nicht wie ein normaler Zauberstab geformt war, sondern einen Griff wie von einer Armbrust oder Pisto-le aufwies. Ich duckte mich unter dem Strahl hinweg, der je-doch die Krempe meines Dreispitzes streifte und sie in Brand setzte. Während ich mir den brennenden Hut vom Kopf riss, ertönten Kampfgeschrei, und beide Seiten gingen aufein-ander los. Mein Haar flatterte frei und nahm mir die Sicht. Ich sprang zurück und entging gerade dem Hieb einer her-annahenden Axt. Es war Trafton, der einen Kampf zwischen Kapitänen mit einer Waffe lerzwang, der nicht gerade einem Schiffsführer würdig war.

Ich geriet ins Taumeln und drehte mich auf der Suche nach festem Grund um. Die Gasse von Blaumond wurde zur Büh-ne eines wilden Gedränges. Obwohl die Kämpfenden so viel Platz wie nur möglich zur Verfügung hatten, fochten sie wie Piraten und drängten sich instinktiv an einer Stelle zusam-men, die so breit wie das Deck einer Galeone war. Allerdings gab es kein Tauwerk, das besetzt, keine Reling, die man hin-aufklettern, und kein von Haien verseuchtes Wasser, in das man seine Feinde hineinwerfen konnte. Ich ließ meinen Säbel in einer Reihe unvorhersehbarer Finten aufblitzen und trieb Trafton zurück. Meine Klinge schnitt in seine Waffenhand. Er wich vor mir zurück, das Gesicht vor Schmerz verzerrt. Ein weißer Strich auf seinen Knöcheln verfärbte sich rot. Ich trat mit dem Stiefel nach seinem Bein und brachte ihn zu Fall. Er landete mit dem Rücken im Matsch, rutschte weiter und kam neben Otondo zum Liegen, der mit einem vierschrotigen Gegenstück seinerseits Schläge austauschte. Der Oger wand-te den Kopf und bemerkte die Anwesenheit des gegnerischen Kapitäns. Trafton wurde sich seiner Verwundbarkeit bewusst und versuchte, sich weg zu rollen. Während er mit seinem ge-waltigen Säbel nach seinem Hauptgegner stach, trat Otondo wie beiläufig auf die Kehle des neuen Kapitäns. Traftons Luft-röhre knackte, so dass Freund wie Feind gleichermaßen übel wurde. Während er keuchte und starb, nahm das Handgeme-nge wieder seinen Lauf. Der Tod eines zweiten Kapitäns an nur einem Tag erfüllte meine Mannschaft mit mörderischem Ver-gnügen und die der *Wellhorn* mit rachsüchtigem Zorn.

Dieser Kampf brachte uns überhaupt nichts. Ich musste Abstand gewinnen, um festzustellen, ob ich einen Waffen-stillstand herbeirufen könnte. Ich wich dem drohenden Stoß eines Rapiers aus und sprang auf den Vorbau eines schwelen-den, leeren Lagerhauses. Verkohlte Bretter erzitterten unter meinen Sohlen.

Meine Männer gingen in Stellung, um ihre vier stärksten Mordknechte zu unterstützen. Sie machten einen weiten Bogen um Otondo, während dieser sich gewaltsam einen Weg durch die Gegenseite bahnte. Einem Mann hieb er sauber den Kopf ab und gab dann dem enthaupteten Körper einen Tritt, um einen zweiten Feind zu Fall zu bringen. Der Oger stieß seinen Säbel durch den Körper des Toten und hinein in den des Lebenden, der daraufhin seinem Kameraden ins Jenseits folgte.

Düstermeer watete durch den größten Haufen der Gegner und durchschnitt die Menge wie das Bug die Wellen. Ohne zu zucken, fing er die Schläge ab: Die Rüstung, die unter seinem schmutzigen Mantel verborgen war, ließ die Klingen abprallen. Der alte Seebär nutzte seine Masse dazu, seine Schläge zu verstärken. Er schlug ebenso oft mit den Ellenbogen, den Fäuste und den Füßen zu wie mit seinem Schwert und warf die Piraten zu allen Seiten nieder.

Die Besatzung der *Apsidochelone* nahm um Rira herum Aufstellung, um sie vor jeglichem störenden Gedränge abzusichern, während ihre Hände einen Zauber webten. Sie zauberte bunte Energiekugeln herbei und schleuderte sie mitten ins Gewühl. Unbeirrbar trafen sie ihr gewähltes Ziel. Bei jedem Schmerzensschrei oder quellendem Bluterguss ertönte hinter ihrer Maske ein boshafte Kichern.

Adalbert Aspodell, der dem Rapier eines Adligen gegenüber dem erwarteten Säbel den Vorzug gab, umtänzelte die Peripherie des Scharmützels. Mit der Anmut eines Delfins stach er zielgerichtet zu. In seinen Angriffen lag nicht Gewalt, sondern grausame Präzision. Er stieß die messerscharfe Spitze seiner Klinge geschmeidig zwischen Rippen, in Kehlen, in Trommelfelle. Während dieser Darbietung behielt sein spöttisches Gesicht mit den hohen Wangenknochen den Ausdruck abfälliger Distanziertheit bei.

Angeführt von diesen vier, brachte meine Mannschaft die der *Wellhorn* ins Straucheln. Wie ein Mann sprengten die Verlierer auseinander. Die geprügelten und blutenden Piraten flüchten zum Strand, in den Dschungel und in die Überreste der Häuser.

„Bringen wir sie zur Strecke?“, fragte Otondo.

„Nur ihn.“ Ich zeigte nach vorn. Ein großer Pirat mit elfischen Zügen rannte mit flatterndem Waffenrock auf die Palmen zu. Aus der Waffentasche an seiner Hüfte ragte der Griff seines Zauberspuckers heraus. Er war es, der versucht hatte, mich zu verbrennen. „Er gehört zu Firsk, nehme ich an.“ Rira rannte hinter ihm her, gefolgt von Otondo. „Er muss noch in der Lage sein zu sprechen!“, rief ich ihnen nach.

Die Mannschaft machte sich ans Plündern und sammelte die Beutestücke auf, die unsere Konkurrenten fallengelassen hatten. So rechtmäßig diese Aneignung auch war, so trug ich ihnen doch auf, diese zugunsten der Suche nach Überlebenden zu verschieben. Sie trugen die Verwundeten zu einem Lagerhaus, welches das Feuer kaum berührt hatte. Unsere Priester, Jeffret und Kalter Bendani, kümmerten sich um die Verletzten. Sie verehrten den grünhaarigen Gozreh, den sich ständig wandelnden Gott der See und der Seefahrer. Sie beschworen ihre Heilmagie herauf, schlossen Wunden und spülten den Schmerz hinweg. Ich überließ sie ihrer Arbeit. Die Räuber hatten ihre Opfer übel zugerichtet. Es erschien unwahrscheinlich, dass sie sofort in der Lage sein würden zu sprechen.

Auf eine Vergeltungsaktion gefasst, schritten wir hinüber zum Tempel. Auf den vier Seiten des Turmes prangten die farbenfrohen Siegel der Gottheiten. Gozrehs Siegel, eine nach innen gedrehte Flechte Seegrass, war auf die Küste gerichtet, wie es Brauch war. Darüber hinaus prangten dort der goldene Schlüssel Abadars des Händlers, der blaue Schmetterling Desnas der Reisenden und das Siegel Erastils des Nährenden, der hier im Ort durch ein goldenes Boot dargestellt wurde, dessen Segel die Winde Gozrehs blähten.

„Ich genieße das Vorspiel ebenso wie der nächste Mann“, sagte Adalbert Aspodell. „Eigentlich sogar noch mehr. Doch ist es nicht langsam an der Zeit, uns mitzuteilen, was du hier eigentlich suchst?“

„Wir suchen Kered Firsk“, antwortete ich.

„Ja, sicher, das sagtest du schon. Aber dafür muss es einen guten Grund geben. Du folgst nicht aus einer Laune heraus dem Fahrwasser des Monsterkapitäns.“

„Ich erkläre euch alles, wenn aus den Vermutungen Tatsachen geworden sind.“

Ein Lachen entrang sich seiner Kehle. „Du hältst mich für einen Tölpel.“

„Ich welcher Hinsicht, Aspodell?“



**„Otondo ist nicht hübsch,
 aber effektiv.“**

„Du erzählst vielleicht etwas. Aber niemals alles.“

Ein Unheil verkündendes Quietschen ertönte hinter den Türen des Tempels. Sie hingen schief in den Angeln. In dem Geräusch vermischten sich das Knarren von Holz mit dem Klirren von Metall.

Ich trat in die verwüstete Vorhalle und über die Splitter eines Spiegels, der aus dem Rahmen geschlagen worden war. Aus jeder Scherbe starrte mich eine Ausgabe von mir an. Ich sah hohle Wangen, hervortretende Adern, drahtige Muskeln und goldgesprenkelte Augen. Mein Gesicht war eckig und kantig, die Weichheit war vor langer Zeit über Bord gegangen. Jahre unter der unbarmherzigen Sonne auf der Fiebersee hatten meine Haut zu Bronze verbrannt und ein Netz aus verzweigten Falten hineingegraben. Was ich dort sah, missfiel mir nicht. An Deck eines Piratenschiffes wurde aus Entsagen Autorität. Dennoch musste es auch Prahlerei geben, und diese wurde unterstützt von einem Schwall kupferroten Haars. Gamaschen aus feinem Stoff und mit einfachem Schnitt sprachen zugleich von Wohlstand und praktischem Denken. Die besten Seebären heuern bei einem harten Kapitän an, aber niemals bei einem armen.

Samtene Vorhänge hingen wie dünne Fäden von verbogenen und gebrochenen Stäben herab. Als ich dem gewahr wurde, was im Inneren wartete, geriet ich ins Taumeln, als hätte man mir einen Schlag versetzt.

Beinahe ein dutzend Körper, aufgehängt an Ketten, hingen von den Dachsparren des Tempels herab. Die Glieder waren von Rost und Blut rot verfärbt. Die Opfer waren nackt oder wenigstens beinahe. Dann hatte man ihnen die Haut vom Fleisch gezogen. Die meisten hatten keine mehr. Einige waren nur teilweise geflenst worden, als sei es ihren Folterknechten langweilig geworden oder sie seien mittendrin gestört worden.

Diese Schaustellung von Blutvergießen schwor eine Flut vergrabener Erinnerungen herauf. Mit ihnen kamen geisterhafte Gefühle: Die kühle Meeresbrise, die über die varisische Küste hinweg wehte, und die Gänsehaut, die damit einherging. Ich sah mich schattenhaft als Mädchen, das auf der felsigen Küste nahe des hoch aufragenden Archivs kniete, in dem ich geboren und aufgezogen worden war. Vor meinem geistigen Auge lagen sie alle vor mir: Dutzende lebloser Körper, die Roben der Gelehrten durchtränkt von ihrem Blut. Meine Mutter, mein Vater, meine Onkel und Vettern und Freunde. Die Räuber waren gekommen, als unsere Beschützer fortgesegelt waren. Sie plünderten den Turm, verbrannten die Bücher, warfen die Wandteppiche ins Meer. Sie zerstörten das, was unbezahlbar war, und frohlockten über die wenigen Kisten mit Münzen, die sie aus unserer armseligen Schatzkammer stahlen. Sie mordeten um des Mordens willen. Von uns allen hatte nur ich mich erfolgreich vor ihnen verborgen.

Mich fröstelte in dem heißen Tempel von Blaumond und ich fühlte die geisterhafte Berührung des Regens, der vor so langer Zeit auf meine Haut niedergeprasselt war, während ich auf die Rückkehr des Schiffes der Kundschafter

wartete. Wieder einmal hörte ich den Schwur, den meine Lippen formten, als sie endlich zurückkehrten. Nicht länger würde ich der Tradition meiner Familie und meiner Vorfahren folgen und die Wahrheit in Büchern suchen. Ich würde wie unsere Beschützer werden, die Männer und Frauen von der Gesellschaft der Kundschafter, die hinauszogen in eine grausame Welt und sich das Wissen mit Schwert und Zauberei erkämpften. Und wenn ich auf dem Weg jenen begegnete, die dem Glauben an Plünderung und Zerstörung folgten, würde ich ihnen ihre Grausamkeit zehnfach heimzahlen.

„Asmodeus' Hufe!“

Aspodells Ausruf holte mich aus meinen Erinnerungen zurück. Sein Gesicht hatte den üblichen, hämischen Ausdruck eingeblüht.

„Nicht so ganz“, erwiderte ich. „Mit Sicherheit war das ein Tribut an eine böse Gottheit. Doch nicht an den Götterfeind. Ein Priester Rovagugs hat das getan. Sieh dir die Stellen mit den freigelegten Knochen an.“

„Das würde ich lieber lassen.“

„Wirklich?“

„Ein Mann mit meinen Neigungen respektiert gewisse Grenzen. Ein Blutbad dieser Art geht weit darüber hinaus. So etwas würde ich niemandem antun wollen.“

Außer dir, selbstverständlich, sobald die Magie dieses verfluchten Schwertes erlischt und ich die Freiheit habe, für meine Knechtschaft Vergeltung zu üben. Aber dies muss ich doch nicht extra betonen.“

Ich würdigte diese Provokation keiner Antwort. Ich wischte den Widerwillen beiseite und sah mir eine der herabhängenden Leichen genauer an. Da sah ich das Siegel, das ich so verabscheute: Ein klaffendes Maul, aus dem die Beine einer Spinne hervorsprossen. „Wer auch immer das getan haben mag, hat das Siegel von Rovagug in die Oberfläche ihrer Knochen geritzt. Da haben sie noch gelebt.“

„Grässlich.“ Aspodell schluckte. „Und der Bastard, der das getan hat ... du bist sicher, dass wir ihm begegnen wollen?“

„Ich bin sicher.“

Ich erschrak, als ein Zischen zwischen den Lippen eines der Toten hervorquoll. Blut ergoss sich aus seiner Nase in seinen Mund. Er stöhnte und war kaum bei Bewusstsein.

„Hol die Priester“, befahl ich Aspodell. Er glitt aus dem Tempel. Ich blieb bei dem Überlebenden. Er war jung und muskulös gewesen, bevor die Schinder über ihn hergefallen waren. Blut verdeckte seine Züge und das Ausmaß seiner Verletzungen.

Unverständliche Worte sprudelten zwischen den stammelnden Lippen dieses armen Teufels hervor.

„Versuch nicht zu sprechen. Lass uns dich zuerst heilen.“

„Sch-schaffe e—eee ...“

Ich durchforstete meinen Geist nach tröstenden Worten, fand jedoch keine.

„Schaffe es nicht ...“, brachte er hervor.

„Still, Junge.“ Hätte es eine Stelle an seinem Körper gegeben, die man sicher berühren konnte, hätte ich beruhigend meine behandschuhte Hand darauf gelegt.

„Drillich“, sagte er.

„Drillich?“

„Www—wollte wissen ...“

„Er hat nach einem Mann namens Drillich gesucht?“

Er probierte es mit einem leichten Nicken.

„Meine Leute mochten mich hassen, doch konnten sie sich Sirenensang nicht widersetzen.“





„War Drillich hier?“

Seine nächste Geste deutete ich ebenfalls als Nicken, doch hätte es genauso gut ein Zucken sein können.

„Aber er war nicht hier, als die Piraten kamen.“

Er schien den Kopf zu schütteln und rührte sich schließlich gar nicht mehr. Ich nahm an, er sei tot, doch als Jeffret und Kalter Bendani eintrafen, machten sie sich sofort daran, ihn wiederzubeleben.

„Besser ohne die Ketten, Kapitän“, sagte Jeffret, ein bleicher Mann, dessen Haar die Farbe einer Hausmotte hatte.

„Ich kümmerge mich drum, Ma'am“, sagte Düstermeer, der gemeinsam mit den Heilern und Aspodell zurückgekommen war. „Kein Glück, was den Feuerwerfer betrifft“, sagte er beiläufig, als er die Zusammenstellung von Säulen, Balken und Dachsparren begutachtete. Er zog ein Paar Steigeisen aus seinem Gürtel, schlang beide Arme um eine Holzsäule und begann, so unwahrscheinlich es auch war, seine Masse hinauf zu wuchten. Ich hatte schon oft gesehen, wie er solch unmögliche Balanceakte fertigbrachte, und war immer wieder erstaunt über seine Behändigkeit. Er erreichte einen Dachsparren und schwang sich mit reizloser Einfachheit hinauf. Der Sparren erzitterte und brachte die herunterhängenden Körper zum Ruckeln. Düstermeer kroch auf Händen und Knien weiter, bis er die Ketten erreichte, welche das vielleicht noch lebenden Opfer hielten. Mit der linken Hand sorgte er erneut für Gleichgewicht. Mit der rechten zog er seinen Säbel. „Alles klar da unten?“

„Aye“, antwortete Jeffret. Er und Kalter Bendai stellten sich so hin, dass sie den armen Kerl auffangen konnten.

Düstermeer ließ seinen Säbel auf die Kette niedersausen. Funken flogen. Die magische Klinge heulte wie ein Mistral, und die Kette fiel in zwei Teilen herunter. Die Meerespriester fingen den armen Kerl auf. Bei der Berührung zuckte er kurz zusammen, ohne das Bewusstsein wiederzuerlangen. Sie trugen ihn auf einer Trage aus gereinigtem Segeltuch aus dem Tempel. Wir übrigen folgten, während Düstermeer sich wieder die Säule hinab schob.

„Also wieder eine Sackgasse?“, fragte Aspodell.

„Ganz im Gegenteil“, sagte ich. „Bevor er uns entglitten ist, hat er ein Wort gesagt, das alles erklärt: Drillich.“

Aspodell klopfte getrockneten Matsch von seinen Stiefeln. „Dessen Wichtigkeit du nun wahrscheinlich erklären wirst.“

„Bei Drillich kann es sich nur um den berühmten Schlossknacker Drillich Neunfinger handeln. Kein anderer Drillich ist es wert, dass Kered Firsk ihm seine Aufmerksamkeit widmet. Er ist der beste Schlosser im Umkreis von tausend Meilen.“

„Ich glaube“, unterbrach Düstermeer, „ich habe schon so etwas von ihm gehört, damals in Schauerhafen. Hab ihn nie getroffen.“

„Und was genau sagt dir“, fragte Aspodell, „dass er diesen Schlosser sucht?“

„Als Kered Firsk zu den Fesseln zurückkehrte, brachte er ein Gerücht mit. Stimmt's, Düstermeer?“

„Es heißt“, erwiderte der fette Pirat unwirsch, „dass er persönlich einen legendären Schatz auf irgendeinem weit entfernten Atoll gehoben hätte.“

„Wenn er nach Drillich Neunfinger sucht, dann weiß ich, um was es sich handelt: den Schatz des Fernen Thallai.“

Aspodells Haltung gebildeten Desinteresses schmolz dahin. „Thallai?“

Düstermeer Gesicht wurde noch breiter. „Thallai“, flüsterte er, als sollte der Name nicht zu laut ausgesprochen werden. „Viele haben nach diesem Ort gesucht.“

„So viele, dass Zweifel an seiner Existenz bestehen“, erwiderte Aspodell.

„Die See spuckt viele Wunder aus“, meinte Düstermeer.

„Wie eine goldene Kiste mit einem unüberwindlichen Schloss?“

Ich nickte. „Für normale Leute unüberwindlich. Jemand, der so begabt ist wie Drillich dagegen ...“

„Die, wenn sie geöffnet wird“, fuhr Düstermeer fort, „zur Pforte in ein außerweltliches Paradies wird. Wo ungeahnte Reichtümer verstreut liegen, Gold und Edelsteine so reichlich sind wie Sand am Meer und auf jeden warten, der mutig genug ist, sie einzusammeln.“

„Und es gibt nichts, was ein Anhänger Rovagugs, der die personifizierte blinde Zerstörung ist, lieber täte, als ein unberührtes Paradies gänzlich auszulündern“, sagte Aspodell.

„Genau das“, antwortete ich.

Aspodells Gesicht flammte mit untypischem Entzücken auf. „Wenn man den Legenden glauben darf, ist das Ferne Thallai mehr als nur ein Strand voller Gold und Edelsteine.“

„Du sagst das, als wäre es nichts“, meinte Düstermeer.

„Thallai ist ein Ort der Unschuld und der Schönheit“, fuhr Aspodell fort. „Bewohnt von Wesen von erstaunlicher körperlicher Perfektion, denen Misstrauen fremd und Vorsicht zuwider ist.“ Er hielt einen Augenblick nachdenklich inne und sagte plötzlich: „Wir können Firsk dem Schinder nicht erlauben, die Kiste zu öffnen.“

„Natürlich nicht! Wir müssen diejenigen sein!“ Eine frische Flut von Schweiß kochte auf Düstermeers rußigem Gesicht. Sie rann in Bächen hinab und durchtränkte den übel riechenden Mantel.

Ich nahm ihm den Wind aus den Segeln. „Ich bin nicht sicher, Aspodell, ob ich dir trauen kann, wenn es um geschmeidige Wesen geht, für die Misstrauen ein Fremdwort ist.“

Der frühere Adlige blickte missmutig drein. „Ich war nicht immer so verderbt, weißt du? An einem Ort wie Thallai könnte ein Mann schon bekehrt werden.“ Seine Stimme wurde leise. „Vielleicht ist es das, was Kered Firsk sucht.“

„Du würdest dich bessern? Im Fernen Thallai?“

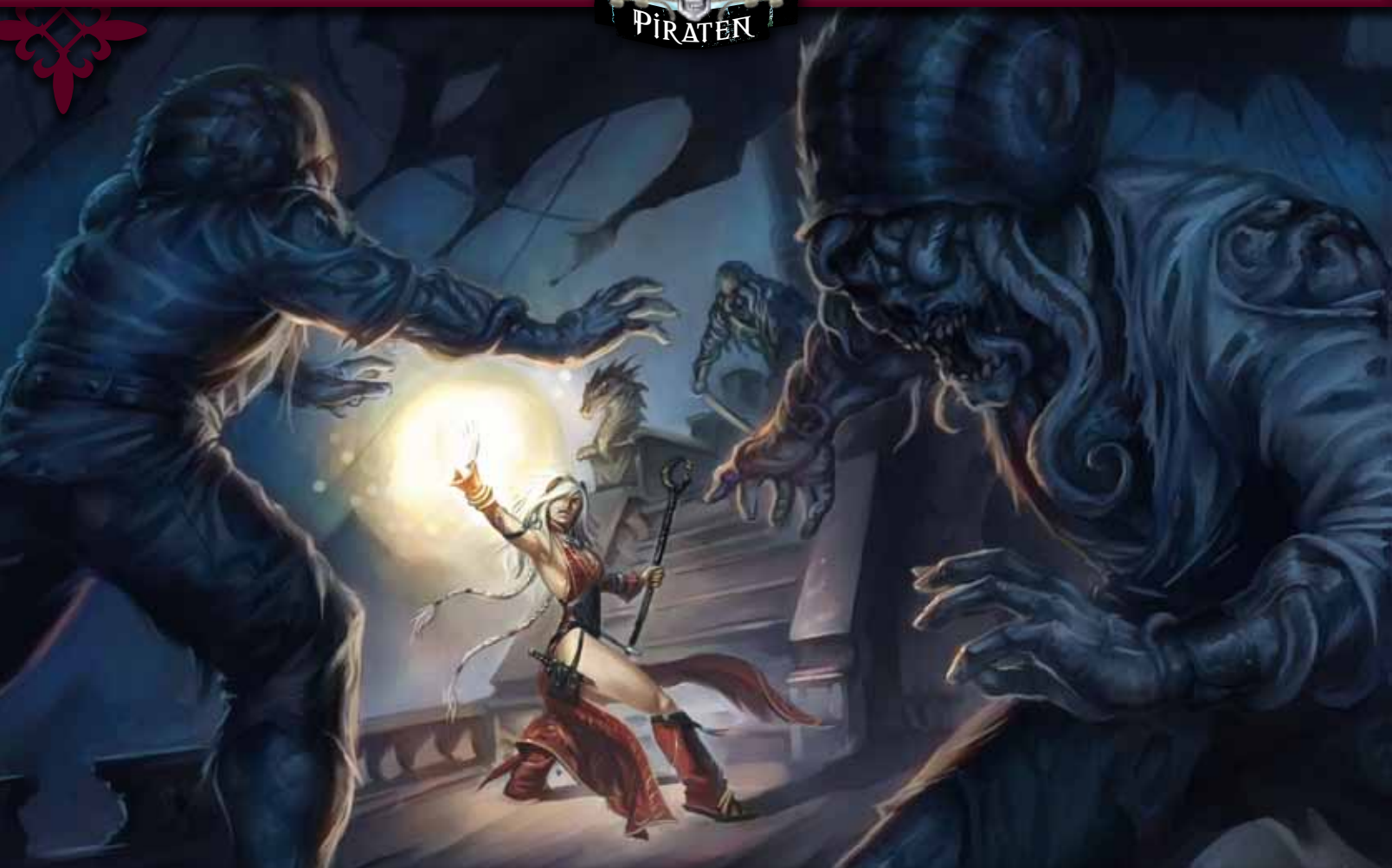
„Nach meiner letzten üblen Tat; die darin bestünde, dich auszuweiden, meine Liebe.“

Im Griff meines Schwertes glühte sein Geasstein. Ich legte meine Hand darauf, bereit, ihm damit Disziplin beizubringen, doch er hielt sich selbst zurück. „In jedem Falle kannst du nun zwar erklären, wonach Kered Firsk sucht, doch damit sind wir nicht näher dran, ihn zu finden.“

„Stimmt nicht.“

„Nein?“

„Der Weg zu Firsk dem Schinder führt über den Mann den er sucht. Anstatt den Monsterekapitän zu jagen, machen wir uns auf die Suche nach Drillich Neunfinger.“



BESTIARIUM

Nicht alle in der Tiefe geborenen Kreaturen verbringen dort auch ihre Existenz in Zufriedenheit. So wie ein Verhungerrter sich auf der Suche nach Nahrung in die Brandung wagt, wagen sich auch diese Dinge an die Grenze zwischen See und Küste, um finstere Blicke ans Ufer zu werfen. Dabei wissen sie von der Welt an der Oberfläche nur, dass sie endlosen Nachschub zum Stillen ihres Hungers enthält. Ihre Methoden sind älter als die unseren, subtiler, effizienter. Doch wie wir haben sie auch ihre Tricks, ihre Experten und ihre Erfindungen und Weiterentwicklungen. Im Wasser findet eine Revolution statt – und die Wellen sind keine unsichtbare Grenze zwischen den Reichen mehr...

- Joachim Nolvel, *Odem in der Tiefe*

Eine Flutwelle des Schreckens zeigt sich in diesem Eintrag des Pathfinder-Bestiariums am Horizont. Für die Dauer des *Pathfinder-Abenteuerpfades „Unter Piraten“* wird jeden Monat eine neue Flut an Seemonstern, Inselbewohnern und fleischgewordenen Piratenlegenden eintreffen. Diesen Monat werden niedrigstufige Bedrohungen, Piratengefährten und Besmaras Herold an Deck gespült.

SCHIFFE, SEEFÄHRER UND ANDERE OPFER

Aquatische Bestien, umherstreifende Bewohner der Tiefe und niedrigstufige Seemonster füllen die diesmonatige Tabelle für Zufallsbegegnungen. Diese Ansammlung passt gut zu Galgenvögeln, welche gerade ihre Piratenkarrieren beginnen. Wir gehen dabei aus, dass die SC ihnen allein gegenüberstehen und nicht die Unterstützung ihrer Schiffskameraden im Rücken haben. Sollte dem nicht so sein, könnten die meisten Begegnungen keine wirklichen Herausforderungen sein, in diesem Falle sollte die gewonnene Erfahrung gerecht unter allen Kampfteiligten verteilt werden. Die SC erhalten dann zwar nur langsam Erfahrung, auf der anderen Seite kann so herausgestellt werden, wie schlagkräftig eine komplette Piratenmannschaft sein kann.

Neben Seemonstern könnten den SC auch andere Schiffe auf ihren Reisen begegnen – Händler, andere Piraten oder völlig fremdartige Gefährte. Die SC erlangen im diesmonatigen Abenteuer zwar erst recht spät die Kontrolle über ein eigenes Schiff, doch muss dies nicht heißen, dass es nicht vielleicht schon vorher zum Kampf gegen andere Schiffsbesatzungen kommt. Im Folgenden präsentieren wir daher drei Schiffe, denen die Gruppe im Verlaufe des Abenteuers begegnen könnte, so dass die SC etwas mehr Erfahrung und Plündergut als Speerspitze eines Piratenangriffes erlangen können. Solltest du als SL die Plündergutregeln auf Seite 61 dieses Bandes verwenden, dann belohne die SC mit 1W4 Punkten Plündergut für jedes erfolgreich überfallene Schiff.

An interessanten Bodenplänen wären *GameMastery Flip-Map: Pirate Ship* oder *GameMastery Map Pack: Ship's Cabins* zu empfehlen, welche speziell für diesen Abenteuerpfad entwickelt wurden.

Blostins Zweite Chance: Kapitän Bormandu Blostins Schiff segelt vom andoranischen Augustana nach Eleder in Sargava. Es transportiert Getreide, Metallwaren und Stoffe nach Süden und Gewürze, exotische Tierfelle, Handwerkserzeugnisse der Eingeborenen und andere nichtmagische Dinge nach Norden. Der Kapitän hofft, von den Piraten unbeachtet zu bleiben, solange er keine wertvolleren Waren transportiert. Das kleine Schiff ist von 21 Matrosen (*Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 292), Kapitän Blostin (verwende die Spielwerte eines Ladenbesitzers im *Pathfinder Spielerhandbuch*, S. 270) und dessen alter Jagdhündin Herzogin (gewöhnlicher Hund, *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 153) bemannt. Nur Herzogin und 1W4 Matrosen werden kämpfen, um das Schiff zu verteidigen; der feige Kapitän ergibt sich beim ersten Anzeichen von Gefahr, um nicht den Zorn der Piraten zu erwecken.

Rote Schönheit: Angesichts der bezaubernden taldanischen Kapitäne Velvarisa und Bethany und dem makellosen

NIEDRIGSTUFIGE MEERESBEGEGNUNGEN

W%	Begegnung	HG	Quelle
1–5	1W4 Meervolk	1/2	PF MHB, S. 181
6–11	1 Fuarth	1	PF MHB III*
12–16	1W4 Wierlinge	1	PF MHB II, S. 286
17–21	1 Tintenfisch	1	PF MHB, S. 262
22–27	1W6 Delphine	2	PF MHB, S. 53
28–32	1W6 Lokatha	2	PF MHB II, S. 163
33–36	1 Adaro	3	PF AP Band 3, S. 82
37–40	1 Bunyip	3	PF MHB II, S. 44
41–44	1 Werhai	3	ALM Fesselarchipel
45–51	1W8 Stachelrochen	3	PF MHB II, S. 213
52–56	1W4 Riffklauen	3	PF MHB II, S. 212
57–62	2W6 Wierlinge	4	PF MHB II, S. 286
63–67	1 Seevettel	4	PF MHB, S. 236
68–72	1 Cecaelia	5	PF MHB III *
73–78	1W4 Draugpiraten	5	ALM Fesselarchipel
79–83	1 Riesenmuräne	5	PF MHB, S. 7
84–88	1 Seefäule	5	PF MHB III*
89–92	1W6 Sahuagin	5	PF MHB, S. 225
93–96	1 Quallenschwarm	6	PF MHB II, S. 207
97–100	1W8 Haie	6	PF MHB, S. 143

Deck des Schiffes würde kaum jemand vermuten, dass die Rote Schönheit eigentlich ein Sklavenschiff ist. Die Kapitäne lassen in diversen Häfen Qadiras, Rahadoums und Chelias' anlegen und sind stolz darauf, hochwertige Bedienstete an die Reichen der Fesselinseln zu verkaufen. Sie kommen daher regelmäßig nach Port Fährnis und Höllenhafen. Die 28 Besatzungsmitglieder bestehen aus Matrosen und zwei Wachen (*Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 292 und 298), während die beiden Kapitäne die Spielwerte von Sklavenjägern besitzen (*Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 282). Nur die Kapitäne und die Wachen kämpfen, um das Schiff zu verteidigen (eine Begegnung mit HG 6). Im Laderaum des Schiffes befinden sich gegenwärtig fünf Sklaven mit den Spielwerten von Bauern (*Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 261).

Die Pelikan: Dieses Schiff aus Nidal hat in Grünblut in den Flutländern zwei blinde Passagiere erhalten: zwei Kristallschlicke (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 138). Diese aquatischen Grauschlicke schlüpfen an Bord und verschlangen die meisten Ruderer an Bord, ehe die Wachen erkannten, was vor sich ging. Zu diesem Zeitpunkt war ein organisierter Widerstand aber nicht mehr möglich und auch die restliche Besatzung wurde mitsamt Kapitän Kelizmar Dragnazz bald darauf aufgelöst. Die beiden Schlicke sind nach ihrer Mahlzeit lethargisch in der Schiffsbilge, während die Pelikan ihrem unvermeidlichen Ende entgegenfährt.

DRACHE, TIDENDRACHE

Diese kleine drakonische Kreatur scheint besser für ein Leben im Wasser als in der Luft geeignet. Ihre Flügel erinnern an große Flossen. Ihre widerstandsfähig wirkende, himmelblaue Haut spiegelt das Licht wieder, während ihre an Hummerscheren erinnernden Klauen zuschnappen.

TIDENDRACHE

HG 3



EP 800

CN Sehr kleiner Drachen (aquatisch)

INI +5; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +2 Größe, +2 natürlich)

TP 30 (4W12+4)

REF +7, WIL +6, ZÄH +5

Immunitäten Lähmung, Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 9 m (durchschnittlich), Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +6 (1W3), 2 Klauen +6 (1W3 plus Festklammern)

Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Odemwaffe (1,50 m-Linie, 2W6 Feuerschaden, Reflexwurf SG 13 halbiert, alle 1W4 Runden einsetzbar)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +6)

3/Tag – Bewegungsfreiheit (nur selbst)

Bekannte Zauber (ZS 4; Konzentration +6)

2. (4/Tag) – Wellenritt*

1. (7/Tag) – Verhüllender Nebel, Wasserstoß*

0. (beliebig oft) – Benommenheit (SG 12), Erschöpfende Berührung (SG 12), Gift entdecken, Magierhand, Säurespritzer, Tanzende Lichter

* Siehe Pathfinder Expertenregeln.

SPIELWERTE

ST 11, GE 13, KO 13, IN 8, WE 14, CH 14

GAB +4; KMB +3; KMV 13

Talente Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Talente Fliegen +12, Schwimmen +15, Überlebenskunst +9, Wissen (Natur) +6

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Amphibie

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Küsten

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gelege (3–6)

Besondere Fähigkeiten

Festklammern (AF) Wenn ein Tidendrache mit seinem Klauenangriff trifft, ergreift er sein Ziel automatisch und fügt ihm jede Runde automatisch Schaden mit dieser Klaue zu.

Odemwaffe (ÜF) Wenn ein Tidendrache seine Odemwaffe unter Wasser einsetzt, erzeugt er einen 3 m-Kegel kochenden Wassers statt einer Flammenlinie (siehe oben). Dieser Effekt fügt allen Kreaturen im Wirkungsbereich des Kegels den Schaden der Odemwaffe zu. Den Opfern steht aber immer noch ein Rettungswurf zu, um den Schaden zu halbieren.

Tidendrachen ähneln von der Größe und dem Verhalten her Feen- und Pseudodrachern. Sie herrschen als launische Tyrannen über winzige Reiche aus Korallenwäldern, Bergen aus Sanddünen und den Geschöpfen, welche die Ebbe zurücklässt. Sie ziehen die Küstenstreifen des wärmeren Bereiches der Welt vor und legen ihre Verstecke in wohlthuenden Lagunen und verborgenen Buchten an, in denen es keine stärkeren Raubtiere gibt. Ein Tidendrache ist von einer Kombination aus Chitinschale und Schuppen bedeckt, erstere hat die Farbe einer Blaukrabbe, letztere die klaren Tropenwassers. Der Farbton verdunkelt sich bis zu dem dunklen Zwielicht ab, welches in Meeresgräben herrscht.

Tidendrachen sind in der Regel 0,60 m lang und wiegen etwa 14 Pfund. Sie werden etwa 300 Jahre alt.

LEBENSWEISE

Trotz ihrer Größe sind Tidendrachern zäh und ausgesprochen gut an ihre Umgebung angepasst. Ihre breiten Flossenflügel funktionieren gleichermaßen über und unter Wasser. Unter Wasser können sie mit ihren Flossen kräftige Schwimmstöße durchführen, welche sie elegant vorantreiben. Ihre starken, flexiblen Muskeln erlauben ihnen schnelle, dramatische Kehrtwenden, die wichtig bei der Jagd auf Aale, kleine Fische und andere bewegliche Beute sind. Über Wasser funktionieren diese Gliedmaßen wie Flügel. Die Membranhäute spannen sich über Knochen und Sehnen und fangen die Windströmungen ein. Beobachter, welche die Kreaturen in beiden Lebensräumen erblickt haben, behaupten, dass sie eher durch die Lüfte schwimmen als fliegen. Die unter anderem im Schwanz besonders dichte Muskelmaske des kleinen Drachen ermöglicht es ihm, genug Bewegungsenergie zu erzeugen, um aus dem Wasser in den Himmel zu schießen. Tidendrachern ernähren sich am liebsten von Fisch, jagen aber auch Seevögel vor der Küste und können mit ihren kleinen, kräftigen Zähnen problemlos die Schalen von Krabben und anderen Schalentieren knacken.

Tidendrachern sind Amphibien mit Kiemen und Lungen und können außerhalb des Wassers unbegrenzt überleben. Beim Fliegen sorgen Muskeln dafür, dass die Kiemenschlitz flach anliegen, so dass sie keine Windresistenz bieten. Nahe dem oberen Ende der Kehle der Kreatur hängen zwei kleine Knochen als Teil des komplizierten Atemsystems der Kreatur. Diese nutzen Tidendrachern, indem sie mit fast unglaublicher Geschwindigkeit vibrieren lassen und so Hitze erzeugen. Sie können durch ihre Kiemen Wasser einatmen und es durch das Maul wieder ausstoßen; wenn das Wasser die vibrierenden Knochen passiert, wird es auf derart kochend heiße Temperaturen erhitzt, dass es Fleisch verbrennt und sogar Glas schmelzen kann. Selbst wenn ein Tidendrache sich nicht unter Wasser befindet, kann er seine Odemwaffe mittels der Luftfeuchtigkeit in der Luft antreiben. Trotz der Durchschlagskraft dieser Odemwaffe setzen sie sie aber bevorzugt unter Wasser ein. Dort verteilt sich der kochende Wasserstoß in einer kleinen Wolke, mit der sie ganze Schulen von Fischen und andere Gruppen von Beute mit einem einzigen Atemhauch erwischen.

LEBENSRAUM & SOZIALVERHALTEN

Die Tidendrachten haben ihren Namen von ihrer Neigung, kleine Tümpel an der Küste zu besuchen, wo sie sich sonnen und schlafen. Dort sind sie meist sicher vor anderen Raubtieren. Zudem verschmilzt ihre schalenartige Haut farblich gut mit den strahlenden Farben der aquatischen Pflanzenwelt. Wer versucht, einen Tidendrachen einzufangen, steht einer ziemlichen Herausforderung gegenüber, da die Fähigkeit der Kreatur, auf sich *Bewegungsfreiheit* zu wirken, die meisten Netze, Seile und einfache Versuche, sie zu ergreifen, fast sinnlos macht. Seefahrer sprechen oft von „schlüpfrig wie ein Tidendrym“, wenn sie versuchen, ein rutschiges Schiffsdeck zu überqueren oder die Takelage eines losgerissenen Segels bei Windgang zu ergreifen.

Auch wenn Tidendrachten fast unmöglich zu fangen sind, lassen sie aber doch mit sich handeln. Ihre Bedürfnisse sind recht einfach, solange man über ihre Launenhaftigkeit hinwegsieht. Jemand, der die Gunst eines Tidendrachten sucht – oder zumindest nicht das Opfer seiner Späßchen werden will – kann ihm ein Geschenk machen. Dabei handelt es sich in der Regel um Münzen, Edelsteine oder besonders glänzende Schalen, so dass der winzige Wyrm seine größeren Verwandten imitieren kann. Ferner mögen die meisten Tidendrachten seltenen Fisch, der nicht in ihren Heimatgewässern vorkommt, oder Früchte und Gemüse aus dem Landesinneren, die sie noch nie gekostet haben.

Diese winzigen Drachen sind unberechenbar und egoistisch. Sie genießen einen schlechteren Ruf als Feen- oder Pseudodrachten und machen sich ebenso rasch Feinde wie Freunde. Sie sind stark territorial und nehmen Anstoß daran, wenn man in die Gewässer oder das Küstengebiet nahe ihrer Verstecke eindringt. Dann gehen sie mit ihren Odemwaffen auf die Eindringlinge los oder spielen ihnen Streiche. Wenn man sie aber besänftigt – sie lassen sich mit glänzendem Tand oder salziger Nahrung bestechen –, können sie auch recht hilfreich sein und anderen Kreaturen dienen, wenn man ihnen weitere Belohnungen in Aussicht stellt. Listige Seefahrer legen Spuren von lockenden Nahrungsbrocken im Kielwasser ihrer Schiffe, um die Aufmerksamkeit der Tidendrachten zu erlangen. Bei Erfolg kann ein Schiff so einen wertvollen Helfer gewinnen, der über und unter den Wellen Ausschau hält. Mehrere aquatische Völker, darunter das Meervolk, Tritonen, Wassereelfen und sogar Sahuagin, wissen um die Vorteile, die es mit sich bringt, Tidendrachten zu seinen Verbündeten zu zählen. Mehrere Entdecker sind schon auf Kolonien dieser aquatischen Humanoiden gestoßen, in denen gut genährte Grüppchen dieser Drachen als Wachen oder Späher fungierten.

Ansonsten leben Tidendrachten in kleinen Küstenhöhlen in Paaren oder Großfamilien. Diese Verstecke besitzen immer Ausgänge nach oben, da die Eier der Drachen und frisch geschlüpfte Exemplare zur Lieblingsbeute von Bunyips gehören. Die Eier sind so groß wie Hühner- oder Krokodileier, haben aber dieselbe Farbe, welche der Tidendrache später haben wird. Die Eltern brüten die Eier aus und kümmern sich um die Jungen, bis diese etwa drei Jahre alt sind. Dann machen



sich junge Tidendrachten auf die Suche nach einem Partner und befriedigen die ihrer Spezies angeborene Neugier. Alleinstehende Jugendliche tun sich auch zu Gruppen zusammen, um auf Jagd oder Abenteuer zu gehen.

TIDENDRACHEN ALS VERTRAUTE

Tidendrachten sind zwar schwer zu überzeugen, doch manche von ihnen dienen als Vertraute renitenter Zauberkundiger und solcher Zauberer, die sie mit teurer oder exotischer Nahrung füttern. Zauberkundige, welche die 7. Stufe erreicht haben und deren Gesinnung nicht mehr als einen Schritt von Chaotisch Neutral entfernt ist, können einen Tidendrachen als Vertrauten erhalten, sofern sie das Talent Verbesserter Vertrauter besitzen.

INCUTILIS

Diese fremdartige Meeresschnecke zieht sich mit Hilfe von über-
großen Tentakeln voran. Sein rotgeädertes Fleisch erscheint von der
Struktur wie die Oberfläche eines fremdartigen Hirns.

INCUTILIS	HG 2
EP 600	
RB Sehr kleine Aberration (aquatisch)	
INI +4; Sinnes Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8	
VERTEIDIGUNG	
RK 17, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15 (+2 GE, +2 Größe, +3 natürlich)	
TP 18 (4W8)	
REF +3, WIL +5, ZÄH +1	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 1,50 m, Klettern 1,50 m, Schwimmen 18 m	
Nahkampf 2 Tentakel +3 (1W4+2 plus Ergreifen)	
Besondere Angriffe Marionettenspieler	
SPIELWERTE	
ST 15, GE 15, KO 11, IN 12, WE 13, CH 8	
GAB +3; KMB +3; KMV 15 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)	
Talente Dranbleiben, Verbesserte Initiative	
Fertigkeiten Bluffen +3, Heimlichkeit +17, Klettern +10, Schwimmen +17, Verkleiden +3, Wahrnehmung +8	
Sprachen Abolethisch, Aklo, Aqual, Finsterländisch, Gemeinsprache (kann nicht sprechen); Telepathie 9 m	
Besondere Eigenschaften Amphibie	
LEBENSWEISE	
Umgebung Jedes Meer	
Organisation Einzelgänger, Paar, Kolonie (3–12) plus versklavte Marionetten	
Schätze Standard	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	
Marionettenspieler (ÜF) Ein Incutilis kann einen seiner kleineren Tasttentakel mit einer Vollen Aktion in jede hilflose kleine oder mittelgroße Kreaturen bohren, die sich auf demselben Feld wie er befindet, und das Opfer mit Gift und Chemikalien vollpumpen. Das Opfer wird sofort getötet und zu einer zombieähnlichen Kreatur unter der Kontrolle des Incutilis. Dieser Zombie wird aber nicht wie ein Untoter behandelt und ist gegen Zauber und Effekte immun, welche nur Untote betreffen (z.B. Schaden durch positive Energie). Der Incutilis hängt an diesem Zombie – meist am Kopf – und belegt dasselbe Feld und bewegt sich mit dem Zombie. Der Incutilis kann mit seinen Tentakeln unabhängig von den Hieben des Zombies angreifen. Er kann mit einer Bewegungsaktion seine Tasttentakel entfernen, dann bricht der Zombie aber zusammen und wird zu einer normalen Leiche. Der Incutilis kann sich nicht von dem Zombie entfernen, solange er über seine Tasttentakel mit ihm verbunden ist. Jeder Angriff, der dem Zombie Schaden zufügt, fügt auch dem Incutilis 1 Schadenspunkt zu, egal wie viel Schaden dem Zombie zugefügt wird. Flächeneffekte wirken auf Marionettenspieler und Zombie. Ein Charakter kann versuchen, nur den Incutilis anzugreifen, erleidet dann aber einen Malus von -4 auf den Angriffswurf. Wenn der Incutilis getötet wird, zerstört dies den Zombie.	

Die Gelehrten wissen, dass das Leben im Meer begann. Manche behaupten, dass das Meer die Entwicklung des humano-
iden Lebens seit Urzeiten manipuliert hätte, und berufen sich
als Beweis auf den Incutilis. Vielleicht sind sie paranoid, viel-
leicht aber auch Visionäre...

Diese seltsame Seekreatur scheint ein übergroßer Kopffüß-
ler zu sein, hinter dem unscheinbaren Äußeren verbirgt sich
aber eine hohe Intelligenz. Die meisten Incutilise verbringen
zwar ihr ganzes Leben in den tiefsten Gräben der dunkelsten
Meere, doch manche reisen an die Grenzen von Wasser und
Land und enthüllen neben ihrer entsetzlichen Macht über
die Landbewohner auch eine fremdartige Verachtung für
intelligentes Leben. Aufgrund ihrer aquatischen Physiologie
können sie die Grenze nur eingeschränkt überqueren und an
Land reisen, überwinden diese Beschränkung aber mit einer
todbringenden Lösung: Sie morden Landbewohner und be-
fehlen den fleischlichen Überresten, sie an Land zu tragen.
Was sie dort wollen, ist ein großes Geheimnis – vielleicht sind
sie hungrig, vielleicht neugierig, aber vielleicht hat sie auch
jemand geschickt...

Ein typischer Incutilis wiegt etwa 25 Pfund (mit Schale 30
Pfund) und misst 1,20 m von der Spitze seiner längsten Tenta-
kel bis zur Spitze seiner Schale.

LEBENSWEISE

Obwohl Incutilise als Aasfresser überleben können, scheint
ihre bevorzugte Nahrung höhere Lebensformen zu sein –
Haie, Wale und intelligente Meeresbewohner. Sie scheinen
auch kaum zwischen den Lebenden und den Toten zu unter-
scheiden. Zudem scheint für sie kein Unterschied zwischen
intelligenten und nicht intelligenten Kreaturen zu bestehen
– dieser Wesenszug wirkt auf andere entweder als extreme Ar-
roganz oder vollkommene Ruchlosigkeit. Zugleich besitzen
Incutilise einen starken Selbsterhaltungstrieb und weichen
gefährlichen Raubtieren und großen Gruppen anderer intel-
ligenter Wesen aus. Sie ziehen es vor, aus den Schatten heraus
zu operieren.

Die herausragendste körperliche Eigenheit eines Incutilis
ist seine Fähigkeit, totes Fleisch zu kontrollieren. Solange
eine Leiche relativ intakt ist, kann die Aberration die klei-
neren, empfindlicheren Tasttentakel ausfahren, welche sie
normalerweise in ihrer Schale verborgen hält. Diese Tastten-
takel sind mit unzähligen winzigen Stacheln und kleineren
fibrösen Härchen überzogen, welche sich selbst in die klei-
nen Körperöffnungen eines Lebewesens mit verblüffender
Geschwindigkeit und Leichtigkeit winden können. Sobald
die Tasttentakel an Ort und Stelle sind, produziert der Incu-
tilis in seinem Inneren fremdartige Chemikalien und Gift-
stoffe, welche er sodann direkt in die Muskeln des Körpers
weitergibt. Auf diese Weise veranlasst er eine Leiche gezielt
zu Zuckungen. Diese verleihen bei einer frischen Leiche den
Eindruck, sie sei noch am Leben, während ältere Leichen wie
Untote erscheinen. Der Vorgang verlangt, dass der Incutilis
sich an die Leiche hängt und jede Bewegung steuert. Wenn er
seine Tasttentakel zurückzieht, bricht sein Wirtskörper zu-
sammen zu einem Haufen toten Fleisches.

Obwohl der Prozess, mit dem ein Incutilis eine Leiche belebt, beeindruckend ist, ist er alles andere als subtil. Ein Incutilis kann seine Tentakel und leuchtende Schale kaum verbergen. Dies hat zur Folge, dass sein Wirt bei normalen Lichtverhältnissen sehr einfach als nicht normal erkannt wird. In der Dunkelheit oder aus der Ferne ist die Täuschung aber doch überzeugend genug, wenn auch beunruhigend, da der Körper zuckt und zappelt, wenn sein aquatischer Herr ihn dazu veranlasst, sich zu bewegen. Wer eine von einem Incutilis belebte Leiche sieht, glaubt meist, es mit einer toten Wasserleiche zu tun zu haben, was schon zum Tode von mehr als nur einem wohlmeinenden Kleriker geführt hat.

Incutilise können an Land und im Wasser überleben, sind aber außerhalb des Wassers klar im Nachteil, da ihre Körper auf Schwimmbewegungen ausgelegt sind und nicht darauf, sich über trockenes Land zu schleppen. Diese Einschränkung ihrer Beweglichkeit scheint der Hauptgrund dafür zu sein, dass sie sich Leichen suchen, die sie kontrollieren, oder ahnungslose Tiere oder Humanoide, welche sie überwältigen und deren Körper sie als Transportmittel beanspruchen. Ihre Handlungen wirken selten vorsätzlich böswillig, sondern scheinen eher aus der Entscheidung zu resultieren, dass sie notwendig sind. Es ist völlig unklar, ob sie wissen, was sie lebenden Kreaturen antun, deren Körper sie übernehmen, oder ob sie überhaupt das Konzept des Todes verstehen.

LEBENSRAUM & SOZIALVERHALTEN

Die wenigen, welche von der Existenz der Incutilise wissen, kennen nur selten den Namen der Kreaturen. Stattdessen werden in den Häfen und unter Seeleuten Gerüchte verbreitet über ihre furchtbaren Taten, über watschelnde, fleischtragende Kopffüßler, welche ganze Dörfer überwältigen und entvölkern. Natürlich sind dies entsetzliche Übertreibungen und die Märchen, welche Betrunkene erzählen und glauben. Und dennoch gibt es immer wieder Fischerdörfer und Festungen kleiner Piratenkönige, welche völlig verlassen aufgefunden werden und deren Bewohner spurlos verschwunden sind – und in denen zuweilen lediglich ein paar seltsame, übergroße Schneckenhäuser zu finden sind.

Incutilise können in nahezu jedem salzhaltigem Gewässer auftauchen, scheinen aber ein wärmeres Klima zu bevorzugen. Häufiger als in wärmeren Gewässern trifft man diese aquatischen Aberrationen aber in der Nähe von Tiefseegräben an. Wahrscheinlich bevorzugen sie die Druckverhältnisse in der Tiefe oder die Dunkelheit, es gibt aber auch Forscher, die glauben, dass Incutilise Bewohner der lichtlosen Meere der Finsterlande seien und dort in weitaus größeren Zahlen vorkommen. Ihre weite Verbreitung hat Anlass zu Gerüchten gegeben, Incutilise würden auch in Frischwasserteichen, Fischteichen und sogar in Brunnen auftauchen.

Bei der Entscheidungsfällung gehen Incutilise sehr logisch vor. Sie scheinen entweder keine Gefühle oder Sympathie zu kennen oder nichts auf diese zu geben. Daher glauben viele, die ihnen erstmals begegnen, dass es sich nur um

gefräßige Kreaturen handle, welche sich Leichen aneignen, um ihr Jagdrevier zu erweitern. Tatsächlich aber gehen Incutilisgruppen sehr effizient und überlegt vor. Sie prüfen erst das Potential einer neuen Nahrungsquelle, ehe sie diese für sich beanspruchen, und vermeiden alles, was die Nahrungsquelle zu schnell verbrauchen könnte. Vielleicht löschen sie ein paar Küstensiedlungen aus, töten aber nicht die ganze Bevölkerung der Region. In anderen Fällen könnte eine Gruppe Leichen reitender Incutilise Menschen in Meereshöhlen einsperren, welche sie nach Belieben betreten können und wo andere ihrer Art Körper für die Reise an Land erlangen können – oder wo sie ihre Beute zusammenpferchen wie Herdentiere.



KELPIEZORN

Der Schädel eines vielzahnigen Seemonsters schmückt den Bug dieses geheimnisvollen Piratenschiffes. Das düstere Wasserfahrzeug wirkt umso unheimlicher durch das offensichtliche Fehlen einer Besatzung.

KELPIEZORN	HG 15
EP 51.200	
CN Kolossaler Externar (Chaotisch, Extraplanar, Wasser)	
INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, Scharfe Sinne; Wahrnehmung +23	
VERTEIDIGUNG	
RK 30, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 30 (+5 Ablenkung, -1 GE, -8 Größe, +24 natürlich)	
TP 297 (18W10+198); Schnelle Heilung 10	
REF +5, WIL +13, ZÄH +22	
Resistenzen Elektrizität 30, Feuer 30, Kälte 30, Säure 30; SR 10/ Rechtschaffen; ZR 26	
ANGRIFF	
Bewegungsrate Schwimmen 60 m; Ansturm	
Nahkampf 3 körperlose Berührungen +25 (3W6 plus 3W6 Elektrizität und 3W6 Feuer)	
Fernkampf Telekinese +21 (variiert)	
Angriffsfläche 12 m; Reichweite 9 m	
Besondere Angriffe Kielholen, Verschlingen (1W10+7 Schaden, RK 22, 29 TP)	
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +21)	
Beliebig oft – Einswerden mit der Natur, Richtung wissen, Tanzende Lichter, Telekinese (SG 18)	
3/Tag – Äußerlichkeiten (SG 18, nur andere Kreaturen), Ebenenwechsel (SG 18), Erweiterte Nebelwolke, Mächtiges Trugbild (SG 16, nur innerhalb der Reichweite der Kreatur), Person bezaubern (SG 14), Sphäre der Unsichtbarkeit, Teleportieren, Todeswolke (SG 18), Wasser atmen, Windkontrolle	
1/Tag - Herbeizaubern (Grad 7, 11–20 Draugr [Pathfinder Monsterhandbuch 2] 100%)	
SPIELWERTE	
ST 40, GE 8, KO 32, IN 9, WE 15, CH 17	
GAB +18; KMB +41; KMV 55	
Talente Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Mächtiges Niederrennen, Verbesserte Initiative, Verbessertes Niederrennen, Zauberbrecher, Zauberstörer	
Fertigkeiten Motiv erkennen +14, Schwimmen +44, Überlebenskunst +23, Wahrnehmung +23, Wissen (Baukunst) +11, Wissen (Die Ebenen) +11, Wissen (Natur) +11	
Sprachen Gemeinsprache; Telepathie 60 m	
Besondere Eigenschaften Kämpferausbildung, Keine Atmung	
LEBENSWEISE	
Umgebung Jedes Gewässer	
Organisation Einzelgänger	
Schätze Verdoppelt	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	
Ansturm (AF) Der Herold kann sich einmal pro Minute mit einer Bewegungsrate (Schwimmen) von 45 m fortbewegen. Der Bewegungsvektor kann sogar abwärts gerichtet sein.	
Kämpferausbildung (AF) Der Herold nutzt die Anzahl seiner Trefferwürfel als Stufe als Kämpfer hinsichtlich der Qualifikation für Talente und andere Fähigkeiten.	

Kielholen (AF) Sollte der Herold eine Kreatur mit zwei oder mehr körperlosen Berührungsangriffen in derselben Runde treffen, kann er mit einer Freien Aktion ein Kampfmanöver für Versetzen durchführen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Wenn der Herold dabei das Ziel auf oder durch ein ihm angrenzendes Feld bewegt (dieses kann sich auf, über oder unter ihm befinden), erleidet das Ziel 1W6 Punkte Hieb- oder Wuchtwaffenschaden nach Wahl des Herolds für jeweils 1,50 m an Bewegung. Sollte das Ziel am Ende der Bewegung unter Wasser sein, muss es den Atem anhalten oder es beginnt zu ertrinken. Alternativ kann der Herold das Ziel in die Mitte seiner eigenen Angriffsfläche versetzen und versuchen, es in seinen Frachtraum zu zwingen und die Türen zu schließen; in diesem Fall wird das Ziel an Ort und Stelle festgesetzt, als wäre es verschlungen worden. Der Herold kann auf diese Weise bis zu vier mittelgroße oder kleinere Kreaturen oder eine große Kreatur festsetzen.

Telekinese (ÜF) Der Herold führt Fernkampfangriffe aus, indem er Gegenstände oder Kreaturen auf seinem Deck telekinetisch als Waffen schleudert. Diese Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Telekinese* auf ZS 18. Er kann diese Fähigkeit bei Gegenständen und Kreaturen mit einem Gewicht von maximal 375 Pfund nutzen; ein solches Geschoss verursacht 1W6 Schadenspunkte pro 25 Pfund Gewicht. Eine Kreatur kann dem Geschleudert werden widerstehen, wenn ihr ein Willenswurf gegen SG 18 gelingt. Der SG dieses Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Besmaras Herold ist ein lebendes Geisterschiff namens *Kelpiezorn*. Es sieht wie ein vom Sturm zerschlagenes Piratenschiff aus, das den Schädel und das Rückgrat einer großen Seekreatur als Galionsfigur trägt. An Deck flackern unheimliche Lichter und tanzen die Masten und Rahen entlang. Das Schiff ist die Quelle vieler Schreckensmärchen über verlassenen auf dem Meer treibende Schiffe und von Gespenstern benannte Geisterschiffe. Tatsächlich aber ist es eine unabhängige Kreatur mit einer böartigen und rachsüchtigen Intelligenz. In den seltenen Fällen, in denen es auf Geheiß Besmaras Golarions Meere befährt, tut es dies, um einen Bukanier für eine entsetzliche Blasphemie gegen die Piratenkönigin zu bestrafen. Meistens handelt es aber auf eigene Faust und befährt die Gewässer der sterblichen Welt, die Äther- oder Astralebene oder fremdartige Traumreiche auf der Suche nach Plündergut, Gefahr und Ruhm.

Die Ursprünge des Schiffes sind mysteriös und die Legenden widersprüchlich. In manchen Geschichten ist es das Flaggschiff eines berühmten Piratenkönigs, welcher Besmara ewige Treue schwor – und als er starb, verschmolz sie seinen Geist mit dem Schiff, so dass er ihr weiterhin dienen konnte. Andere Geschichten erzählen von einem dämonisch befleckten Kelpie, der auf monströse Größe anwuchs und wie ein tollwütiger Hund von der Göttin als geliebtes Haustier gehalten wurde, bis er von Abenteurern getötet und von Besmara in dieser neuen Gestalt wiederbelebt wurde, um neue Schandtaten verüben zu können. Wieder andere Erzählungen berichten von einem treuen Priester-Kapitän Besmara, der schwor, keine andere Frau zu betten, so dass er Besmara im Nachleben dienen könne – doch als er sich in ein Mädchen aus einem Küstendorf verliebte, verfluchte die Göttin den Priester auf alle Zeiten die See befahren zu müssen und nie wieder einen Fuß an Land setzen zu können, so dass er sich

stets nach der Liebe verzehre, die ihm versagt blieb. Das Schiff beantwortet keine Fragen nach seiner Herkunft, Sollte es zu einer Antwort gedrängt werden, neigt es dazu, den Fragesteller zu ergreifen, dem Meeresgrund entgegen zu tauchen und beiläufig zuzusehen, wie er seine letzten Atemzüge tut, ehe es ihn in Stücke reißt.

Das Schiff ist vollständig belebt und benötigt keine Besatzung. Es kann selbst seine Leinen verknoten und lösen, die Segel hissen, einholen und justieren, alle Türen an Bord öffnen und schließen usw.. Es bewegt fremde Gegenstände wie z.B. Fracht mittels *Telekinese* und zuweilen tut es dies auch mit seinen seltenen Passagieren und schlägt Türen telekinetisch auf Hände oder schleudert Leute über Deck, wenn es sich respektlos behandelt fühlt. *Kelpiezorn* besitzt zwar ein Ruder, widersteht aber den Versuchen Sterblicher, es wie ein gewöhnliches Schiff zu steuern – was es im Übrigen als sehr respektlos empfindet.

LEBENSWEISE

Kelpiezorn benötigt keine Nahrung, kein Wasser und auch keine Atemluft. Da es in jede Richtung – auch abwärts – „schwimmen“ kann, kann es auf dem Meer angetroffen werden, unter den Wellen oder sogar am Meeresgrund. Sollte es auf einen nicht leicht zu besiegenden Gegner stoßen, zieht es sich wahrscheinlich in die Tiefe zurück in der Annahme, dass der Feind ihm dorthin nicht folgen kann, oder bringt sich mittels *Teleportieren* oder *Ebenenwechsel* in Sicherheit. Es sucht in alten Schiffswracks nach Beute, lagert diese in seinem eigenen Bauch ein und gibt dann etwas frei, wenn die Göttin es wünscht. Viele Schatzverstecke am Meeresgrund gehören eigentlich dem Schiff und wurden dort vergraben zur späteren Zählung.

Wenn *Kelpiezorn* von Sterblichen gerufen wird, verlangt es Schätze als Bezahlung für seine Dienste. Dabei bevorzugt es Kisten voller Edelsteine und Goldmünzen. Es besitzt eine lüsterne, voyeuristische Ader und senkt seinen Preis, wenn Sterbliche sich bereit erklären, sexuelle Handlung an Deck vornehmen, während es zustimmend telepathisch murmelt. Wenn es korrekt bestochen wurde, dient das Schiff mit grummeliger Loyalität und verschwindet nach Vollendung der Aufgabe. Es eignet sich am besten für Missionen, welche erfordern, ganze Flotten zu zerstören oder Feindschiffe zu terrorisieren, kann aber auch mit Leichtigkeit Dutzende von Leuten oder Tonnen an Fracht an jeden Ort auf der Welt oder sogar auf andere Ebenen transportieren. Es ist auch bereit, als Köder oder Täuschung zu fungieren, und tarnt sich dann als langsames, beutebeladenes Handelsschiff oder geheimnisvolles Schiffswrack in einer Bucht.

Das Schiff ist vollständig bewegungsfähig in wasserähnlichen Umgebungen auf anderen Ebenen, darunter auch die Äther- und die Astralebene. Es liebt es, auch dem „Wasser“ der ätherischen See zu segeln und Xill-Siedlungen zu überfallen oder durch Anhäufungen von Seelenjägern auf der Astralebene zu fahren. Ihm gefällt auch die bizarre Landschaft des Mahlstroms und es reist zuweilen in die überfluteten Bereiche des Abyss, ist aber stets zu einem Ebenenwechsel bereit, wenn es mit einer Falle oder einer Geländeänderung rechnet, welche es festsetzen könnte.

LEBENSRAUM & SOZIALVERHALTEN

Kelpiezorn folgt zuweilen *Besmaras* Schiff, der *Seegeist* in respektvollem Abstand auf seinen Reisen durch die Ebenen wie treuer Hund, der Angst hat, zu viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Befehlen der Göttin gehorcht es sofort mit einer Mischung aus Bestätigungsbedürfnis und Furcht vor Bestrafung, sollte es ungehorsam erscheinen. Dem Schiff scheint nur die Göttin etwas zu bedeuten und es ist bereit, sich zu opfern, wenn es ihr gefallen sollte – es würde durch Lava oder Säure schwimmen oder auf einen Strand aus adamantenen Dornen auflaufen, nur um ihr zu gefallen.

Obwohl das Schiff keine Besatzung benötigt, bietet es ertrinkenden Seeleuten manchmal Rettung im Gegenzug für eine Anzahl von Jahren in seinen Diensten an. Jene, die akzeptieren, werden nie wieder gesehen – außer, die vom Schiff herbeigezauberten Draugr sind in Wirklichkeit die untoten Gestalten dieser geretteten Seefahrer. Man weiß nicht, ob diese Seelen glauben, dass eine Existenz als Untoter in der Knechtschaft des Schiffes ein besseres Los als der Tod ist, da sie nicht darüber sprechen. Manche Piratenpriester glauben, dass das Schiff nach einer starken Seele suche, die seinen Platz einnehmen und fortan das lebende Schiff steuern könnte, so dass der bisherige Steuermann wieder leben oder endlich *Pharasma*s Beinacker betreten könne.



PIRATENVERTRAUTE

Als Entdecker, Sucher nach Abenteuern und Jäger seltsamer Erzählungen kommen Piraten oft mit fremdartigen Kreaturen in Kontakt, während sie die Meere befahren. Manche davon werden zu Haustieren oder – im Falle von Zauberkundigen – Vertrauten. Die folgenden vier Kreaturen würden gute Piratenvertraute und –begleiter abgeben:

DODO


Dieser plumpe, graue Laufvogel watschelt auf unbeholften wirkenden Beinen und streckt dabei furchtlos seinen beachtlichen Schnabel voraus.

Dodo	HG 1/4	
EP 100		
N Kleines Tier		
INI +0; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +3		
VERTEIDIGUNG		
RK 11, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 11 (+1 Größe)		
TP 6 (1W8+2)		
REF +2, WIL -1, ZÄH +4		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 6 m		
Nahkampf Biss +1 (1W3-2)		
SPIELWERTE		
ST 3, GE 11, KO 14, IN 2, WE 9, CHA 6		
GAB +0; KMB -3; KMV 7		
Talente Waffenfinesse		
Fertigkeiten Wahrnehmung +3		
LEBENSWEISE		
Umgebung Warme Küsten		
Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-6)		
Schätze Keine		

Diese Laufvögel kommen in der Regel auf einsamen Inseln vor, auf denen es keine Raubtiere gibt. Ihre Größe und der Umstand, dass sie keine natürlichen Gefahren kennen, führt zu einer Art im Blut liegender Tapferkeit, welche manche auch als Dummheit bezeichnen würden. Dodos stolpern in gefährliche Situationen und sind so leichte Ziele für andere Kreaturen. Die Vögel können leicht gefangen und getötet werden, schmecken aber ekelhaft. Dennoch würden nur wenige gestrandete Seefahrer Dodofleisch ablehnen.

RIESENASSEL

Dieses käferartige Krustentier ist so groß wie eine Kanalaratte. Es wird von überlappenden Chitinplatten geschützt, während es auf vierzehn, sich schnell bewegenden Beinen vorwärts eilt.

Riesenassel	HG 1/8	
EP 50		
N Sehr kleines Ungeziefer (aquatisch)		
INI -1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4		
VERTEIDIGUNG		
RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14 (-1 GE, +2 Größe, +3 natürlich)		

TP 6 (1W8+2)

REF -1, **WIL** +0, **ZÄH** +4

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; **Verteidigungsfähigkeiten** Zusammenrollen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 3 m

Nahkampf Biss -1 (1W3-3)

SPIELWERTE

ST 5, **GE** 9, **KO** 14, **IN** —, **WE** 10, **CH** 2

GAB +0; **KMB** -3; **KMV** 4 (28 gegen Zu-Fall-bringen)

Fertigkeiten Schwimmen +5, Wahrnehmung +4; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

LEBENSWEISE

Umgebung Jeder Ozean

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zusammenrollen (AF) Eine Riesenassel kann sich mit einer Standard-Aktion zu einem Ball zusammenrollen. Sie erhöht ihre natürliche Rüstungskategorie um +2, hindert sie aber zugleich daran, Bewegungsaktionen auszuführen. Sie braucht eine Standard-Aktion, um sich wieder zu entrollen.



Riesenasseln sind fleischfressende Aasfresser, welche den Meeresboden absuchen. Sie ähneln äußerlich der gemeinen Holzlaus, werden aber bis zu 75 cm lang und wiegen fast 4 Pfund. Obwohl sie vergleichsweise harmlos sind, reagieren viele Humanoide mit Vorsicht auf sie.

ROBBE

Dieses schlanke, aquatische Säugetier hat ein Paar Flossen als Gliedmaßen, einen kräftigen Schwanz und ein Maul voller scharfer kleiner Zähne.

Robbe	HG 1/3	
EP 135		
N Kleines Tier		
INI +1; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +5		
VERTEIDIGUNG		
RK 13, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+1 GE, +1 Größe, +1 natürlich)		
TP 4 (1W8)		
REF +3, WIL +1, ZÄH +2		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 18 m		
Nahkampf Biss +2 (1W4)		
SPIELWERTE		
ST 10, GE 13, KO 11, IN 2, WE 13, CH 6		
GAB +0; KMB -1; KMV 10 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)		
Fertigkeiten Schwimmen +8, Wahrnehmung +5; Volksmodifikatoren Wahrnehmung +4		
Besondere Eigenschaften Luft anhalten		
Sprachen Keine		
LEBENSWEISE		
Umgebung Jeder Ozean		
Organisation Einzelgänger, Paar, Kolonie (3-24)		
Schätze Keine		

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Luft anhalten (AF) Eine Robbe kann den Atem für eine Anzahl von Runden in Höhe des Sechsfachen ihrer Konstitution anhalten, ehe sie zu ertrinken droht.

Robben sind schlanke Meeressäuger, welche den Großteil ihres Lebens im Wasser verbringen. Es gibt sie in den Häfen tropischer Inseln oder auch zwischen treibenden Eisbergen. Sie lieben Felsenstrände, an denen sie sich ausruhen, ihre Jungen aufziehen und nach Fischen, Quallen, Seevögeln und anderen kleinen Meerestieren jagen können. Robben sind gut bekannt aufgrund ihrer lauten Kommunikation aus Bellen, Grunzen und Flossenschlägen – aufgrund dieser Eigenschaften betrachten viele Humanoide sie als intelligent und leicht auszubilden.

ZWERGKAIMAN

Dieses schlanke, grüneschuppige Reptil sieht aus wie ein kleines Krokodil mit einem verkürzten Maul.

ZWERGKAIMAN

HG 1/3



EP 135

N Kleines Tier

INI +0; Sinne Dämmsicht; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Größe, +3 natürlich)

TP 6 (1W8+2)

REF +2, WIL +0, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Biss +1 (1W4)

SPIELWERTE

ST 10, GE 11, KO 15, IN 2, WE 11, CH 2

GAB +0; KMB -1; KMW 11

Talente Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit)

Fertigkeiten Heimlichkeit +11 (im Wasser +19), Schwimmen +8;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit im Wasser +8

Sprachen Keine

LEBENSWEISE

Umgebung Warmes Wasser

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–12)

Schätze Keine

BESONDEREN FÄHIGKEITEN

Luft anhalten (AF) Ein Zwergkaiman kann den Atem für eine Anzahl von Runden in Höhe des Vierfachen seiner Konstitution anhalten, ehe er zu ertrinken droht.

Sprinten (AF) Ein Zwergkaiman kann einmal pro Minute sprinten und seine Bewegungsrate an Land für 1 Runde auf 6 m erhöhen.

Zwergkaimane sind eine kleine Krokodilart, die hauptsächlich in den schnellen Flüssen tropischer Regenwälder und den nahen Küstengewässern lebt. Die geduldigen Jäger liegen manchmal stundenlang in unangenehmen Positionen, während sie Vögel, Eidechsen, Fische und andere kleine Beute jagen, ehe sie zuschlagen. Ihre graugrün gefleckten Schuppen lassen sie wie Treibholz erscheinen.

KLEINE VERTRAUTE UND UNGEZIEFERVERTRAUTE

Einige dieser Vertrauten brechen mehrere Regeln und widersprechen den Grundlagen zu Vertrauten, wie sie im *Pathfinder-Grundregelwerk* präsentiert werden.

Kleine Vertraute bedrohen ist Umgebung wie kleine Kreaturen und können eingesetzt werden, um Gegner in die Zange zu nehmen. Vertraute und ihre Herren tun letzteres aber nur sehr selten, da sie oft zum Tod des Vertrauten führen. Kleine Vertraute sind zudem schwerer mit sich zu führen als sehr kleine oder noch kleinere Vertraute. Meist ist irgendeine Art magischer Gegenstand erforderlich, wie ein *Nimmervoller Beutel*, um den Vertrauten mit sich zu führen.

Wenn ein Ungeziefer zu einem Vertrauten gemacht wird, erhält es einen Intelligenzwert und verliert die Eigenschaft Geistlos.

Ungeziefervertraute kommunizieren mit ihren Herren und anderen Ungeziern ihrer Art durch eine seltsame Mischung aus Verhaltensweisen, leichten Farbveränderungen und dem Ausstoßen von Duftstoffen (letztere können subtil oder auffällig sein). Wie auch bei anderen Arten von Vertrauten können andere Kreaturen diese Kommunikation ohne magische Unterstützung nicht verstehen.

SONSTIGE VERTRAUTE FÜR PIRATEN

Trainierte Tiere sind sehr beliebt unter Piraten. Sie sind Haustiere, Maskottchen und Gesellschaft auf längeren Reisen. Zauberkundige Piraten unterscheiden sich bei ihren Interessen diesbezüglich nicht von anderen Piraten – ein exotisches Haustier verleiht Status und die Möglichkeit, damit anzugeben. Kreaturen wie Blauringelte Oktopusse, Ziegen, Falken, Ratten, Eidechsen, Königskrabben, Affen, Vipern und Wiesen sind allesamt potentielle Piratengefährten (bezüglich der Spielwerte siehe das *Pathfinder Monsterhandbuch* und die *Pathfinder Ausbauregeln - Magie*). Außerdem können existierende Spielwerte auch für exotischere, schillerndere Varianten genutzt werden. Die auf dieser Seite vorgestellten zusätzlichen Vertrauten verleihen die folgenden Boni:

PIRATENVERTRAUTE

Dodo – Der Meister erhält einen Bonus von +2 auf Initiativwürfe.

Papagei (wie Rabe [kann nicht sprechen]) – Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Sprachenkunde.

Riesenassel – Der Meister erhält einen Bonus von +1 auf seine natürliche Rüstungsklasse.

Robbe – Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen.

Zwergkaiman – Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit.

AUF DEN WELLEN DES SCHICKSALS

Die Freien Kapitäne der Fesseln bedrohen schon lange die Schifffahrtsrouten des Arkadischen Ozeans vor der Westküste Garunds und erfüllen die Handelskapitäne der Region der Inneren See mit Furcht. Keine Nation leidet jedoch mehr unter den Piratenfürsten als Cheliox. Im Jahr 4640 AK wandte sich Baron Grallus von Sargava, welcher mit Haus Davian während des chelischen Bürgerkrieges das falsche Haus unterstützt hatte, an die Freien Kapitäne und bat sie um Hilfe bei der Verteidigung der Kolonie gegen Haus Thrune. Drei Jahre später erlitt die vom Haus Thrune ausgesandte imperiale Flotte eine beschämende Niederlage durch die Piratenfürsten, auch wenn dieser Schlag nicht ausreichte, um die Ambitionen von Cheliox zu begraben. 4660 AK brach die chelische Marine erneut auf, um Sargava zurückzuerobern, wurde aber von den Freien Kapitänen in das Auge von Abendego gedrängt und zerstreut. Am Ende zahlte sich Baron Grallus jährlich geleisteter Obolus an die Freien Kapitäne aus.

Haus Thrune düstert immer noch nach Rache an den Piraten. Schon lange brodeln der Zorn, doch ist die Entscheidungsschlacht gegen die Piraten seit langen Jahren nur ein kühner Traum, da Orkankönig Kerdak Knochenfaust die Reichweite und Stärke der Piratenflotten in bisher nie dagewesenem Maße ausgedehnt hat.

Nun jedoch ist es der chelischen Marine gelungen, Kapitän Barnabas Harrigan gefangen zu nehmen, einen Freien Kapitän, welcher der chelischen Handelsmarine große Schäden zugefügt hat. Damit besitzt Haus Thrune eine Möglichkeit zur Vernichtung der Piratenfürsten. Um nämlich seiner Hinrichtung zu entgehen, machte Harrigan Cheliox ein Angebot, welches es nicht ablehnen konnte: Gegen Straffreiheit für frühere Verbrechen und Immunität würde er sein Wissen um die Verhältnisse zwischen den Freien Kapitänen nutzen und eine chelische Flotte zu den Fesselinseln führen, welche dem Piratenstaat für alle Zeiten ein Ende setzen wird. Und vielleicht würden seine Herren es ja in Erwägung ziehen, ihn zum Gouverneur der neuen chelischen Kolonie zu ernennen...

Weitere Informationen und Werkzeuge für Spielleiter enthalten der *Almanach des Fesselarchipels*, das Handbuch „*Piraten der Inneren See*“ und der *Spielerleitfaden zum Pathfinder-Abenteurerpfad* „Unter Piraten“.

MEUTEREI AUF DER WERMUTH

von Richard Pett

Pathfinder Abenteurerpfad Band 19, Stufen 1-3

Die SC werden in Port Fähnris gegen ihren Willen in die Dienste an Bord eines Piratenschiffes gezwungen. Sie erwachen auf der *Wermuth* unter dem gnadenlosen Kommando von Kapitän Barnabas Harrigan. Sie müssen schnelle

Entscheidungen treffen, wenn sie unter den Halsabschneidern überleben wollen, aus denen der Rest der Besatzung besteht. Denn wenn Streitigkeiten mit anderen Matrosen sie nicht umbringen, könnten dies Sauferei und Glücksspiel erledigen. Schlimmer noch aber werden sie von dem brutalen Bootsmann des Schiffes, Meister Geißel, behandelt. Dieser versucht bei jeder Gelegenheit, die SC vor dem Ersten Maat der *Wermuth*, Herrn Spund, schlecht aussehen zu lassen. Und schließlich müssen die SC versuchen, die ihnen bei ihrer Entführung abgenommene Ausrüstung wiederzuerlangen.

Als die *Wermuth* das rahadoumische Handelsschiff *Verheißung auf Erden* angreift und entert, obliegt

es plötzlich den SC, das neue Schiff nach Port Fähnris zurück zu segeln. Gerade als die SC die perfekte Gelegenheit für eine Meuterei gekommen sehen, zieht ein mächtiger Sturm auf und schleudert das Schiff auf eine kleine Insel. Herr Spund weist die SC an, an Land zu gehen und nach Wasser und anderen wichtigen Versorgungsgütern zu suchen. Dort

treffen die SC auf die untoten Opfer eines anderen Schiffsbruchs und stellen sich den Wierlingen, welche zwei Besatzungsmitglieder der *Verheißung auf Erden* entführt haben.

Nach der Rückkehr der SC zum Schiff entscheidet der grausame Herr Spund, die Unruhestifter endlich loszuwerden. Es kommt zum Entscheidungskampf zwischen den SC und dem Ersten Maat und seinen Leuten, in dessen Anschluss die SC das Schiff übernehmen und nun selbst als Piraten die Meere befahren können.

FREIBEUTERS LOS

von Greg A. Vaughan

Pathfinder Abenteurerpfad Band 20, Stufen 4-6

Mit ihrem eigenen Schiff können die SC endlich selbst auf Kaperfahrt gehen. Als Meuterer können sie jedoch nicht einfach ins Archipel der Fesseln einfahren. Erst müssen sie sich den Freibeutern gegenüber beweisen, damit diese sie als ihresgleichen akzeptieren. Hierzu müssen sie Handelsfahrer angreifen, Ansiedlungen überfallen und sich mit anderen Piraten anlegen. Doch zuerst gilt es, ihr Schiff umzutauften und ein wenig umzugestalten, um die Meuterei zu vertuschen.

Beim Kampf gegen eine gegnerische Piratin namens Isabella „Tintenhaut“ Schleuser stellen die SC fest, dass sie eine Schatzkarte auf den Körper tätowiert trägt. Die SC folgen der Karte zu einer kleinen Insel, wo sie gegen eine Gruppe Sahuagin kämpfen. Wenn sie daraufhin nach dem vergrabenen Schatz suchen, stoßen sie auf den Zugang zu einem überfluteten Gewölbe. Sie stellen sich dessen entsetzlichen Bewohnern und beanspruchen schließlich den Schatz für sich. Auf diese Weise erlangen sie genug Plündergut, und Ruchlosigkeit, um die Fesselinseln als Freie Kapitäne betreten zu können.



IM ANTLITZ DES STURMS

von Matthew Goodall

Pathfinder Abenteuerpfad Band 21, Stufen 7-8

Um ihren Ruf zu festigen, reisen die SC nach Port Fährrnis, der Hauptstadt der Fesseln, um sich dem Orkankönig vorzustellen und offiziell vom Rat der Piraten als Freie Kapitäne anerkannt zu werden. Eine der wichtigsten Piratenfürstinnen, Tessa Schönwind, beginnt sich für die SC zu interessieren. Von ihren bisherigen Taten beeindruckt, lädt sie sie ein, sich ihrer Flotte anzuschließen. Sie glaubt, dass Chelias Pläne gegen die Fesseln im Sinn hat, und fordert die SC auf, dem nachzugehen. Die SC können Port Fährrnis erkunden, ehe sie zu ihren Nachforschungen aufbrechen.

Schließlich müssen die SC mit ihrem Schiff an der Regatta der Freien Kapitäne teilnehmen, einem alljährlichen Rennen am Rand der Ausläufer des Auges von Abendego. Nicht nur bekommen sie es mit den gefährlichen Wetterbedingungen, Strömungen, Riffen und Sandbänken rund um das Auge zu tun, sondern auch mit feindseligen Monstern und ihrer alten Nemesis, Kapitän Barnabas Harrigan. Sollten die SC all diese Hindernisse überwinden, erringen sie die Herrschaft über eine kleine Insel und einen Sitz im Rat der Piraten.

INSEL DER TOTEN AUGEN

von Neil Spicer

Pathfinder Abenteuerpfad Band 22, Stufen 9-10

Nach dem Sieg bei der Regatta der Freien Kapitäne müssen die SC nun ihren Gewinn in Besitz nehmen – die Insel der toten Augen. Diese Insel ist unbewohnt und dennoch gefährlich und muss erforscht werden, ehe die SC dort einen Hafen anlegen können. Sie treffen auf degenerierte Zyklopen, die eine Ruine des uralten Ghol-Gan bewohnen, und müssen die in Trümmern liegende Inselfestung austräuchern und für sich beanspruchen.

Sobald die SC ihr neues Heim eingerichtet haben, stehen sie vor der nächsten Aufgabe – als neuernannte Piratenfürsten müssen sie für die führenden Piraten des Fesselarchipels ein Festmahl ausrichten. Dabei kommt es zu Schwierigkeiten, als der Erzfeind der SC, Kapitän Harrigan, einen geheimnisvollen Spion ausschickt, um die Festlichkeiten zu sabotieren. Dieser Handlanger ist nur als der Aal bekannt und die SC müssen ihn aufhalten und ihre Gäste beschützen. Sollten sie scheitern, verlieren sie nicht nur den Respekt ihrer Gäste, sondern auch ihren Status als Freie Kapitäne.

DER PREIS DER NIEDERTRACHT

von Tim Hitchcock

Pathfinder Abenteuerpfad Band 23, Stufen 11-12

Die SC besitzen nun eine Insel, müssen aber andere Piraten unter ihre Flagge locken, um eine Flotte bilden zu können. Sobald die SC ihre neuen Gefolgsleute zu ihrem Stützpunkt bringen, entschließt sich Kapitän Barnabas, sich an ihnen zu rächen und mit seiner eigenen Flotte die Insel der SC

ACHTUNG - GEHEIMNISSE!

Auf diesen Seiten werden der Hintergrund und der Verlauf des Abenteuerpfades Unter Piraten ausgebreitet. Falls du ein Spieler in dieser Kampagne sein solltest, sei gewarnt! Die Kenntnis dieser Seiten wird dir die kommenden Abenteuer gründlichst verderben!

anzugreifen. Die SC müssen ihre Insel gegen Harrigans Piraten verteidigen. Am Ende kommt es zur Schlacht zwischen dem Schiff der SC und der *Wermuth*.

Nach dem Sieg über die feindliche Flotte segeln die SC zu Harrigans Insel, um ihren alten Gegner endgültig zu besiegen. So sie Erfolg haben, entdecken sie, dass Harrigan die Fesselinseln an Chelias verraten hat, um Straferlass zu bekommen und die Reste der Pirateninseln beherrschen zu können. – Schlimmer noch, sie erfahren, dass eine chelische Flotte bereits unterwegs ist...

AUS DEM HERZEN DER HÖLLE

von Jason Nelson

Pathfinder Abenteuerpfad Band 24, Stufen 13-15

Die Bedrohung durch die nahende chelische Armada lauert am Horizont. Die SC müssen die Fesselinseln zur Verteidigung vorbereiten, von Orkankönig Kerdak Knochenfaust ist unbeeindruckt. Er hält die Fesseln für sicher, so dass die SC mittels Diplomatie, Einschüchterung und anderen Mitteln weitere Verbündete sammeln müssen, um eine Flotte aufzustellen, welche die Chelaxianer zurückschlagen kann.

Mit dieser neuen Flotte segeln die SC nach Norden, um die chelische Marine in einer epischen Seeschlacht im Auge von Abendego zu stellen. Sie treten gegen das chelische Flaggschiff, *Abrogails Zorn* und seine Verteidiger an – chelische Seesoldaten und beschworene Teufel, sowie Admirelin Druvalia Thrune und ihr Höllenritter als Leibwächter.

Falls die SC die chelische Flotte besiegen, reichen das erungene Plündergut und die erlangte Ruchlosigkeit aus, um von den Freien Kapitänen als fähige Nachfolger des Orkankönigs in Erwägung gezogen zu werden. Die SC kehren zu den Fesselinseln zurück, um Port Fährrnis anzugreifen und die Gefahrenburg auf der Suche nach Kerdak Knochenfaust zu stürmen. Nachdem sie sich einen Weg durch die Diener des Orkankönigs gebahnt haben, finden sie Knochenfaust nicht in der Burg vor. Sie müssen in die Meereshöhlen und der Gefahrenburg vordringen, wo ein Stamm von Werhaien die wertvollsten Schätze des Orkankönigs hütet, und sich als letztes Knochenfaust und dessen Flaggschiff stellen. Die *Schnöder Mammon* ist eines von wenigen Schiffen auf den Fesseln, welche mit Kanonen bewaffnet sind. Wenn die SC den Orkankönig und sein Schiff überwinden können, gehört die Orkankrone ihnen.

DIE WERMUTH

OBERDECK



HAUPTDECK



MITTELDECK



UNTERDECK

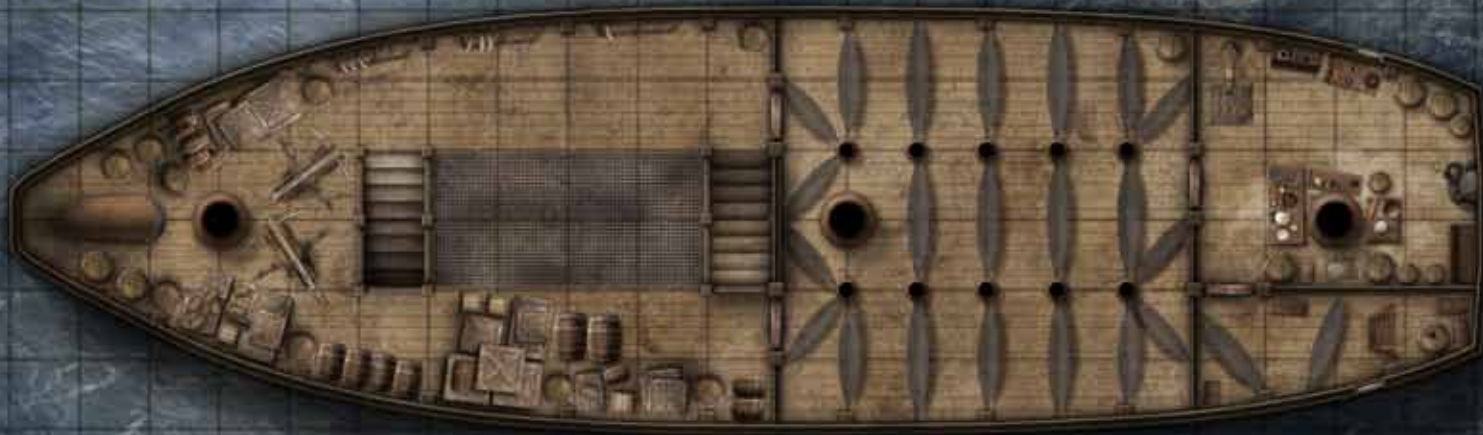


BILGE



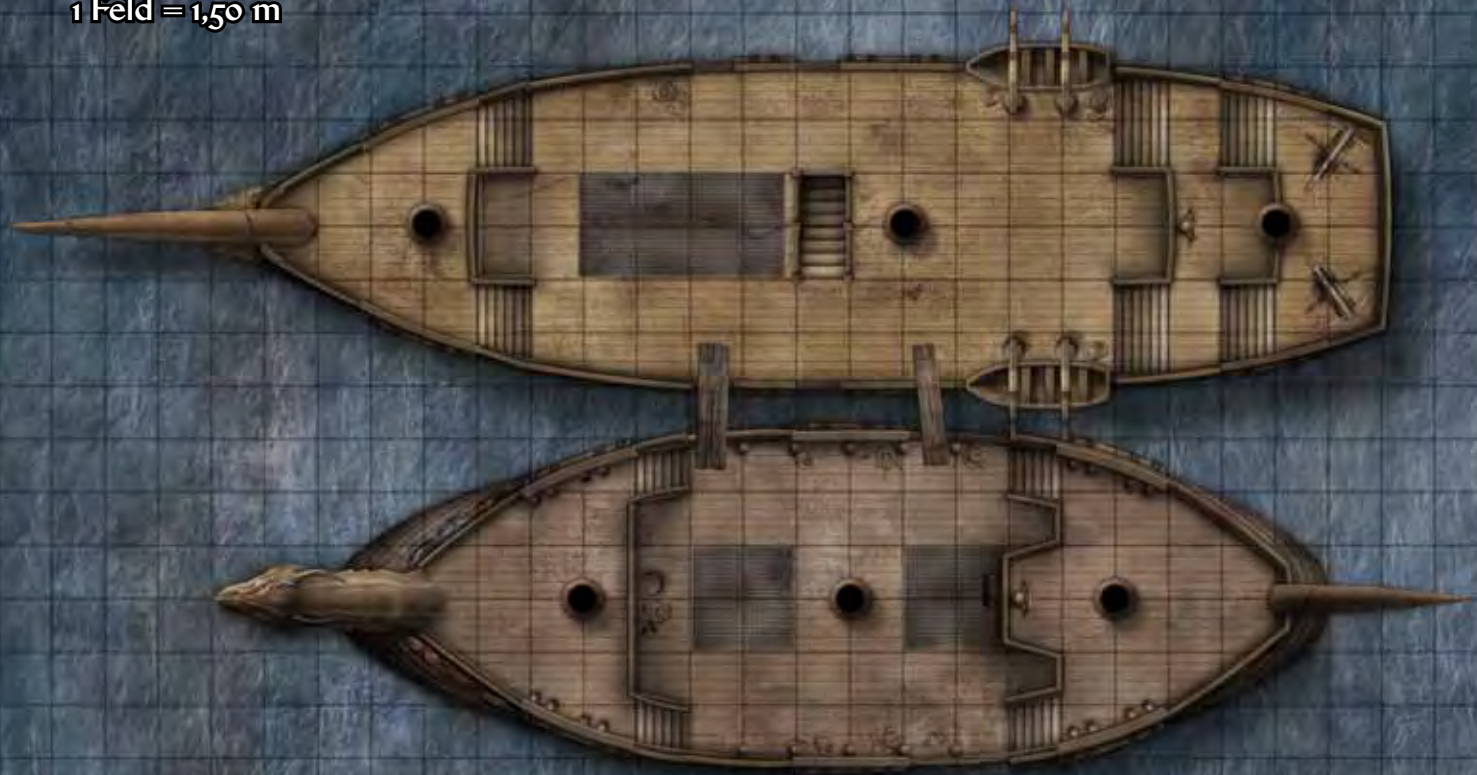
DIE VERHEISSUNG AUF ERDEN

1 Feld = 1,50 m




ENTERKAMPF

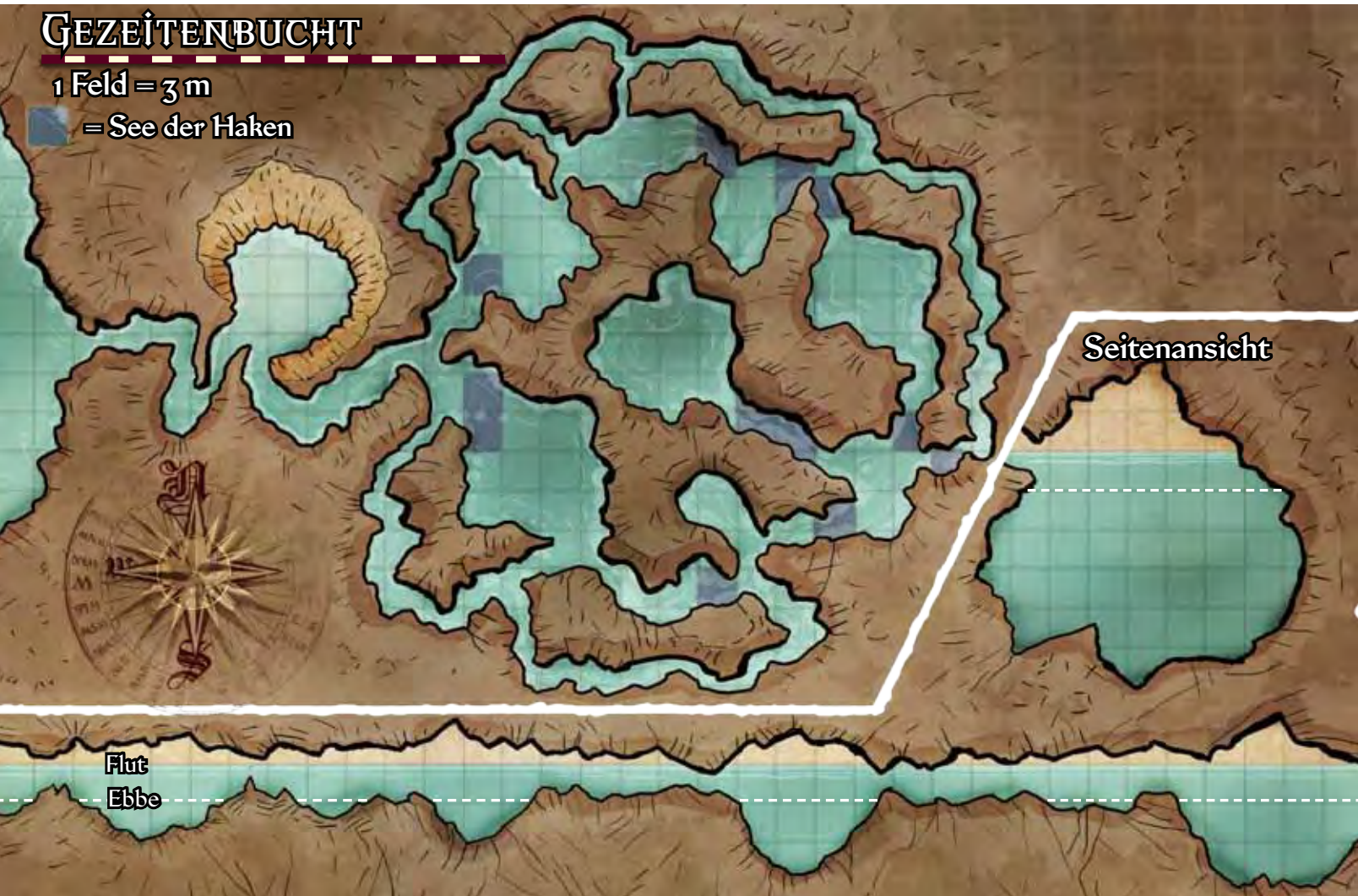
1 Feld = 1,50 m



GEZEITENBUCHT

1 Feld = 3 m

 = See der Haken



KNOCHENTANGINSEL

1 Feld = 300 m



C4. DER MORAST

1 Feld = 1,50 m



C5. HURENHAUS

1 Feld = 1,50 m



C8. PALISADE DES SCHIFFBRÜCHIGEN

1 Feld = 1,50 m



C9. WRACK DER INFERNUS

1 Feld = 1,50 m



FREIBEUTERS LOS

von Greg A. Vaughan

Als Herren ihres eigenen Schiffes können die SC nun ihre Piratenkarriere beginnen, müssen aber zuerst ihr gestohlenes Schiff umbenennen und umrüsten. Um von den Piraten der Fesselinseln als gleichwertig betrachtet zu werden, müssen sie erst ihren Wert beweisen. Als sie eine auf den Leib eines gefangenen Piraten tätowierte Schatzkarte entdecken, gehen die Abenteurer auf Schatzsuche. Sollten sie den vergrabenen Schatz finden können, werden sie über genug Plündergut verfügen, um sich wahrlich Freie Kapitäne nennen zu können!

TORAG

Erfahre von den geheimen Methoden, unvergleichlichen Techniken und uralten Traditionen Torags des Gottes der Schmiede, des Schutzes und

der Strategie. Torag ist mehr als nur ein Gott der Zwerge – der Hammer des Schmiedevaters verteidigt jeden, den er als würdig erachtet.

DIE MEERE GOLARIONS

In dieser weltweiten Betrachtung, welche Kulturen, Kulturen, Geschöpfe und Gefahren unter den vertrauten Seewegen und der fernen Tiefe lauern, tauchen wir unter die Wellen Golarions. Unter der Oberfläche existiert eine verborgene Welt voller Gefahr!

UND MEHR!

Die wilden Zyklopenkrieger des Spalterfelsens im zweiten Kapitel von Robin D. Laws Eintrag in den Chroniken der Kundschafter! Und neue Seemonster und von Piraten erschaffene Bedrohungen im Bestiarium!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the

copyright date, and the copyright holder's name to COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

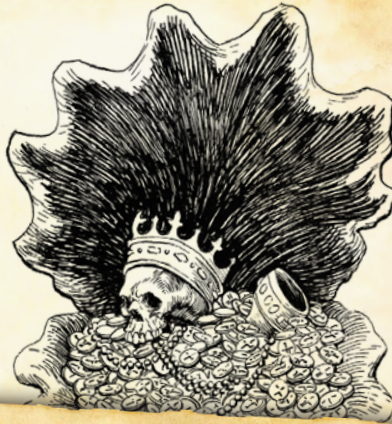
Dead Man's Chest © 2005 Necromancer Games, Inc.; Authors: Lance Hawvermale, Rob Mason, Robert Hunter, Patrick Goulah, Greg Ragland, Matt McGee, Chris Bernhard, Casey W. Christofferson, Chad Coulter, Skeeter Green, and Travis Hawvermale, with additional contributions by Erica Balsley, Lindsey Barrentine, Jay Decker, Rachel Mason, and Nadine Oatmeyer.

Freeport Companion: Pathfinder Roleplaying Game Edition © 2008, Green Ronin Publishing, LLC; Authors: Robert J. Schwalb; Adam Daigle; Brandon Hodge; John E. Ling, Jr.; and Greg A. Vaughan.

Pathfinder Adventure Path #55: The Wormwood Mutiny. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett. Deutsche Ausgabe: Meuterei auf der Wermuth von Ullisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Der Schatz des Bussards

Es heißt, dass selbst die Freibeuter aus Rahadoun den listigen Kapitän Rorenet nicht daran hindern konnten, seine Beute zu verstecken - und das dürfte dem Piraten gar nicht so leicht gefallen sein, nachdem die Freibeuter sein Schiff, den Blauen Bussard, nahe der Sturminsel versenkt hatten. Taucher fanden zwar die Ladung des Bussards, doch den Legenden nach geben die riesigen Muscheln vor der Insel zuweilen weitaus mehr frei als nur Perlen.



Des Fischers Narretei

In den Kneipen kursieren mehrere Versionen - entweder liebte Chiminnie Ebbs eine Meerjungfrau oder hasste Wassermänner so sehr, dass er 20 Jahre lang sparte, um sich von einem Magier eine magische Rüstung bauen zu lassen, mit der er sich unter Wasser begeben konnte. Ebbs marschierte eines Tages in das Wasser vor Schauerhafen und kehrte nie zurück. Zwar vermisste ihn niemand wirklich, doch sollte die Rüstung ihren Zweck erfüllt haben, wäre sie sicherlich etwas ganz Besonderes.



Schiffswrack in einer Flasche

„Holzbein“ Pocken-Perle hatte schon immer einen bösartigen Sinn für Humor. Nahezu jeder, der sie kannte, nannte sie eine Hexe, Schlampe oder schlimmeres. Sie konnte Schiffsjungen zum Weinen bringen, doch ihr besonderes Talent lag darin, nicht nur Flaschenschiffe bauen zu können, sondern Flaschenschiffswracks. Sie wurde aus Ollo fortgejagt, nachdem jemand, der sich ihre Arbeiten angesehen hatte, behauptet hatte, er hätte nicht nur Gold aus einem ihrer Wracks herausstürzen gesehen, sondern zudem noch winzige Besatzungsmitglieder, die verzweifelt um Hilfe gewunken hätten.



Der Verirrte Bote

Obwohl Liat Trüb einst ein Juwelier in Taldor gewesen war, wurde er erst als Besatzungsmitglied der Rechtlos bekannt. Seine Kameraden behaupteten, dass der dünne Mann einfach alles reparieren könnte. Nachts bastelte er fortwährend und erschuf schließlich einen glänzenden silbernen Tukan aus Zahnrädern und Metallfedern. Eines Morgens band er dem Metallvogel eine Bitte um Rettung ans Bein und entließ ihn in die Freiheit. Die Maschine war derart überzeugend - sogar sich selbst gegenüber -, dass sie in den Dschungel nahe der Mgangebucht flog und nie wieder gesehen ward.



GEFANGENE DES SCHICKSALS

Piraten nehmen sich, was immer ihnen gefällt, seien es Schiffe, Plündergut oder Menschen! Die Abenteurer erwachen an Bord des Piratenschiffes *Wermuth*. Sie wurden verschleppt und gegen ihren Willen für die Mannschaft des teuflischen Kapitäns Barnabas Harrigan rekrutiert. Wenn sie die raue See, die brutalen anderen Besatzungsmitglieder, feindliche Piraten, gefräßige Bestien und anderes überleben wollen, müssen sie lernen, sich in das Piratenleben einzufügen. Und als ihnen das Glück endlich wieder zuzuwinkert, müssen sie sich entscheiden, ob sie auf ewig das Deck schrubben wollen oder die Kontrolle über ein eigenes Schiff übernehmen und die Segel setzen für neue Abenteuer.

Dieser Band des *Pathfinder-Abenteurerpfades* ist der Beginn der Kampagne „Unter Piraten“. Er enthält:

- „Meuterei auf der Wermuth“, ein Pathfinder-Abenteuer für Charaktere der 1. Stufe von Richard Pett.
- Einzelheiten zum Leben an Bord eines Piratenschiffes und Regeln, wie man der berüchtigtste Halsabschneider und Galgenvogel der Meere werden kann – von Jesse Benner, Richard Pett und F. Wesley Schneider.
- Enthüllungen über den gefährlichen Glauben an Besmara, der Göttin der Piraten, des Kampfes und der Seemonster – von Sean K Reynolds.
- Tod und Plündergut finden sich im neuen Eintrag für die Chroniken der Kundschafter – von Robin D. Laws.
- Vier neue Monster von Jesse Benner, Sean K Reynolds und Steven D. Russell.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN: 978-3-86889-621-3
Artikelnummer: US53035PDF