

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPfad[™]



DIE FESSELINSELN



Fiebersee

Kilometer
0 75

X = Angeblicher Schatz

Fiebersee



Fessel des Inselfressers

Menschen-
fängerbucht

Ushinawa-
inseln

Besmaras
Thron

Motaku

Alte Meuterin

Finsterer Fischschädel

Oase der Windstille

Port Fährrus

Klappers Wassergeburt

Glitschige Küste

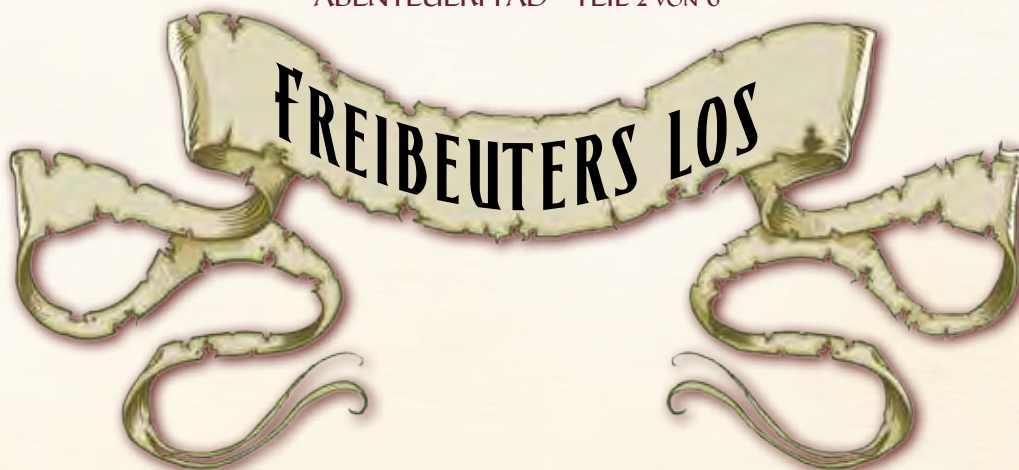
Blutbucht

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPFAD[™]



ABENTEUERPFAD • TEIL 2 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 • Rayph Baisner, Jorge Fares, Mikael Léger, Diana Matinez, Jim Nelson, Emiliano Pretrozzi, Craig J. Spearing, and Doug Stambaugh
Contributing Authors • Jesse Benner, Robin D. Laws, Patrick Renie, Steven D. Russell, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Greg A. Vaughan
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
Campaign Coordinator • Mike Brock
Special Thanks • The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

Deutsche Fassung • Ulisses-Spiele GmbH
Originaltitel • Raiders of the Fever Sea
Produktion • Mario Truant
Übersetzung • Jan Ensling, Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Tom Ganz, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks, Christopher Sadlowski, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen
Layout • Christian Lonsing

„Freibeuters Los“ ist ein Szenario für den *Pathfinder Abenteuerpfad* „Unter Piraten“ für vier Charaktere der 4. Stufe. Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, die *Pathfinder Monsterhandbücher I, II und III*, sowie die *Pathfinder Expertenregeln*, die *Pathfinder Ausbauregeln II - Kampf* und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*.

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. : US53036PDF
ISBN 978-3-86889-626-8



Paizo Publishing, LLC
7120 18th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Pathfinder Adventure Path #56: Raiders of the Fever Sea © 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
Freibeuters Los von Greg A. Vaughan	6
Anhang: NSCs von Greg A. Vaughan	50
Piratenschätze von Greg A. Vaughan	56
Die Ozeane Golarions von Adam Daigle mit Unterstützung von Patrick Renie, F. Wesley Schneider und James L. Sutter	58
Chroniken der Kundschafter: Der Schatz im Fernen Thallai, 2 von 6 von Robin D. Laws	72
Bestiarium von Jesse Benner, Mark Moreland, Steven D. Russell und Greg A. Vaughan	78
Vorschau	96



ZWANGSVERPFLICHTET UND VERSCHLEPPT!

Dieser Band enthält einen überlangen Artikel zu den Meeren und Ozeanen Golarions. Adam Daigle hat sich mächtig mit diesem Führer zum Geschehen im und unter dem Meer ins Zeug gelegt und Patrick Renie, James Sutter und meine Wenigkeit haben unseren Teil beigetragen, um den Artikel noch zu erweitern. Wir waren ziemlich enthusiastisch! Und noch eine Kleinigkeit: Dieser Artikel wurde komplett von Paizo-Mitarbeitern geschrieben! Ja, es stimmt: Ab nächsten Monat gehört Adam Daigle fest zum Entwicklerstab. Er ist euch sicherlich als Autor vieler guter Artikel und anderer Dinge bekannt. Adam stößt zum Team des Abenteuerpfades und wird mir einige Aufgabenbereiche abnehmen, die nichts mit dem Abenteuer selbst zu tun haben, wie die Monster, einleitende Zitate und anderes.

Zum Glück hat er einige Erfahrungen und liegt mit dem Rest von uns auf einer Wellenlänge, so dass wir uns über die frischen Ideen und Inspirationen freuen, die er mitbringt. Natürlich werden wir jeden aufkeimenden Anflug von Größenwahn (und jede Hoffnung) auch schnell wieder aus ihm herausprügeln...

Ich weiß, was ihr jetzt denkt: „Rob und Wes leisten doch Monat für Monat gute Arbeit beim Abenteuerpfad und Chris, Judy und Sutter sind die besten Lektoren überhaupt, zudem sorgen Andrew und Sarah für das fantastische Äußere; wozu dann etwas verändern?“ Nun, wir nehmen gerade ein paar Veränderungen vor. Wie es aussieht, können wir gar nicht schnell genug neues, hochwertiges Material produzieren, um euch zufriedenzustellen. Das kann zuweilen den

Veröffentlichungsplan gewaltig über den Haufen werfen. Daher übernehmen ein paar Leute neue Verantwortungsbereiche: James Jacobs wird sich dem Abenteuerpfad wieder in Vollzeit widmen und vielleicht auch ab und an einspringen. Rob bleibt uns natürlich erhalten; sobald er mit Unter Piraten fertig ist, wird er sich sogleich dem nächsten Projekt widmen. Wir werden dann zwei Abenteuerpfade gleichzeitig entwickeln. Und wenn wir dann noch Adam hinzurechnen, sollten wir künftig nicht mehr in zeitliche Schwierigkeiten kommen, wie sie in den letzten Jahren immer wieder mal entstanden sind.

Auch die Lektoren und Künstler bleiben dem Abenteuerpfadteam erhalten. Sutter kümmert sich fortan um die Chroniken, wie auch um alle anderen Erzählungen aus Golarion. Und ich werde mit Adam einen Knecht haben, während ich ihn darin einweise, worauf er achten muss, dass alle Artikel und anderen wichtigen Dinge für einen AP zeitig vorliegen – und wie man die lieben Kollegen in Schach hält.

Danach werde ich mich etwas vom Abenteuerpfad zurückziehen und mich um die anstehenden Überarbeitungen bei den Handbüchern kümmern und mir die Verantwortung für die Almanache mit James teilen; und mich natürlich um die sonstigen Probleme des Alltags hier kümmern. Aus meinem Titel geht warlich nicht hervor, wie viel Beinarbeit manchmal nötig ist...

Der Job ist aufregend, aber Adam hat keinen blassen Schimmer, worauf er sich einlässt.

So, das wäre der gegenwärtige Status des Abenteuerpfades. Viele Leser haben sich zu den Problemen mit den Veröffentlichungsterminen nachdenklich geäußert, ob dies ein schlechtes Vorzeichen für den Fortbestand der Reihe oder des Verlages selbst sein könnte. Das Gegenteil ist der Fall; der Laden brummt und da wir nun endlich Verstärkung bekommen, sollten die Termine künftig einzuhalten sein. Daher ein dickes Dankeschön an alle, die uns die Treue halten. Wir legen uns gewaltig ins Zeug, um alle Probleme zu bewältigen, und halten euch auf dem Laufenden. Solltet ihr die Verzögerungen oder Schwierigkeiten noch gar nicht bemerkt haben... dann geht weiter, dies sind nicht die Druiden, die ihr sucht...

Eines noch: Letzten Monat hatten wir Sean K Reynolds Artikel zu Torag für diesen Band angekündigt. Wir müssen ihn leider verschieben, um den großen Artikel zu den Ozeanen unterzubringen. Artikel zu den Gottheiten von Golarion kommen aber auch weiterhin.

AUF DEM TITELBILD

Isabella „Tintenhaut“ Schleuser, die Kapitänin der *Dre-scher* präsentiert nackte Haut, welche sehr bedeutsam im diesmonatigen Abenteuer des Abenteuerpfades ist. Ihre sehr ungewöhnliche Karte (und wie die SC sich diese holen) kann ziemliche Auswirkungen auf den Ruf der SC entfalten und wie sich deren Aufstieg zu Freien Kapitänin der Fesselinseln gestaltet.

Für den fünften Band des Abenteuerpfades steht Norgorber auf dem Plan und Torag findet schon seinen Platz, schließlich wollen wir uns nicht mit all den Zwergenfreunden da draußen anlegen.

SCHIFFSNEID

Ich liebe es, bei meinen Spielen Hilfsmittel einzusetzen – Musik, Spielerunterlagen, ausführliche Karten und anderes. Aber Mr. McCreary hat vor ein paar Wochen alle meine bisherigen Bemühungen klar in den Schatten gestellt, als er hier im Büro eine Unter Piraten-Runde begonnen hat. Er hat ein Schiff gebaut. Okay, kein Segelschiff im Maßstab 1:1, aber immerhin eine Miniatur im passenden Maßstab. Und sie sieht umwerfend aus! Gegenwärtig steht das Modell ganz oben auf dem höchsten Regal in James' Büro, damit keine neugierigen Tollpatsche mit ihren fettigen Fingern daran herumspielen. Sofern also keine Katastrophen eintreten und ein Schiffbruch ausbleibt, wird uns Rob nächsten Monat voraussichtlich erzählen, was in seiner Runde passiert und wie ihr eure eigenen Piratenschiffe bauen könnt. Angeblich geht das einfacher, als man glauben mag. Mehr dazu nächsten Monat!

Wes

F. Wesley Schneider
wes@paizo.com



FREIBEUTERS LOS



TEIL EINS: BEWEISE VERBERGEN

Die SC brechen zu einem abgelegenen Schiffsdock auf, um ihr Schiff einer äußerlichen Neugestaltung zu unterziehen, damit sie die Spuren ihrer Meuterei verwischen können. Es gilt, die Verheißung auf Erden zu überholen und zu einem neuen Piratenschiff zu machen.

SEITE 8



TEIL ZWEI: PIRATEN DER FIEBERSEE

Die SC beginnen ihre Karriere als Freibeuter mit ihrem „neuen“ Schiff und gehen auf der Fiebersee der Piraterie nach.

SEITE 15



TEIL DREI: DIE HERRIN DES FELSENS

Um ihren Ruf zu fördern reisen die SC zu einer abgelegenen Inselfestung, um ein altes Sprichwort zu bestätigen und ihr eigenes Glück zu schmieden.

SEITE 28



TEIL VIER: DIE SCHÄTZE DER MENSCHENFÄNGERBUCHT

Die SC gelangen an eine Tätowierung, welche eine Schatzkarte offenbart, die zu einen legendären vergrabenen Schatz führt. Zunächst müssen sie sich jedoch an den Wächtern des Schatzes vorbei kämpfen

SEITE 37

STUFENÜBERSICHT

„Freibeuters Los“ ist ein Abenteuer für vier Charaktere und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

4

Die SC beginnen dieses Abenteuer auf der 4. Stufe.

5

Die SC sollten die 5. Stufe erreicht haben, ehe sie versuchen, den Gezeitenfels zu bezwingen.

6

Wenn die SC bereit sind, sich den Gefahren der Menschenfängerbucht und den Sahuagin in deren Versteck zu stellen, sollten sie die 6. Stufe erreicht haben

Zum Ende des Abenteuers sollen die SC die 7. Stufe erreicht haben.

ABENTEUERHINTERGRUND

Die Freien Kapitäne sind die offenkundigste Bedrohung in einem Irrgarten verfluchter Wasserstraßen und ein-tausend gefährlichen Inseln und messerscharfen Riffen, welche als der Fesselinselarchipel bezeichnet wird. Vor beinahe einhundert Jahren befuhr der Freie Kapitän Ky-rus Wolf, ein Schurke mit finsterem Herzen und einer Begabung für die dunklen Künste, die Gewässer vor der Westküste Garunds und versetzte hunderte von Schiffs-kapitänen und deren Mannschaften in Furcht. Tollkühn überfiel er bei Tage den befestigten thuvischen Hafen Aspenthar, direkt unter der Nase des Stadtstaats, und ließ ein Dutzend Kriegsschiffe in Flammen zurück und verschleppte mehr als hundert Bürger für Lösegeldfor-derungen. Aufgrund dieser Tat wurde Wolf von den an-deren Freien Kapitänen die Orkankrone angeboten, doch es heißt, dass er über dieses Angebot nur gelacht hätte. Wolf hatte die Schifffahrtslinien drei Jahrzehnte lang terrorisiert, als ihm sein größter Schachzug gelang – er überraschte eine Schatzflotte aus Katapesch, welche die Erzeugnisse einer geheimen Mine im südlichen Garund transportierte. Bis heute glaubt man, dass er die Beute auf mehrere Verstecke aufteilte, die aber im Laufe der Zeit in Vergessenheit gerieten. Ein Name ging jedoch über ins Seemannsgarn: Die Menschenfängerbucht!

Als Versteck für seine wertvollsten Schätze wählte Ka-pitän Wolf eine nicht auf den Karten auftauchende Insel irgendwo im Fesselinselarchipel. Die Insel selbst war von so dichtem Dschungel bedeckt und gefährlichen Klippen umgeben, dass es nur eine einzige Anlegemöglichkeit gab. Von dieser Bucht wird gesagt, sie sei so tief, dass sie di-rekt bis in die Hölle hinabführe. Dort verbarg Wolf seinen Schatz und nutzte angeblich seine magischen Kräfte, um einen Wächter direkt aus dem Herzen der Hölle herbeizu-rufen, welcher jedes Schiff zermalmen sollte, das es wagte, in der Bucht vor Anker zu gehen. Ehe Kapitän Wolf fort-segelte, fertigte er eine Karte der Insel und des Standortes seines Schatzhortes an. Kein Jahr später wurde er aber von einer Flotte gefangen genommen, welche die Königin von Aspenthar und die Paktherren von Katapesch ausgesandt hatten. Selbst unter Folter teilte er nicht mit, wo er seine Beute versteckt hatte. Schlussendlich wurde Kapitän Wolf im Hafen von Aspenthar gehängt und seine Knochen wur-den als Warnung für andere den Möwen und Krähen zum Fraß vorgeworfen.

Seit dieser Zeit wurden etliche von Kapitän Wolfs geheimen Schatzverstecken gefunden und geplündert. Ebenso sind Glücksjäger an Kopien der Karte der Men-schenfängerbucht gelangt. Doch die paar Schiffe, welche sich auf den Weg machten, um die legendären Schätze dort zu suchen, wurden nie wieder gesichtet. Man wis-pert, dass sie der Bestie der Menschenfängerbucht zum Opfer gefallen wären. Im Laufe der Jahre gingen jedoch die letzten Kopien der Karte verloren und irgendwann ging niemand mehr auf die Suche nach Kapitän Wolfs größtem Schatz, so dass er zum Stoff von Seemannsgarn und Legenden wurde.

Die Wahrheit hinter dieser Geschichte unterscheidet sich aber von der Legende. Kapitän Wolf war zwar ein He-xenmeister gewesen, beschwor aber keinen Unhold aus

FEUERWAFFEN IN FREIBEUTERS LOS

Feuerwaffen sind auf Golarion selten. Daher treten sie auch erst im letzten Band dieses Abenteuerpfades in Er-scheinung. Sollten Feuerwaffen aber ein bedeutende Rol-le in deiner Kampagne spielen, kannst du das Abenteuer auf folgende Weise anpassen:

Nur wenige der Handelsschiffe in **Ereignis 7** führen Ka-nonen oder andere Feuerwaffen an Bord, dies gilt aber nicht für Piratenschiffe wie die *Teufelsbläse* (**Ereignis 12**) und die *Drescher* (**Ereignis 17**). Diese Schiffe könnten mit Kanonen bewaffnet sein und ihre Kapitäne, Gortus Sward und Isabella „Tintenhaut“ Schleuser, könnten jeweils mit einer Pistole oder einem Bündelrevolver ausgestattet sein. Ebenso hätte der chelische Piratenjäger *Dominator* (**Ereignis 13**) statt Ballisten Kanonen an Bord und die che-lischen Seesoldaten wären dann mit Musketen ausgerüs-tet. Die Inselfestung auf dem Gezeitenfelsen (Bereich **B13**) könnte über Bombarden oder Kanonen zur Verteidigung gegen Piraten verfügen. Die Sahuagin der Menschenfän-gerbucht können zwar mit Feuerwaffen nichts anfangen, doch die *Kapitänstruhe* in Bereich **D21** könnte Feuerwaf-fen als Schätze für die SC enthalten. Vielleicht ist bekannt, das Kyrus Wolf eine magische Dolchpistole benutzt hat oder vielleicht hat er mit der Beute auch ein paar seiner magischen Schiffskanonen vergraben.

der Hölle, um seine Schätze zu beschützen, da er dies gar nicht nötig hatte. Als er auf der namenlosen Insel eintraf, die später als die Menschenfängerbucht bekannt werden sollte, pflanzte er eine Ranke, die er im Frachtraum eines Schiffes aus Katapesch gefunden hatte. Es handelte sich um eine exotische Pflanze aus irgendeiner unbekannten Region des südlichen Garund. Wolf verbreitete sodann die Legende von der beschworenen Höllenkreatur, um von der wahren Gefahr abzulenken. Allerdings konnte er nie zu seinem Schatz zurückkehren, da er kurz darauf an einem thuvischen Galgen baumelte, so dass das Geheimnis um den Schatz bei den wenigen verblieb, die eine seiner Kar-ten besaßen.

Abenteuerzusammenfassung

Zu Beginn des Abenteuers haben die SC das Kommando über ihr neues Schiff, die *Verheißung auf Erden*. Trotz iher erfolgreichen Meuterei wissen sie, dass Kapitän Bar-nabas Harrigan ihnen dies nicht durchgehen lassen und versuchen wird, sie aufzuspüren. Um ihn von ihrer Spur zu bringen, müssen sie das Schiff umrüsten und ihm ein neues Äußeres und einen anderen Namen geben. Hierzu segeln die SC zu einem Trockendock namens Klappers Wassergeburt, wo sie von der Legende des Gezeitenfel-sen erfahren und dass es Glück bringt, die dortige Burg zu erobern. Unabhängig davon, ob die SC sich entscheiden,



den Felsen anzugehen, wissen sie, dass sie ihren Ruf und ihre Geldmittel erhöhen müssen, ehe sie zwischen den Fesselinseln als Freie Kapitäne willkommen geheißen werden. Wenn die SC sich auf den Weg machen, um ihr Glück als Piraten auf der Fiebersee zu machen, stoßen sie auf die Aktivitäten der Sahuagin, eines bösen Unterwasservolkes, welches die Bewohner der Oberfläche unterwerfen und verschlingen will. Der Kurs führt die SC unweigerlich zum Gezeitenfelsen, den sie schlussendlich gegen einen Angriff von mit den Sahuagin verbündeten Piraten verteidigen müssen. Nach diesem Kampf entdecken sie auf dem Rücken der Piratenkapitänin eine aufgetauchte Schatzkarte. Diese Karte führt sie zum verlorenen Schatz Kapitän Kyrus Wolfs in der Menschenfängerbucht. Dort erkennen die SC, dass die „Bestie“, welche angeblich die versteckten Schätze bewacht, mehr ist, als es scheint, und dass die Schätze sich in den Flossen eines Sahuaginstammes befinden, der Jagd auf Schiffe macht. Die SC müssen die Sahuaginbedrohung und ihren vierarmigen Häuptling besiegen, um die Schätze der Menschenfängerbucht für sich selbst zu beanspruchen.

TEIL EINS: BEWEISE VERBERGEN

Am Ende des letzten Teils („Meuterei auf der Wermuth“) beehrten die SC gegen Barnabas Harrigans Piratenmannschaft unter Herrn Spund und Meister Geißel auf und übernahmen mit dem gekaperten rahadoumischen Schiff *Verheißung auf Erden* ihr eigenes Schiff. Nun können sie zwar eine eigene Piratenkarriere beginnen, müssen sich aber zunächst um ein paar Dinge kümmern. Sie kommandieren ein Schiff, das sie einem der berüchtigtsten Freien Kapitäne der Fesselinseln weggenommen haben und der es höchstwahrscheinlich immer noch als sein Eigentum betrachtet. Sollte der Zorn Kapitän Harrigans die SC einholen, ehe diese für eine solche Konfrontation bereit sein, wäre dies fürwahr furchtbar. Falls die SC das nicht selbst erkennen, sollte es ihnen einer der NSC-Verbündeten aus ihrer Besatzung mitteilen (bspw. Ambros Kroop oder Sandara Quinn).

Die meisten Schiffe, welche die Region der Inneren See befahren, wurden von Hand in Werfen in Avistan oder Garund gefertigt. Dies gilt auch für die *Verheißung auf Erden*. Schiffe desselben Typs entsprechen einander zwar in ihren Eigenschaften und ihrer Größe, haben aber dennoch ein individuelles Aussehen und eine Form, die das geübte Auge eines erfahrenen Seefahrers selbst in der Dunkelheit erkennen kann. Um ein Schiff zu stehlen und vor seinen Besitzern zu verbergen, ist daher weitaus mehr erforderlich als ein Namenswechsel und ein neuer Anstrich – es müssen umfassende Umbauten und eine Veränderung der Takelage erfolgen, um auch das Äußere zu verändern. Dies betrifft natürlich alles nur das Erscheinungsbild und verleiht dem Schiff ein anderes Äußeres, so dass jemand, der mit dem Original vertraut war, das Schiff schon mehrere Minuten lang sorgfältig studieren muss, um es zu erkennen. Eine solche Veränderung der Schiffsidentität ist nicht billig und muss im Geheimen erfolgen, sonst wird die neue Identität nur allzu schnell bekannt. Mächtige Freie Kapitäne mit eigenen Heimathäfen können solche

Modifikationen in ihren eigenen Werften und Trockendocks vornehmen, während Kapitäne mit Schreibern und Schiffsbaumeistern unter ihren Besatzungen solche Veränderungen auf hoher See fernab der Schifffahrtslinien oder an einem fernen Strand vornehmen können. Jedoch stehen nicht jedem solche Mittel offen. Aus diesem Grund hat sich eine eigene Industrie an abgelegenen Orten auf den Fesselinseln und jenseits der Grenzen des Archipels entwickelt, wo Kapitäne bereitwillige Handwerker finden, die die Arbeit schnell und verschwiegen erledigen, sofern der Preis stimmt. Ein Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer), Handwerk (Schiffe) oder Wissen (Lokales) gegen SG 15 genügt, so dass die SC von diesen Praktiken wissen. Sollte der Wurf sogar gegen SG 20 gelingen, wissen sie von einem dieser Trockendocks namens Klappers Wassergeburt, welches relativ nahe an einer abgelegenen Flussmündung an der Glitschigen Küste liegt. Sollten die SC nicht über dieses Wissen verfügen, sollten ihnen hilfsbereite Verbündete unter ihrer Mannschaft diese Informationen liefern.

Dennoch verbleibt immer noch ein Hindernis (das vielleicht wichtigste): Das Befahren des Meeres zwischen den Fesselinseln. Denn selbst wenn die SC die *Verheißung auf Erden* zu einem neuen Schiff umgestalten können, welches Kapitän Harrigan und seine Verbündeten nicht wiedererkennen, stehen sie immer noch vor dem Problem, dass sie ein neues Schiff in Piratengewässern kommandieren, ohne über irgendeinen Ruf zu verfügen. Die Freien Kapitäne benutzen nur eine Bezeichnung für solche Schiffe: Leichte Beute. Sofern die SC sich also nicht ständig anderer Freibeuter erwehren wollen, müssen sie sich zunächst einen Namen als Piraten am Rand des Archipels machen, ehe sie von den anderen Freien Kapitänen als Gleichrangige akzeptiert und respektiert werden. Dies wird ihnen klar, sofern ihnen ein Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) oder Wissen (Lokales) gegen SG 15 gelingt (oder sie einen Ratschlag eines hilfsbereiten NSC erhalten).

Um sich einen Namen zu machen und einen Ruf zu erlangen, müssen die SC Plündergut und Ruchlosigkeit durch Piraterie zusammentragen. Dabei sollten sie beide Werte im Auge behalten, da sie von beidem genug erlangen müssen, um in der Gesellschaft der Freien Kapitäne Fuß fassen zu können. Es ist wichtig, in beiden Bereichen hohe Werte zu gewinnen, da Piraten mit hoher Ruchlosigkeit aber wenig Plündergut als gnadenlose und grausame Räuber betrachtet werden, die mehr an Brutalität interessiert sind als an Profit. Viel Plündergut und geringe Ruchlosigkeit dagegen würde dazu führen, dass andere Piraten die SC als Frischfleisch betrachten, welches nur darauf wartet, zur Schlachtbank geführt und ausgenommen zu werden. Siehe „Das Leben eines Piraten“ im ersten Band des Abenteuerpfades zu den Regeln für Plündergut und Ruchlosigkeit.

A. Klappers Wassergeburt

Im Trockendock „Klappers Wassergeburt“ wird das Äußere eines Schiffes gegen die richtige Summe diskret derart verändert, dass das Schiff eine neue Identität erlangt, ohne dass sich Größe, Charakteristiken oder Aufbau der Decks ändern. Diese Umbauten werden als

„Wassergeburt“ bezeichnet und ein gängiger Ausspruch auf den Fesselinseln hinsichtlich Schiffen zweifelhafter Herkunft lautet: „Wenn das mal keine Wassergeburt ist.“

Klappers Wassergeburt liegt an der Mündung eines namenlosen Flusses an der Glitschigen Küste. Die Flussmündung wird durch eine herausragende Landzunge vor vorbeiziehenden Schiffen verborgen, daher ist sie schwierig zu finden, wenn man nicht weiß, wo man suchen muss. Zudem wird die Werft auch noch von den Zweigen nahestehender Dschungelbäume verdeckt, welche zusätzlichen Schutz vor neugierigen Augen bieten. Sofern die Meuterei der SC in der Nähe der Knochenanginsel stattgefunden hat, beträgt die Entfernung zu Klappers Wassergeburt etwa 150 Kilometer, was bei guten Winden und voller Mannschaftsstärke eine Reise von zwei Tagen bedeutet.

Lies das Folgende vor, sobald sich die *Verheißung auf Erden* Klappers Wassergeburt nähert:

Nachdem ihr die Landzunge umfahren habt, seht ihr eine versteckte Bucht an der Mündung eines breiten Dschungelflusses, dessen bräunliches Wasser die blaue See verunstaltet wie eine hässliche Prellung. Eine Reihe von Anlegern wurde an der Mündung errichtet und ihr könnt Gebäude erkennen, die aber größtenteils von den überhängenden Ästen der Dschungelbäume verdeckt werden. Am Ansatz der Landzunge steht ein hölzerner Wachturm, der so sorgfältig zwischen den Bäumen verborgen wurde, dass man von dort aus sicher einen wunderbaren Blick aufs Meer erhält.

Als die *Verheißung auf Erden* an der Landzunge vorbei segelt, wird auf dem Wachturm eine gelb-rot-karierte Fahne gehisst. Eine zweite, blaue Fahne wird an einem Mast auf den Docks gehisst. Mehrere humanoide Gestalten kommen aus den im Schatten liegenden Gebäuden und versammeln sich auf einem Pier. Ein Langboot mit einem Mast legt vom Bootshaus an der Flussmündung ab und fährt auf die *Verheißung auf Erden* zu. Seine Besatzung grüßt die SC und fordert sie auf, vor Anker zu gehen, so dass man die Geschäftsbedingungen besprechen könne.

Der Handel

Klappers Wassergeburt wird vom alten Klapper Hecht (N Alter menschlicher Experte 7) geleitet, einem Bukanier im Ruhestand und früherer Erster Maat der Freien Kapitänin Ella Garnett („Die bei der Schlacht am Nolis vom Kraken gefressen wurde“, wie Klapper gerne weiter ausführt). Klapper selbst begrüßt das Schiff der SC vom Langboot *Sünderin* aus und bittet um Erlaubnis, an Bord kommen zu dürfen. Vorausgesetzt, die SC haben friedliche Absichten (und alles andere wäre eine wirklich dumme Idee, da es ihnen die Feindschaft der meisten Freien Kapitäne einbringen würde), befindet sich Klapper in Begleitung von sechs Matrosen, die nur mit Seemannsmessern bewaffnet sind (N Menschliche Experten 1/Krieger 1; Spielwerte wie

Matrosen, *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 292). Sie suchen keinen Streit und ziehen sich in die Siedlung zurück, sollten sie angegriffen werden.

Klapper Hecht ist ein kleiner, gebeugt gehender alter Mann mit einem wettergegerbten Gesicht, wasserblauen Augen und einem Kranz krausen weißen Haars. Sobald er an Bord gekommen ist, geht er sogleich zum Geschäftlichen über und inspiziert das Schiff, um zu sehen, wie viel Arbeit erforderlich ist, um es umzurüsten.

Die Existenz von Klappers Wassergeburt beruht allein auf seinen Dienstleistungen beim Umrüsten von Schiffen. Der Preis liegt daher bei 20% des Kaufpreises des Schiffes. Das Umrüsten erfordert mindestens 1W4+4 Tage, zum Ende dieser Zeit legt Klapper einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Schiffe) gegen SG 15 ab (sein Modifikator ist +14). Nach dem Umrüsten kann jemand, der mit dem Schiff vertraut ist, es nur erkennen, wenn er es aus der Nähe für wenigstens zwei Minuten beobachtet hat und ihm ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt. Würfle die benötigte Anzahl an Tagen (1W4+4) aus, die zum Umrüsten erforderlich ist. Klapper nennt diesen Wert und seinen Grundpreis von 2.000 GM für die Umrüstung der *Verheißung auf Erden*. Klapper kann zudem Schmugglerverstecke von 1,50 m Seitenlänge in den Schiffsabteilungen zum Preis von jeweils

zusätzlichen 500 GM einbauen, ohne dass dies den Zeitaufwand erhöht (solche Verstecke können bei einer Suche nur mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gefunden werden). Sofern du dies als SL möchtest, ist Klapper auch in der Lage, andere Schiffsverbesserungen vorzunehmen (siehe dazu den *Pathfinder Spielerleitfaden: Unter Piraten*). Klappers Einstellung ist freundlich, solange die SC sich höflich benehmen. Sollten sie aber versuchen, ihn einzuschüchtern oder ihn beleidigen, wird er gleichgültig; in diesem Fall steigen alle Preise um zusätzliche +10%, bis die SC ihn wieder freundlich stimmen können. Sobald sich untereinander auf die anfallenden Arbeiten und den Preis geeinigt wurde, spricht Klapper die Frage der Bezahlung an. Er verlangt einen Nachweis, dass die SC die nötigen Mittel besitzen, um die Arbeiten auch bezahlen zu können. Neben Münzen akzeptiert er auch Handelswaren zu 50% des Wertes bis zum Limit der Kaufkraft der Gemeinschaft oder Plündergut zum üblichen Prozentsatz (siehe Band 1 des Abenteuerpfades). Sollten die SC nicht über die Summe verfügen, bietet Klapper ihnen auch andere Zahlungsoptionen an: Sollten die SC Gefangene haben, die sie in die Sklaverei oder gegen Lösegeld verkaufen wollen (z.B. ehemaliger Matrosen der *Wermuth*), so kauft Klapper sie für 50 GM pro Kopf ab, um sie später in Blutbucht weiterzuverkaufen zu können oder um sich ein Lösegeld zu holen. Sollten den SC immer noch die nötigen Gelder fehlen, bietet Klapper an, ihre beginnende Piratenkarriere als Anteilseigner an ihrem Schiff zu unterstützen – in diesem Fall werden sie ihm so lange ein Drittel ihres Plünderguts überlassen müssen, bis sie



Klapper Hecht



ihn ausgezahlt haben (er setzt 150% der Kosten der Umrüstung an, lässt sich aber auf 133% herunterhandeln, sofern den SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 gelingt). Sollten die SC den Handel brechen, wird er die geheime Identität ihrer Wassergeburt auf allen Inseln des Archipels verbreiten und sollte ein anderer Pirat es kapern, wird er es an Klapper übergeben. Bis die SC ihre Schulden bezahlt haben, werden sie einmal im Monat zu Klappers Wassergeburt zurückkehren, um ihm ihre Bücher zu zeigen und seinen Anteil auszuzahlen. Sofern der Handel zustande kommt, weist Klapper die SC an, ihr Schiff in die Flussmündung zu steuern, wo Kutter es ins Trockendock schleppen werden, damit die Arbeiten beginnen können. Die SC können sich in den Gemeinschaftsunterkünften (Bereich A4) kostenlos aufhalten, müssen Essen, Trinken oder auch Ausrüstung während ihres Aufenthaltes jedoch käuflich erwerben.

KLAPPERS WASSERGEURTEN

N Ansiedlung

Gesellschaft -1, **Gesetz** -4, **Korruption** -1, **Verbrechen** -2, **Wirtschaft** +0, **Wissen** +0

Eigenschaften Isoliert, Sehenswürdigkeit (Schiffsurmäster)

Gefahr +0; **Makel** Dürre

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Autokratie

Einwohner 77 (63 Menschen, 14 Halblinge)

Wichtige Persönlichkeiten

Oberster Schiffsbaumeister und Eigentümer Klepper Hecht (N Alter Menschlicher Experte 7)

Ausguck Eilan Gottfried (N Menschlicher Krieger 3)

Kämmerin Chandra Dornwich (N Menschliche Druidin 5)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 600 GM; **Kaufkraft** 2.500 GM; **Zauberei** 3. Grad

Gegenstände, Schwache *Lederrüstung* +1, *Brustplatte* [Meisterarbeit], *Silberne Guisarme*, *Überzeugungsstirnreif*, *Stab: Leichte Wunden heilen* (29 Ladungen); **Durchschnittliche** *Leichter Holzschild* +2, *Trank: Schläue des Fuchses*; **Mächtige** -

VERMERK

Dürre: Klappers Wassergeburt leidet seit einem Monat unter den Auswirkungen einer schweren Dürre. Diese Dürre hat den Gefahrenwert der Gemeinschaft um +10 gehoben und den Modifikator für Gesetz um 4 Punkte gesenkt.

Örtlichkeiten von Klappers Wassergeburt

Es folgen die wichtigsten Örtlichkeiten von Klappers Wassergeburt, gefolgt von den Ereignissen, die während des Aufenthaltes der SC geschehen.

A1. Gottfrieds Wachturm

Dieser Wachturm ist nur eine überdachte Plattform auf 18 m hohen Holzstelzen, die über eine primitive Treppe erreicht werden kann. Nur die überdachte Plattform reicht über die Felskante der Landzunge hinaus und wird durch die Dschungelwipfel verborgen. Auf dieser Plattform lümmelt der einarmige Eilan Gottfried im Schatten auf seiner Hängematte mit seinem trainierten Papageien, Krätzer,

herum und hält nach einlaufenden Schiffen Ausschau. In einem gewöhnlichen Monat treffen nicht mehr als zwei oder drei Schiffe bei Klappers Wassergeburt ein, daher verbringt Gottfried seine Zeit hauptsächlich im Rumrausch. Zu diesem Turm gelangt man nur über einen gefährlichen, gewundenen Pfad entlang der messerscharfen Felskante, daher verbringt Gottfried seine Zeit größtenteils hier draußen und lässt sich von Trägern seine wöchentliche Ladung Proviant und Rum bringen.

A2. Anleger

Zwei Anleger reichen ins schlammige Wasser der Flussmündung hinaus. Drei kleine Ruderboote sind hier unter Dächern aus Holzstämmen und getrockneten Palmenblättern vertäut.

Im Schutz der Flussmündung, in die keine Brise hinein findet, ist die Hitze intensiv und Insekten summen beständig. Ein paar von der Sonne dunkelgebräunte Arbeiter (N Menschliche Bürgerliche 1) hocken auf Kisten, flechten Seile und bessern Netze aus. Sie ignorieren die SC. Sollten die SC sie angreifen, wehren sie sich nicht, sondern fliehen.

A3. Bootshaus

Zwei Anleger reichen von einem langen Gebäude aus grob geschlagenen Holzplanken in den Fluss hinaus. Das Gebäude hat große Öffnungen, um hereintreten zu können. Im Inneren hängen Seile, Flaschenzüge und andere für Bootshäuser übliche Ausrüstungsgegenstände.

Das Langboot *Sünderin*, mit dem Klapper zu Kunden in die Bucht hinausfährt, ist im Bootshaus vertäut. Der Mast ist zur Seite gekippt, wenn das Boot nicht genutzt wird. Tagsüber halten sich hier stets 1W4+2 Arbeiter (siehe Bereich A2) auf, während nachts 1W3 Wache schieben. Normalerweise ist hier auch mit der einmastigen Pinasse *Bummler* ein etwas größeres Wasserfahrzeug eingelagert, aber dieses Boot ist gegenwärtig nach Blutbucht unterwegs, um Versorgungsgüter zu holen, und wird erst in zwei Wochen zurückerwartet.

A4. Gemeinschaftsunterkünfte

Ein einst großartiges Gebäude mit breiten Seitenflügeln steht am Ende der Anleger, der achteckige Dom ist von einer Aussichtskuppel überdacht. Früher war dies offenkundig eine edle Villa, doch die Zeit, die harschen Regenfälle und die Sonne der Glitschigen Küste haben den Farbanstrich angegriffen und rissig werden lassen, so dass von der einstigen Pracht nur noch eine graue Hülle verblieben ist. Über der Veranda hängt ein Schild: „Klappers Wassergeburt“. Kleinere, weniger grandiose Hütten und Schuppen, die aus Treibgut und Strandgut zusammengeschustert wurden, umgeben das größere Gebäude und verschmelzen mit dem Dschungel im Hintergrund.



Das Hauptgebäude der Werft war früher die Sommerresidenz einer Adligen aus Sargava, bis Wassernagas sie aus ihrem Revier vertrieben. Klapper dagegen hat umsichtig mit den Nagas verhandelt, so dass er seit nunmehr 13 Jahren mit ihnen friedlich koexistiert. Gäste der Werft werden in dem etwas schäbigen Haupthaus untergebracht, welches über eine Schankstube, einen kleinen Markt und einen Speisesaal für die ganze Siedlung verfügt. Der Schatten der Dschungelwipfel ist willkommen, da die Hitze gnadenlos ist und viele der Bäume mit ihren vertrockneten braunen Blättern die Folgen einer langen Dürre zeigen.

Klapper Hecht und ein paar seiner Lohnarbeiter wohnen ebenfalls im Herrenhaus, während die Mehrheit der Bewohner von Klappers Wassergeburt in den kleineren Hütten lebt. Die meisten davon sind Menschen (N Menschliche Bürgerliche 1-3, ein Dutzend von ihnen sind Experten der Stufen 3-5 und beaufsichtigen die eigentlichen Umbauarbeiten) sowie eine Handvoll Halblinge. Keiner trägt eine Rüstung und nur wenige haben etwas Gefährlicheres bei sich als ein Messer oder ein Beil. Die SC können die Schankstube nutzen, um ihre Werte für Verruf und Ruchlosigkeit zu verbessern, und auf dem Markt zu normalen Preisen ihr Plündergut verkaufen (siehe Band 1 dieses Abenteuerpfades). Zudem können die SC hier nach neuen Mannschaftsmitgliedern suchen (siehe Seite 12), allerdings würde es Klapper gar nicht gefallen (was sich in der Höhe seiner Preise niederschlägt), sollten die SC seine Gastfreundschaft ausnutzen und unwillige Arbeiter zwingen, sich ihrer Besatzung anzuschließen.

A5. Trockendock

Eine breite, keilförmige Holzrampe führt hier direkt aus dem Fluss. Sie ist groß genug, um ein Kriegsschiff zu tragen und verfügt über große Ankerpunkte, um so ein Schiff auf der Stelle zu stabilisieren. Holzgerüste befinden an den Seiten der Rampe, um den Arbeitern den Zugang zu allen Punkten eines Schiffes und des Rumpfes zu ermöglichen.

Hierher zum Umrüsten gebrachte Schiffe werden von Ochsen mit Hilfe von Dutzenden dicker Seile aus dem Fluss ins Trockendock gehievt. Sobald das Schiff dann vertäut wurde, schwärmen die Arbeiter aus und arbeiten in Tag- und Nachtschichten, um die Umrüstung schnellstmöglich zu vollenden. Dabei erzeugen sie eine Kakophonie aus Hammerschlägen, Sägegeräuschen und Flüchen. Nachts werden überall auf dem Trockendock Fackeln angezündet, so dass sich Zuschauern ein ziemliches Spektakel bietet.

Ereignisse in Klappers Wassergeburt

Die folgenden Ereignisse finden statt, während die SC sich im Trockendock Klappers Wassergeburt aufhalten.

Ereignis 1: Etwas ist im Wasser (HG 6)

Dieses Ereignis tritt ein, nachdem sich die SC ein paar Tage in Klappers Wassergeburt aufgehalten haben. In dieser Zeit sollten sie von der Dürre gehört haben, welche

MANNSCHAFTSMITGLIEDER ANHEuern UND PlÜNDERGUT TEILEN

Irgendwann werden die SC sicherlich weitere Seefahrer für ihre Mannschaft anheuern wollen. Dies ist ihnen in jedem Hafen und jeder Siedlung möglich sowie nach dem erfolgreichen Kapern eines anderen Schiffes. Ihnen muss dazu ein Fertigkeitswurf für Bluffen (um Seefahrer an Bord zu locken), Diplomatie (um Leute zu überzeugen, sich ihnen anzuschließen) oder Einschüchtern (um neue Besatzungsmitglieder an Bord zu zwingen) gelingen. Jeder dieser Würfe nimmt einen Tag in Anspruch und bringt bei Erfolg 1W4+2 neue Besatzungsmitglieder für das Schiff der SC. Du kannst die Spielwerte für Matrosen im *Pathfinder Spiellexikon*, S. 292 verwenden, um diese Seefahrer darzustellen. Im Gegensatz zu anderen Mietlingen erhalten Piratenbesatzungen keinen Tagessatz, sondern Anteile am Erlös von erbeutetem Plündergut. Statt aber den komplexen Aufteilungsvorgang nachzustellen, wie ihn historische Piraten durchgeführt haben, sollten die SC einfach 1 Punkt an Plündergut abziehen, wenn sie versuchen, solches zu verkaufen. Dies repräsentiert den Anteil, den die Mannschaft erhält unabhängig vom erhaltenen Gold. Die Regeln für Plündergut findest du im ersten Band dieses Abenteuerpfades.

Dieser Abenteuerpfad geht davon aus, dass die SC diese Richtlinien nutzen, um ihre Mannschaft zufrieden zu stellen und gut bezahlt zu halten. Der SL entscheidet über die Reaktionen einer Mannschaft, wenn die SC ihr nicht regelmäßig Plündergut überlässt.

die Glitschige Küste seit einem Monat im Griff hat, und aus erster Hand die erdrückende Hitze erfahren haben.

An diesem Tag ist der Himmel wolkenlos und hat eine eisengraue Farbe, was einen weiteren sengenden Tag verspricht. Der Dschungel verdorrt unter der gnadenlosen Sonne und der Fluss ist seicht und verschlammte und fließt nur träge. Am Ufer befinden sich breite Bereiche freiliegenden, getrockneten und rissigen Schlamms. Zum Zeitvertreib laden ein paar von Klappers Arbeitern nach ihrer Schicht die SC zu einer Kegelpartie im Schatten des Bootshauses ein und teilen mit ihnen ein kleines Bierfass, das im Flusswasser kühlgehalten wird. Allerdings zieht plötzlich etwas am Seil des Fasses und ein Mann wird ins Wasser gezogen, während die Frau, die das Seil gerade einholen wollte, blutige Verbrennungen an den Handflächen erleidet. Die Schreie und das Gezappel im Wasser 1,50 m unter dem Steg deuten an, dass der hineingefallene Mann nicht allein ist. An dieser Stelle ist das Wasser etwa 6 m tief. Sollten die SC sich nicht der Kegelpartie angeschlossen haben, befinden sie sich nur in der Nähe des Bootshauses, als es zu diesem Ereignis kommt.

Kreaturen: Den Bewohnern von Klappers Wassergeburt macht zwar die drückende Hitze zu schaffen, sie sind aber nicht diejenigen, die am schlimmsten darunter leiden. Die im Fluss lebenden Wassernagas mussten

erkennen, dass ihre bevorzugten Lebensräume flussaufwärts austrocknen. Das damit einhergehende zusammenschrumpfen und Überlappen der Reviergrenzen hat zur Folge, dass die Nagabevölkerung unter Handlungsdruck steht. Eine junge Wassernaga namens Selissa wurde aus ihrem von Quellen genährten Seitenarm in seichteres und unangenehm warmes Wasser getrieben, welches mehr Flussschlamm als Frischwasser enthält. Die auf ihrer Konstitution und Psyche erdrückende Last hat zur Folge, dass sie am Rande des Nervenzusammenbruchs ist, weswegen sie nun flussabwärts gereist ist, um im Zornesrausch auf alles einzudreschen, was sie zu Gesicht bekommt.

SELISSA

HG 6

EP 2.400

Weibliche junge Wassernaga

N Mittelgroße Aberration (Aquatisch)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

Verteidigung

RK 20, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 12 (+8 GE, -1 Größe, +3 natürlich)

TP 60

REF +12, WIL +9, ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 15 m

Nahkampf Biss +8 (1W12+3 plus Gift), Schwanzschlag +3 (1W6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Bekannte Zauber (ZS 7; Konzentration +11)

3. (5/Tag) – *Einflüsterung* (SG 17), *Schutz vor Energien*

2. (7/Tag) – *Säurepfeil*, *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit*

1. (7/Tag) – *Magisches Geschoss*, *Schneller Rückzug*, *Verhüllender Nebel*, *Zielsicherer Schlag*

o. (beliebig oft) – *Benommenheit* (SG 14), *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Säurespritzer*

SPIELWERTE

ST 16, GE 27, KO 16, IN 11, WE 17, CH 18

GAB +6; KMB +10; KMW 28 (kann nicht zu-Fallgebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern^B

Fertigkeiten Bluffen +8, Heimlichkeit +18, Schwimmen +11, Wahrnehmung +17, Wissen (Lokales) +4, Zauberkunde +11

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Amphibie

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Gift (AF) Biss – Verwundung; *Rettungswurf* Zähigkeit, SG 19; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 KO-Schaden; *Heilung* 2 Rettungswürfe.

Entwicklung: Klappers Arbeiter nehmen nicht am Kampf teil, versuchen aber zu helfen, indem sie Leute aus dem Wasser ziehen. Sollte der ins Wasser gestürzte Arbeiter gerettet werden, erlässt Klapper den SC aus Dankbarkeit 500 GM vom Preis der Umbaumaßnahmen.

Ereignis 2: Summende Flügel (HG 6)

Dieses Ereignis tritt irgendwann während der Umbauarbeiten ein. Zu diesem Zeitpunkt haben die SC nichts zu tun, während sie sich an der Werft aufhalten. Nachdem

die Arbeiten an der *Verheißung auf Erden* an einem weiteren, leider unangenehm heißen Tag weitergehen, können die SC sehen, wie sich ein Vogelschwarm aus dem Dschungel erhebt und über das Trockendock hinwegfliegt. Die Arbeiter laufen plötzlich in Deckung und manche von ihnen riskieren sogar schwere Verletzungen, als sie aus größeren Höhen hinab springen.

Kreaturen: Der Vogelschwarm ist in Wirklichkeit eine Kolonie von Riesenwespen, die durch die gnadenlose Dürre aus ihren tiefer im Dschungel liegenden Nestern verjagt wurde. Die Baugeräusche haben ihre Aufmerksamkeit erregt, so dass sie nun zu Dutzenden auf Klappers Wassergeburtten niedergehen. Überall laufen die Bewohner auf der Suche nach Deckung herum, während die pferdegroßen Insekten zwischen ihnen herum schießen, sie stechen und die Gelähmten als Nahrung fortragen. Sobald es alle in eines der Gebäude geschafft haben, stellen die Wespen keine sonderliche Bedrohung mehr da und fliegen schließlich der Küste folgend fort. Bis dahin aber befinden sich die SC und die Arbeiter in ernster Gefahr und müssen sich einer Gruppe von drei Riesenwespen stellen, ehe sie sich in Sicherheit bringen können.

RIESENWESPEN (3)

HG 3

EP je 800

TP je 34 (PF MHB, S. 275)

Entwicklung: Etwa eine Minute, nachdem die SC Schutz gefunden haben, können sie sehen, wie zwei Wespen in der Nähe einen Arbeiter angreifen und versuchen, ihn fortzutragen. Sie können versuchen, den Arbeiter zu retten, auch wenn sie nicht dazu verpflichtet sind. Sollten sie es allerdings nicht tun, werden die anderen Bewohner von Klappers Wassergeburtten sie als feige Bilgeratten betrachten; die SC können dann hier weder Verruf, noch Ruchlosigkeit erlangen, bis sie eine neue Ruchlosigkeitschwelle erreicht haben.

Ereignis 3

Unerwartete Neuankömmlinge (HG 5)

Dieses Ereignis folgt direkt auf Ereignis 2. Nachdem die Riesenwespen verjagt wurden oder weitergezogen sind, kommen die Bewohner von Klappers Wassergeburtten aus ihrer Deckung. Mehrere Arbeiter liegen am Boden, wo sie den Wespen zum Opfer gefallen sind. Ein paar wurden jedoch von dem Riesenungeziefer in den Dschungel fortgeschleppt. Es sieht aber so aus, als hätte es weniger Verluste gegeben als befürchtet. Plötzlich stößt jemand einen Alarmruf aus und die Leute gehen erneut in Deckung. Eine chelische Galeone ist in der Bucht vor Anker gegangen und eine bewaffnete Gruppe klettert gerade auf die Anlegestelle.



Selissa

Wenn das Trockendock bereits belegt ist, gibt der Ausguck in Bereich A1 normalerweise Zeichen und Klapper fährt mit dem Langboot dem eintreffenden Schiff entgegen, um die Mannschaft zu bitten, an einem späteren Tag wiederzukommen. Die Freien Kapitäne geben sich Mühe, Klappers Bitte um Privatsphäre zu achten, wenn dieser die Identitäten der von ihm bearbeiteten Schiffe schützen will, da sie wissen, dass er ihnen dasselbe Recht zugesteht. Bei dem Schiff in der Bucht handelt es sich um die chelische Galeone *Strix*, welche vor kurzem vom Freien Kapitän Merrill Holzläufer gekapert wurde und nun zwecks Umbauten zu Klappers Wassergeburtten gebracht wurde. Während man am Ufer mit den Wespen beschäftigt war, fuhr die *Strix* unbemerkt in die Bucht ein und Kapitän Holzläufer und ein Landungskommando konnten währenddessen zu den Anlegern (Bereich A2) rudern, ehe jemand ihre Ankunft bemerkte.

Kreaturen: Kapitän Holzläufer und seine Truppe aus acht Bukaniern klettern gerade auf die Anleger (Bereich A2), als man sie bemerkt. Holzläufer kann von hier aus sehen, dass das Trockendock belegt ist und gerade ein Schiff umgerüstet ist. Ihm wird klar, dass er kurz davor steht, mit den Besitzern dieses Schiffes in einen Konflikt zu geraten, weil er eigentlich schon zu viel gesehen hat. Daher weist er seine Leute an, auf dem Anleger einen defensiven Halbkreis zu bilden.

Die SC können einen Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 ablegen, um zu erkennen, dass die Marine von Chelias den Standort der Werft eigentlich nicht kennen sollte. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18 lässt sie zudem bemerken, dass die Neuankömmlinge nicht wie chelische Seesoldaten gekleidet sind. Ferner können die SC mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen trotz der gezogenen Waffen und Verteidigungshaltung ausmachen, dass Holzläufers Truppe keine Offensive vorbereitet, sondern sich nur zur Verteidigung bereitmacht hat.

Kapitän Holzläufer und seine Bukaniere behalten ihre defensive Haltung so lange bei, bis sie zu Verhandlungen aufgefordert oder angegriffen wurden. Sollten die SC mit Holzläufer verhandeln wollen, werden sie feststellen, dass er recht umgänglich ist. Er erkennt die *Verheißung auf Erden* anhand ihrer erkennbar rahadoumischen Bauweise und der jüngsten Erzählungen, dass sie Kapitän Barnabas Harrigan gestohlen wurde. Da Holzläufer nicht zu Harrigans Freunden zählt, unterstützt er die Handlungen der SC und versichert ihnen, dass er ihr Geheimnis bewahren werde. Er bitte sie sogar, das Schiff taufen zu dürfen, wenn die Umrüstungen in ein paar Tagen beendet sind. Die SC können einen Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 ausführen, um zu erkennen, dass es auf den Fesselinseln als glücksbringend betrachtet wird, wenn ein Freier Kapitän oder eine edle Dame aus einer guten Familie ein Schiff tauft. Da solche Damen auf den Fesselinseln

jedoch seltener anzutreffen sind als ein Huhn mit Zähnen, würde ein Freier Kapitän wie Merrill Holzläufer eine exzellente Wahl darstellen. Sollten die SC das Angebot ablehnen, aber nicht angreifen, sagt Holzläufer ihnen freundlich Lebewohl und fährt mit seinem Schiff davon, um zu einem späteren Termin wiederzukommen (sobald die SC fort sind). Kapitän Merrill Holzläufers Spielwerte findest du auf Seite 52 zusammen mit Informationen zu der Rolle, die möglicherweise für den Rest des Abenteuerpfades spielen kann.

Sollten die SC angreifen, versuchen die Bukanier einen kämpfenden Rückzug zu ihrem Boot, während Holzläufer in den Fluss springt und verschwindet (er schwimmt mit Hilfe seines *Schwimmrings* zur *Strix* zurück). Falls die Bukanier ihr Boot nicht erreichen können, folgen sie ihrem Kapitän ins Wasser. Sobald Holzläufer an Bord der *Strix* ist, wartet er ab, ob seine Mannschaftsmitglieder es auch schaffen, ehe er aus der Bucht segelt. Sollten sie es nicht zurück an Bord schaffen, gibt er sie verloren, lässt Segel setzen und fährt ab, um seine Rache an den SC zu planen.

BUKANIER (8)

HG 1

EP je 400

Menschliche Kämpfer 2

CN Mittelfür große Humanoide (Menschen)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +2 GE, +3 Rüstung)

TP je 19 (2W10+4)

REF +4, WIL +0, ZÄH +5; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Entermesser* [Meisterarbeit] +5 (1W6+2/18–20) oder Enterbeil* [Meisterarbeit] +5 (1W6+2/x3)

Fernkampf Wurfaxt +4 (1W6+2) oder Kurzbogen +4 (1W6/x3)

SPIELWERTE

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

GAB +2; KMB +4; KMV 17

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Umgang mit Exotischen Waffen

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +5, Einschüchtern +4, Klettern +6, Schwimmen +5, Wahrnehmung +2, Wissen (Baukunst) +5

Sprachen Gemeinsprache Polyglott

Sonstige Ausrüstung Beschlagnahmte Lederrüstung, Entermesser* [Meisterarbeit] oder Enterbeil* [Meisterarbeit], Wurfaxt (2x) oder Kurzbogen mit 20 Pfeilen, einfache Piratenkleidung*, Goldschmuck (Wert 30 GM)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Umgang mit Exotischen Waffen Bukanier sind geübt im Umgang mit den Belagerungswaffen ihrer Schiffe.

* Siehe *Piraten der Inneren See*

KAPITÄN MERRILL HOLZLÄUFER

HG 5

EP 1.600

TP 55 (siehe Seite 52)

Belohnung: Sollten die SC sich mit Merrill Holzläufer anfreunden und einen Kampf mit ihm und seiner Mannschaft aus dem Weg gehen, dann belohne sie mit 1.600 EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.



Rotgut

Ereignis 4: Der Verlorene Ausguck (HG 4)

Dieses Ereignis findet direkt nach Ereignis 3 statt. Nachdem die Begegnung mit Kapitän Holzläufer abgeschlossen ist, nimmt die Werft die Arbeit am Schiff der SC wieder auf. Der alte Klapper wendet sich jedoch mit einer Bitte an die SC: Da niemand die Ankunft der *Strix* angekündigt hat, glaubt Klapper, dass etwas dem Ausguck in Bereich

A1 zugestoßen sein muss. Holzläufer bestätigt auf Nachfrage, dass er beim Einsegeln in die Bucht keine Signalfarbe auf dem Wachturm gesehen hätte. Klapper bietet den SC einen Rechnungsnachlass von 100 GM an, wenn sie dem Pfad zum Wachturm folgen und nach Eilan Gottfried sehen.

Der Pfad windet sich hinter den Gemeinschaftsunterkünften (Bereich A4) durch den Dschungel und folgt dann dem Felsgrat auf der Landzunge. Der Weg ist steil und felsig und von Dschungelpflanzen überwachsen. Zu seinen Seiten geht es 15 m oder mehr abwärts in die Bucht.

Kreaturen: Die SC begegnen auf dem Pfad zwei Wildschweine, die hungrig den Boden aufwühlen. Die Wildschweine sind aggressiv und greifen sofort an. Der Pfad ist nur 1,50 m breit, so dass immer nur ein Wildschwein die SC erreichen kann. Jeder, der vom Pfad stürzt, fällt 1W4 x 3 m tief auf einen harten Felsvorsprung. Um die bröcklichen, überwucherten Felsen hinaufzuklettern, ist ein Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 12 erforderlich.

WILDSCHWEINE (2)

HG 2

EP je 600

TP je 18 (PF MHB, S. 276)

Entwicklung: Nach dem Sieg über die Wildschweine flattert ein großer, farbenfroher Papagei zu den SC und schnattert mehrere Male: „Schh, flieg, stör‘ mich nicht!“, ehe er abdreht und dem Pfad entlang zum Wachturm folgt. Wenn die SC Bereich A1 erreichen, stoßen sie unter dem Turm auf mehrere zerbrochene Rumflaschen. Sollten die SC die Leiter zur Turmplattform hinaufklettern, finden sie die Überreste einer Hängematte und ein paar Kleidungsstücke. Unter der Hängematte liegt die von Fliegen bedeckte Leiche eines älteren Mannes. Sie hat noch einen Stiefel an, während der andere in einer Ecke liegt. Der Mann ist erst kürzlich verstorben; eine

Seite seines Halses ist geschwärzt und auf die Größe einer Melone angeschwollen. Ein eingetrockneter Schaumring verklebt seinen Bart und Schnurrbart. Der Papagei flattert hinüber, landet auf der Leiche und krächzt wieder: „Schh, flieg, stör' mich nicht!“

Bei diesem traurigen Anblick handelt es sich um die sterblichen Überreste des Ausguckers Eiland Gottfried. Eine der Wespen hat ihn hier angegriffen. Er konnte sie zwar mit seinem Morgenstern vertreiben, wurde aber gestochen und erlag einer schweren allergischen Reaktion auf das Wespengift. Letzteres kann mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20 oder einem Zauber wie z.B. *Gift entdecken* herausgefunden werden. Daher konnte er auch nicht mehr die Signalfolge hissen, als die Strix in die Bucht einfuhr.

Schätze: Nahe der Leiche liegt Gottfrieds *Morgenstern* +1. Sollten die SC die Leiche in die Siedlung bringen, gestattet Klapper ihnen, die Waffe als Belohnung für ihr Tun zu behalten. Wenn du willst, kann sich Gottfrieds Papagei, Krätzer, einem der SC anschließen und zu einem Maskottchen, Vertrauten oder Tiergefährten werden.

Ereignis 5: Die Schiffstaufe

Wenn die Umbauarbeiten am Schiff der SC endlich abgeschlossen sind, hält Klapper eine Zeremonie ab, in deren Rahmen die *Verheißung auf Erden* umgetauft werden soll. Ehe die Verankerungen gelöst werden und das Schiff in den Fluss gleitet, wird eine Flasche sagarvischen Weins am Kiel zerschmettert. Sollte Kapitän Holzläufer zugegen sein, ruft er oder Klapper selbst den folgenden Trinkspruch aus, ehe die SC sich aufmachen, um ihr Glück zu finden: „Glück und gute Winde erwarten den, der den Gezeitenfelsen bezwingen kann!“

Sofern den SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 gelingt, kennen sie diesen alten Ausspruch, der auf den Fesselinseln verbreitet ist, andernfalls kennen ihn ein paar ihrer Besatzungsmitglieder. Er bezieht sich auf eine kleine Festung namens Gezeitenfels, von der aus man einen kleinen, geschützten Hafen auf einer abgelegenen Insel südlich der Insel Motaku kontrolliert. Es heißt, dass demjenigen, der den Gezeitenfels erobern kann, das Glück zulächelt, da die Festung ein guter strategischer Ausgangspunkt ist, von dem aus man die nahen Schifffahrtslinien plündern kann. Die meisten Freien Kapitäne haben besseres zu tun, als Seemannsgarn nachzugehen, doch ein Neuling unter den Piratenkapitänen würde sicherlich an Ruf gewinnen, wenn er von sich behaupten kann, „den Gezeitenfels bezwungen zu haben“.

Teil Zwei: Piraten der Fiebersee

Teil Zwei von „Freibeuters Los“ besteht aus einer Anzahl von Begegnungen und Ereignissen, welche eine „Spielwiese“ bilden, auf welche die SC sich an das Piratenleben als Befehlshaber eines eigenen Schiffes gewöhnen können. Diese Ereignisse treten nach Teil Eins und vor Teil Vier ein. Die SC können also durchaus Teil Drei in Angriff

nehmen, während noch Ereignisse aus Teil Zwei erfolgen, so dass sie dennoch an Plündergut und Ruchlosigkeit gelangen können. Die hier beschriebenen Ereignisse sollten als natürliche Resultate der Handlungen der SC präsentiert werden. Abgesehen von Ereignis 6, welches zuerst stattfinden sollte, um einen Ausblick auf kommende Dinge zu liefern, können die Ereignisse in beliebiger Reihenfolge eintreten. Die SC sollten aber die Mehrheit von Teil Zwei und Drei beendet haben, ehe Ereignis 17 eintritt, da Ereignis 17 den Beginn von Teil Vier darstellt.

Fischmagens Ratschlag

Ambros „Fischmagen“ Kroop (oder Sandara Quinn oder ein anderer freundlicher NSC auf dem Schiff der SC) ist ein erfahrener alter Seebär und besitzt viel Wissen über die Segelkunst, die Piraterie und den Fesselinselarchipel. Mehrere der folgenden Ereignisse beschreiben mögliche Taktiken, welche die SC gegen ihnen begegnende Schiffe einsetzen können. Diese Informationen sollten den SC als nützliche Ratschläge von Kroop präsentiert werden. Sie sind natürlich nicht verpflichtet, diesen Rat anzunehmen, allerdings sollten frischgebackene Piraten wie die SC seinen Ratschlägen folgen.

Ereignis 6: Nächtliche Schwimmer (HG 5)

Dieses Ereignis sollte kurz nach dem Aufbruch der SC von Klappers Wassergeburt stattfinden. Die Begegnung sollte auf dem offenen Meer kurz vor dem Ende der Nachtwache und zu Beginn der Morgenwache (gegen 4 Uhr) stattfinden.





Kreaturen: Drei Sahuagin, welche dem Stamm der Menschenfängerbucht angehören, wurden als Späher in die Fiebersee ausgeschickt, um Jagd auf unbedarfte, einsame Schiffe zu machen. Sie klettern an Deck und versuchen, in aller Stille die wachhabenden Seefahrer zu ermorden, ehe sie mit ihrer Beute wieder ins Wasser zurückkehren. Sollten die SC Wache schieben, gestatte ihnen Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um das Sahuagin-Enterkommando zu entdecken, ehe es angreift. Andernfalls – oder falls die SC weniger als drei Wachen aufgestellt oder keine besonderen Vorkehrungen getroffen haben – hat der Überfall Erfolg und bleibt unbemerkt, bis die nächste Wache an Deck kommt und nur ein paar blutige Spuren vorfindet. Ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 17 enthüllt zudem ein paar feuchte Abdrücke in Form eines krallenbewehrten, humanoiden Fußes mit Schwimmhäuten. Sofern den SC ein Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gelingt, können sie die Spuren als die von Sahuagin identifizieren.

SAHUAGIN (3) HG 2

EP je 600

TP je 15 (PF MHB, S. 225)

TAKTIK

Moral Sollten zwei Sahuagin getötet werden, springt der dritte über Bord und flieht. Sollte ein Sahuagin vor der Gefangennahme stehen, verschluckt er einen Kugelfischstachel, den er im Maul verborgen trägt, und erstickt an dem Gift und kann so nichts über seinen Stamm verraten.

Ereignis 7: Seewölfe (HG variabel)

Dieses Ereignis kann jederzeit eintreten, wenn du den SC eine Gelegenheit geben willst, als Piraten ein Handelsschiff auf der Fiebersee anzugreifen. Du kannst diese Begegnung mit unterschiedlichen Schiffen mehrfach stattfinden lassen.

Schiffskampf: Wenn die SC auf ein anderes Schiff treffen, dann verwende die Schiff-zu-Schiff-Kampfregeln aus dem *Pathfinder Spielerleitfaden* „Unter Piraten“. Sofern die SC keine Möglichkeit besitzen, ihre Präsenz zu verschleiern oder den anderen Kapitän in Sicherheit zu wiegen, entdeckt das andere Schiff das Schiff der SC zur selben Zeit und versucht zu entkommen. Wie im *Playerleitfaden* beschrieben, findet ein Schiff-zu-Schiff-Kampf nur statt, um das andere Schiff zu beschädigen oder ihm nahe genug zu kommen, um es zu entern. Im letzteren Fall beginnt dann ein normaler Kampf an Deck des Schiffes. Der Schiff-zu-Schiff-Kampf dient dann nur als Vorspiel für den Hauptkampf, in dem die SC den gegnerischen Kapitän, die Offiziere und Seesoldaten (sofern vorhanden) bekämpfen, während sich die Besatzungen im Hintergrund bekämpfen. Sofern die SC ihren Kampf gewinnen, siegen ihr Schiff und ihre Mannschaft über das andere Schiff und dessen Besatzung. Falls du keine komplexen Schiff-zu-Schiff-Kämpfe wünschst, kannst du auch davon ausgehen, dass die SC das andere Schiff erfolgreich verfolgt und geentert haben, und die Handlung mit dem Betreten des gegnerischen Schiffsdecks in Form eines normalen Kampfes fortsetzen lassen.

Alle folgenden Schiffe verwenden die üblichen Spielwerte für Schiffe, wie sie im *Pathfinder Spielerleitfaden* „Unter Piraten“ vorgestellt wurden. Alle enthalten bereits den Segelwurf-Modifikator des Steuermannes und eventuell vorhandene Schiffsverbesserungen sowie Informationen zur Bewaffnung, Besatzung und Fracht und Plündergut, welches erbeutet werden kann. Du kannst die Schiffskarten auf Seite 18 verwenden oder Schiffe von den Flip-Mats „Pirate Ship“, „Ship“, „Boats & Ships“ oder „Ship's Cabins“ (erhältlich über den Ulisses F-Shop).

Fischmagens Rat: Um zu verhindern, dass ein Schiff während eines Schiff-zu-Schiff-Kampfes die Flucht einschlägt, kann der Steuermann des Schiffes der SC versuchen, den Gegner glauben zu machen, dass er die Oberhand besäße. Hierzu ist ein Fertigkeitswurf für Bluffen gegen den Fertigkeitswurf des gegnerischen Kapitäns für Motiv erkennen fällig, sobald das Schiff der SC von mindestens einem Angriff getroffen wurde.

ELTEN BAIDE HG 4

Sargavischer Fischer (Kielboot)

INI +1

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 6; Härte 5

TP 600 (Riemen 80, Segel 80)

RW +9

ANGRIFF

KMB +15; KMV 25

Rammschaden 4W8

Besatzung

Kapitän Vesgal Falkirk (NG Zwergischer Adeliger 2/Experte 3; Beruf [Seefahrer] +11 oder Diplomatie +9)

1 Seesoldat (RN Menschlicher Kämpfer 2)

15 Seefahrer (Minimum 15)

AUSSTATTUNG

Fracht Frischgefangene Makrelen und Hechte (Wert 50 GM)

STEIFE BRISE HG 5

Absalomische Barke (Segelschiff)

INI +1

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 2; Härte 5

TP 1620 (Segel 480)

RW +11

ANGRIFF

Fernkampf Katapult +3 (6W6)

KMB +19; KMV 29

Rammschaden 10W8

BESATZUNG

Kapitän Portia Runennarb (N Halb-Elfische Adelige 2/Experten 3; Beruf [Seefahrer] +12)

Erster Maat Axel Feix (N Menschlicher Adeliger 2/Experte 3)

45 Seefahrer (Minimum 20)

AUSSTATTUNG

Ausrüstung Katapult mit 15 Steinen (Achtern) Erhöhte Frachtkapazität, Ramme,

Beschleunigtes Segelsetzen, 120 Felder Segel (vier Masten)

Fracht 2 Punkte Plündergut (Handwerksgegenstände)

FREIBEUTERS LOS

KURSTAV

HG 6

Transporter des Aspis-Konsortiums (Langschiff)

INI +1

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 2; Härte 7

TP 708 (Segel 120)

RW +10

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 18 m (nur Wind); **Beschleunigung** 9 m

Fernkampf Leichte Balliste +4 (3W8/19–20), Leichtes Katapult +7 (4W6)

KMB +19; KMV 29

Rammschaden 8W8

BESATZUNG

Kapitän Aspar Tharkidor (RB Menschlicher Adelige 2/Experte 3; Beruf [Seefahrer] +11)

4 Seesoldaten (RN Menschliche Kämpfer 2)

24 Seefahrer (Minimum 20)

AUSSTATTUNG

Ausrüstung Leichte Ballista mit 20 Bolzen (Bug), Leichtes Katapult mit 10 Steinen (Achtern), Verstärkter Rumpf

Fracht 2 Punkte Plündergut (Waffen und Rüstungen)

KÖNIGINWITWE

HG 7

Chelische Karavelle (Segelschiff)

INI +1

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 2; Härte 7

TP 1.620 (Segel 360)

RW +11

ANGRIFF

Fernkampf 2 Katapulte +7 (6W6)

KMB +19; KMV 29

Rammschaden 8W8

BESATZUNG

Kapitän Irius Trock (NB Menschlicher Adelige 2/Experte 3; Beruf [Seefahrer] +11)

Segelmeisterin Norva Wintarius (RN Menschliche Adelige 2/Experte 3)

4 Seesoldaten (N Menschliche Kämpfer 2)

34 Seefahrer (Minimum 20)

AUSSTATTUNG

Ausrüstung 2 Katapulte mit 30 Steinen (Bug und Achtern), Widerstandsfähiger Rumpf

Fracht 3 Punkte Plündergut (Edelsteine und Getreide)

SANBALOT

HG 7

Rahadoumischer Schoner (Segelschiff)

INI +1

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 2; Härte 5

TP 1620 (Segel 240)

RW +11

ANGRIFF

Fernkampf 2 Leichte Ballisten +4 (3W8/19–20)

KMB +19; KMV 29

Rammschaden 8W8

BESATZUNG

Kapitänin Aischa Hamiyaz (RN Menschliche Adelige 2/Experte 3; Beruf [Seefahrer] +11)

2 Seesoldaten (RN Menschliche Kämpfer 2)

Mantikor Die Seesoldaten der Reinen Legion haben einen ausgebildeten Mantikorsklaiven dabei.

30 Seefahrer (Minimum 20)

AUSSTATTUNG

Ausrüstung 2 Leichte Ballisten mit 20 Bolzen (Achtern), 60 Felder Segel (zwei Masten)

Fracht 2 Punkte Plündergut (Tuch, Kupfer und Salz)

Kreaturen: Verwende die folgenden Spielwerte für die Kapitane, Offiziere und Seesoldaten auf den Schiffen. Es steht dir frei, die Ausstattung zu verändern, um für mehr Varianz zu sorgen oder ein Schiff seiner Herkunft besser anzupassen. Bei den Seesoldaten kann es sich um chelische Seesoldaten, rahadoumische Reine Legionäre oder angeheuerte Söldner handeln. Alle erfüllen denselben Zweck: Sie sollen das Schiff vor Leuten wie den SC schützen. Du kannst die Spielwerte für Matrosen auf Seite 294 im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* für die Seefahrer verwenden, die die Besatzung bilden; da der Kampf zwischen den Mannschaften aber im Hintergrund abläuft, sollten diese Spielwerte nicht erforderlich sein.

MANTIKOR

HG 5

EP 1.600

TP 57 (PF MHB, S. 177)

TAKTIK

Im Kampf Der Mantikor greift im Vorbeifliegen alle Schiffe an, die sich der *Sanbalot* auf 30 m oder weniger nähern, bevor er sich auf einem gegnerischen Deck niederlässt und die Besatzung angreift, ehe das Schiff zum Entern ansetzen kann.

SEESOLDATEN

HG 1

EP je 400

Menschliche Kämpfer 2

N Mittelgroße Humanoide (Menschen)

INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

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

TP je 19 (2W10+4)

REF +2, **WIL** +1, **ZÄH** +4; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Enterpike* +5 (1W8+3/x3) oder Kurzsword +4 (1W6+2/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust +4 (1W8/19–20)

SPIELWERTE

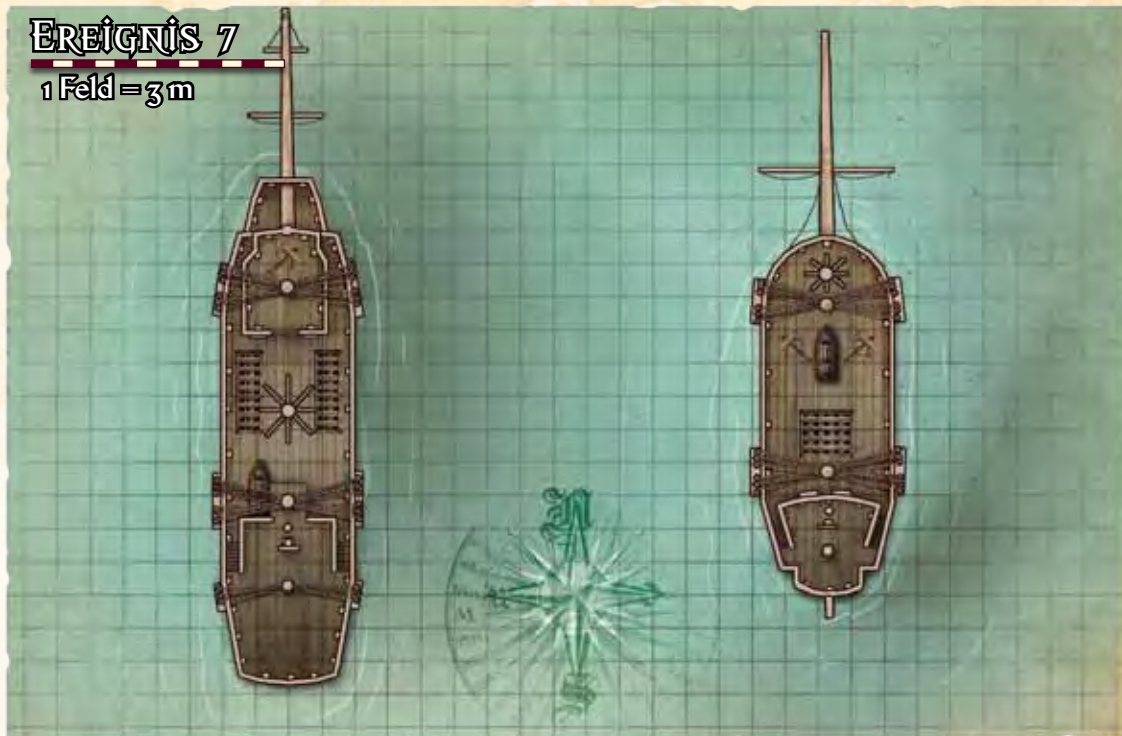
ST 15, GE 14, KO 13, IN 10, WE 12, CH 10

GAB +2; KMB +4; KMV 16

Talente Heftiger Angriff, Umgang mit Exotischen Waffen, Verbeserte Initiative, Waffenfokus (Enterpike*)

EREIGNIS 7

1 Feld = 3 m



EREIGNIS 8

1 Feld = 3 m

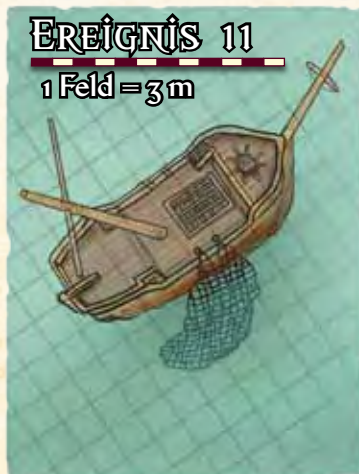
EREIGNIS 10

1 Feld = 3 m



EREIGNIS 11

1 Feld = 3 m



EREIGNIS 13

1 Feld = 1,5 m



EREIGNIS 14

1 Feld = 3 m



Fertigkeiten Klettern +7, Schwimmen +7, Wissen (Baukunst) +5
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden* heilen; **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, Enterpike*, Kurzsword, Wurfhaken und 15 m Hanfseil

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Umgang mit Exotischen Waffen Seesoldaten sind geübt im Umgang mit den Belagerungswaffen an Bord ihrer Schiffe..

* Siehe *Piraten der Inneren See*.

SCHIFFSOFFIZIER	HG 3
EP 800	
Menschlicher Adeliger 2/Experte 3	
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)	
INI +1; Sinne Wahrnehmung +8	
VERTEIDIGUNG	
RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+1 GE, +5 Rüstung)	
TP 30 (5W8+8)	
REF +2, WIL +6, ZÄH +2	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 9 m	
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +6 (1W6+1/18–20)	
Fernkampf Schwere Armbrust +4 (1W10/19–20)	
SPIELWERTE	
ST 12, GE 13, KO 12, IN 10, WE 11, CH 8	
GAB +3; KMB +4; KMW 15	
Talente Beredsamkeit, Fertigungsbonus (Beruf [Seefahrer]), Schnelles Nachladen (Schwere Armbrust), Waffenfokus (Rapier)	
Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +11, Diplomatie +9, Einschüchtern +9, Motiv erkennen +5, Schwimmen +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Geographie) +5, Wissen (Lokales) +5	
Sprachen Gemeinsprache, Polyglott	
Kampfausrüstung <i>Schwimmelixier, Trank: Mittelschwere Wunden</i> heilen; Sonstige Ausrüstung Kettenhemd +1, Schwere Armbrust mit 10 Bolzen, Rapier [Meisterarbeit], 30 GM	

Belohnung: Belohne die SC mit den normalen EP, wenn sie Gegner an Deck eines Schiffes besiegen. Sollten sie sich aber entscheiden, einen Schiff-zu-Schiff-Kampf bis zum bitteren Ende auszutragen und ein Schiff zu versenken, ohne dessen Kapitän und NSC je gegenüberzutreten, dann belohne sie nur mit den EP, die der Kapitän seinem HG nach wert gewesen wäre.

Entwicklung: Wir gehen zwar davon aus, dass genug Angehörige einer besiegten Mannschaft sich der Besatzung der SC anschließen, um eventuelle Verluste auszugleichen, aber den SC könnte durchaus daran gelegen sein, zusätzliche Mannschaftmitglieder nach den Regeln im Kasten auf Seite 12 zu rekrutieren.

Falls die SC ein geentertes Schiff behalten wollen, müssen sie eine Prisenmannschaft unter dem Befehl eines vertrauenswürdigen Offiziers an Bord zurücklassen. Die erforderliche Mindestbesatzung ist unter den Spielwerten angegeben. Diese segelt das Schiff nach Blutbucht oder Senghor – die sind die beiden nächsten Städte, in denen ein Schiff verkauft werden kann. Ein gekapertes Schiff kann in Blutbucht oder einem vergleichbaren Hafen zu seinem halben Kaufspreis in Plündergut verkauft werden

(abgerundet, ein Langschiff oder Segelschiff ist in der Regel 5 Punkte Plündergut wert). Ein Schiff, das infolge von Beschädigungen weniger als die Hälfte seiner Trefferpunkte besitzt, kann nur für ein Viertel des Kaufpreises in Plündergut verkauft werden (abgerundet). Alternativ können die SC ein Schiff auch behalten, um es umrüsten zu lassen oder um es an einen versteckten Ort zu segeln und dort vor Anker zu gehen.

Ereignis 8: Tiefhängende Früchte (HG 6)

Möglicherweise wollen die SC auch abgelegene Siedlungen an der Mwangi- und sargavischen Küste überfallen, um Plündergut und Ruchlosigkeit zu erhalten. Größere Siedlungen wie Blutbucht, Eleder und Senghor sind definitiv für die SC außerhalb ihrer Fähigkeiten und auch für kleinere und isoliertere Ortschaften wie Kronsand und Port Libertas benötigt man eine Flotte. Es gibt aber zahlreiche kleine und namenlose Küstendörfer entlang der Mwangi- und sargavischen Küste, die erstklassige Ziele für Überfälle darstellen würden. Die SC haben jeden Tag, den sie in Sichtweite einer dieser Küsten segeln, eine Wahrscheinlichkeit von 15% ein Dorf zu erspähen.

Du kannst diese Begegnung wiederholt stattfinden lassen. Verwende die folgenden Spielwerte und die Dorfkarte auf Seite 18 für jedes dieser namenlosen Fischerdörfer und passe sie nach eigenem Ermessen an. Wie bei einem Kampf an Bord eines Schiffes bekämpfen auch bei einem Überfall auf ein Dorf die SC die wichtigsten Verteidiger des Ortes, während die Besatzung mit den übrigen Dorfbewohnern im Hintergrund agiert. Alternativ können die SC auch darauf verzichten, ein Dorf zu überfallen und es stattdessen besuchen, um ihr Plündergut entsprechend der Regeln im ersten Band des Abenteuerpfades zu verkaufen.

Fischmagens Ratschlag: Falls die SC ein Dorf angreifen, sobald sie es erspähen, sehen sie sich der vollen Verteidigungsstärke des Ortes gegenüber. Sollten sie aber weitersegeln und nach Sonnenuntergang zurückkehren, können sie es in der Nacht überfallen und so 1W4 Überraschungsrunden erlangen, ehe die Verteidiger sich organisiert haben.

EINFACHES FISCHERDORF

N Ansiedlung
Gesellschaft +1, Gesetz +2, Korruption –1, Verbrechen –6, Wirtschaft –1, Wissen +1
Eigenschaften Abergläubisch, Isoliert
Gefahr +0
BEVÖLKERUNG
Regierungsform Autokratisch
Einwohner 65 Menschen
Wichtige NSC
55 Nichtkämpfer (N Menschliche Bürgerliche 1)
8 Dorfkrieger (RN Menschliche Krieger 2)
4 Wachhunde
MARKTPLATZ
Verfügbarkeit 500 GM; Kaufkraft 2.500 GM; Zauberei 1. Grad
Gegenstände , Schwächer 2W4, Durchschnittlich 1W4, Mächtig -



Kreaturen: Verwende die folgenden Spielwerte für die Verteidiger eines Dorfes und passe sie an den Stellen nach Belieben an, wo es dir erforderlich scheint. An der Mwangiküste sind die Dörfer hauptsächlich von Bonuwat bewohnt und an der sargavischen Küste von einer Mischung aus Bonuwat und sargavischen Kolonisten. Alle Nichtkämpfer sind Bürgerliche der 1. Stufe.

WACHHUNDE (4) HG ½

EP je 200

Reithunde (PF MHB, S. 153)

TP je 13

DORFKRIEGER (8) HG ½

EP je 200

Menschliche Krieger 2

N Mittelgroße Humanoide (Menschen)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 10 (+1 Ausweichen, +2 GE)

TP je 13 (2W10+2)

REF +2, WIL +0, ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Speer +4 (1W8+1/x3)

Fernkampf Speer +5 (1W8+1/x3)

SPIELWERTE

ST 12, GE 15, KO 11, IN 8, WE 10, CH 9

GAB +2; KMB +3; KMV 16

Talente Ausweichen, Waffenfokus (Speer)

Fertigkeiten Handwerk (beliebig) +3, Mit Tieren umgehen +3,

Schwimmen +5, Überlebenskunst +1

Sprachen Gemeinsprache oder Polyglott

Ausrüstung 3 Speere

Schätze: Wenn die SC alle Dorfverteidiger besiegt haben, können sie das Dorf plündern und so 1 Punkte Plündergut erlangen (Handels Güter und persönliche Besitztümer). Die SC können die Nichtkämpfer auch gefangen nehmen und für 1 weiteren Punkt Plündergut als Sklaven verkaufen.

Entwicklung: Wie bei der Mannschaft eines gekaperten Schiffes gehen wir davon aus, dass genug besiegte Dorfbewohner sich der Mannschaft der SC anschließen, um eventuelle Verluste auszugleichen. Die SC können auch zusätzlich Überlebende für ihre Besatzung nach den normalen Regeln auf Seite rekrutieren 12.

Ereignis 9: Im Sturm ist jeder Hafen recht (HG 6)

Nachdem die SC erfolgreich ein paar Schiffe geentert und Dörfer überfallen haben (Ereignisse 7 und 8), dürfte der Frachtraum ihres Schiffes randvoll mit Beute sein - 1 Punkt Plündergut nimmt 10 Tonnen Frachtraumkapazität in Anspruch. Außer sie verstecken die Beute irgendwo oder verkaufen sie in einem Hafen, können die SC keine nennenswerte Beute mehr aufnehmen.

Fischmagens Ratschlag: Die geeignetsten Orte für ein solches Vorhaben sind die neutralen Häfen Blutbucht und Senghor an der Mwangiküste. Dazu kommt weiter im Süden der sargavische Hafen Kronsand. Blutbucht und Kronsand treiben regelmäßig mit Piraten, Sklavenjägern und Schmugglern Handel, während Senghor zumindest Piraten ignoriert, solange diese keine Piraterie in den Gewässern vor Ort betreiben. Senghor toleriert keine Sklavenjäger, dies ist eine relativ bekannte Tatsache (Fertigkeitsswurf für Wissen [Lokales] gegen SG 10), sollten die SC also Sklaven verkaufen wollen, müssen sie sich andere Märkte suchen.

All diese Häfen haben Einrichtungen zur Wartung von Piratenschiffen. Die SC und ihre Besatzung können hier alle benötigten Reparaturen, Versorgungsgüter und Erholung erhalten.

Blutbucht ist eine Kleinstadt, Senghor eine Metropole und Kronsand ein kleines Dorf. Die SC können ihr Plündergut zu den üblichen Prozentsätzen verkaufen (siehe Band 1 des Abenteuerpfades). Ferner können die SC Gefangene in die Sklaverei oder gegen Lösegeld verkaufen – für letzteres gibt es in den Orten professionelle Lösegeldunterhändler. Sofern individuelle Gefangene nicht als Plündergut zählen, können sie als Sklaven für jeweils 75 GM in unverletztem Zustand verkauft werden (oder zur Hälfte, wenn ein NSC weniger als die Hälfte seiner TP hat). Offiziere und andere bedeutende NSC können gegen ein Lösegeld von 50 GM pro Klassenstufe verkauft werden, nachdem die Unterhändler ihre Gebühr kassiert haben.

Es gibt nur eine Ausnahme hinsichtlich des offenen Verkaufes von Plündergut: Blutbucht gehört gewissermaßen dem Aspis-Konsortium. Sollten die SC dort also dem Konsortium angehörende Gefangene oder ein Schiff des Konsortiums verkaufen wollen, gehen die geheimen Herren des Ortes gegen die SC vor, da diese es gewagt haben, mit ihrem Besitz zu handeln.

Kreaturen: Sobald dies geschieht, besteht jeden Tag, den die SC in Blutbucht verbringen, eine kumulative Wahrscheinlichkeit von 20%, dass eine Gruppe von Halsabschneidern versucht, die SC im Auftrag des Aspis-Konsortiums zu ermorden und auszurauben. Diese Bande besteht aus vier Bukaniern unter Führung eines Schiffsoffiziers im Dienst des Konsortiums.

BUKANIER (4) HG 1

EP je 400

TP je 19 (siehe Seite 14)

SCHIFFSOFFIZIER HG 3

EP 800

TP 30 (siehe Seite 19)

Entwicklung: Wenn die SC einer dieser Banden begegnet sind oder Blutbucht verlassen, fällt die Wahrscheinlichkeit einer weiteren Begegnung auf 20%. Sobald die SC drei solche Banden besiegt haben, kommt es zu keinen weiteren Angriffen, allerdings kostet fortan in Blutbucht alles das Doppelte und der maximal Prozentsatz, zu dem sie Plündergut dort verkaufen können, wird halbiert. Dies setzt sich fort, bis die SC dem Konsortium in Blutbucht

eine Bestechungssumme von 1.000 GM (oder 1 Punkt Plündergut) zahlen; dies bringt ihnen die Vergebung des Konsortiums ein und die SC können ihren Geschäften wieder normal nachgehen.

Ereignis 10: Auf der Hungermähre (HG 6)

Dieses Ereignis kann jederzeit ein paar Stunden vor Sonnenuntergang auf dem offenen Meer eintreten. Im Osten bemerken die SC eine Rauchsäule. Da jedoch kein Land in der Nähe ist, kann es sich nur um ein brennendes Schiff handeln. Drei Kilometer entfernt hat gerade ein einmastiger Kutter der chelischen Marine die Piratenbrigg *Vorsfang* besiegt. Die Chelaxianer sind gerade dabei, die überlebenden Piraten hinzurichten, indem sie sie unter Deck einsperren und das Schiff in Brand setzen. Sobald die SC sich den beiden Schiffen auf anderthalb Kilometer angenähert haben, können sie sehen, wie die letzten gefesselten Gefangenen von chelischen Seesoldaten unter Deck gebracht werden, während die Flammen sich über die Vorsfang ausbreiten.

Schiffskampf: Die *Hungermähre* und die *Vorsfang* sind gegenwärtig noch miteinander vertäut. Die Segel der *Hungermähre* sind eingeholt (aktuelle Geschwindigkeit 0 m), man ist aber dabei, die Seile zu lösen, um das brennende Schiff fortzutreiben zu lassen. Die SC können diese Begegnung ignorieren und ihre Fahrt fortsetzen, ehe die Chelaxianer sie bemerken, oder sie können angreifen, solange das chelische Schiff noch unvorbereitet ist. Verwende die Karte auf Seite 18 für diese Begegnung.

Fischmagens Ratschlag: Falls die SC angreifen, sollten sie dies mit der Sonne im Rücken tun, damit die Chelaxianer sie erst sehen, wenn sie sie fast erreicht haben. Sofern die SC die *Hungermähre* im Schiff-zu-Schiff-Kampf angreifen, während diese unbeweglich auf dem Wasser treibt, können sie sich entscheiden, welche Seite ihres Schiffes dem anderen zugewandt ist. Ab der zweiten Kampfrunde schießen die Chelaxianer mit ihren vier Ballisten zurück. Alternativ können die SC automatisch ihre Enterhaken hinüberwerfen und die *Hungermähre* entern und die chelische Besatzung überraschen. In diesem Fall haben die SC eine Überraschungsrunde an Bord des anderen Schiffes.

HUNGERMÄHRE	HG 4
Chelischer Kutter (Segelschiff)	
INI +2	
VERTEIDIGUNG	
RK 14, Berührung 2; Härte 7	
TP 1.620 (aktuell 1.571) (Segel 120; aktuell 98)	
RW +12	
ANGRIFF	
Fernkampf 4 Leichte Ballisten +3 (3W8/19–20)	
KMB +20; KMV 30	
Ramm Schaden 8W8	
BESATZUNG	
Kapitän Cyvantris Tisserond (RB Menschliche Expertin 6; Beruf [Seefahrer] +12)	

6 Chelische Seesoldaten (RB Menschliche Kämpfer 2)
30 Seefahrer und Seesoldaten (Minimum 20; an Bord der *Vorsfang*)

AUSSTATTUNG

Ausrüstung 4 Leichte Ballisten mit 48 Bolzen (Bug und Achtern), Widerstandsfähiger Rumpf, 30 Felder Segel (1 Mast)

Fracht 1 Punkt Plündergut (Arsenal und Lager des Schiffes)

Kreaturen: Sechs chelische Seesoldaten sind an Deck der *Hungermähre* als Wachen zurückgeblieben. Mit ihnen die kampferprobte Kapitänin Tisserond. Sollten diese Seesoldaten besiegt werden, ergibt sich Kapitänin.

CHELISCHE SEESOLDATEN (6)	HG 1
EP je 400	
Menschliche Kämpfer 2	
RB Mittlere Humanoide (Menschen)	
INI +5; Sinne Wahrnehmung +1	
VERTEIDIGUNG	
RK 19, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 19 (+8 Rüstung, +1 Schild)	
TP je 19 (2W10+4)	
REF +1, WIL +1, ZÄH +5; +1 gegen Furcht	
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 6 m	
Nahkampf Enterpike* +5 (1W8+4/x3) oder Entermesser* +5 (1W6+3/18–20)	
Fernkampf Leichte Armbrust +3 (1W8/19–20)	
SPIELWERTE	
ST 17, DE 13, KO 14, IN 10, WE 12, CH 8	
GAB +2; KMB +5; KMD 16	
Talente Dranbleiben, Schnelles Nachladen, Umgang mit Exotischen Waffen, Verbesserte Initiative	
Fertigkeiten Einschüchtern +4, Klettern +0, Schwimmen +0, Wissen (Baukunst) +5	
Sprachen Gemeinsprache	
Kampfausrüstung Öl: Magische Waffe, Trank: Leichte Wunden heilen; Sonstige Ausrüstung Plattenpanzer, Tartsche, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Entermesse*, Enterpike*, 7 GM	
* siehe Piraten der Inneren See	

Entwicklung: Während des Kampfes können die SC die Schreie der im Frachtraum der *Vorsfang* gefangenen Piraten hören. Sollten sie die chelische Mannschaft besiegen, können sie auf das brennende Schiff überwechseln und die eingesperrten Besatzungsmitglieder befreien, ehe das Feuer den Frachtraum erreicht und sie tötet. Abgesehen von den Piraten und ihrer Ausrüstung kann nichts Wertvolles mehr von dem brennenden Schiff gerettet werden. Sollten die SC diese Piraten rekrutieren wollen, schließen sich alle 14 freudig ihrer Mannschaft an.

Belohnung: Belohne die SC mit 1.200 EP, wenn sie die Mannschaft der *Vorsfang* befreien.



TIEFENPLATIN

Diese seltene Platinlegierung ist an ihren blau-schwarzen, beinahe beunruhigenden Schlieren zu erkennen. Oberflächenbewohnern ist sie nahezu unbekannt. Sie wird aus Platinvorkommen in den tiefsten Meeresgräben gewonnen, wo das Platin durch Kontakt mit den giftigen Tiefseekaminen verunreinigt wird, welche „schwarze Schlote“ genannt werden. Nur Abolethen, Kraken oder noch fremdartigere Kreaturen der Tiefe können dieses Metall aus den bodenlosen Gräben gewinnen. An Land besitzt Tiefenplatin denselben Wert wie normales Platin. Für Unterwasservölker wie die Sahuagin, welche dem seltenen Metall oft religiöse oder magische Eigenschaften zuschreiben, ist es jedoch unbezahlbar.

Ereignis 11: Am Haken (HG 6)

Dieses Ereignis kann jederzeit stattfinden.

Ein Fischerboot mit sichtlichem Tiefgang und Schlagseite nach Backbord kommt allmählich in Sicht. Es hat offensichtlich ein Leck. Die Segel flattern lose an der Rahe und ein Fischernetz hängt steuerbord im Wasser.

Sollten die SC das Schiff umkreisen, um es zu untersuchen, können sie backbordseitig problemlos das Loch im Rumpf unmittelbar über der Wasserlinie erkennen und das die Wellen langsam das Schiff füllen. Die Aufhänger für ein kleines Ruderboot an Steuerbord sind leer und deuten darauf hin, dass die Mannschaft das Schiff aufgegeben hat. Es gibt neben dem Hüllenbruch keine weiteren Schäden oder Anzeichen eines Kampfes. Sollte jemandem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 gelingen, wenn man sich in direkter Nähe zum Fischerboot befindet, kann man die Umrisse eines langsam sinkenden Ruderbootes in der Tiefe erkennen. Jeder, der das Schiff betritt, kann mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst oder Wahrnehmung erkennen, dass die Spuren eines Kampfes hastig beseitigt wurden. Sofern die SC diese Spuren finden, werden sie durch den Hinterhalt an Bord nicht überrascht. Verwende die Karte auf Seite 18 für diese Begegnung.

Kreaturen: Der verlassene Fischkutter ist in Wirklichkeit ein gut vorbereiteter Hinterhalt von vier Sahuagin. Sie haben früher am Tag das Schiff geentert und die Mannschaft getötet. Als die Sahuagin die Segel des Schiffes der SC sahen, verwischten sie eilige ihre Spuren, brachen den Rumpf mit an Bord gefundenen Äxten auf und versenkten das Beiboot. Nun warten die Sahuagin im kleinen Laderaum unter Deck bei den Überresten der massakrierten Besatzung. Sobald jemand den Frachtraum betritt, versuchen die Sahuagin einen Überraschungsangriff. Sie kämpfen bis zum Tod und verhalten sich ansonsten wie die Sahuagin in Ereignis 6.

SAHUAGIN (4)

HG 2

EP je 600

TP je 15 (PF MHB, S. 225)

Schätze: Einer der Sahuagin trägt eine Halskette aus goldener Koralle und einem seltsamen silbrigen Metall mit blau-schwarzen Schlieren (Wert 1.500 GM). Bei diesem silbrigen Metall handelt es sich um eine Platinlegierung, die als „Tiefenplatin“ bekannt ist (siehe Kasten).

Entwicklung: Falls die SC nicht auf den Köder hereinfallen und das Schiff meiden, warten die Sahuagin, bis sie verschwunden sind und schwimmen ihnen dann nach. Nach Einbruch der Nacht versuchen sie, das Schiff zu entern und die Wachen zu töten, wie in Ereignis 6 beschrieben. Sie versuchen zudem, die Mannschaftsquartiere zu betreten und so viele SC im Schlaf wie möglich zu töten.

Ereignis 12: Keine Ehre unter Dieben (HG 5)

Dieses Ereignis tritt ein, wenn die SC Zeugen eines aktuell stattfindenden Angriffes eines anderen Piratenschiffes werden. Die SC sichten den Kampf aus anderthalb Kilometern Entfernung und kommen dazu, als die Piraten das Handelsschiff gerade steuerlos gemacht haben und sich nun anschicken es zu entern.

Lies das Folgende während der Annäherung der SC vor:

Eine sargavische Galeone schlingert unter dem Aufprall eines Kapaltutgeschosses gegen ihr Heck, bei dem ihr Ruder zerschmettert wird. Sie schwankt und droht zu kippen, bis das Segel gekappt wird und sie nach weiterem Treiben zum Stillstand kommt. Ihr Angreifer, ein Drachenboot von den Fesselinseln, schiebt sich rasch zwischen euer Schiff und das andere.

Schiffskampf: Die *Teufelsbläse* unter dem Freien Kapitän Gortus Sward fährt dem Schiff der SC entgegen, um diese daran zu hindern, den Preis für sich zu beanspruchen: die Galeone *Seemannslied* aus Eleder. Die *Teufelsbläse* greift die SC nicht an und verfolgt sie auch nicht, sollten diese einer Konfrontation aus dem Weg gehen. Sollten die SC aber verweilen oder eines der Schiffe anzugreifen versuchen, versucht die *Teufelsbläse*, ihr Schiff zu versenken.

Platziere die *Seemannslied* und das Schiff der SC auf der Karte wie üblich beim Schiff-zu-Schiff-Kampf. Die *Teufelsbläse* ist zu Beginn benachbart zur *Seemannslied* mit dem Bug den SC zugewandt. Sollte die *Teufelsbläse* das Schiff der SC angreifen, versucht die *Seemannslied* (welche mit einer Geschwindigkeit von 0 beginnt), in 1W4 Runden Fahrt aufzunehmen und zu verschwinden. Du kannst die Schiffspläne aus Ereignis 7 oder 10 auf Seite 18 nutzen, falls du welche brauchst.

Fischmagens Ratschlag: Die SC könnten so tun, als würden sie weitersegeln, so dass die Mannschaft der *Teufelsbläse* die *Seemannslied* entert. Dann wenden die SC ihr Schiff und überraschen die Piraten mitten im Enterkampf. Hierzu muss dem Steuermann der SC ein Fertigkeitswurf

FREIBEUTERS LOS

für Bluffen gegen den Fertigkeitwurf Kapitän Swards für Motiv erkennen gelingen. Bei Erfolg gewinnen die SC eine Überraschungsrunde gegen die *Teufelsblässe* und ihre Besatzung. Scheitert der Wurf, greift die *Teufelsblässe* das Schiff der SC an.

TEUFELSBLÄSSE HG 5

Fesseldrekar (Kriegsschiff)

INI +2

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 2; Härte 5

TP 1.200 (Riemen 600, Segel 320)

RW +12

ANGRIFF

Fernkampf 2 Leichte Ballisten +4 (3W8/19–20), Katapult +11 (6W6)

KMB +18; KMV 28

Rammschaden 10W8

BESATZUNG

Kapitän Gortus Sward (CB Hobgoblin Kämpfer 3/Schurke 3; Beruf [Seefahrer] +10 oder Einschüchtern +8)

85 Piraten (Minimum 20 [nur Wind])

AUSSTATTUNG

Ausrüstung 2 Leichte Ballisten mit 11 Bolzen (Bug und Achtern), Katapult mit 8 Steinen (Mittschiffs), Kastele (Bug, Heck und Mittschiffs), Magisch behandelte Segel, Ramme

Fracht 1 Punkt Plündergut (Arsenal und Ausrüstung des Schiffes)

SEEMANNSLIED HG 2

Sargavische Galeone (Segelschiff)

INI +0

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 2; Härte 5

TP 1.620 (aktuell 871) (Segel 360; aktuell 177)

RW +10

ANGRIFF

Fernkampf 2 Leichte Ballisten +6 (3W8/19–20)

KMB +16; KMV 26

Rammschaden 8W8

BESATZUNG

Kapitän Petrel Velruhn (CG Menschliche Expertin 4, Beruf [Seefahrer] +8)

29 Seefahrer (Minimum 20)

AUSSTATTUNG

Ausrüstung 2 Leichte Ballisten mit 16 Bolzen (Achtern)

Fracht 2 Punkte Plündergut (Früchte und Wolle)

Kreaturen: Falls die SC die *Teufelsblässe* entern, müssen sie sich dem Kapitän der Brigg, Gortus Sward, stellen.

KAPITÄN GORTUS SWARD HG 5

EP 1.600

Hobgoblirkämpfer 3/Schurke 3 (PF MHB, S. 149)

CB Mitteltgroßer Humanoid (Goblinoid)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15 (+2

GE, +4 Rüstung, +1 Schild)

TP 55 (6 TW; 3W10+3W8+21)

REF +6, WIL +3, ZÄH +7; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +1, Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Scharfes Falcata** +1, +10 (1W8+4/17–20/x3)

Fernkampf Leichte Armbrust +7 (1W8/19–20 plus Gift)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

SPIELWERTE

ST 16, GE 14, KO 16, IN 10, WE 13, CH 8

GAB +5; KMB +8; KMV 20

Talente Bedrohliche Darbietung, Einschüchternde Kraft, Fertigkeitfokus (Beruf [Seefahrer]), Umgang mit Exotischen Waffen (*Falcata**), Umgang mit Exotischen Waffen (Katapult), Waffenfokus (*Falcata**)

Fertigkeiten Akrobatik +7, Beruf (Seefahrer) +10, Einschüchtern +8, Heimlichkeit +11, Klettern +8, Mechanismus ausschalten +9, Motiv erkennen +7, Schwimmen +8, Wahrnehmung +7, Wissen (Baukunst) +6



Kapitän Gortus Sward



Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Rüstungstraining 1, Schurkentricks (Kampfkniß)

Kampfausrüstung Mit dem Gift der Schwarzen Mamba vergiftete Armbrustbolzen (10); **Sonstige Ausrüstung** Gepanzerter Mantel* [Meisterarbeit], Leichter Stahlschild, *Scharfes Falcata** +1, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit]

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Ereignis 13 Vom Regen in die Traufe (HG 6+)

Irgendwann auf ihrer Reise werden die SC ihre Frischwasservorräte auffüllen müssen. Dieses Ereignis tritt ein, sobald die SC ihr Schiff in eine breite Flussmündung an der Mwangiküste oder einer Insel hineinsteuern, um Frischwasser aufzunehmen. Am Ende des Tages erspäht der Ausguck die Takelage eines großen Schiffes, die über die Bäume hinausragt, während die SC sich mit ihrem Schiff auf dem Rückweg zur Flussmündung befinden. Zu diesem Zeitpunkt verbirgt der Dschungel noch das kleinere Schiff der SC.

Sollten die SC an Land gehen oder Späher aussenden, um die Lage aus der Deckung heraus zu beobachten, lies das Folgende vor:

Die Bucht an der Flussmündung wird völlig von einem gewaltigen Kriegsschiff mit dem passenden Namen *Dominator* beherrscht. Der große Viermaster fährt unter der Flagge des Imperiums von Cheliox. Es liegt auf der Hand, dass es sich bei dem schwer bewaffneten Schiff, dessen volle Kompanie an Seesoldaten an Deck angetreten ist, um einen Piratenjäger handelt.

Bei der *Dominator* handelt es sich um eines von mehreren mächtigen Schiffen, welche Cheliox entlang der westlichen Küsten der Inneren See auf Piratenjagd und Patrouille schickt. Zuweilen wagen sie sich auch in die Randgebiete des Fesselinselarchipels vor. Ein chelischer Piratenjäger ist groß genug, dass kein Freier Kapitän es wagen würde ihn allein anzugreifen, stellt andererseits aber keine derartige Bedrohung dar, dass die Freien Kapitäne eine Flotte aufstellen würden, um ihn zu versenken. Erfahrene Piratenkapitäne wissen, dass man einem Piratenjäger am besten aus dem Weg geht und wartet, bis er kehrt macht. Ein paar Unglücksraben mögen ihm zwar zum Opfer fallen, doch diese würden auch von den Gefahren der offenen See der Fesselinseln ihr Haupt beugen müssen. Nun haben aber leider die SC das Pech, gerade auf ein solches Schiff zu stoßen, da die *Dominator* für die Nacht in der Bucht vor Anker gegangen ist und den SC den Ausgang versperrt. Zum Glück scheint man an Bord der *Dominator* nichts vom Schiff der SC flussaufwärts zu wissen, andernfalls wäre man dort bereits kampfbereit und würde auf das Schiff der SC warten.

Schiffskampf: Die *Dominator* ist ein Kriegsschiff mit drei Decks und einem Hohen Heckkastell, welches das Achterdeck und das Poopdeck enthält. Das mittlere Deck trägt 20 Leichte Ballisten (10 auf jeder Seite), die hinter Luken im Rumpf in Stellung sind. Auf dem Bug- und

Heckkastell befinden sich zwei Katapulte (das Schiff der SC wäre nur durch das Heckkatapult gefährdet, sollten die SC versuchen, an der *Dominator* vorbei aufs Meer zu fliehen). Auf dem Heckkastell prangt das Wappen des Hauses Thrune. Darunter liegen mehrere Reihen von Kabinenfenstern, die mit verzierten, hell bemalten Skulpturen von Teufeln und infernaln Bittstellern geschmückt sind.

Die Spielwerte der *Dominator* sind zum Nachschlagen angegeben, die SC sollten sich aber besser nicht mit dem Piratenjäger im Schiff-zu-Schiff-Kampf anlegen (siehe auch Fischmagens Ratschlag weiter unten).

DOMINATOR	HG 9
Chelisches Kriegsschiff (Segelschiff)	
INI +3	
VERTEIDIGUNG	
RK 19, Berührung 2; Härte 7	
TP 1.620 (Segel 960)	
RW +14	
ANGRIFF	
Fernkampf 20 Leichte Ballisten +3 (3W8/19–20), 2 Katapulte +7 (6W6)	
KMB +25; KMV 35	
Rammschaden 10W8	
BESATZUNG	
Kapitänin Parakontessa Axia Lorvika (LB Menschliche Kämpferin 10; Beruf [Seefahrer] +20; +1 auf Segelwürfe, um die Oberhand zu gewinnen)	
Kommandeur Kyan Kain (RB Menschlicher Ritter 6)	
14 Schiffsoffiziere (RB Menschliche Adelige 2/Experten 3)	
120 Chelische Seesoldaten (RB Menschliche Kämpfer 2)	
60 Seefahrer (Minimum 20)	
AUSSTATTUNG	
Ausrüstung 20 Leichte Ballisten mit 400 Bolzen (Backbord und Steuerbord), 2 Katapulte mit 50 Steinen (Bug und Heck), Breites Ruder, Verlängerter Kiel, Magisch behandelte Segel, Ramme, Beschleunigtes Segelsetzen, Seidensegel, Widerstandsfähiger Rumpf, 120 Felder Segel (4 Masten)	
Fracht 6 Punkte Plündergut (Arsenal und Ausrüstung des Schiffes)	

Fischmagens Ratschlag: Die Lage ist schlimm, aber nicht hoffnungslos. Die Bucht ist breit genug, so dass das Schiff der SC an der *Dominator* auf der Strömung vorbeitreiben und aufs offene Meer entkommen könnte. Allerdings könnten die SC es zwar schaffen, ganz oder größtenteils im Dunkeln unbemerkt an der *Dominator* vorbeizukommen, doch sobald sie die Segel setzen, um den Wind einzufangen, dürfte selbst der schläfrigste Ausguck das Schiff entdecken. Die *Dominator* würde sofort den Anker lichten und die Verfolgung aufnehmen – und da sie weitaus mehr Segel besitzt, wäre es nur eine Frage der Zeit, bis sie das Schiff der SC einholt und versenkt. Es muss also eine andere Möglichkeit geben, einem hoffnungslosen Kampf aus dem Weg zu gehen.

Die *Dominator* ist im Grunde immun gegen alle Angriffe, die den SC mit ihrem Schiff möglich sind. Ein Fertigkeitwurf für Handwerk (Schiffe) oder Wissen (Baukunst) oder für Wahrnehmung oder ein Intelligenzwurf gegen SG 20 gestatten den SC zu erkennen, dass die *Dominator*

FREIBEUTERS LOS

auf dem Achterdeck ein Steuerrad hat. Es muss folglich ein über Flaschenzüge bewegtes Ruder in der Kabine darunter liegen. Das Schiffsrudder befindet sich zwar unter der Wasseroberfläche und wäre zu schwer zu beschädigen, doch wenn die Seilverbindungen zwischen Steuerrad und Ruder durchtrennt werden würden, wäre die *Dominator* bis zur Reparatur für Stunden bewegungsunfähig. Das Schiff der SC hätte dann mehr als genug Zeit zu entkommen.

Im Schutz der Dunkelheit könnten diese dann zum Heck der *Dominator* rudern oder schwimmen, an den Verzierungen des Heckkastells hinaufklettern und hätten zugleich Deckung gegenüber den Wachen an Deck. Sobald sie die Kabinenfenster unter dem Achterdeck erreichen, müssten die SC sie nur einschlagen, eindringen, rasch die Steuerseile durchtrennen und zu ihrem eigenen Schiff zurückkehren, um dann im Dunkeln an der *Dominator* vorbeizutreiben und zu entkommen.

Die Karte auf Seite 18 zeigt den Teil des Hecks der *Dominator*, in den sich die SC schleichen müssen.

Kreaturen: Auf dem Poopdeck der *Dominator* sind sechs chelische Seesöldner als Wache postiert. Die Nacht ist mondlos und nur ein paar helle Sterne liefern schwaches Licht. Die SC haben dadurch Tarnung. Um an Bord zu gelangen, müssen ihnen Fertigkeitwürfe für Schwimmen (sofern sie heran schwimmen) oder ein Segelwurf (falls sie mit einem Ruder- oder Beiboot kommen) gelingen, während sie sich dem Heck nähern. Ihre Würfe konkurrieren mit Fertigkeitwürfen der Seesoldaten an Deck für Wahrnehmung. Die Seesoldaten erleiden einen Malus von -4 auf ihre Würfe aufgrund der schlechten Lichtverhältnisse und des Umstandes, dass die SC sich im Wasser befinden. Den SC müssen dann Fertigkeitwürfe für Klettern gegen SG 12 gelingen, um am Heckkastell hinauf zu klettern und die richtigen Fenster zu erreichen. Die Fenster zu den Kabinen sind nicht verschlossen. Sollten die Seesoldaten die SC entdecken, schlagen sie Alarm und feuern ihre Armbrüste 3 Runden lang auf die SC ab, bis diese ins Schiffsinnere gelangt sind.

In der Ruderkabine treffen die SC auf Kommandeur Kyan Kain, den Bootsmann der *Dominator*, der sich mit zwei chelischen Seesoldaten gerade auf Rundgang befindet. Der Offizier und die Seesoldaten greifen jeden Eindringling an. Sollte Alarm gegeben werden, treffen jede zweite Runde 1W2+2 weitere Seesoldaten ein, solange die SC sich in der Kabine aufhalten.

CHELISCHE SEESOLDATEN

HG 1

EP je 400

TP je 19 (siehe Seite 21)



Kommandeur Kyan Kain

KOMMANDEUR KYAN KAIN

HG 5

EP 1.600

Menschlicher Ritter 6 (PF EXP)

RB Mittegroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; Sinne Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 19 (+1 GE, +9 Rüstung)

TP 55 (6W10+18)

REF +4, WIL +3, ZÄH +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Streitaxt +1, +11/+6 (1W8+5/x3)

Besondere Angriffe Banner +2/+1 (gegenwärtig nicht zur Schau gestellt), Verbesserter Sturmangriff (+6 Schaden, +2 RK, 2/Tag)

TAKTIK

Im Kampf Kommandeur Kain fordert sofort den ihm vermeintlichen Anführer der Eindringlinge heraus und nutzt dann seine Fähigkeit Taktiker, um den Seesoldaten in seiner Begleitung das Talent Genauer Schlag zu verleihen, während diese die Eindringlinge angreifen.

Moral Der arrogante Offizier zieht sich nicht zurück, doch wenn er auf weniger als die Hälfte seiner Trefferpunkte reduziert wird, schlägt er Alarm, sofern dieser noch nicht gegeben wurde.

SPIELWERTE

ST 16, GE 13, KO 14, IN 10, WE 10, CH 12

GAB +6; KMB +9; KMV 20

Talente Doppelschlag, Genauer Schlag*,

Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Wachsamkeit, Waffenfokus (Streitaxt)

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +9, Einschüchtern +10, Motiv erkennen +2, Reiten +5, Schwimmen +7, Wahrnehmung +2, Wissen (Adel) +9

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Meisterlicher Ausbilder +3, Reittier (Pferd namens Carpathius, befindet sich im Frachtraum der *Dominator*), Löwenorden (Löwengebrüll), Taktiker (2/Tag, 6 Runden, Standard-Aktion)

Kampfausrüstung Trank: Schläue des Fuchses; **Sonstige Ausrüstung** Ritterrüstung [Meisterarbeit], Streitaxt +1, Resistenzumhang +1, goldverzierte chelische Marineoffiziersschärpe, Schulterstücke und Zweispitz (Gesamtwert 350 GM)

* Siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Entwicklung: Um das Ruder der *Dominator* außer Funktion zu setzen, müssen die SC das dicke Führungsseil durchtrennen (Härte 0, 20 TP, SG Zerschneiden 43). Danach haben sie 4 Stunden Zeit, um wieder auf ihr Schiff zu gelangen und versuchen zu entkommen. Sie können einfach über Bord ins Wasser springen, werden dann aber jede Runde von 10 Seesoldaten an Deck mit Armbrüsten beschossen, falls Alarm geschlagen wurde. Die nächste Deckung liegt 30 m weit entfernt im Dschungel an der Flussmündung; wer soweit kommt, wird nicht länger von den Seesoldaten unter Beschuss genommen.



Sobald die SC wieder an Bord ihres eigenen Schiffes sind, können sie den Fluss hinunterfahren und die Bucht verlassen. Sofern auf der *Dominator* kein Alarm gegeben wurde und die SC ihr Schiff ohne Segel und Beleuchtung an dem Kriegsschiff vorbeitreiben lassen, schaffen sie die halbe Strecke durch die Bucht, ehe Alarm geschlagen wird. In diesem Fall kann das Achternkatapult der *Dominator* nur einmal feuern, ehe das Schiff der SC außer Reichweite ist.

Sollte Alarm geschlagen worden sein, gehen die Seesoldaten mit Langbooten an Land, um dort lauernde Feinde aufzustöbern – dies dürfte aber keine Auswirkungen auf die Pläne der SC haben. Sie werden aber das Schiff der SC sichten, sobald es in die Bucht fährt. In diesem Fall kann das Achternkatapult der *Dominator* drei Schüsse auf das Schiff der SC abfeuern. Der Steuermann der SC kann einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen Kapitänin Lorvikas Wurf für Motiv erkennen (sie hat einen Modifikator von +6) ablegen, bei dessen Erfolg die *Dominator* nur zwei Schüsse abfeuern kann.

Belohnung: Sofern die SC der *Dominator* entinnen können, belohne sie mit 1.600 EP neben den EP für besiegte Gegner. Das Plündergut sollten sie nur erhalten, falls es ihnen irgendwie gelingt, die *Dominator* zu kapern, was recht unwahrscheinlich ist.

Ereignis 14: Für wen die Stunde schlägt (HG 8)

Dieses Ereignis verläuft über drei Nächte in Folge, wenn die SC sich außer Sichtweite der Küste befinden. Es findet stets während der Abenddämmerung bei Sonnenuntergang statt.

Die Erste Nacht

Lies bei Anbruch der ersten Nacht das Folgende vor:

Ihr könnt plötzlich ein Schiff sehen. Aufgrund der tiefstehenden Sonne im Rücken des Schiffes ist es schwer, Einzelheiten zu erkennen, es scheint sich aber um einen Walfänger mit ziemlichem Tiefgang zu handeln. Mit Versinken der Sonne verschwindet auch das ferne Schiff im Zwielicht.

Das gesichtete Schiff ist das Geisterschiff *Totenglocke*. Es lässt sich einmal kurz blicken, ehe es wieder verschwindet. Jeder an Deck kann einen Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) gegen SG 10 ablegen, um zu bemerken, dass das Schiff gegen den Wind fährt. Sollten die SC nach dem rätselhaften Walfänger suchen wollen, finden sie keine Spur von ihm.

Die Zweite Nacht

Lies das Folgende mit Einbruch der zweiten Nacht vor:

Ein dicke Nebelwolke zieht mit der Dämmerung auf und senkt die Sichtweite auf wenige Meter. Euer Steuermann fährt mehr nach Gefühl als nach Sicht. Aus dem Nebel dringt das dumpfe Läuten einer rostigen Schiffsglocke irgendwo in der Nähe, welches im Ne-

bel unheimlich widerhallt. Plötzlich taucht ein Schiff backbord aus dem Nebel aus. Der Rumpf ist verrottet und von Alter und Fäulnis schwarz verfärbt. Ehe der Nebel das Schiff wieder verschlingt, könnt ihr seinen Namen am von Würmern zerfressenen Bug ausmachen – *Totenglocke*.

SC, denen ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 10 gelingt, erinnern sich an Geschichte über das Geisterschiff *Totenglocke*, das unter dem Befehl des entsetzlichen Walknochen Pilk die Fiebersee auf der Suche nach Seefahrern befährt, um die immer hungrige Mannschaft zu sättigen und das Schiff weiter anzutreiben. Ein Ergebnis von 15 oder mehr enthüllt zudem das Gerücht, dass die *Totenglocke* ihre Beute stets zwei Nächte lang jage, ehe sie sie in der dritten Nacht mit sich in die Hölle verschleppt. Sollten die SC nach dem Schiff suchen, finden sie wieder keine Spuren von dem Schiff.

Die Dritte Nacht

Lies in der dritten Nacht das Folgende vor:

Mit Einbruch des Abends zieht aus Nordosten ein Ausläufer des Auges über die Fiebersee und bringt starke Winde und einen purpur-schwarzen Himmel mit sich. Noch vor Sonnenuntergang müssen die Sturmlampen entzündet werden, um etwas sehen zu können. Während das Schiff auf den Wellen reitet und immer wieder Regen auf das Deck peitscht, könnt ihr wieder das heftige Läuten einer Glocke hören. Eine rote Schiffslaterne scheint in der Dunkelheit und der dunkle Rumpf eines abgetakelten Walfängers schält sich aus der Finsternis der Nacht.

Schiffskampf: Die *Totenglocke* greift das Schiff der SC in der dritten Nacht an. Die SC können versuchen zu fliehen, doch sollten sie jemals mehr als einen Kilometer zwischen sich und das Geisterschiff bringen, verschwindet die rote Lampe in der Finsternis und taucht dann unmittelbar vor ihrem Schiff wieder auf. Die *Totenglocke* versucht, das Schiff der SC zu rammen, während Wurfhaken heranfliegen, um die beiden Schiffe zusammen zu tauen. Sollten die SC keinen solchen Vorsprung gewinnen können, schließt die *Totenglocke* langsam zu ihnen auf und feuert einmal ihre große, zum Walfang gedachte Harpunen-Ballista am Bug ab, ehe sie zum Entern ansetzt.

TOTENGLOCKE

HG 6

Walfänger-Geisterschiff aus Magnimar (Segelschiff)

INI +8

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 2; Härte 5

TP 1.620 (Segel 360)

RW +14

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 36 m (Magie, kann untertauchen und nach Belieben überall innerhalb von 1,5 Kilometern wieder erscheinen); **Beschleunigung** 9 m

Fernkampf Schwere Ballista +11 (4W8/19–20)

KMB +26; KMV 36

Rammschaden 10W8



BESATZUNG

Kapitän Walknochen Pilk (CB Atemräuber-Kämpfer 1; Beruf [Seefahrer] +16)

18 Meereszombies

AUSSTATTUNG

Ausrüstung Schwere Ballista mit 20 Bolzen (Bug), Ramme

Fracht 4 Punkte Plündergut (gestohlene Piratenschätze), 670 Totenschädel verdammter Seelen

Kreaturen: Egal ob die SC warten, bis die Mannschaft der *Totenglocke* ihr Schiff entert, oder ob selbst das Geisterschiff versuchen zu entern, sie stehen sechs Meereszombies gegenüber – geistlosen, bösen Untoten mit verrotten, aufgedunsenen Leibern und schleimiger, grünlicher Haut, welche die wassergetränkten Reste ihrer früheren Seemannskleidung tragen und mit Algen bedeckt sind. Ihr Gestank ist übermächtig und sie hinterlassen nasse Fußabdrücke bei jedem Schritt. Verwende die Karte auf Seite 18 für diese Begegnung.

Sobald die Meereszombies besiegt wurden, können die SC zu Kapitän Walknochen Pilk vordringen, der auf dem

Achterdeck der *Totenglocke* neben der Schiffsglocke steht. Dabei quetschen sich alle 6 Runden vier weitere Meereszombies aus der Luke des Frachtraumes durch, um die SC anzugreifen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) können die SC sich an die Geschichte des unglückseligen Walknochen Pilk erinnern und an seine Besessenheit hinsichtlich der Schiffsglocke (siehe Seite 54). Gewiefte SC könnten deshalb darauf schließen, dass die Glocke der Schlüssel sein könnte, um Pilk dauerhaft zu besiegen.

MEERESZOMBIES (6)

HG 1

EP je 400

NB Mitttelgroße Untote

INI -1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 13 (-1 GE, +4 natürlich)

TP je 22 (4W8+4)

REF +0, WIL +4, ZÄH +1

Immunitäten wie Untote, **Resistenzen** Feuer 10, SR 5/Hiebwaffenschaden

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Entermesser* +5 (1W6+2/18–20) oder Hieb +5 (1W6+3)

SPIELWERTE

ST 14, GE 8, KO —, IN —, WE 10, CH 10

GAB +3; KMB +5; KMV 14

Talente Abhärtung^B

Fertigkeiten Schwimmen +10

Besondere Eigenschaften Wankend

Ausrüstung Rostiges Entermesser*

* Siehe *Piraten der Inneren See*.

WALKNOCHEN PILK

HG 6

EP 2.400

TP 69 (siehe Seite 54)

Entwicklung: Sollte Pilk besiegt werden, brechen die Meereszombies sofort bewegungslos zusammen und die *Totenglocke* beginnt zu sinken. Die SC haben dann 10 Runden Zeit, um Enterleinen zu durchtrennen und auf ihr Schiff zurückzukehren, ehe dieses den Zustand Sinkend erhält und zum Meeresgrund gezogen wird. Falls die SC Pilk nicht dauerhaft vernichtet haben (siehe Seite 54), kehrt die *Totenglocke* in 1W3 Wochen zurück und sucht weiterhin die Fiebersee heim – vielleicht macht Pilk sogar auf die SC Jagd.

Belohnung: Sollten die SC es schaffen, Walknochen Pilk dauerhaft zur letzten Ruhe zu legen, erhalten sie zusätzliche 2.400 EP. Zudem erhalten sie 2 Punkte Ruchlosigkeit und Verruf für ihren Sieg über eine legendäre Geißel der Fiebersee.

TEIL DREI: DIE HERRIN DES FELSENS

Als eine Freie Kapitänin namens Magna Sturmblick den natürlichen Hafen der Insel über dem Wind vor zweihundert Jahren entdeckte, erkannte sie sofort, dass sie den perfekten Hafen für eine Piratenflotte gefunden hatte. Mit nur einem Schiff und einem kleinen Lager am Hafen der Insel über dem Wind begann sie ihr Piratengeschäft. Mit der Beute aus ihren ersten Fahrten finanzierte sie den Bau einer Burg, welche sie den Gezeitenfels nannte. Von der Spitze des Felsens aus konnte sie lohnende Ziele ausmachen und zugleich die Annäherung feindlicher Schiffe frühzeitig erkennen. Mit der Zeit konnte Sturmblick dank ihres

Erfolges eine große Flotte und mehrere Stützpunkte auf unterschiedlichen Inseln erbauen. Sie wurde die Geißel der südlichen Schifffahrtlinien und beanspruchte schließlich die Orkankrone für sich. Kurz nach ihrem Umzug nach Port Fährrnis wurde sie jedoch von rivalisierenden Freien Kapitänen ermordet. Ihre Flotte brach daraufhin auseinander, da ihre Kapitäne in Streit verfielen. Gerta Frohme, der Erste Maat ihres Flaggschiffs *Todsicher* übernahm die Kontrolle über den Gezeitenfels. Innerhalb weniger Jahre wurde Frohme selbst zu einer mächtigen Freien Kapitänin und die Legende des Gezeitenfelsens als mächtiger Glücksbringer und uneinnehmbare Bastion wurde geboren.

Im Laufe der vielen Jahre hatten seitdem einige die Kontrolle über den Gezeitenfels und wurden dank seiner strategischen und gut zu verteidigenden Lage reich.

Infolge der sargavischen Rebellion und Allianz mit den Freien Kapitänen verlor der Gezeitenfels jedoch an strategischer Bedeutung und seine Herren verloren an Nimbus, doch noch immer gilt das alte Sprichwort unter den Piraten der Fesselinseln: „Glück und gute Winde erwarten den, der den Gezeitenfels bezwingen kann!“. Diese Phrase wird auch heute noch häufig geäußert, auch wenn nur noch die wenigstens dieses Sprichwort für voll nehmen.

Der letzte Herr des Gezeitenfelsens war Bertram Schmiedel, Kapitän der *Tal* und dreier anderer Briggs. Wie seine Vorgänger nutzte er den Gezeitenfels als seinen Sitz, unterhielt aber auch ein paar weitere, kleine Burgen auf umliegenden Inseln. Vor mehr als zehn Jahren brach der „Eiserne Bert“ mit seiner kleinen Flotte auf, um gegen die Freie Kapitänin Carola Antiochus zu Felde zu ziehen, und war von da an nie wieder gesehen. Es heißt, dass Antiochus Schmiedel an den Rand des Auges von Abendego

lockte und dort mit der Hilfe eines bis dahin unbekannten Verbündeten aus dem Hinterhalt angegriffen hätte – eines gewissen Barnabas Harrigan. Schmiedels Flotte sei zwischen den beiden anderen Flotten regelrecht zermalmt worden. Obwohl es Kapitän Schmiedel noch gelang, Antiochus' *Pergador* zu versenken, sei er zuletzt an Bord der steuerlosen und sinkenden *Tal* gesehen worden, der Gnade der Sturmwinde des Auges unterworfen.

Kapitän Harrigan übernahm die Reste von Antiochus' Flotte und eroberte mehrere von Schmiedels unverteidigten Burgen. Er versuchte auch, den Gezeitenfels einzunehmen, musste aber feststellen, dass Schmiedels fähige Witwe



Meereszombie

die Verteidigung organisiert hatte – sie konnte Harrigans Angriff mit solcher Kraft abwehren, dass dieser beschloss, die Witwe in ihrem Turm verrotten zu lassen.

Der Gezeitenfels ist immer noch ein sicherer Hafen und eine gute Operationsbasis, auch wenn er nicht mehr denselben Ruf wie einst besitzt. Seine gegenwärtige Herrin ist Agasta Schmiedel, die Witwe des Eisernen Berts. Sie ist zwar kompetent und fähig, ohne die Schiffe ihres verstorbenen Gatten oder seine anderen Besitztümer aber verarmt. Die Herrin des Felsens selbst verfügt nur noch über ein paar loyale Wachen und Diener, die sie einsetzt, um das Lebensnotwendige zusammenzukratzen. Der Felsen aber hat immer noch einige seiner wertvollsten Schätze: seine gute Lage, seine Sicherheit und das berühmte Eisenhemd des verstorbenen Kapitäns, dem er seinen Spitznamen verdankt. Ansonsten liegt er aber abgelegen und ist darauf angewiesen, was die See an seinen Strand spült.

Nachdem die SC bei der Taufe ihres umgerüsteten Schiffes bei Klappers Wasserburten von der Legende des Gezeitenfelsens erfahren haben, können sie jederzeit während Teil Zwei versuchen, „den Gezeitenfelsens zu bezwingen“. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) oder (Lokales) gegen SG 20 verrät ihnen die oben genannten Informationen. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) enthüllt die Identität des Gezeitenfelsens auf der Insel über dem Wind, der westlichsten Insel in einem kleinen Archipel südlich der Insel Motaku. Sollte keiner der SC über diese Fertigkeit verfügen, kann ein freundlicher NSC ihnen die Richtung weisen. Alternativ können sie auch die Seekarten des früheren Kapitäns der *Verheißung auf Erden* finden, auf denen der Fels eingezeichnet ist. Die Insel über dem Wind liegt etwa 150 km westlich von Klappers Wasserburten, könnte also je nachdem weiter oder näher zum Standort der SC entfernt sein, wenn diese erst später beschließen sollten den Gezeitenfelsens aufzusuchen.

Die folgenden Abschnitte beschreiben die diversen Bewohner des Gezeitenfelsens und die Örtlichkeiten innerhalb des Turmes. Im Anschluss folgt eine Reihe von Ereignissen, die mit der Ankunft der SC auf der Insel über dem Wind ausgelöst werden.

Die Bewohner des Gezeitenfelsens

Die folgenden NSC leben auf dem Gezeitenfelsens. Sie können tagsüber bei der Erledigung ihrer Pflichten und Arbeiten an diversen Orten angetroffen werden, wie in der Darstellung des Gezeitenfelsens auf den Seiten 31-33 beschrieben.

Agasta Schmiedel, die Herrin des Felsens

Die Witwe des Eisernen Berts Schmiedel ist von adeliger Herkunft, auch wenn sie einer entfernten Seitenlinie einer schon lange verbannten galтанischen Familie angehört. Einst war Agasta eine seltene Schönheit, doch in ihren mittleren Jahren ist sie zu einer grobknochigen, stämmigen Matrone geworden, auch wenn sie immer noch eine gutaussiehende, wenn auch mit rauen Kanten ausgestattete, Frau ist. Sie tritt befehlsgewohnt auf und herrscht über den Gezeitenfelsens wie eine Gräfin auf einem Landsitz in Galt. Agasta Schmiedel hat keine Hemmungen, einem sich danebenbenehmenden Diener oder unhöflichen Gast offen die Meinung ins Gesicht zu schleudern.

BURGHERRIN AGASTA SCHMIEDEL

HG 5

EP 1.600

Menschliche Adelige 4/Kriegerin 3 mittleren Alters

N Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +4; Sinne Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +4 Rüstung)

TP 63 (7 TW; 4W8+3W10+29)

REF +2, WIL +6, ZÄH +6; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Entermesser* [Meisterarbeit] +8/+3 (1W6/18–20) oder Dolch +7/+2 (1W4/19–20)

Fernkampf Schwere Armbrust [Meisterarbeit] +8 (1W10+1/19–20)

TAKTIK

Vor dem Kampf Agasta Schmiedel legt ihre Rüstung an und trinkt vor einem Kampf ihren Trank: Beistand.

Im Kampf Die Burgherrin zieht es vor, aus der Entfernung mit ihrer Armbrust anzugreifen, während ihre Wachen Eindringlinge attackieren, hat aber auch keine Skrupel, ihr Entermesser im Nahkampf einzusetzen.

Moral Sollte die Hälfte der Garnison getötet werden und die SC einige der anderen gefangen nehmen und bedrohen, stimmt die Burgherrin zu, die Burg den SC gegen das Leben ihrer Diener zu übergeben.

Grundwerte Ohne ihre Rüstung und den Trank hat Agasta Schmiedel die folgenden Werte: RK 11, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 11;

TP 56; **Nahkampf** Entermesser* [Meisterarbeit] +7/+2 (1W6/18–20) oder Dolch +6/+1 (1W4/19–20); **Fernkampf**

Schwere Armbrust [Meisterarbeit] +7 (1W10+1/19–20).

SPIELWERTE

ST 10, GE 11, KO 14, IN 10, WE 9, CH 12

GAB +6; KMB +6; KMV 17

Talente Abhärtung, Beredsamkeit, Eiserner Wille, Schnelles Nachladen (schwere Armbrust), Verbesserte Initiative



Burgherrin Schmiedel

Fertigkeiten Bluffen +8, Diplomatie +10, Einschüchtern +10, Motiv erkennen +6, Schwimmen +7, Wahrnehmung +6, Wissen (Adel) +7, Wissen (Lokales) +7

Sprachen Gemeinsprache

Kampfausrüstung 10 Armbrustbolzen +1, Trank: Beistand; **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung +1, Entermesser* [Meisterarbeit], Schwere Armbrust [Meisterarbeit], Schutzring +1, Kleidung einer Adligen, Siegelring (Wert 50 GM), Schlüssel für die Tür zu Bereich B12
* Siehe *Piraten der Inneren See*.

Royster McKlieg, Hauptmann der Wache

Dieser alte Soldat und langjährige Gefolgsmann der Schmiedels schämt sich insgeheim, Kapitän Schmiedel bei dessen schicksalhafter letzter Fahrt nicht begleitet zu haben. Er ist ein brummiger alter Kämpfer mit einem breiten Schnurrbart und langsam ergrauendem Haar, den man nur selten ohne Waffen und Rüstung sieht. Selbst auf dieser abgelegenen Insel sorgt er dafür, dass seine kleine Truppe stets diszipliniert an Tageswerk geht und sich kampftauglich hält.



Royster McKlieg

ROYSTER MCKLIEG

HG 5

EP 1.600

Menschlicher Kämpfer 6 mittleren Alters

RN Mittlgrößer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +1

Verteidigung

RK 20, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18 (+2 GE, +8 Rüstung)

TP 55 (6d10+18)

REF +4, **WIL** +3, **ZÄH** +7; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Zweihänder +1, +11/+6 (2W6+7/19-20) oder Speer +8/+3 (1W8+3/x3)

Fernkampf Kompositbogen (-kurz) [Meisterarbeit] +9/+4 (1W6+2/x3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Hauptmann McKlieg kommandiert die Garnison des Felsens bei der Verteidigung, während er zugleich die Burgherrin Schmiedel beschützt und notfalls auch sein Talent Leibwächter einsetzt.

Moral McKlieg ist der Burgherrin gegenüber absolut loyal ergeben und verteidigt diese und ihre Ehre bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 20

Talente Ausfall, Heftiger Angriff, Kampfrelexe, Leibwächter*, Stoßangriff*, Umgang mit Exotischen Waffen (Leichte Balliste), Waffenfokus (Zweihänder), Waffenspezialisierung (Zweihänder)

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +7, Beruf (Soldat) +7, Einschüchtern

+7, Handwerk (Rüstungen) +5, Handwerk (Waffen) +5, Wissen (Baukunst) +6

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung 3x Trank: Leichte Wunden heilen, 2 Flaschen Alchemistenfeuer, Rauchstab; **Sonstige Ausrüstung** Bänderpanzer +1, Zweihänder +1, Dolch, Kompositbogen (-kurz) (+2 ST) [Meisterarbeit] mit 40 Pfeilen, Speer

* Siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Garnison

Die kleine Garnison des Gezeitenfelsens besteht aus acht Soldaten, alleamt loyale Mietlinge unter dem Kommando der Burgherrin. Die meisten sind Kinder oder Verwandte von Kapitän Schmiedels Besatzungen, die zu jung waren, um an dessen letzter Fahrt teilzunehmen.

WACHEN DES GEZEITENFELSENS (8) HG 1/2

EP je 200

Menschliche Krieger 2

RN Mittlgrößer Humanoide (Menschen)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+1 GE, +4 Rüstung, +1 Schild)

TP je 13 (2W10+2)

REF +1, **WIL** +0, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Speer +4 (1W8+3/x3) oder Langschwert +4 (1W8+3/19-20)

Fernkampf Schwere Armbrust +3 (1W10/19-20) oder Wurfspeer +3 (1W6+2) oder Leichte Balliste +3 (3W8/19-20)

TAKTIK

Im Kampf Die Wachen befolgen getreulich die Befehle Hauptmann McKliegs und arbeiten stets zusammen; sie nutzen ihr Talent Schildwall, um einander zu verteidigen.

Moral Die Wachen kämpfen bis zum Tod, um den Felsen zu verteidigen, ergeben sich aber, falls sowohl Burgherrin Schmiedel, wie auch Hauptmann McKlieg getötet oder gefangengenommen wurden.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 12, **KO** 11, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 9

GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 15

Talente Schildwall*, Umgang mit Exotischen Waffen (Leichte Balliste)

Fertigkeiten Beruf (Soldat) +4, Handwerk (Waffen) +3, Schwimmen +3, Wissen (Baukunst) +0,

Sprachen Gemeinsprache

Sonstige Ausrüstung Kettenhemd, Leichter Holzschild, Schwere Armbrust mit 10 Bolzen, Dolch, Wurfspeere (3), Langschwert, Speer

* Siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Bedienstete

Burgherrin Schmiedel verfügt nur noch vier loyale Gefolgsleute:

Albers und Birney Siggs (N Menschliche Experten 3): Diese beiden befinden sich in den Siebzigern Jahren und waren einst Kapitän Schmiedels erste Bedienstete. Mittlerweile gehen sie jedoch alles etwas langsamer und bedächtiger an, bemühen sich aber nach Kräften, die Würde und Ehre von Burgherrin Schmiedels Haushalt aufrechtzuerhalten. Sie machen sich Sorgen um ihren Enkel Mardus, dessen Eltern mit Kapitän Schmiedel aufgebrochen und nie zurückgekehrt sind. Sie glauben, dass er ein Vorbild benötige, das etwas jünger ist als der grantige alte Hauptmann McKlieg, und würden einen edelmütigen SC daher willkommen heißen, sofern dieser diese Rolle übernimmt.

Geit (N Menschlicher Bürgerlicher 1): Geit ist ein Einfallspinsel in den Zwanzigern, der als Küchenjunge in der Burg arbeitet. Kapitän Schmiedel rette ihn einst vor einem grausamen Piratenkapitän und nahm ihn daraufhin mit zum Felsen. Die anderen Burgbewohner nahmen ihn von diesem Augenblick an als Ziehsohn auf, den sie auch heute noch beschützen.

Mardus Siggs (N Menschlicher Bürgerlicher 1/Experte 1): Mardus ist der Enkel von Albers und Birney. Der Junge hütet die kleine Ziegenherde der Burgherrin. Er wünscht sich nichts sehnlicher, als in die Fußstapfen seines Vaters zu treten und zur See zu fahren, daher würde er begierig jedes Angebot annehmen, sich der Besatzung der SC als Schiffsjunge oder Seekadett anzuschließen.

Die Insel über dem Wind

Die Insel über dem Wind ist ungefähr 3 km breit und 1,5 km lang. Der Strand besteht fast ausschließlich aus Geröll und Kies. Auf der Insel gibt es nichts, dass höher als 30 m ist, so dass man vom Turm des Gezeitenfelsens nahezu die ganze Insel überblicken kann. Die gesamte Insel ist felsiger Natur und besitzt einen unfruchtbaren Boden, weswegen auf ihr auch nur dürres Salzgras und kleine, trockene Bäume wachsen. In ein paar sumpfigen Winkeln kann Torf gestochen werden. An Tieren gibt es nichts Größeres als kleine Schlangen und Mäuse. Die Herrin des Felsens lässt ein paar Felder bearbeiten, wo Wurzeln, Getreide und Gemüse angebaut werden, um die Burg zu versorgen. Nahe der Lagune gibt es einen Orangenhain. Ein kleiner Stall landeinwärts vom Ankerplatz bietet dem Ziegenhirten Mardus Siggs Unterschlupf, welcher die siebenköpfige Ziegenherde der Insel beaufsichtigt. Zwei kleine Quellen, davon eine in einer Felsenzisterne versteckt, liefern den Inselbewohnern Frischwasser.

Der Hafen der Insel über dem Wind ist ein gut 400 m breiter Kanal, der südlich des Gezeitenfelsens entlangführt und in einer Lagune endet, welche groß und tief genug ist, um drei seetaugliche Schiffe zu fassen. Selbst bei Ebbe liegt der Wasserspiegel bei mindestens 6 m, so dass vor Anker liegende Schiffe nie der Gefahr ausgesetzt sind, auf Grund zu laufen. Schiffe sind hier zudem vor den schlimmsten Auswirkungen von Sturmfluten geschützt, wenn der Monsun von der Fiebersee her hereinbricht.

DIE GEZEITEN BEIM FELSEN

Tageszeit	Wassertiefe	Akrobatik-SG	Schwimmen-SG
0 Uhr – 2 Uhr	1,80 m	15	10
2 Uhr – 4 Uhr	2,70 m	—	15
4 Uhr – 6 Uhr	1,80 m	15	10
6 Uhr – 8 Uhr	0,90 m	5	—
8 Uhr – 10 Uhr	0 m	—	—
10 Uhr – 12 Uhr	0,90 m	5	—
12 Uhr – 14 Uhr	1,80 m	15	10
14 Uhr – 16 Uhr	2,70 m	—	15
16 Uhr – 18 Uhr	1,80 m	15	10
18 Uhr – 20 Uhr	0,90 m	5	—
20 Uhr – 22 Uhr	0 m	—	—
22 Uhr – 24 Uhr	0,90 m	5	—

Die Burg des Gezeitenfelsens befindet sich direkt am Rand der Lagune. Das Wasser ist dort knie- bis halbtief und die mächtigen Gezeiten und Strömungen können Eindringlinge bis ins Meer hinaustragen. Ziehe die nebenstehende Tabelle zu Rate, um die Wassertiefe zu bestimmen und den SG für Fertigkeitwürfe für Akrobatik oder Schwimmen in Abhängigkeit zur Tiefe festzulegen, der erforderlich ist, um nicht jede Runde 1W4 x 3 m in Richtung der offenen See fortgetragen zu werden.

Der Gezeitenfels

Der Gezeitenfels ist ein über 21 m hoher Bergfried, der aus demselben Geröll errichtet wurde, wie es am Westufer der Insel über dem Wind zu finden ist. Der Turm besteht aus verstärktem Mauerwerk auf einem 3 m hohen Steinfundament, welches mit festgepresster Erde gefüllt wurde. Eine Steintreppe führt 3 m weit hinauf zur schweren Eingangstür. Außer bei absoluter Ebbe ist der Boden rund um die Burg ein Morast, in dem sich die Gezeiten austoben. Bei Flut plätschern die Wellen bis zur Türschwelle hinauf, was einen Angriff auf die Burg nahezu unmöglich macht. Die Böden der Burg liegen auf schweren, 0,60 m dicken Eichenbalken auf und das Turmdach ist mit Bleiziegeln gedeckt. Die Deckenhöhe beträgt 3,60 m. Die Türen bestehen aus kräftigem Holz, die aber nur selten mit Schlössern ausgestattet sind (Mechanismus ausschalten SG 25). Bis auf ein Fenster in Bereich **B11** sind alle Fenster schmale Schießscharten, die teilweise in tiefen Nischen liegen, welche als Sitz- oder Lagerplatz genutzt werden. Tagsüber fällt das Licht durch diese Schlitze, während nachts dicke Talgkerzen in Wandhaltern entzündet werden. Die ganze Burg strahlt beengte Sicherheit aus, lässt ihre Bewohner sich aber dennoch sicher und wohl fühlen.

B1. Turmeingang: Die Tür des Turmes ist verschlossen und mit einem Balken versperrt (Härte 5, 20 TP, SG Zerschlagen 30). Den Schlüssel besitzt eine Wache in Bereich **B3**. Der Boden der dahinterliegenden Kammer besteht aus festgestampfter Erde, der Raum selbst wird als Lager für

DER GEZEITENFELS

1 Feld = 1,50 m



Versorgungsgüter, Bauholz, Krüge mit Nägeln und Teer, Segeltuchballen, Angelschnüre und Fischernetze, schwere Seile und ungenutzte Möbelstücke genutzt. Von den Deckenbalken hängt ein Ruderboot. Nischen in den Wänden und unter der Schießscharte enthalten empfindlichere Gegenstände wie Zunderbüchsen, Talgkerzen und befestigtes Geschirr. In einer Seitennische befindet sich eine Holzleiter, die in den ersten Stock (Bereich B2) hinaufführt. Die Leiter ist insofern ungewöhnlich, da die Sprossen nicht durchgehend sind, sondern abwechselnd links und rechts in der Führung sitzen. Jemand, der nicht Acht gibt, kann daher leicht den Halt verlieren und stürzen (wer keine Volle Aktion zum Ersteigen der Leiter verwenden möchte, muss einen Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 12 bestehen).

B2. Schützenstellung: Dieser Gang verläuft entlang der Südwand des Turmes. Es gibt drei Schießscharten, von denen aus man das Geröllufer im Blick hat. Sollte ein sich der Insel näherndes Schiff gesichtet werden, kommt die Wache aus Bereich B3 hierher. An einem Gangende befindet sich eine Kiste mit 150 Armbrustbolzen, am anderen Ende befindet sich auf einem Tisch eine matte Silberkanne (Wert 35 GM) mit Trinkwasser gefüllt.

B3. Wachraum: Ein paar Stühle und ein Tisch sind die einzige Einrichtung dieses Raumes. Eine Wache hat hier stets Dienst und führt den Schlüssel für die Eingangstür zu Bereich B1 bei sich.

B4. Schlafraum: Schmale Stockbetten stellen diesen Raum voll. Zwischen ihnen stehen ein paar Schemel und eine alte Seekiste. Vier der Wachen sind hier

in rotierenden Schichten einquartiert. Royster McKlieg schläft hier, wenn er sich nicht in den Räumen der Burgherrin Schmiedel aufhält. Die Seekiste enthält die Ersparnisse der Wachen (insgesamt 85 GM).

B5. Werkstatt: Eine kleine Esse wurde unter der Schießscharte aufgestellt. Auf Werkbänken im ganzen Raum liegen Werkzeuge zur Eisenbearbeitung und Tischlereizubehör sowie für allgemeine Reparaturen. An einer Wand stehen mehreren Holzbretter und in einer Kiste befinden sich Messingnägeln. Mardus der Ziegenhirte nächtigt hier unter einem der Tische.

B6. Verteidigungsstellung: Diese beengte Wendeltreppe führt steil in den zweiten und dritten Stock hinauf (Bereiche B7 und B11). Eindringlinge werden hier aufgehalten. Ein großer Zimmermannskrug in der Ecke enthält Alchemistenfeuer, das aus der Schießscharte geschleudert werden kann und einen Bereich mit 3 m-Radius betrifft.

B7. Plumpsklo: Auf dem Treppenabsatz wurde ein steinernes Plumpsklo in eine Nische eingebaut. Ein Tonkrug mit Wasser steht auf dem Boden, um Fäkalien die Röhre hinab zu spülen, welche letztendlich ins Wasser führt.

B8. Küche: Eine kleine Feuerstelle wurde in die Nische unter der Schießscharte gebaut. Daneben lagert ein Stapel Treibholz, während über der Feuerstelle ein Kessel an einem Eisenhaken hängt. Ein Tisch, ein Hackklotz, Fässer mit eingelegtem Gemüse und Nischen mit anderen getrockneten Lebensmitteln füllen den Rest des Raumes. Birney Siggs kocht hier tagsüber und der Küchenjunge Geit nächtigt auf Getreidesäcken in einer der Nischen.

B9. Wasservorrat: Die Tür zu diesem Raum ist stets verschlossen und Albers Siggs hat den Schlüssel. Frischwasser gehört zu den wertvollsten Dingen auf der Insel, so dass sich hier für den Fall einer Belagerung oder eines Feuers stets ein Dutzend großer, voller Fässer befindet. Ebenfalls lagern hier mehrere Fässer mit Starkbier und Rum.

B10. Unterkunft der Bediensteten: Nachts ziehen sich Albers und Birney Siggs in diese Kammer zurück. Es gibt ein einfaches Bett, eine Truhe, einen Tisch und einen Stuhl. Die Ersparnisse der Paare in Höhe von 310 GM (hauptsächlich Silber- und Kupfermünzen) sind in der Truhe unter einem falschen Boden versteckt (Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 19 zum Entdecken).

B11. Festhalle: Ein langer Eichenholztisch, an dem bis zu zehn Personen Platz finden, dominiert diesen Raum. Über dem Tisch hängt ein schwerer eiserner Kronleuchter. Die Nische einer Schießscharte dient als Ablage für einen abgedeckten Bierkrug für die Mahlzeiten der dienstfreie Wachen. Durch ein großes Fenster - das einzige richtige Fenster in der ganzen Burg - hat man einen pittoresken Blick auf den Hafen. Durch das Fenster dringt eine sanfte, südliche Brise herein, es kann aber mit standhaften Eichenholzläden verbarrikadiert werden. Hinter der nördlichen Tür befindet sich eine nach unten führende Treppe (Bereich B13). Im Osten führt eine verschlossene Tür nach Bereich B12, deren Schlüssel Burgherrin Schmiedel immer bei sich trägt. Albers Siggs, der Kammerherr der Burgherrin, kann in der Regel tagsüber hier angetroffen werden. Ein kleiner Beistelltisch hat eine geheime Schublade (Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18 zum Entdecken), in der Royster seine Ersparnisse aufbewahrt (42 PM und ein kleiner garandischer Jadegötze im Wert von 350 GM).

B12. Quartier des Burgherrn: Dies ist die geräumigste Kammer der Burg. Hier gibt es den einzigen echten Kamin des Gebäudes, in dem Torf verbrannt werden kann, was aber angesichts des tropischen Klimas nur selten geschieht. Eine bequeme, aber durchgesessene Couch befindet sich vor dem Kamin. Daneben stehen ein kleiner Schreibtisch und zwei Stühle. Vor einem eleganten Bett befindet sich zudem eine alte Seekiste neben einem Rüstungsständer. Auf letzterem hängt das berühmte „Eisenhemd“ des Eisernen Bert - eine *Brustplatte des Freibeuters (Pathfinder Expertenregeln)*, welches Kapitän Schmiedel unglücklicherweise in seiner Eile anzulegen vergessen hatte, als er zu seiner letzten Fahrt aufbrach. Die Seekiste enthält die letzten Schätze Agasta Schmiedels unter ihrer guten, aber abgetragenen Kleidung: einen *Fernblick* (siehe Seite 56), vier *Tränke: Wasser atmen* und drei weitere Zaubersprüche (bestimme diese zufällig oder wähle aus, was dir passend erscheint).

B13. Zinnen: Zwei Wachen befinden sich Tag und Nacht zu jeder Zeit im Dienst an der Brustwehr. Der Kamin des Turmes ragt 3 m über den Wehrgang hinauf und die Spitze des mit Bleiziegeln gedeckten Daches erhebt sich in eine Höhe von 2,10 m. Zwei leichte Ballisten mit jeweils 15 Bolzen in einem danebenstehenden Fass stehen in den südlichen Ecken auf Drehkreuzen befestigt, den Blick auf die Lagune gerichtet. Der Erdboden befindet sich in 21 Meter Tiefe. An einem klaren Tag kann ein Ausguck mit einem guten Fernrohr kilometerweit von hier aus aufs Meer blicken.

Ereignis 15: Das Bezwingen des Felsens (HG variabel)

Dieses Ereignis tritt ein, wenn die SC erstmals zur Insel über dem Wind reisen und versuchen, den Gezeitenfelsen zu „bezwingen“. Wenn die SC sich zum ersten Mal der Insel nähern, lies das Folgende vor oder gib es mit deinen eigenen Worten wieder:

Ein Turm erhebt sich am Rand der Insel wie ein fester Block aus dem Meer. Die Wellen schlagen gegen sein Fundament und bedecken teilweise die zum Vordertor hinaufführenden Stufen. Ein paar Schießscharten sind über die Mauer verteilt und hoch oben an der Vorderseite des Turmes befindet sich ein einzelnes Fenster mit Läden. Ein Dach aus Metallziegeln erhebt sich über den Zinnen, auf denen Wachen Ausschau halten. Auf Drehkreuzen sind Ballisten aufs Wasser gerichtet.

Fischmagens Ratschlag: Es gibt mehrere Wege, auf denen die SC versuchen können, den Gezeitenfelsen einzunehmen: Gewalt, Heimlichkeit oder Diplomatie. Möglicherweise sollten sie sich aber zunächst friedlich mit den Bewohnern der Burg treffen, um Informationen zu sammeln, die bei der Entscheidung helfen könnten. Eine erste friedliche Begegnung verläuft wie folgt:

Sofern die SC sich dem Turm nähern, ohne feindselige Absichten zur Schau zu stellen, alarmiert die Wache auf den Zinnen (Bereich B13) die Burg. Daraufhin kommen die Burgherrin Schmiedel und Royster McKlieg auf die Zinnen hinaus, um mit den SC zu reden und nach ihren Absichten zu fragen. Die Einstellung der Burgherrin ist zu Beginn gleichgültig. Sollten die SC zu verhandeln wünschen, Handel treiben wollen oder andere friedliche Absichten zur Schau stellen, können sie ihre Einstellung mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 16 zu freundlich verbessern. Sollten die SC erwähnen, Feinde von Barnabas Harrigan zu sein, erhalten sie zudem einen Bonus von +4 auf ihren Diplomatiwurf. Sollten sie aber die Burgherrin unfreundlich stimmen, wird diese ihnen befehlen, die Insel über dem Wind sofort zu verlassen.

Falls die SC es schaffen, die Burgherrin freundlich zu stimmen, lädt diese sie in die Burg zum Abendmahl ein - aber nur unter folgender Bedingung: Um sicherzustellen, dass die SC keine Hintergedanken haben, müssen sie einen aus ihrer Mitte als Geisel stellen. Sie verspricht, dass diese Geisel gut behandelt wird, solange die SC friedlich bleiben. Die Geisel muss unbewaffnet und ungerüstet an die Türschwelle gebracht und dort allein gelassen werden, während alle anderen auf mindestens 30 m Abstand gehen. Hauptmann McKlieg und zwei Wachen öffnen dann das Tor und holen die Geisel hastig herein, ehe sie die Tür wieder rasch verschließen und verrammeln. Sie durchsuchen die Geisel und beschlagnahmen alles, was über gewöhnliche Kleidung hinausgeht (Schmuck eingeschlossen). Die Geisel erhält Nahrung und Wasser und wird in Bereich B9 mit einer Wache vor der Tür eingesperrt; alle beschlagnahmten Gegenstände werden in der Kiste in Bereich B4 gelagert.

Sofern all diese Bedingungen erfüllt werden, öffnet McKlieg die Haupttür und gestattet bis zu fünf Charakteren (SC

und NSC) den Zutritt Die SC können ihre Waffen behalten, aber auch die Burghewohner sind bewaffnet und warnen die SC, dass die Geisel beim ersten Zeichen von Verrat oder Feindseligkeit hingerichtet wird. Hauptman McKlieg eskortiert die SC nach Bereich **B11**, wo die Burgherrin sie erwartet.

McKlieg und mindestens vier Wachen sind ständig zugegen, während die Siggs das Essen servieren: ein Festmahl aus gedünsteten Krabben, in buttergebratenem Stör, Ziegenkäse und knusprigem Brot, das mit Unmengen an Bier und Rum hinuntergespült wird. Während des Essens können die SC sich mit der Burgherrin unterhalten und ihr ihre Vorschläge unterbreiten. Sie können sie sogar über allgemeine persönliche Dinge und den Gezeitenfelsen ausfragen - Agasta Schmiedel wird zwar keine taktischen Informationen verraten, wohl habe die Geschichte des Felsens erzählen und vom Verlust ihres Gatten berichten. Nach dem Essen und Beendigung der Gespräche werden die SC wieder aus der Burg hinaus eskortiert. Kurz darauf wird auch die Geisel mitsamt der beschlagnahmten Ausrüstungsgegenstände freigelassen - ihr wurde kein Haar gekrümmt.

Die SC haben nun drei Optionen, um den Felsen zu bezwingen: sie können ihn angreifen, sich hineinschleichen oder ein Bündnis schließen. Sie können jede der folgenden Strategien bereits während des Essens oder direkt danach in Gang setzen:

Angriff: Sollten die SC den Felsen von außen angreifen, sammelt Hauptmann McKlieg die Wachen auf den Zinnen, an den Schießscharten und an den Ballisten. Sie verteidigen die Burg nach Kräften und versuchen, die SC zu töten und ihr Schiff zu versenken, falls dieses sich während der Flut der Burg zu sehr nähert. Sollten die SC während des Essens angreifen, betritt die Wache vor Bereich **B9** sofort den Raum und versucht, die unbewaffnete Geisel hinzurichten. Falls die SC siegreich sind, können sie mit den Gefangenen machen, was sie wollen; die Überlebenden werden aber bei der ersten Gelegenheit gegen die SC revoltieren (mit Ausnahme der Burgherrin, die zu ihrem Wort steht, sollte sie die Burg den SC aushändigen).

Heimlichkeit: Die SC könnten die Einladung als Tarnung nutzen, um in die Burg zu gelangen und ihre Gastgeber anzugreifen. Dies bringt wie oben beschrieben die Geisel in Gefahr. Mit einem guten Plan und ein wenig Glück hätten die SC aber gute Chancen, die Verteidiger zu überwinden. Diese reagieren wie oben unter Angriff beschrieben.

Bündnis: Es ist ebenfalls möglich, dass weise SC versuchen, sich mit der Burgherrin Schmiedel zu einigen. Sollten sie während des Essens derartiges vorschlagen, bleibt die Burgherrin freundlich, wird aber keiner Allianz zustimmen und auch nicht ihre Herrschaft über den Gezeitenfelsen abgeben. Sollten die SC aber mindestens 10 Punkte Ruchlosigkeit angehäuft haben und damit die Schwelle zur Schändlichkeit erreicht haben und die Burgherrin mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Diplomatie hilfsbereit gestimmt haben, macht sie ihnen ein Gegenangebot: Sie ist bereit, nach dem Gesetz der Fesseln den SC mit dem höchsten Charisma, bzw. den SC, dessen Spieler das beste Rollenspiel ihr gegenüber

betrieben hat, zu heiraten. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 identifiziert dies als etwas tradiertes Brauchtum. Nach dem Gesetz der Fesseln können zwei Gruppen eine Ehe zum gemeinsamen Nutzen für eine vorgegebene Zeit eingehen. Während dieser Zeit besteht ein Eheverhältnis, bei dem jede Partei ihre Ressourcen der jeweils anderen zur Verfügung stellt. Nach Ablauf der bestimmten Zeit kann jede Seite die Scheidung aussprechen und beide Parteien gehen immer noch theoretisch freundschaftlich verbunden auseinander, ohne weiteren Verpflichtungen zu unterliegen. Derartige Abkommen waren früher im Rahmen der turbulenten politischen Verhältnisse auf den Inseln häufig, damit ein Freier Kapitän einen Rivalen für eine bestimmte Zeit ehelichen und so sichergehen konnte, dass dessen Flotte nichts gegen ihn unternehmen würde. Sollte sich aus einer solchen Verbindung Liebe entwickeln, konnte die Ehe unbegrenzt fort-dauern, solange beide Seiten dem zustimmen.

Sollte der fragliche SC dem Angebot zustimmen, verspricht Burgherrin Schmiedel, den SC 'für ein Jahr' zu ehelichen, wobei alles darüberhinausgehende später entschieden werden soll. Der SC würde zum Burgherrn des Gezeitenfelsens und hätte für diese Zeit Zugang zu seinen Ressourcen und seiner strategischen Lage. Zudem ist die Burgherrin der Tradition verhaftet und übergibt ihrem Gatten bei der Hochzeit eine Mitgift - ihren *Fernblick* und das „Eisenhemd“ ihres verstorbenen Gatten (siehe Bereich **B12**). Sollte es später zu einer Scheidung kommen, erwartet sie aber, beides zurückzuerhalten. Hauptmann McKlieg hegt selbst Gefühle für die Herrin des Felsens, doch ist seine Treue stärker, so dass er widerwillig die Ehevereinbarungen akzeptiert. Er wird den jeweiligen SC aber finster anblicken, sobald die Herren des Felsens sich abends zurückziehen.

Sollten die SC noch nicht genug Ruchlosigkeit angehäuft haben, um der Burgherrin ein Hochzeitsangebot zu entlocken, deutet sie an, einer Allianz zuzustimmen, wenn die SC sich einen Namen gemacht haben. In diesem Fall können die SC zum Gezeitenfelsen zurückkehren, sobald sie über genug Ruchlosigkeit verfügen, und das Bündnis dann schließen.

Schätze: Falls die SC den Gezeitenfelsen plündern, können sie aufgrund der gegenwärtigen finanziellen Lage der Burg nur 2 Punkte Plündergut erlangen.

Belohnung: Sollten die SC den Gezeitenfelsen auf die eine oder andere Weise erobern können, dann belohne sie mit 1.600 EP neben den EP für das Besiegen von Gegnern. Auch eine Hochzeit mit der Burgherrin gilt als Eroberung, da die SC so die effektive Kontrolle über die Burg für die Dauer der Ehe erlangen. Unabhängig vom gewählten Ansatz erlangen die SC 1 Punkt Ruchlosigkeit und Verruf, während sich die Kunde auf den Inseln verbreitet, dass sie „den Felsen bezwungen“ hätten.

Entwicklung: Mit dem *Fernblick* (siehe Bereich **B12**) kann man die Schifffahrtslinien nach lohnenden Zielen (z.B. denen, die in Ereignis 7 beschrieben werden) im Auge behalten. Sollten die SC solch ein Schiff angreifen, erhält ihr Steuermann, aufgrund der vorab gewonnenen Informationen zur Position des anderen Schiffes, einen Bonus von +2 auf seine Initiativwürfe im Schiff-zu-Schiff-Kampf.

Ereignis 16: Überfall aus der Tiefe (HG 8)

Dieses Ereignis tritt erst ein, nachdem die SC die Herren des Gezeitenfelsens geworden sind. Wir gehen davon aus, dass die SC ein Bündnis mit Burgherrin Agasta Schmiedel geschlossen haben und die Garnison des Gezeitenfelsens noch halbwegs vollzählig ist. Andernfalls wirst du diese Begegnung an die Bedürfnisse deiner Kampagne anpassen müssen.

Wenn die SC von einem Vorstoß in die Fiebersee zurückkehren, müssen sie feststellen, dass die Insel in der vorherigen Nacht von Sahuagin angegriffen wurde. Eine Wache ist tot und Mardus Siggs (oder ein anderer NSC, falls Mardus getötet wurde oder sich der Besatzung der SC angeschlossen hat) hat durch einen Sahuagin-Dreizack eine entsetzliche Wunde an der Hüfte erlitten. Die Verletzung wurde zwar behandelt, aber die Spitzen des Dreizacks haben den Knochen zersplittert und Mardus leidet unter einer schweren Infektion, die unbehandelt in 1W4 Tagen zum Tod führen wird. Ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20 oder der Zauber *Krankheit kurieren* heilen die Infektion, jedoch muss der Knochen gerichtet und mit einem weiteren Fertigkeitswurf für Heilkunde behandelt oder mit einem Heilzauber belegt werden, andernfalls wird seine Bewegungsrate dauerhaft auf 3 m gesenkt.

Eine Befragung der Bewohner des Felsens enthüllt, dass eine kleine Gruppe Sahuagin am Abend über Mardus hergefallen ist, als dieser bei den Ziegen war. Der Ziegenhirte wurde überrascht, aber von der Wache gerettet, die ihn eigentlich zum Abendessen holen wollte. Die Wache hielt die Sahuagin auf, während Mardus sich zur Burg schleppete, um Hilfe zu holen. Als die Verstärkung eintraf, waren die Sahuagin fort - wahrscheinlich ins Meer zurückgekehrt - und die Wache in Stücke gerissen.

Für die getötete Wache findet ein stillschweigendes, von stillem Zorn erfülltes Begräbnis statt. Sollten die SC Mardus geholt haben, werden sie dabei voller Zuneigung gepriesen.

Kreaturen: Die Gefahr ist jedoch noch nicht gebannt, da sich eine weitere Sahuagintruppe bereitmacht, den Gezeitenfelsens in der kommenden Nacht anzugreifen. Kurz vor Sonnenuntergang kehren mit der Ebbe die letzten Burgbewohner von ihren Routineaufgaben (Wasserfässer nachfüllen, Torf stechen usw.) zurück, so dass die Tür für die Nacht verschlossen werden kann. Als die Tür für die sich nähernde Gruppe geöffnet wird, springen in 9 m Entfernung acht Sahuagin aus dem Wasser und stürmen auf die diese zu. Dabei ignorieren sie die Arbeiter und Wachen und wollen nur in die Burg gelangen. Möglicherweise sind die SC als Wachen zugegen oder warten in der Burg. Die Wachen der Garnison unterstützen die SC dabei, diesen Angriff abzuwehren. Die Sahuagin kämpfen bis zum Tod.

SAHUAGIN (8)

HG 2

EP je 600

TP je 15 (PF MHB, S. 225)

Ereignis 17: Eine uneinnehmbare Festung (HG 8)

Dieses Ereignis folgt in einer mondlosen Nacht gegen zwei Uhr morgens etwa eine Woche nach Ereignis 16, wenn sich die SC am Gezeitenfelsens aufhalten. Während ihrer bisher kurzen Piratenkarriere haben sich die SC bereits dennoch Feinde gemacht – darunter ein Sahuaginstamm auf einer abgelegenen Insel der Fesseln. Als die SC die Sahuagin in Ereignis 11 bekämpften, töteten sie den Sohn des Stammeshäuptlings Krelloort und kamen wahrscheinlich in den Besitz seiner Totenhalskette. Die Sahuagin wollen neben Rache auch die Halskette zurück. Eine kleine Spähtruppe sollte die Verteidigungsanlagen des Gezeitenfelsens in Ereignis 16 prüfen, doch nun hat Krelloort zudem mit der Piratin Isabella „Tintenhaut“ Schleuser eine menschliche Verbündete mit ihrem Schiff, der *Drescher*, ausgesandt, um die SC zu vernichten.

Schiffskampf: Die *Drescher* manövriert im Schutze der Dunkelheit in die Hafenmündung. Die Schiffsbewaffnung ist bereit, das Schiff der SC unter Beschuss zu nehmen, sollte dieses herbei segeln, um die Burg zu unterstützen. Jeder wachhabende Charakter kann einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen den Fertigkeitswurf der *Drescher* für Beruf (Seefahrer) ausführen. Bei einem erfolgreichen Wurf kann dieser Charakter im nächtlichen Nebel einen kurzen Blick auf ein verdunkeltes Schiff mit schwarzen Segeln erhaschen. Unmittelbar bevor das Schiff wieder im Nebel verschwindet, kann der Charakter die Piratenflagge am Hauptmast sehen.

Sobald die *Drescher* in Position ist, werden von ihr aus zwei Langboote voller Bukaniere zu Wasser gelassen. Kapitänin Isabella Schleuser ist in einem der Boote, während ihr Erster Maat Knöchel Malmer das Schiff befehligt. Die Langboote brauchen 5 Runden, um leise vor die Burg zu rudern. Sofern die *Drescher* bisher nicht gesichtet wurde, können die Wachen erneut Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung gegen die Segelwürfe der Bukanier in den Langbooten ausführen, um diese zu entdecken, während sie sich dem Ufer nähern. Die Langboote erhalten einen Bonus von +4 auf ihren Wurf aufgrund des Zaubers *Verhüllender Nebel*, den Isabella Schleuser gewirkt hat.

Diese Begegnung enthält normale und Schiff-zu-Schiff-Kampf-Elemente. Die *Drescher* greift nur ein, falls das Schiff der SC sich einmischt, verbleibt ansonsten in der Hafenmündung. Sobald die Langboote die Burg erreichen, sollte sich der Fokus des Kampfes daher dorthin verlagern.

DRESCHER

HG 6

Fessel-Dschunke (Dschunke)

INI +2

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 2; Härte 5

TP 900 (Segel 360)

RW +10

ANGRIFF

Fernkampf 10 Leichte Ballisten +4 (3W8/19–20), Katapult +7 (6W6)

KMB +16; KMV 26

Rammschaden 8W8



BESATZUNG

Erster Maat Knöchel Malmer (CB Menschlicher Kämpfer 7 [siehe Seite 38]; Beruf [Seefahrer] +11; +1 auf Segelwürfe, um die Oberhand zu erlangen)

22 Bukanier (siehe Seite 14) (Minimum 10)

AUSSTATTUNG

Ausrüstung 10 Leiche Ballisten mit 100 Bolzen (Backbord und Steuerbord), Katapult mit 20 Steinen (Heck), Schlanker Rumpf, Beschleunigtes Segelsetzen, Seidensegel

Fracht 1 Punkt Plündergut (Arsenal und Ausrüstung des Schiffes)

LANGBOOTE DER DRESCHER (2)

HG 1

Beiboote

INI +2

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 9; Härte 5

TP 120 (Riemen 60)

RW +4

ANGRIFF

KMB +5; KMV 15

Rammschaden 1W8

BESATZUNG

Bootsführer (CN Menschlicher Kämpfer 2; Einschüchtern +4)

14 Bukanier (siehe Seite 14)

AUSSTATTUNG

Fracht Siehe unten unter Schätze

Kreaturen: Jedes Langboot der *Drescher* trägt 15 Bukanier und an Bord eines Bootes befindet sich zudem noch Isabella Schleuser. Die Langboote brauchen 5 Runden, um die Burg zu erreichen. In dieser Zeit wirkt Isabella *Verhüllender Nebel*, um die Annäherung der Boote zu verbergen. 2 Runden, bevor die Boote das Ufer erreichen, versucht Isabella, das Tor mit einem *Blitz* aufzusprengen. Sollte das Tor noch immer den Zugang versperren, wenn die Boote an der Treppe ankommen, versuchen die Bukanier im ersten Boot, es mit ihren Enteräxten aufzubrechen, während die Piraten im zweiten Boot mit ihren Kurzbögen auf jeden schießen, der auf den Zinnen oder hinter den Schießscharten auftaucht. Sobald sie das Tor eingerissen haben, greifen die Bukanier jeden Verteidiger an, den sie treffen, solange sie glauben, dass Isabella noch am Leben ist.

Die Garnison der Burg (und eventuell ein paar Mitglieder der Besatzung der SC) sollte im Hintergrund mit den Bukaniern kämpfen, während die SC mit Isabella beschäftigt sind. Ihre Spielwerte und Taktik sind auf Seite 50 dargelegt. Sollten die SC Isabella besiegen, bezwingen die Burgverteidiger auch die Bukanier wie bei einem Kampf an Deck eines Schiffs infolge einer Interaktion.

BUKANIER (30)

HG 1

EP je 400

TP je 19 (siehe Seite 14)

ISABELLA „TINTENHAUT“ SCHLEUSER

HG 8

EP 4.800

TP 66 (siehe Seite 50)

Moto

HG —

Seeschlangenvertrauter (Vipernvariante) (PF MHB, S. 274)

N Sehr kleine magische Bestie (Verbessertes Tier)

INI +3; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 18 (+3 GE, +2 Größe, +6 natürlich)

TP 40 (9 TW)

REF +6, WIL +7, ZÄH +2

Verteidigungsfähigkeiten Verbessertes Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Biss +9 (1Wd2–3 plus Gift)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Berührungsangriffe übertragen, Gift

TAKTIK

Vor dem Kampf Isabella wirkt vor dem Kampf *Falsches Leben* und *Unsichtbarkeit* auf Moto.

Moral Sollte Moto auf 20 TP oder weniger reduziert werden, kehrt er zu Isabella zurück und nimmt seine Tätowierungsgestalt an.

SPIELWERTE

ST 4, GE 17, KO 8, IN 10, WE 13, CH 2

GAB +4; KMB +5; KMV 12 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +8, Bluffen -1, Einschüchtern -1, Fliegen +15, Heimlichkeit +15, Schwimmen +15, Wahrnehmung +9

Sprachen Mit Meister sprechen, mit Reptilien sprechen

Besondere Eigenschaften Empathische Verbindung, Luft anhalten, Zauber teilen

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss – Verwundung; RW Zähigkeit, SG 9; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 KO-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Schätze: Eines der Langboote der *Drescher* hat unter dem Ruder ein wasserdichtes Fach, in dem sechs *Tränke: Wasser atmen* versteckt sind. Selbst wenn die Langboote versenkt werden sollten, können die Wracks immer noch bei Ebbe untersucht werden.

Entwicklung: Sollten die Bukanier in den Langbooten zurückgeschlagen werden, flieht Knöchel Malmer rasch mit der *Drescher* und lässt Isabella und eventuell überlebende Piraten am Gezeitenfelsen im Stich.

Sollte Isabella getötet werden, dann stelle sicher, dass ihre Leiche geborgen wird. Mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 erkennt man, dass es sich bei der auf ihren Rücken tätowierten Karte um eine Kopie von Kyrus Wolfs Karte zu seinem vergessenen Schatzhort in der Menschenfängerbucht handelt. Gelingt der Wurf gegen SG 20, erinnert sich der betreffende Charakter an die Legende von Kyrus Wolf, wie sie auf Seite 7 beschrieben wird. Sollte keiner der SC die Karte bemerken oder sich dafür interessieren, erkennt Burgherrin Schmiedel oder ein anderer Bewohner des Felsen sie und kann ihnen die Legende erzählen. Weitere Einzelheiten zu der Karte und wohin sie führt, enthält Teil Vier.

TEIL VIER: DER SCHATZ DER MENSCHENFÄNGERBUCHT

Teil Vier des Abenteuers kann jederzeit beginnen, nachdem die SC die seltsame Karte erlangt haben, die auf den Rücken von Isabella „Tintenhaut“ Schleuser tätowiert ist (siehe **Ereignis 17**), und sich entschließen, auf die Suche nach dem legendären Schatz der Menschenfängerbucht zu gehen.

Die Schatzkarte

Die auf Isabella Schleusers Rücken auftätowierte Karte zeigt die Umrisse mehrerer kleiner Inseln. Zur rechten der Inseln befindet sich eine halbe Sonne, während zur Linken ein monströses Auge und das Gesicht eines alten, bärtigen Königs abgebildet sind. Unter der Karte befindet sich ein simples Gedicht bestehend aus fünf Zeilen:

*Von der Blauen Bucht aus
Sieh nach der Grabesfürstin Lieblingszahn
Und mit dem ersten Kuss der Dämmerblume
Ersteige des Käpt'ns leeres Auge
Zu erobern den Hort des alten Königs.*

Die Karte zeigt den Weg zur Menschenfängerbucht, wo Kyrus Wolf seinen prächtigen Schatz verborgen hat. Sie muss aber zuerst entschlüsselt werden. Dies kann im Rahmen mehrerer Fertigkeitswürfe geschehen (siehe unten), doch viele der Einzelheiten und Instruktionen werden erst vor Ort verständlich. Die Angaben zu den Begegnungen beziehen sich auf die Karte auf Seite 40.

Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie) gegen SG 20 verrät, dass es sich bei den Inseln um einen namenlosen Archipel in den Fesseln nördlich der Uschinawa-Inseln und westlich von Besmaras Thron handelt. Sollten Seekarten der Fesselinselfen benutzt werden (vielleicht die Karten des früheren Kapitäns der *Verheißung auf Erden*) verleihen diese einen Bonus von +4 auf den Wurf. Diese Inseln liegen etwa 165 Kilometer nordwestlich des Gezeitenfelsens, allerdings werden die SC eine etwas längere Strecke zurücklegen müssen, da es zahlreiche Atolle und Archipele in den südlichen Fesseln zu durch- und umsegeln gilt.

Das halbe Sonnensymbol könnte einen Sonnenaufgang oder einen Sonnenuntergang darstellen, seine Position rechts (im Osten) deutet aber auf einen Sonnenaufgang hin.

Das monströse Auge steht für die Bestie der Menschenfängerbucht, dies kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Wissen (Geschichte oder Lokales) gegen SG 15 erkannt werden. Das seltsame Bild des Königs ist ein Bezug auf das Wurzelwerk eines Baumes, welches vage einem bärtigen Herrscher ähnelt – dort hat Wolf seinen Schatz vergraben.

Wie man dieses Versteck findet, ergibt sich aus den rätselhaften Versen:

Die „Blaue Bucht“ ist die Menschenfängerbucht selbst als Startpunkt (Bereich C1).

Mit „Grabesfürstin“ ist Pharasma gemeint, die Göttin des Todes. Dies erkennt man mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 10. Diese Zeile bezieht sich auf eine Felsformation, welche aus dem richtigen Winkel

zur rechten Tageszeit wie ein Totenschädel wirkt. Ihr „Lieblingszahn“ ist ein Pyritvorkommen im Felsen, welches im Sonnenlicht wie ein Goldzahn im Mund des Totenschädels glänzt (Bereich C2).

Der „Erste Kuss der Dämmerblume“ bezieht sich auf die Sonnengöttin Sarenrae, welche auch als die Dämmerblume bezeichnet wird und auf die ebenfalls durch das Sonnensymbol hingewiesen wird. Auch diese Gottheit kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Wissen (Religion) gegen SG 10 identifiziert werden. Diese Zeile bedeutet, dass die SC zum ersten Licht der Morgendämmerung in der Bucht sein müssen, um den totenschädelartigen Felsen und seinen „Goldzahn“ zu sehen, der auf den Schatz hinweist.

„Ersteige des Käpt'ns leeres Auge“ ist eine Anweisung, den Felsen zu besteigen und eine der „Augenhöhlen“ zu betreten. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 17 verrät dass Kapitän Wolf in der Schlacht ein Auge verloren hatte. Gelingt der Wurf gegen SG 25, wissen die SC, dass es sich um das rechte Auge gehandelt hat. Das „Leere Auge“ ist folglich die rechte Höhle der Felsformation (Bereich C4).

Der „Hort des alten Königs“ ist ein weiterer Bezug auf die Baumwurzeln, welche wie ein bärtiger König aussehen, und weist auf den Ort hin, an dem innerhalb der Höhle zu graben ist (Bereich C5).

Lass deine Spieler so viele Hinweise wie möglich selbst entziffern, ehe ihnen verbündete NSC wie Ambros Kroop, Sandara Quinn oder Burgherrin Schmiedel zur Hand gehen. Sobald die SC die Menschenfängerbucht erreichen, können sie die Hinweise neu versuchen zu deuten. Sollten sie Probleme haben, diese selbst zu interpretieren, kannst du passende Fertigkeitswürfe verlangen, um die Handlung am Laufen zu halten, z.B. aufeinanderfolgende Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde gegen SG 25 oder 30. Ebenso können verbündete NSC Vorschläge und Ideen zur Bedeutung der Hinweise liefern (die nicht zwangsweise richtig sein müssen). In der Vergangenheit ist es einigen Schatzsuchern, die auf die Karte gestoßen sind, gelungen, die Menschenfängerbucht zu finden, doch die wahre Herausforderung liegt darin, auch lebend wieder herauszukommen.

Ereignis 18: Auf der Lauer (HG 6)

Wenn die SC Isabellas Karte folgen, erreichen sie schließlich eine kleine, namenlose Insel in den südwestlichen Fesseln, zu welcher die Menschenfängerbucht gehört. Die Insel besteht eigentlich aus mehreren kleinen Inseln, die mit über uralten Riffen liegendem Karbonatgestein verbunden sind und grob einen nach Norden offenen Halbmond bilden. Vor den SC ist aber schon ein anderes Schiff hier eingetroffen – Isabella Schleusers *Drescher*. Nach der Flucht vom Gezeitenfelsen in Ereignis 17 hat der vorherige Erste Maat, Knöchel Malmer, das Kommando über das Schiff übernommen. Angesichts des Umstandes, dass Isabellas Schicksal unbekannt ist, weiß Knöchel, dass er das Schiff umrüsten lassen muss, wenn er selbst als Piratenkapitän eine Karriere beginnen will. Ihm fehlen dazu lediglich die Mittel, so dass der Schatz der Menschenfängerbucht eine große Verlockung darstellt. Knöchel ließ die *Drescher* also zur Menschenfängerbucht zurückkehren. Da er selbst aber nicht mit den Sahuagin verbündet ist,

konnte er nicht einfach hineinsegeln und sich den Schatz holen. Daher wartet er vor der Küste darauf, wer ihm vielleicht folgt. Sollte es Isabella gelungen sein zu entkommen und sie ihn nun suchen, will er sie gefangen nehmen und zur Übergabe des Schatzes zwingen. Falls stattdessen die SC mit Isabellas Karte kommen, will Knöchel sie sich zunächst mit den Sahuagin befassen lassen; wenn sie diese besiegen und sich den Schatz holen, will er sie dann angreifen. Sollten sie scheitern, sind die Sahuagin möglicherweise ausreichend geschwächt, dass sie Knöchel selbst nicht aufhalten können.

Schiffskampf: Wenn die SC die Menschenfängerbucht erreichen, versucht Knöchel, die *Drescher* hinter einer der kleinen Inseln im Osten zu verbergen. Die SC oder ihr Krähenest können einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen Knöchels Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) ausführen. Sollten sie die *Drescher* entdecken, genügt ein zweiter Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10, um sie als das Schiff zu identifizieren, das den Gezeitenfelsen angegriffen hat. Die *Drescher* selbst greift zu diesem Zeitpunkt nicht an und überlässt den SC die Initiative, wehrt sich aber im Falle eines Angriffes. Sollten die SC die *Drescher* nicht entdecken, harrt Knöchel auf ihre Rückkehr. Wenn die SC wieder auf See sind, lässt er die *Drescher* die nördliche Ausfahrt des Archipels blockieren und angreifen.

DRESCHER HG 6

Fessel-Dschunke (siehe Seite 35)
TP 900 (Segel 360)

Kreaturen: Der neue Kapitän der *Drescher* ist Isabella Schleusers früherer Erster Maat, Knöchel Malmer, ein hässlicher Mistkerl, der einst Grubenkämpfer gewesen ist. Während die *Bukanier* der *Drescher* die Mannschaft der SC bekämpfen, nimmt Knöchel es mit den SC selbst auf.

KNÖCHEL MALMER HG 6

Ep 2.400

Menschlicher Kämpfer (Faustkämpfer) 7 (PF ABR II)
CB Mittelhöher Humanoider (Mensch)
INI +2; Sinne Wahrnehmung -1

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17 (+2 GE, +7 Rüstung)

TP 71 (7W10+28)

REF +4, WIL +1, ZÄH +9; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Stachelhandschuh +1, +13/+8 (1W4+11 plus Gift) und Stachelhandschuh +1, +13 (1W4+9 plus Gift)

Besondere Angriffe Nahkämpfer* (+2/+4), Umfeld kontrollieren* +2, Bedrohliche Haltung* (-1/+4)

TAKTIK

Vor dem Kampf Knöchel trägt Blutwurzgift auf seine Stachelhandschuhe auf, ehe er in einen Kampf geht.

Im Kampf Knöchel marschert mit seinen Stachelhandschuhen ins Getümmel. Er versucht in der ersten Runde einen Sturmangriff gegen den gegnerischen Kapitän und setzt wenn nötig sein Talent Durchbrechen ein. Danach versucht er das Kampfmanöver Ansturm, um Gegner über Bord zu werfen.

Moral Knöchel ist ein Angeber, aber nicht wirklich mutig. Sollte er auf 25 TP oder weniger reduziert werden, bittet er um Verhandlungen und bietet an, den SC die *Drescher* zu übergeben und sich ihnen als treuer Gefolgsmann anzuschließen.

SPIELWERTE

ST 18, GE 15, KO 14, IN 10, WE 8, CH 12

GAB +7; **KMB** +11 (Ansturm +15; Niederrennen, Versetzen und Zerren); **KMV** 23 (27 gegen Ansturm; 25 gegen Niederrennen, Versetzen und Zerren)

Talente Abhärtung, Durchbrechen**, Größe Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Verbesselter Ansturm, Verbessertes Niederrennen, Waffenfokus (Stachelhandschuh), Waffenspezialisierung (Stachelhandschuh)

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +8, Einschüchtern +10, Klettern +12, Schwimmen +9

Sprachen Gemeinsprache

Kampfausrüstung Blutwurzgift (4 Anwendungen); **Sonstige**

Ausrüstung Brustplatte +1, Stachelhandschuh +1 (2x), Gürtel der Riesenstärke +2

* Siehe *Pathfinder Ausbauregeln II - Kampf*.

** Siehe *Pathfinder Expertenregel*.



Knöchel Malmer

C. Die Menschenfängerbucht

Sobald die SC in den Archipel aus kleinen, namenlosen Inseln der Menschenfängerbucht einsegeln, ist die Bucht selbst leicht zu entdecken: Sie liegt in der Ostflanke der westlichsten Insel, welche zugleich die größte Insel des Archipels ist. Die Inseln sind von fast völlig glatten Felsklippen mit wenigen Stränden umgeben und unter wildwüchsigem Dschungel verborgen. Sie sind ein Paradies für Vögel und Meeressäuger und weisen eine kleine Bevölkerung an Nagetieren und Schlangen auf. Auf der größten Insel lebt eine größere Zahl an Spinnenaffen, welche den ganzen Tag laute Kakophonien anstimmen. Auf den Inseln gibt es keine großen Raubtiere, da nie welche

hierhergebracht wurden. Alles größer als ein Affe würde ohnehin schnell dem mächtigsten Wächter der Insel (siehe Bereich C1) zum Opfer fallen. Die dick von Meeresschaum überzogenen Klippen der Inseln haben eine Höhe von 6 m bis 18 m und erfordern Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 25, um sie zu erklimmen. Der Dschungelbewuchs ist dicht und die Wipfel erreichen Höhen von 18 m bis 21 m.

C1. Blaue Bucht (HG variabel)

Die Menschenfängerbucht bildet eine fast perfekte runde Schale in der Seite dieser vom Dschungel überwucherten Insel. Das Wasser ist im Vergleich mit dem Türkis des umgebenen Meeres beinahe indigofarben, was auf die extreme Tiefe der Bucht hinweist. Abgesehen vom Eingang ist die Schale auf allen Seiten von Klippen umgeben. Ein paar kleine Strandabschnitte sind dort entstanden, wo das Wasser gegen die Felsen trifft. Der Dschungel wächst dicht über diesen Klippen und die gewaltigen Bäume spreizen ihre Äste über die Bucht hinaus. Von diesen Bäumen aus ist ein verbundenes Rankenwerk gewachsen, welches sich 30 m über dem Wasser wie ein lockeres Netz spannt. Hierdurch wirkt die Bucht wie eine Höhle, in der Zwielicht wie vor dem Morgengrauen herrscht. Weitere Ranken, Kriechgewächse und Wurzeln reichen die Klippen hinab und erschaffen ein dichtes Labyrinth aus gewundenen Fäden, welche zahlreiche dunkle Öffnungen im Felsen überdecken.

Die Bucht ist eigentlich eine natürliche Formation, welche das Blaue Loch genannt wird. Vor Urzeiten haben Erosionskräfte hier im weichen Karbonfels, aus dem diese Inseln bestehen, ein Senkloch geschaffen. Dieses spezielle Loch ist etwa 90 m breit und über 180 m tief. Am Grund befindet sich weißer Sand, der aufgrund der großen Tiefe als dunkelblau wahrgenommen wird. Der Boden ist von Schiffswracks und den Gebeinen der Seeleute überzogen, die versucht haben, den Schatz der Menschenfängerbucht zu finden und dabei scheiterten. Ab einer Tiefe von 120 m ist das Wasser aufgrund schlechter Zirkulation sauerstoffarm, weshalb keine Kreaturen in den Wracks leben und selbst gewöhnlich Magie zum Wasseratmen nicht funktioniert. Die Wracks wurden aber ausgiebig geplündert, ehe sie versenkt wurden, so dass sich ohnehin nichts Wertvolles mehr an Bord befindet.

Die Klippen der Bucht sind rau und von Dschungelpflanzen überwuchert, so dass nur ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 15 erforderlich ist, um sie hinaufzusteigen. Sie sind von Dutzenden kleiner Hohlräume durchzogen. Schatzsucher könnten glauben, dass der Schatz sich in einem dieser Risse befindet, würden aber ohne eine Karte Wochen benötigen, um alle zu durchsuchen. Bisher hat niemand so lange die Gefahren der Bucht überlebt.

Wer die Tiefen der Bucht erkundet, stößt in 48 m Tiefe auf eine Reihe von Höhlen in den Wänden des Loches. Eines dieser Löcher ist der Zugang zum Versteck der Sahuagin (Bereich D18).

Kreaturen: Entgegen der Legenden, dass Kapitän Wolf eine Wächterkreatur beschworen hätte, gibt es keine solche Bestie. Er pflanzte lediglich eine exotische Pflanze ein, die er an Bord des Schatzschiffes aus Katapesch gefunden hatte. Dieser einst kleine Ableger ist inzwischen zu einer

symbiotischen Pflanzenkreatur herangewachsen, welche als Wipfelkriecher bezeichnet wird und in den Dschungelwipfeln über und um die Bucht herum lauert. Obgleich es im Wasser der Bucht vor Sahuagin und Hammerhaien wimmelt, kommen diese nur selten an die Oberfläche aus Furcht vor den Angriffen der Kreatur. Stattdessen ziehen sie es vor, Schiffe bewegungsunfähig zu machen, indem sie von unten her die Ruder zerstören, während der Wipfelkriecher sich um die Besatzungsmitglieder kümmert. Dann schlagen die Sahuagin Löcher in den Rumpf und bringen das Schiff so zum Kentern; während es sinkt, plündern sie es dann aus. Die Sahuagin entdecken ein Schiff an der Oberfläche, sobald dieses in die Bucht einfährt. Eine Patrouille aus drei auf Haien reitenden Sahuagin nähert sich dann von unten und versucht, in aller Stille, das Ruder seeuntüchtig zu machen. Jeder an Bord des Schiffes kann während der ersten Stunde in der Bucht mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 23 (SG 13 unter Deck) hören, wie sich jemand am Ruder zu schaffen macht, auch wenn die Schuldigen nicht zu sehen sind. Wer ins Wasser springt, bekommt es mit der Patrouille zu tun. Nach einer Stunde Arbeit haben die Sahuagin das Ruder demoliert. Dann warten und beobachten sie aus der Ferne, bis der Wipfelkriecher sich der Besatzung angenommen hat. Sobald das Schiff bewegungsunfähig gemacht wurde, kann jeder an Deck mittels Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung gegen SG 12 einige Haifischflossen im Wasser der Bucht wahrnehmen. Ein Wurf gegen SG 25 erlaubt zudem, einen Blick auf einen Sahuagin zu erhaschen, der kurz in 15 m Entfernung den Kopf aus dem Wasser streckt, aber rasch wieder untertaucht.

Der Wipfelkriecher ruht tagsüber, verteidigt sich aber gegen Angriffe. Während der Nacht greift er aber jeden an Deck eines Schiffes innerhalb der Bucht an.

WIPFELKRIECHER HG 8

EP 4.800
TP 150 (siehe Seite 90)

SAHUAGIN (3) HG 2

EP je 600
TP 15 (PF MHB, S. 225)

FESSEL-HAMMERHAIE (3) HG 2

EP je 600
Haie (PF MHB, S. 143)
TP je 22

Entwicklung: Sobald das Schiffsruder seeuntüchtig gemacht wurde, treffen alle 3 Runden ein weiterer Hai oder ein Sahuagin ein (jeweils 50% Wahrscheinlichkeit), um beim Versenken des Schiffes zu helfen, bis insgesamt sechs Sahuagin und sechs Haie eingetroffen sind. Sobald der Wipfelkriecher die meisten Mitglieder der Schiffsbesatzung getötet hat, beginnen die Sahuagin damit, den Schiffsrumpf einzuschlagen, damit das Schiff voll Wasser läuft.

Die Reparatur des Ruders erfordert einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Schiffe oder Tischlerei) und 20 GM an Rohmaterialien, es kann aber auch mittels Magie repariert werden. Reparaturen müssen im Wasser oder von einem Boot neben dem Ruder aus erfolgen.



MENSCHENFÄNGERBUCHT

1 Feld = 9 m



C2. Der Grabesfürstin Lieblingszahn

Als die Sonne von Osten her in die Bucht scheint, erhellt sie einen Teil der Klippenwand, welcher das Versteck des Schatzes markiert. Während der Nacht und des restlichen Tages dagegen lässt es sich nicht vom Rest der Bucht unterscheiden. Sofern sich die SC jedoch während der ersten Sonnenstrahlen in der Bucht aufhalten, lies das Folgende vor:

Als die ersten Sonnenstrahlen eines neuen Morgens sich in die verdunkelte Bucht wagen, fällt ein Muster aus Licht und Schatten in wunderbaren, sich stetig verändernden Formen auf die Klippen. Während die Sonne am Horizont emporsteigt, kehren die Klippen langsam wieder zu ihrem normalen Äußeren zurück, doch ein paar Momente lang wirkt das Schattenspiel beinahe magisch. In diesem Halblicht erscheint eine Gruppe von Höhlen und Spalten wie ein grinsender Totenschädel und als das Licht der Morgensonne jenen Schatten berührt, der an den Mund eines Schädels erinnert, funkelt etwas golden auf, als besäße dieser Schädel einen goldenen Zahn.

Die SC können sich leicht merken, wo sich dieser „Totenschädel“ befindet, so dass sie ihn wiederfinden, sobald die Sonne komplett aufgegangen ist und die Schatteneffekte verschwinden. Eine Suche nach dem „Lieblingszahn“ offenbart ein Pyritvorkommen – oder auch Narrengold genannt – welches in den Riss eingebracht wurde, so dass es das Licht der Morgensonne reflektiert. Offenkundig ist es kein natürliches Vorkommen.

In 9 m Höhe befinden sich zwei Höhlen in der Klippe, wo sich die Augenhöhlen des Totenschädels befinden würden. Wenn die SC hinaufklettern, stoßen sie auf eine verrottete hölzerne Krankonstruktion, mit der wahrscheinlich schwere Lasten hochgezogen wurden.

C3. Die falsche Augenhöhle (HG 7)

Die rechte Augenhöhle des „Totenschädels“ ist „des Käpt'ns leeres Auge“, doch aus der Perspektive der SC ist es die auf der linken Seite liegende Höhle. Sollten sie stattdessen die Höhle rechts betreten, lies das Folgende vor:

Hinter einem Vorhang aus Heckenkirschengewächs befindet sich eine Höhle. Ein paar große Bienen summen um die stark duftenden Blüten herum.

Die Bienen stellen keine Bedrohung dar und hinter den Ranken liegt eine trockene Erdhöhle mit recht ebenem Boden und einer Deckenhöhle zwischen 2,40 m und 3 m.

Falle: Obwohl diese Höhle freundlicher wirkt als die andere, liegt gleich hinter einer Biegung eine Sackgasse. Außerdem hat Kapitän Wolk für Möchtegern-Schatzsucher eine Falle gestellt: Wenn jemand das Feld mit der Falle betritt, fällt ein schwerer Baumstamm, in den Holzpfähle eingeschlagen wurden, aus einer clever versteckten Aushöhlung in der Decke. Der Stamm schwingt den Tunnel hinunter und tritt jeden, der sich in dem zur Höhlenmündung führenden Gang aufhält.

BAUMSTAMM MIT SPEERSPITZEN

HG 7

EP 3.200

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Nahkampfangriff +15 (6W6 Schaden plus 1W4 Spitzen für jeweils 1W4+2 Schaden); Mehrere Ziele (alle Ziele auf einer 4,50 m-Linie)

C4. Des Käpt'ns leeres Auge

Die linke Höhle (das rechte Auge des Totenschädels) ist die Höhle, auf welche sich die Karte bezieht.

Eine schmale Öffnung führt in die Klippe hinein. Ranken und Wurzeln versperren die Öffnung, doch diese sollten ohne große Mühe beseitigt werden können.

Mittelgroße Kreaturen müssen sich in Höhle hineinquetschen, allerdings verbreitert sie sich bald. Es geht steil abwärts (Klettern SG 5), die Deckenhöhe liegt dann bei 2,40 m. Es gibt im Inneren keine Fußabdrücke oder sonstige Spuren.

C5. Der Hort des alten Königs

Der Tunnel steigt bis fast an die Kuppe der Klippen an. Durch einen Riss in der Decke dringt schwach das Sonnenlicht, wo die Wurzeln eines Riesenbaumes sich tief in den felsigen Boden gegraben haben und ein mächtiges Wurzelwerk ein Weiterkommen versperrt. Die Risse und Vertiefungen in der Rinde des gerade so unterhalb der Tunneldecke sichtbaren Stammes ähneln vage einem faltigen menschlichen Gesicht mit einer rissigen Krone auf der Stirn, während die Wurzeln an einen mächtigen, uralten Bart erinnern.

Dies ist der „Hort des alten Königs“, auf den in der Karte Bezug genommen wird – hier hat Kapitän Wolf seinen Schatz vergraben. Wer zwischen den Wurzeln sucht, findet einen humanoiden Totenschädel, dessen leerer Blick auf den Boden gerichtet ist.

Der Boden ist felsige Erde, die mit Spaten und Hacken geöffnet werden muss. In 3 m Tiefe stoßen die SC auf das Gestein der Insel und eine gut 15 cm dicke Schicht aus Planken über einer Grube (Härte 5, 60 TP, Zerschlagen SG 23). Unter diesen Planken liegt ein dunkler Tunneleingang verborgen, der nach Bereich D1 führt.

D. Sahuagintunnel

Seit der Zeit Kyrus Wolfs hat sich ein Sahuaginstamm in den natürlichen Höhlen in der Wand des Blauen Lochs niedergelassen. Die Sahuagin fanden Kapitän Wolfs Schatz und brachten ihn in ihr eigenes Versteck. Seitdem nutzen sie diese Tunnel als Ausgangspunkt für ihre Überfälle auf Schiffe in der Fiebersee. Die Tunnel führen durch das Felsmassiv der Insel, wo Wasser das Kalzium aufgelöst und natürliche Risse und Höhlungen hinterlassen hat. Es gibt ein paar Hinweise darauf, dass Kammern und Tunnel künstlich verbreitert wurden, ansonsten würde der

Urzustand aber belassen. Die Kammern und Tunnel ähneln sich allesamt stark, so dass es nachfolgend kaum einen Text zum Vorlesen gibt. Sofern nicht anders vermerkt, liegen alle Kammern unter Wasser und gelten als aquatisches Gelände mit stehendem Wasser. Um diese Tunnel zu durchqueren, müssen die SC schwimmen und in der Lage sein, Wasser zu atmen. Regeln für Abenteuer unter Wasser befinden sich im *Pathfinder Grundregelwerk* auf den Seiten 432-433. Die Tunnel sind in der Regel 3 m durchmessende Röhren und die Räume sind grob oval einer durchschnittlichen Deckenhöhe von 6 m. Vergiss nicht, dass die SC sich in einer dreidimensionalen Umgebung befinden, was Kämpfe und Bewegungen angeht.

Es gibt keine Lichtquellen, Türen oder Möbel in diesen Tunneln, Algenvorhänge blockieren aber manche der Öffnungen. Diese Vorhänge bieten vollständige Tarnung und erfordern eine Bewegungsaktion zum Passieren. Sie sind faserig und zäh (Härte 3, 20 TP, Zerschlagen SG 23), können aber mit Hieb Waffen zerschnitten werden, welche die Härte ignorieren.

Ferner haben die meisten Gänge eine steile Neigung und auf einer Strecke von 3 m ein Gefälle von 3 m.

D1. Ausgeräumtes Schatzversteck

Die folgende Beschreibung geht davon aus, dass die SC von oben aus Bereich C5 kommen.

Unter den Holzplanken befindet sich ein Senkloch im Fels. In 9 m Tiefe erkennt ihr die ruhige, dunkle Oberfläche von Wasser. Die zerbrochenen Überreste einer Holzplattform und -leiter hängen an der Wand, doch die Bauten selbst sind längst verrottet und in die uneinsehbaren Tiefen gestürzt.

Die Sahuagin haben diese Kammer entdeckt und sich den Schatz geholt, ehe sie die Plattform zerstörten. Das Senkloch ist unter Wasser weitere 6 m tief. Am Grund führt ein abwärts geneigter Tunnel nach Südwesten. Es gibt hier keine Anzeichen von irgendwelchen Schätzen.

D2. Hinterhalt (HG 7)

Kreaturen: Sollten die Sahuagin wissen, dass die SC sich in der Bucht aufhalten, haben sie an dieser Stelle einen Hinterhalt vorbereitet. Insgesamt sechs Sahuagin lauern hier, drei im Tunnel nach Bereich D3 und drei weitere im Tunnel nach Bereich D4. Sie versuchen, die SC in die Zange zu nehmen. Sollte die Sahuagin nichts von der Anwesenheit der SC wissen, halten sich diese sechs in Bereich D4 auf.

SAHUAGIN (6)

HG 2

EP je 600

TP je 15 (PF MHB, S. 225)

D3. Isabella Schleusers Kammern (HG 5)

Der Tunnel steigt hier bis über den Meeresspiegel an. In einer Reihe von Kammern hat sich eine Luftblase gebildet. Der Boden ist mit Sand bedeckt. In den Kammern befinden sich ein paar Mö-

SAHUAGIN-TUNNEL

1 Feld = 3 m



belstücke, darunter ein Tisch, ein schlecht reparierter Stuhl, ein durchgelegenes Bett sowie an der Rückseite der Kammer ein primitiver Zaun aus Treibholz gefertigt. Die ganze Kammer ist voller Ranken mit winzigen violetten Blüten, von denen ein anhaftender Duft ausgeht.

Bei ihren gelegentlichen Besuchen beim Sahuaginstamm nutzte Isabella Schleuser diese Kammer. Sie hat kaum persönliche Dinge zurückgelassen. Unter dem Bett stet ein großer, alkoholgefüllter Glasbehälter mit einem konservierten, abgetrennten Kopf. Es ist das Haupt eines bösarig wirkenden tianischen Mannes mit Pockennarben auf den Wangen, einer Krakentätowierung auf der Stirn und ausgeschlagenen Zähnen. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 25 lässt die SC den Kopf als den des tianischen Piraten Soschimira erkennen, Kapitän der *Drachenschande*, der vor Jahrzehnten auf der Fiebersee verschwand.

Kreaturen: Um die Luft in ihrer Kammer frisch zu halten, hat Isabella einige Verführerranken in der rückwärtigen Kammer kultiviert. Sie hat diese regelmäßig mit Nahrung versorgt und mit dem kleinen Zaun abgesperrt. Leider hat sich vor kurzem ein junger Sahuagin in diese Kammer verirrt und den Zaun niedergerissen, ehe er den Pollen der Verführerranken erlag. Die Pflanzen verschlangen den Sahuagin, konnten sich vermehren und haben sich nun über die ganze Kammer verteilt. Insgesamt leben acht Verführerranken hier, die sofort versuchen, jede hereinkommende Kreatur einzuschläfern und zu fressen.

VERFÜHRERRANKEN (8)

HG ½

EP je 200

TP je 8 (PF MHB II, S. 275)

Schätze: Unter den Bettlaken liegt ein *Zauberstab: Spinnennetz* (37 Ladungen), den Isabella hier zurückgelassen hat; um ihn zu finden, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 nötig. Neben dem Bett steht eine kleine Kiste mit drei *Tränken: Wasser atmen*.

D4. Reservetruppenunterkünfte

Diese Kammer sind normalerweise ungenutzt und dient als Unterkunft für eventuelle Reservetruppen der Sahuagin.

Kreaturen: Falls die Sahuagin nichts von der Anwesenheit der SC wissen, halten sich ansonsten die im Hinterhalt lauernenden Sahuagin aus D2 hier auf.

D5. Alte Rüstkammer (HG 4)

Diese Kammer diente früher als Rüstkammer für die Unterkünfte der Reservetruppen, wurde von den Sahuagin aber aufgegeben.

Kreaturen: Eine Felskrabbe hat sich hier niedergelassen. Sie greift an, sollte sie in die Enge getrieben werden.

FELSKRABBE

HG 4

EP 1.200 (PF MHB, S. 162)

N Großes Ungeziefer (Aquatisch)

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 17 (-1 Größe, +8 natürlich)

TP 42 (5W8+20)

REF +1, **WIL** +1, **ZÄH** 8

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf 2 Klauen +6 (1W6+4 plus Ergreifen)

Bewegungsrate 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Würgen (1W6+4)

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 11, **KO** 18, **IN** —, **WE** 10, **CH** 2

GAB +3; **KMB** +8 (Ringkampf +12); **KMV** 18 (30 gegen zu-Fall-bringen)

Fertigkeiten Schwimmen +12, Wahrnehmung +4

Besondere Eigenschaften Wasserabhängig

Schätze: Ein Dreizack [Meisterarbeit] mit der Eigenschaft Beschädigt befindet auf dem Boden halb im Sand vergraben.

D6. Wachposten (HG 5)

Dieser Raum ist eine Verteidigungsstelle vor dem Zugang zur Brutkammer (Bereich D7) und der unteren Ebene der Sahuagintunnel.

Kreaturen: Zwei Sahuaginwachen und ein Hammerhai halten sich hier auf. Sie gehen davon aus, dass die SC eine weitere Rettungstruppe für die Gefangenen in Bereich D8 seien und kämpfen bis zum Tod, um sie davon abzuhalten, die Gefangenen zu befreien.

SAHUAGIN (2)

HG 2

EP je 600

TP je 15 (PF MHB, S. 225)

FESSEL-HAMMERHAI

HG 2

EP 600

Hai (PF MHB, S. 143)

TP 22

D7. Brutkammer

Zahlreiche fremdartige, organische Fasern, welche wie Säulen Boden und Decke verbinden, füllen diese Kammer aus. In der sanften Strömung zwischen den Fasersäulen treiben faustgroße, pinke ovale Körper herum.

Eine nähere Inspektion enthüllt, dass die ovalen Sphären schwach durchsichtig sind und kleine, zuckende kaulquappenartige Kreaturen enthalten. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales oder Natur) gegen SG 25 identifiziert die Sphären als Lokatha-Eier. Insgesamt sind es 47 Eier, die etwa eine Woche vor dem Schlüpfen stehen. Die Eier

wurden von der gefangenen Lokatha-Matriarchin in Bereich D8 gelegt. Wenn die Eier schlüpfen, wollen die Sahuagin die meisten kleinen Lokatha fressen und den Rest als Sklaven aufziehen.

D8. Gefangene Königin (HG 1)

Rostige, aus einem Schiffswrack geborgene Fesseln hängen von der Wand dieser kleinen Höhle.

Kreaturen: In diesem Raum hält sich nur eine Lokatha-Matriarchin auf, eine fischartige Humanoide mit gezackten Flossen und oranger Färbung, welche an die gegenüberliegende Wand gefesselt wurde. Die Matriarchin ist die Königin einer umherziehenden Gruppe Lokatha, welche von den Sahuagin überfallen wurde. Die Sahuagin haben ihre Beine abgetrennt und die Wunden grob vernäht, so dass hässliche Narben zurückgeblieben sind. Anschließend haben sie primitive Tätowierungen in ihr schuppiges Fleisch geritzt und sie zum Legen der Eier gezwungen. Die Matriarchin ist teilnahmslos und beteiligt sich nicht an einem Versuch, sich zu befreien, außer ihre Eier in Bereich D7 wurden zerstört – in diesem Fall verfällt sie in einen irrsinnigen Berserkerrausch und kämpft bis zum Tod.



Lokatha-Matriarchin

LOKATHA-MATRIARCHIN

HG 1

EP 400

Verbesserte Lokatha (PF MHB II, S. 163, 293)

TP 13, aktuell 2

Bewegungsrate 1,50 m, Schwimmen 3 m

Entwicklung: Sollte die Lokatha-Matriarchin befreit werden, versucht sie, alle ihre Eier in Bereich D7 einzusammeln und mit ihnen zu ihrem Stamm zurückzukehren.

Belohnung: Falls die SC die Lokatha retten und ihr bei der Flucht mit ihren Eiern helfen, belohne sie mit 1.000 EP. Ferner spüren die überlebenden Angehörigen ihres Stammes die SC eine Woche später auf und belohnen sie mit einem Tauchhelm, den sie in einem Schiffswrack gefunden haben.

D9. Fütterungssaal (HG 5)

Das Wasser in dieser Höhle ist von frischem Blut und treibenden Fleischbrocken tiefrot gefärbt.

Die Sahuagin nutzen diese Kammer für ihre Fressorgien. Das gegenwärtige Menü besteht aus den Überresten von sechs Lokatha und drei Riesenmuränen – einem Rettungstrupp, der die in Bereich D8 gefangene Matriarchin befreien sollte.

Kreaturen: Drei Sahuaginkrieger und acht Nichtkämpfer (Alte, Schwache und Junge) sind gegenwärtig dabei, sich

die Bäuche vollzustopfen. Während ihrem Fressrausch werden ihre Wahrnehmungswürfe behandelt, als würden sie o würfeln, so dass sie recht leicht zu überraschen sind. Die Krieger kämpfen bis zum Tod, während die Nichtkämpfer versuchen, die Gemeinschaftskammer (Bereich D10) zu erreichen. Nichtkämpfer kämpfen nicht und geben daher auch keine EP.

SAHUAGIN (3)

HG 2

EP je 600

TP je 15 (PF MHB, S. 225)

D10. Gemeinschaftskammer

Diese heruntergekommene Kammer dient als Unterkunft für die gut drei Dutzend Nichtkämpfer des Stammes – alte oder junge Sahuagin, die für die Kriegerkaste kaum mehr als Sklaven sind. Sie erwarten begierig, dass die Lokatha-Eier in Bereich D7 schlüpfen, da sie glauben, dass ihr Leben ungemein leichter wird, wenn sie einen Haufen Lokatha-Sklaven zum Herumschubsen haben. Sie wissen von den Eiern und dem Aufbau der unteren Tunnel (Bereiche D9 bis D18 mit Ausnahme von Bereich D16) und dem Geheimnis, wie man sicher durch Bereich

D18 kommt. Die Sahuagin sind schwach und unterernährt, da die Krieger sich den Löwenanteil der Nahrung reservieren. Sie machen keine Anstalten zu kämpfen. Sie geben keine EP auf, wenn die SC sie besiegen sollten.

D11. Kammer der Matrone

Die Matrone des Sahuaginstammes bewohnt diese Kammer. Sie hält sich in der Regel in Bereich D12 auf, reagiert aber tobend, sollte sie bemerken, dass sich jemand in diesem Raum aufhält.

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 17 entdecken die SC einen lockeren Felsen im Boden. Darunter liegt der persönliche Schatzhaufen der Matrone versteckt: eine Schnur sehr kleiner Perlen (Wert 500 GM) und eine primitiv gearbeitete, kleine Statue aus Speckstein, die einen breitmäuligen Drachen darstellt. Die SC können den Drachen mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 als Kelizandri, einen Elementarherrscher des Wasser identifizieren, der auch als der Brackherrscher bekannt ist. Die Statue ist bestenfalls 20 GM wert.

D12. Brutkammer (HG 4)

In diesem Raum schwimmen kleine und frischgeschlüpfte Sahuagin herum. Die Algenvorhänge hier sind dick genug, um diese Schlüpflinge am Verlassen zu hindern, so dass sie nicht im Versteck umherwandern und Gefahr laufen, von anderen Sahuagin gefressen zu werden. Die Matrone des Stammes behält sie ebenfalls im Auge, ist ab und an aber einem kleinen Zwischenmahl gegenüber nicht abgeneigt. Die Größe der Schlüpflinge variiert zwischen der Länge eines Daumens und der Größe eines menschlichen Kleinkindes (alle größeren Sahuagin leben beim Stamm in Bereich D10). Hinter dem östlichen Algenvorhang liegt eine Kammer mit schlammigen Wänden, in die tausende von murmelgroße, milchige Eiern gedrückt wurden. Hunderte dieser Schlüpflinge und hunderte von Eiern, von den sich hier befindenden tausenden, werden das Erwachsenenalter nicht erreichen.

Kreaturen: Die Matrone ist eine uralte Sahuagin, die dank ihres Alters von mehreren hundert Jahren und Kelizandris Segen zu gewaltiger Größe angewachsen ist. Der Preis für ihr Alter und ihre Größe bestand in Unfruchtbarkeit und der daraus resultierenden Unfähigkeit, Eier zu legen. Sie ist für die Eier des Stammes und die Schlüpflinge verantwortlich und beschützt sie vor Gefahren und Raubtieren (hungrige erwachsene Sahuagin eingeschlossen). Die Sahuagin fürchten sie, weshalb sie einen entsprechenden hohen Einfluss innerhalb des Stammes ausübt. Um die Eier und Schlüpflinge zu verteidigen, kämpft sie bis zum Tod. Sollte sie um Hilfe rufen, treffen in 1W3 Runden 1W4+1 Sahuagin-Krieger aus Bereich D14 ein.

DIE MATRONE

HG 4

EP 1.200

Verbesserte riesige Sahuagin (PF MHB, S. 225, 295)

TP 23

Die Matrone



D13. Vorratskammer

In diesen Höhlen lagern sich die Nahrungsvorräte des Stammes. Gegenwärtig befinden sich hier eine tote Riesenmuräne an einem eisernen Haken, die Ober- und Unterarme sowie der Kopf eines Lokatha (Teil der Rettungstruppe in Bereich D9), ein toter Sahuagin (wurde von den Lokatha getötet) und drei leicht aufgedunsene, tote große Makrelen, die unter der Decke treiben. Ebenfalls befinden sich hier alle SC und/oder Mitglieder ihrer Besatzung, die den Sahuagin in der Menschenfängerbucht (Bereich C1) zum Opfer gefallen sind, mitsamt ihrer Ausrüstung.

Schätze: In einer Ecke sind sieben Lokatha-Langspeere, vier leichte Armbrüste und Köcher mit 47 Bolzen gestapelt. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 18 können die SC zwischen den Bolzen in einem der Köcher einen *Zauberstab: Flammen erzeugen* mit 41 Ladungen finden.

D14. Unterkünfte (HG 8)

Diese Kammer ist die Hauptunterkunft der Krieger des Stammes. Er ist voller Algen, die sich aus den Dutzenden von Betten ausbreiten, welche vom Boden bis zur Decke wachsen. Die ganze Raum gilt als schwieriges Gelände und die Algen bieten Tarnung jenseits von 1,50 m und vollständige Tarnung jenseits von 3 m.

Kreaturen: Jene Sahuagin, die nicht auf Patrouille, beim Essen oder anderweitig im Dienst sind, können hier während ihrer Freizeit angetroffen werden.

Gegenwärtig halten sich in dieser Kammer acht Sahuaginkrieger auf. Außer das Versteck befindet sich im Alarmzustand, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, sie schlafend anzutreffen. Sollten die Sahuagin von Eindringlingen wissen, bleiben sie in dieser Kammer und legen den SC einen Hinterhalt. Falls sie hier in die Enge getrieben werden, ziehen sie sich nach Bereich D15 zurück, um sich mit ihren Hammerhaien neu zu formieren.

SAHUAGIN (8)

HG 2

EP je 600

TP je 15 (PF MHB, S. 225)

Schätze: Sahuaginarbrüste, Bolzenköcher, Dreizacken (darunter eine Meisterarbeit) und Kampfharnische liegen überall in dieser Kammer verteilt. Dazu kommen mehrere Gold- und Silberklumpen im Gesamtwert von 270 GM, welche mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 21 gesammelt werden können. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 24 kann zudem eine verwesene menschliche Hand gefunden werden, die wie ein Sushiröllchen in Algen eingewickelt wurde; an einem Finger trägt sie immer noch einen *Ring der Tierfreundschaft*.

D15. Haigehege (HG 6)

Die ausgebildeten Hammerhaie des Stammes schwimmen im trüben Wasser dieser Kammer herum, wenn sie nicht anderswo ihren Dienst verrichten. Die Geheimtür im Westen ist eigentlich ein Spalt in der Wand, der fast völlig von Sedimentansammlungen verstopft wird. Die SC können die schmale Öffnung in der Wand mit einem

Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 entdecken, die dann in zweistündiger Arbeit wieder freigelegt werden kann.

Kreaturen: Gegenwärtig halten sich vier Haie in diesem Raum auf, die um die Überreste eines Lokatha kämpfen und jeden Nichtsahuagin beim Betreten der Kammer angreifen. Die Haie verlassen den Raum nur in Begleitung eines Sahuagins.

FESSEL-HAMMERHAIE (4)

HG 2

EP je 600

Haie (PF MHB, S. 143)

TP je 22

Entwicklung: Sollte einer der SC die in Ereignis 11 gefundene, seltsame Halskette aus Tiefenplatin tragen, fühlt er sich zum westlichen Ende der Höhle hingezogen und erhält einen Bonus von +4 auf seine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um die Geheimtür dort zu finden.

D16. Versteckte Gruft (HG 6)

Weder Kapitän Wolf, noch die Sahuagin waren die ersten, welche die Blaue Öffnung der Menschenfängerbucht entdeckten. Einhundert Jahre vor der Zeit Kyros Wolfs wurde ein übler Fesselkapitän von seiner meuternden Mannschaft gestürzt. Die Meuterer flößten ihm einen *Trank: Wasser atmen* ein und ketteten ihn an den Schiffsanker, welchen sie versenkten.

Kreaturen: Nahe der Rückwand dieser finsternen Höhle wurde ein Schiffsanker in den Boden gerammt. Die schwere Kette ist um die skelettierten Überreste des getöteten Kapitäns gewunden. Die Reste seines Kapitänsmantels hängen immer noch über seinen Gebeinen und ein silberner Anhänger baumelt um seinen Hals. Wer dieser Kapitän war und warum er hier war, bleibt ein Geheimnis, wie auch warum ihm der Anhänger gelassen wurde. Er spielt keine weitere Rolle im Rahmen dieses Abenteuerpfades; es ist dir überlassen einen Hintergrund für diesen Abenteueranhänger auszuarbeiten, sofern du es möchtest.

Der uralte Seemann ist nicht länger tot und auch nicht mehr mit der Ankerkette gefesselt. Er hat sich als Tiefseemumie wieder erhoben und kann die Ankerkette mit einer Bewegungsaktion abstreifen, welche keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Er wartet mit der Aktivierung seiner Aura der Verzweiflung, bis er sich Neuankömmlingen gegenüber enthüllt hat. Das Wasser in dieser Kammer ist derart verdorben, dass seine Fähigkeit Fluch der Tiefe sogar bei Opfern funktioniert, die Wasser atmen können.

DER URALTE SEEMANN

HG 6

EP 2.400

Verbesserte Tiefseemumie

NB Mittelgroßer Untoter (Aquatisch)

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

Aura Verzweiflung (9 m, gelähmt für 1W4 Runden, Willen SG 16, keine Wirkung)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20 (+10 natürlich)

TP 67 (9W8+27)

REF +3, WIL +8, ZÄH +7

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Feuer 10; SR 5/-

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf Hieb +12 (1W6+7 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Fluch der Tiefe

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +10)

1/Tag – Wasser kontrollieren

SPIELWERTE

ST 21, GE 10, KO —, IN 6, WE 14, CH 15

GAB +6; KMB +11 (Ringkampf +15); KMV 21

Talente Abhärtung, Fähigkeitsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Schwimmen +18, Verkleiden +10, Wahrnehmung +12

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fluch der Tiefe (ÜF) Während eines erfolgreichen Kampfmanöverwurfes für Ringkampf presst die Tiefseemumie ihre Lippen auf die eines Gegners und würgt Wasser in dessen Lungen. Für die darauffolgenden 10 Runden muss dem Opfer anschließend jede Runde ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 gelingen, andernfalls ist es benommen und erleidet 1W4 Schadenspunkte. Gelingen dem Opfer drei aufeinanderfolgende Rettungswürfe, hustet es genug Wasser aus, um den Effekt abzuschütteln und es erleidet keinen weiteren Schaden mehr. Sollte ein Opfer auf 0 TP oder weniger reduziert werden, wird es bewusstlos und ertrinkt in der Folgerunde. Den Atem anzuhalten verhindert das Ertrinken nicht, da sich bereits Wasser in der Lunge befindet. Ein Heilzauber, *Fluch brechen* oder ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20 beendet den Schaden, sofern die Kreatur noch nicht auf 0 TP oder darunter gefallen ist. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Verzweiflung (ÜF) Alle Kreaturen innerhalb von 9 m Radius, welche eine Tiefseemumie sehen, müssen einen Willenswurf gegen SG 16 bestehen oder sind für 1W4 Runden gelähmt. Unabhängig vom Erfolg des Rettungswurfes kann eine Kreatur innerhalb von 24 Stunden nicht zweimal von dieser Fähigkeit betroffen werden. Dies ist ein lähmungs- und geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Schätze: Der Anhänger um den Hals des Uralten Seemannes besteht aus Tiefenplatin (siehe Seite 22) mit unregelmäßigen blau-schwarzen Verwirbelungen. Er

wirkt wie eine chaotische Anhäufung aus Tentakeln und Wurmchwänzen. Der Anhänger strahlt keine Magie aus, aber dennoch muss jedem, der ihn untersucht, ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht für 1W4 Runden erschüttert zu sein (dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt). Der Anhänger lockt auf subtile Weise andere, die im Besitz dieses verunreinigten Platin sind, in seine Nähe. Dies erklärt wahrscheinlich, warum der Sahuaginstamm sich in den Tunneln niedergelassen hat. Er steht in irgendeiner Verbindung zu den Tiefseeschloten, aus denen das Tiefenplatin ursprünglich stammt, und den fremdartigen Bewohnern dieser Region, doch wie genau diese Verbindung aussieht, bleibt dir überlassen. Der Anhänger ist 2.000 GM wert.

D17. Untere Wachkammer (HG 6)

Kreaturen: Zwei Sahuagin und ein Tojanida sind in dieser Kammer postiert, um den unteren Zugang zu den Sahuagintunneln zu bewachen. Der Tojanida wurde ursprünglich vom Tiefenplatinanhänger in Bereich D16 zur Menschenfängerbucht gelockt, weiß dies aber nicht. Die Matrone hält ihn irrtümlich für einen Gesandten Kelizandris und er hat nichts getan, um ihr dies auszureden. Gegen frische Nahrung und ab und an einen Gesprächspartner hat er zugestimmt, die Wächtertruppe hier zu verstärken.

Die Sahuaginwachen hier reagieren auf keine Alarmsignale anderswo im Versteck, da sie strikte Befehle haben, ihren Posten nicht zu verlassen. Sie sollen aber den Tojanida den Tunnel hinab schicken, falls sie das Muschelhorn aus Bereich D18 hören. Dieser wird dann seine Tintenwolke einsetzen, um den Quallenschwarm kurzfristig zu vertreiben. Sollten die Sahuagin sich Gegnern gegenübersehen, geht der Tojanida in den Nahkampf über, während die Sahuagin mit ihren Armbrüsten Zauberkundige unter Beschuss nehmen.

SAHUAGIN (2) HG 2

EP je 600

TP je 15 (PF MHB, S. 225)

TOJANIDA HG 5

EP 1.600

TP 51 (PF MHB III)

D18. Unterer Eingang (HG 6)

Dieser Tunnel führt ins Blaue Loch in 48 m Tiefe. Etwa 9 m neben dem Eingang liegt in einer Nische ein Muschelhorn (Wahrnehmung SG 18 zum Entdecken).

Kreaturen Die Sahuagin verteilen in diesem Bereich Plankton, um einen Quallenschwarm vor Ort zu halten, der den Zugang zu



Der Uralte Seemann

den Höhlen versperrt. Wenn die Sahuagin das Versteck betreten müssen, blasen sie ins Horn, um die Wachen und den Tojanida aus Bereich **D17** herbeizurufen. Die Quallen mögen die Tintenwolke des Tojanida nicht und verteilen sich, bis die Wolke sich wieder aufgelöst hat – dann aber kehrt der Schwarm wieder zu seiner alten Formation vor dem Tunnelleingang zurück. Sollte ein SC das Horn blasen, glaubt der Tojanida, dass ihn ein zurückkehrendes Mitglied des Stammes gerufen hat, und vertreibt den Schwarm.

QUALLENSCHWARM

HG 6

EP 2.400

TP 54 (PF MHB II, S. 207)

D19. Ungenutzte Unterkünfte (HG 4)

Dieser Raum war die Unterkunft des Sohnes des Sahuaginhäuptlings Krelloort. Bis er von den SC in Ereignis 11 getötet wurde, diente er Krelloort zudem als Leibwächter. Ein einfaches Algenbett wächst hier.

Kreaturen: Krelloort Hammerhai-Haustier bewacht den Raum und greift jeden Eindringling an, bis es unter 15 TP reduziert wird – dann zieht es sich nach Bereich **D20** zurück, um den Häuptling zu verteidigen.

GROSSER HAMMERHAI

HG 4

EP 1.200

Verbesserter riesiger Hai (PF MHB, S. 143, 295)

TP 38

D20. Thronsaal (HG 8)

Vorhänge aus goldenen Algen versperren beide Enden dieses Raumes. Ein grob gearbeitetes Podest an der Rückwand trägt einen gewaltigen Steinthron. Der Steinthron wirkt seltsam erodiert. Er weist dunkle Flecken auf und trägt seltsame Runen und Abbildungen einäugiger Bestien. Es ist offensichtlich, dass er wahre Ewigkeiten lang auf dem Meeresgrund verbracht hat, ehe er hierher gebracht wurde.

Diese Kammer fungiert als Thronsaal Krelloorts, des Häuptlings der Sahuagin der Menschenfängerbucht. Hinter dem westlichen Algenvorhang befindet sich Krelloort Schlafkammer mit einem Algenbett, ein paar persönlichen Dingen und einer langen Eisenstange, die einst als Kurbelgriff für eine Ankerwinde diente. Hinter dem östlichen Vorhang liegen die Gemächer der beiden Lieblingskonkubinen des Häuptlings.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung kann man einen Hohlraum unter dem Thron erahnen. Der Thron kann mit einem Stärkewurf gegen SG 30 bewegt werden, nutzen die SC einen passenden Hebel dazu (z.B. die Ankerkurbel), erhalten sie zusätzlich einen Bonus von +10 auf diesen Wurf und stoßen bei Erfolg auf einen Tunnel, der nach Bereich **SG 21** führt.

Kreaturen: In der Kammer halten sich gegenwärtig nur Häuptling Krelloort, ein vierarmiger Sahuagin-Mutant,

und seine beiden Konkubinen auf, muskelbepackte weibliche Sahuagin, deren Körper von primitiven Tätowierungen überzogen sind. Sie kämpfen bis zum Tod, um ihren Häuptling zu verteidigen.

KRELLOORT

HG 7

EP 3.200

Vierarmiger Sahuagin-Mutantenkämpfer 4 (siehe Seite 84)

RB Mittelgroßer monströser Humanoider (Aquatisch)

INI +6; Sinne Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 20 (+2 GE, +5 natürlich, +5 Rüstung)

TP 67 (6W10+34)

REF +6, WIL +5, ZÄH +10; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Zul +13/+8 (1W8+10), Biss +9 (1W4+2), 2 Klauen +11 (1W4+5) oder Biss +11 (1W4+5), 4 Klauen +11 (1W4+5)

Fernkampf Zul +10 (1W8+8)

Besondere Angriffe Blutausch

TAKTIK

Im Kampf Krelloort konzentriert seine Angriffe auf die am wenigsten gerüsteten Gegner und ergötzt sich daran zuzusehen, wie sie sich unter den Angriffen seines magischen Dreizacks langsam in Korallen verwandeln. Sollte er in die Enge getrieben werden, verfällt der Häuptling in einen Blutausch versucht, so viele Gegner wie möglich mit sich zu in den Tod zu reißen.

Moral Sollte Krelloort nach seinen Blutausch noch leben, aber dann immer noch unterlegen sein, versucht er durch Bereich **D18** aus dem Versteck zu fliehen und in den Tiefen des Blauen Lochs zu verschwinden. Er hofft, aufgrund seiner hohen Konstitution im sauerstoffarmen Wasser lange genug zu überleben, bis seine Verfolger erstickt sind. Sollten ihm seine Verfolger nicht folgen, sondern oberhalb des sauerstoffarmen Bereiches warten, schwimmt er schließlich hinauf, um sich ihnen zu stellen. Er kämpft dann bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 20, GE 15, KO 18, IN 12, WE 12, CH 10

GAB +6; KMB +11; KMV 23

Talente Abhärtung^B, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Mehrfachangriff^B, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Dreizack), Waffenspezialisierung (Dreizack)

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Heimlichkeit +9, Mit Tieren umgehen +5, Reiten +5, Schwimmen +15, Wahrnehmung +10

Sprachen Aqual, Gemeinsprache, Polyglott; Mit Haien sprechen

Besondere Eigenschaften Meisterschaft mit mehreren Waffen, Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung Tränke: Mittelschwere Wunden heilen (2x); **Sonstige Ausrüstung** Schuppenpanzer [Meisterarbeit], Zul (Dreizack des Verderbens (Menschen) +1, siehe Seite 57), Kriegsharnisch aus Aalleder und Koralle (Wert 75 GM), Tiefenplattinkette (Wert 3.000 GM; siehe Kasten auf Seite 22)

KRELLOORTS KONKUBINEN (2)

HG 3

EP je 800

Verbesserte weibliche Sahuagin (PF MHB, S. 225, 295)

TP je 19

Schätze: Unter den persönlichen Besitztümern in Krelloorts Schlafgemach ist eine goldüberzogene Muschel, in die Bilder von Seeelefanten und Seepferden eingraviert sind (Wert 1.200 GM); sie enthält eine Auswahl ranzigen Fisches und humanoider Leberstückchen (unter Sahuagin eine Delikatesse), vergoldete Tätowiernadeln, die Krelloort bei seinen Konkubinen und Sklaven einsetzt (Wert 50 GM) und einen Messingspiegel (Wert 20 GM). Im Algenbett befindet sich ferner eine goldene varisische Spieldose (funktioniert nicht mehr) mit der Figur einer tanzenden Turmdeuterin aus Elfenbein (Wert 400 GM). In die Unterseite des Deckels sind die Worte „Für meinen Schatz Isabella“ eingraviert.

Der gewaltige Steinthron ist ein Artefakt aus den Zeiten des Zyklopenreiches Ghol-Gan und kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Wissen (Geschichte) gegen SG 25 als solcher identifiziert werden. Die Sahuagin fanden ihn am

Grund des Blauen Lochs. Krelloort weiß nicht, dass auf dem Thron seit undenklichen Zeiten ein mächtiger Fluch liegt: Wer sich auf ihn setzt, muss einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht von dem Wunsch ergriffen zu werden, ein Imperium zu erschaffen – dem Drang alle benachbarten Reiche um jeden Preis zu erobern und zu unterwerfen. Sollte der Kreatur der Willenswurf nicht gelingen, folgt sie diesem Drang 1 Woche lang (und verübt häufig unüberlegte feindselige Handlungen); nach dieser Zeit steht ihr ein erneuter Rettungswurf zu. Sollte der Rettungswurf erfolgreich sein, ist die Kreatur für 1 Woche gegen die Effekte des Throns immun. Krelloorts Wurf ist schon viele Male gescheitert, worin der Grund für seinen Feldzug gegen die Schifffahrtslinien und benachbarte Völker liegt, welcher das Risiko stark erhöht hat, dass sein eigener Stamm aufgespürt und angegriffen werden könnte. Der Fluch kann nur gebrochen werden, indem der Thron zerstört wird (Härte 8, 1.020 TP, Zerschlagen SG 80); falls die SC den 8.000 Pfund schweren Thron fortschaffen können, hätte er für einen großwahnsinnigen Antiquitätensammler einen Wert von bis zu 5.000 GM.

D21. Schatzkammer

Die unter dem großen Thron verborgene Kammer ist bis auf zwei Kisten leer. Eine davon trägt eiserne Bänder und ist mit Totenschädeln verziert. Sie scheint sich bemerkenswert gut gehalten zu haben, bedenkt man, dass sie im Seewasser eingetaucht ist. Bei der anderen handelt es sich um eine steinerne Kiste, in deren Deckel das Bild eines fischköpfigen Dämons eingraviert wurde; sie scheint mit Blei versiegelt worden zu sein.

Die beiden Kisten enthalten den Schatz des Sahuaginstammes - und die Falle, welche den Hort schützt. Die Steinkiste ist wasserdicht und rund um den Deckel mit weichem Blei versiegelt. Sie wurde im Boden festzementiert und kann nicht bewegt werden, ohne die Kiste dabei zu zerstören. Das Bleisiegel ist da schon leichter zu öffnen (Härte 3, 20 TP, Zerschlagen SG 23). Sollte das Siegel gebrochen oder entfernt werden, kann die Kiste geöffnet werden, dies aktiviert aber auch die Falle.

Falle: Die Steinkiste ist selbst eine Falle und nur schwer zu entschärfen. Sollte das Siegel gebrochen und der Deckel entfernt werden, dringt eine blutrote Wolke aus der Kiste und verteilt sich sofort im ganzen Raum. Diese Wolke ist ein Derivat aus mehreren seltenen Schwämmen und funktioniert wie eine einzuatmende Version von Saxonblattextrakt, welcher auf wasseratmende Kreaturen wirkt (eingeschlossen jene, die auf magische Weise Wasser atmen). Die Wolke verteilt sich nicht über den Raum hinaus und löst sich nach 3 Runden auf.

GIFTWOLKENFALLE

HG 8

EP 4.800

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 25; Mechanismus ausschalten SG 30

Krelloort



EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Giftwolke (eingetragener Sassafras-Extrakt); mehrere Ziele (alle Ziele im Raum)

Schätze: Die verschlossene Seekiste ist eine *Kapitänstruhe* (siehe Seite 56). Das Schloss kann mit einem Fertigkeitsschritt für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geöffnet werden, mit einem Fertigkeitsschritt für Wahrnehmung gegen SG 28 findet man jedoch den Schlüssel in einem versteckten Hohlraum in der Wand verborgen. In der Truhe sind die Überbleibsel von Kyrus Wolfs Schatz und die Besitztümer des Sahuagin Stammes. Neben kostbaren Seidenstoffen, hochwertigen Fellen, exotischen Gewürzen, unbearbeitetem Gold- und Silbererz und anderer Piratenbeute im Gesamtwert von 10 Punkten Plündergut enthält der Schatz eine Galfionsfigur namens *Besmaras Knochen* (siehe Seite 56), zwei *Federn (Fächer)*, *Spinnenschuhe*, eine verzierte Krone mit Unterwassermotiven aus Tiefenplatin (siehe Seite 22; Wert 5.000 GM) und ein edelsteinbesetztes Schmuckkästchen (Wert 500 GM), welches Juwelen im Wert von 2.500 GM und 2.083 GM, 18.900 SM und 25.050 KM in Münzen enthält.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Mit Ende dieses Abenteuers sollten die SC ihrem gestohlenen Schiff eine neue Identität gegeben, mit dem Gezeitenfelsen eine sichere Operationsbasis gewonnen und erste Piraterie auf der Fiebersee betrieben haben. Sollten die SC die Bestie der Menschenfängerbucht besiegt und den verlorenen Schatz von Kapitän Wolf haben, erhalten sie jeweils 1 Punkt Verruf und Ruchlosigkeit aufgrund des Zuwachses an Rufs. Falls sie noch Plündergut und Ruchlosigkeit benötigen, kannst du die Begegnungen in Teil Zwei als Grundlage für zusätzliche Begegnungen nutzen, um sie herauszufordern.

Wenn die SC einen Ruchlosigkeitswert von 20 oder mehr erreichen und somit die Schwelle zum Verachtenswert überschreiten, sind sie berüchtigt genug, um das Meer rund um die Fesselinseln und die Häfen dort als respektierte, vielleicht sogar gefürchtete Piraten zu bereisen (siehe auch den Artikel zum Piratenleben im ersten Band dieses Abenteuerpfades). Damit die SC aber auch als Freie Kapitäne anerkannt werden, müssen sie sich dem Orkankönig in Port Fährnis vorstellen. All dies und das weitere Leben der SC als Piraten ist Inhalt des nächsten Bandes des *Pathfinder Abenteuerpfades „Unter Piraten“*, wenn die SC sich *Im Antlitz des Sturms* befinden.



ISABELLA „TINTENHAUT“ SCHLEUSER

Isabella Schleuser ist eine unmenschliche Mörderin und Piratin. Sie befiehlt die *Drescher*, ein Schiff, welches für die ungeheure Grausamkeit der Besatzung und ihre seelenlose Missachtung anderen Lebens bekannt ist. Ihre Gefangenen werden meist bei lebendigem Leibe den Haien zum Fraß vorgeworfen – wenn sie Glück haben.

ISABELLA „TINTENHAUT“ SCHLEUSER

HG 8

EP 4.800

Menschliche Hexenmeisterin (Tätowierte Hexenmeisterin) 9

CB Mittelgroße Humanoide (Aquatisch, Mensch)

INI +2; **Sinne** Blindgespür 9 m (wenn im Wasser eingetaucht); Wahrnehmung +1

Verteidigung

RK 19, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17 (+2 GE, +3 natürlich, +4 Rüstung)

TP 66 (9W6+32)

REF +7, WIL +5, ZÄH +4

Resistenzen Kälte 5; SR 10/Magie (gegen Fernkampfwaffen)

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (hangabwärts 15 m, hangaufwärts 9 m), Schwimmen 15 m

Nahkampf Salzstachel +7 (1W6+3/18–20)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +7 (1W4+2/19–20)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +13)

3/Tag - Säurespritzer

1/Tag - Geysir (SG 18; ZS 11)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 9; Konzentration +13)

4. (5/Tag) – Geysir* (SG 19; ZS 10), *Monster bezaubern* (SG 18), *Monster herbeizaubern IV* (ZS 10)

3. (7/Tag) – *Blitz* (SG 17), *Fliegen*, *Vampirgriff*, *Wasserkugel** (SG 18; ZS 10)

2. (7/Tag) – *Blindheit/Taubheit* (SG 16), *Falsches Leben*, *Schutz vor Pfeilen*, *Unsichtbarkeit*, *Wellenritt** (SG 17; ZS 10)

1. (7/Tag) – *Magierrüstung* (ZS 10), *Magisches Geschoss*, *Schmieren* (SG 16; ZS 10), *Schwächestrahle* (SG 15), *Verhüllender Nebel* (ZS 10), *Wasserstoß** (ZS 10)

o. (beliebig oft) - *Ausbluten* (SG 14), *Benommenheit* (SG 14), *Botenschaft*, *Erschöpfende Berührung* (SG 14), *Kältestrahl*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

Blutlinie Aquatische Blutlinie*

TAKTIK

Vor dem Kampf Isabella wirkt *Falsches Leben*, *Magierrüstung*, *Schutz vor Pfeilen* und *Wellenritt* auf sich selbst, dann wirkt sie *Falsches Leben* und *Unsichtbarkeit* auf ihren Vertrauten, Moto (bereits in dessen Spielwerten enthalten), ehe sie ihn in seine Tätowierungsgestalt verwandelt. Ferner erschafft sie auf sich selbst eine *Zaubertätowierung*: *Vampirgriff*.

Im Kampf Isabella wirkt *Verhüllender Nebel*, um die Annäherung ihrer Langboote an den Gezeitenfels zu verbergen. Mittels *Blitz* sprengt sie das Burgtor. Während die Piraten angreifen, wirkt Isabella auf sich *Fliegen* und *Unsichtbarkeit* und fliegt zur Turmspitze hinauf, um von oben einzudringen. Sie wirkt *Monster herbeizau-*

bern IV, um einen Salzmephit herbeizuzaubern, der ihr Deckung geben soll. Im Turm ruft Isabella ihren Vertrauten Moto aus der Tätowierung hervor und gibt ihm die Fähigkeit, den Zauber *Vampirgriff* zu übermitteln. Dann sucht sie nach dem Anführer der Truppen im Turm und versucht, ihn zu meucheln, ehe sie die Verteidiger von hinten angreift. Sollte Isabella im Wasser angegriffen werden, wirkt sie *Monster herbeizaubern IV*, um infernalische Haie herbeizuzaubern, welche ihre Gegner angreifen.

Moral Isabella hält nichts von Gnade, noch erwartet sie ein solches Verhalten von ihren Gegnern. Sie weigert sich, sich zu zurückziehen; sollte sie lebend gefangen genommen werden, schluckt sie einen giftigen Seeigelstachel, den sie in ihrem falschen Zahn verbirgt, dessen Gift 1 Runde später ihren Tod zur Folge hat.

SPIELWERTE

ST 14, GE 14, KO 12, IN 10, WE 8, CH 18

GAB +4; KMB +6; KMV 18

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Beruf [Seefahrer]), Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Umgang mit Kriegswaffen (Rapier), Varisische Tätowierung (Beschwörung)***, Wachsamkeit, Zauberfokus (Beschwörung)

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +12, Bluffen +13, Einschüchtern +10, Fliegen +10, Handwerk (Tätowieren) +10, Motiv erkennen +1, Schwimmen +14, Sprachenkunde +1, Wahrnehmung +1

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Amphibie, Aquatische Anpassung, Geheimnisse des Blutes

(herbeigezauberte Monster mit einer Bewegungsrate für Schwimmen oder der Unterart Wasser erhalten einen Moralbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe), Blutlinien-tätowierungen, Zaubertätowierung erschaffen 1/Tag, Verstärkte Varisische Tätowierung, Vertrautentätowierung (Seeschlange namens Moto [Werte wie Viper])

Kampfausrüstung Zaubertätowierung: *Vampirgriff*; **Sonstige Ausrüstung** *Salzstachel* (Rapier +1; siehe Seite 56), 2 Dolche [Meisterarbeit], *Amulett der natürlichen Rüstung* +2, *Stirnreif des verführerischen Charismas* +2, *Swinglis Auge* (siehe Seite 56), Haibrosche aus Tiefenplatin (siehe Kasten auf Seite 22; Wert 1.000 GM), falscher Holzzahn mit Geheimfach (enthält Giftadel), Schatzkarten-Tätowierung (siehe Seite 36)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutlinien-tätowierungen (AF) Isabellas Bonusblutlinienzauber werden durch Tätowierungen auf ihrem Körper repräsentiert und durch ihre Talent Varisische Tätowierung verbessert, selbst wenn sie einer anderen Schule angehören.

Zaubertätowierung erschaffen (ÜF) Isabella kann einmal am Tag eine Zaubertätowierung mit einer Berührung im Rahmen einer

Standard-Aktion erschaffen. Der Empfänger muss die Tätowierung freiwillig erhalten. Dabei handelt es sich um einen lautlosen, zauberwirkenden Gegenstand, den nur der Träger mit einer Berührung aktivieren kann. Die Zaubertätowierung muss ein Isabella bekannter Zauber sein, der keine Materialkomponente und keinen Fokus erfordert. Die Zaubertätowierung verschwindet mit der Aktivierung.

Verstärkte Varisische Tätowierung (ÜF) Isabella erhält das Bonustalent Varisische Tätowierung (*Weltenband der Inneren See*). Sie kann ihre Tätowierungen nutzen, um einmal am Tag Geysir als zauberähnliche Fähigkeit auf ZS 11 zu wirken.

Vertrautentätowierung (ÜF) Isabella erhält einen Seeschlangenvertrauten namens Moto als Arkane Bindung. Ihr Vertrauter kann sich mit einer Bewegungsaktion in eine Tätowierung auf ihrem Körper verwandeln oder seine normale Gestalt wieder annehmen. Der Vertraute zählt in Tätowierungsgestalt nicht als einzelne Kreatur, verfügt über keine Fähigkeiten und kann keine Aktionen ausführen, außer sich von einer Tätowierung in eine Kreatur zu verwandeln.

* *Pathfinder Expertenregeln*

** *Weltenband der Innere See*

Isabella „Tintenhaut“ Schleuser trägt nur wenig Kleidung, um ihre vielen Tätowierungen besser zur Schau stellen zu können. Zu diesen gehört auch eine große, stilisierte Seeschlange auf der linken Hüfte und dem Bauch. Der Rest ihres Körpers ist mit schlechter ausgeführten Tätowierungen bedeckt; hauptsächlich handelt es sich um Haie und andere Kreaturen mit aufgerissenen Mäulern voller Zähnen. Am interessantesten ist aber eine große auftätowierte Karte zwischen ihren Schulterblättern. Isabella hat falsche Holzzähne, die wie die Zähne eines Haies zugespitzt worden sind. Isabella hat lange Jahre unter Sahuagin zugebracht und dabei den letzten Rest menschlichen Mitgefühls und Gnade verloren. Sie ist ebenso grausam und reuelos wie der Namensgeber ihres Schiffes, der *Drescher*.

Geschichte

Isabellas Leben ist eine Geschichte voller grausamer Härten und Unglücks, dass sie nur zu gerne auch jene schmecken lässt, die in ihre Fänge geraten. Isabella wurde in Varisia geboren; ihre Gabe als Hexenmeisterin war bereits erwacht und sie hatte bereits ihre ersten mystischen Tätowierungen erhalten, als sie mit zwölf Jahren von dem tianischen Piraten Soschimira entführt und zu seiner persönlichen Sklavin gemacht wurde. Isabella wurde zum Opfer der grausamen Launen des Piraten, so wurde ihre Haut mit primitiv gefertigten Tätowierungen verunstaltet und ihr wurden die Zähne mit einem Schusterhammer ausgeschlagen. Als Soschima in den Besitz einer Kopie von Kyros Wolfs Karte der Menschenfängerbucht gelangte, erfüllte es ihn mit großer Freude, die Karte äußerst schmerzhaft auf Isabellas Rücken zu tätowieren, um sicherzustellen, dass er sie nie verlieren würde. Soschimira ereilte das Schicksal, als die Sahuagin der Menschenfängerbucht sein Schiff versenkten und seine Mannschaft niedermachten. Isabellas Leben wurde verschont, da es ihr rechtzeitig gelang, auf den Sahuaginhäuptling Krelloort

Monster bezaubern zu wirken, der sie zu seiner Konkubine und Beraterin machte. Es gelang ihr, ihn soweit zu manipulieren, dass er ihr dabei half, ein eigenes Piratenschiff zu kapern und auszurüsten, welches sie *Drescher* taufte.

Rolle in der Kampagne

Krelloort schickt Isabella zum Gezeitenfelsen, um den Tod seines Sohnes zu rächen und – weitaus wichtiger – dessen Totenhalskette zu bergen. Isabella sind die SC oder ihre Motive egal, sie will sie nur töten und die Halskette zurückholen. Sollte sie irgendwie überleben, sammelt sie eine neue Besatzung oder ruft ihre Sahuaginverbündeten auf, die SC zu jagen und bei der ersten Gelegenheit brutal zu ermorden.





MERRILL HOLZLÄUFER

Der Ruf der Pflicht hat eine laute Stimme, doch wenn der Tonfall dieser Stimme ablehnend wird, muss das was übrig bleibt noch stärker werden. Merrill Holzläufer ist ein desillusionierter früherer Patriot, der nun nach seinem eigenen Kodex lebt, während er die Fiebersee befährt.

KAPITÄN MERRILL HOLZLÄUFER

HG 5

EP 1.600

Menschlicher Kämpfer 6

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +3 GE, +5 Rüstung)

TP 55 (6W10+18)

REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +8; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Zweihänder +1, +12/+7 (2W6+8/19–20)

Fernkampf Kurzbogen +9/+4 (1W6/x3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingen +1)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 1; Konzentration +1)

1/Tag – *Heiligtum* (SG 11, wenn auf o TP reduziert), *Segnen*

TAKTIK

Im Kampf Wenn möglich, konzentriert Kapitän Holzläufer seine Angriffe zuerst auf Zauberkundige. Er setzt auf Zusammenarbeit, z.B. versucht er, mit einem Verbündeten Ziele in die Zange zu nehmen.

Moral Sollte ein Kampf hoffnungslos scheinen, beginnt Kapitän Holzläufer einen taktischen Rückzug. Er lässt sogar Verbündete im Stich, sollte dies erforderlich sein, so dass er Verstärkung herbeiholen und sich rächen kann. Er weiß, dass er seine Feinde schlecht zur Rechenschaft ziehen kann, wenn er eines sinnlosen Todes stirbt.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 16, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 10

GAB +6; **KMB** +9; **KMV** 23

Talente Abhärtung, Ausweichen, Große Zähigkeit, Konzentrierter Schlag, Leichtfüßigkeit, Schnelle Waffenbereitschaft, Waffenfokus (Zweihänder), Waffenspezialisierung (Zweihänder)

Fertigkeiten Akrobatik –1, Beruf (Seefahrer) +8, Diplomatie +6, Einschüchtern +6, Klettern +6, Schwimmen +9, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache, Polyglott

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut*; **Sonstige Ausrüstung** *Mithralkettenhemd* +1, *Zweihänder* +1, *Kurzbogen* mit 20 Pfeilen, *Schulterstücke des Goldenen Adlers* (siehe unten), *Schwimring*, *blauer Mantel*, *Holzbein**

Besondere Fähigkeiten

Schulterstücke des Goldenen Adlers Diese dekorativen Schulterstücke verleihen Kapitän Holzläufer einen Kompetenzbonus von +2

auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Wahrnehmung. Ferner gestatten sie ihm, einmal am Tag *Segnen* zu wirken. Sollte Kapitän Holzläufer auf o oder weniger Trefferpunkte reduziert werden, wirken die Epauletten automatisch *Heiligtum* (Willenswurf SG 11) auf ihn. Dieser Gegenstand wird vollständig im *Pathfinder Handbuch: Andoran* beschrieben.

* siehe *Piraten der Inneren See*

Merrill Holzläufer gehörte früher dem andoranischen Militär an. Er war von Ehre und Pflichtgefühl erfüllt, musste aber feststellen, dass sein Glaube an diese Dinge auf Wunschträumen basierte – all die bedeutenden Ziele werden von Individuen definiert, die ihre eigenen Ziele verfolgen. Daher ist er weniger am „Allgemeinwohl“ interessiert, sondern konzentriert sich mehr auf die Ehre und Treue des Einzelnen. Er definiert seinen eigenen Verhaltenskodex und hält sich daran. Er ist ein ruchloser, aber dennoch fairer Gegner, der dazu neigt, Gefangene zu behalten, die ein Lösegeld wert sind, alle anderen aber gehen zu lassen. Aus diesem Grund ist er ein zugleich beliebter und verteufelter Freier Kapitän. Dass er immer noch den Mantel eines Adlerritters und dessen Schulterstücke trägt, macht andere Kapitäne nervös, doch erkennen sie seinen Wert als Verbündeten, schließlich kennt er sich im Seegefecht aus und ist auch bereit, andoranische Schiffe anzugreifen. Er geht seinen eigenen Weg macht sich wenig Feinde, und noch weniger Freunde.

Kapitän Holzläufer kontrolliert vier Schiffe: die *Bonaventura*, die *Drahl*, die *Bluthund* und die chelische Galeone *Strix*, welche er gerade zu Beginn dieses Abenteuers gekapert hat.

Geschichte

Kapitän Holzläufer begann seine Karriere bei der andoranischen Marine als Merrill Tantrey. Er wurde ein Adlerritter der Stahlfalken und schloss sich den berüchtigten Grauen Korsaren an. Als loyaler Patriot stellten sich Kapitän Tantrey und sein Schiff, die *Bonaventura*, auf Dutzenden von Missionen der chelischen Marine und den Sklavenjägern der Inneren See im Namen Andorans und der Gebote der Freiheit. Ohne mit der Wimper zu zucken, sah er viele Kameraden sterben und verlor seinen jüngeren Bruder in einem Sturm vor der Küste der Insel Yanimer. Doch nie wich er von seiner Pflicht oder seinem Eid ab, bis zu seinem letzten Atemzug der Freiheit und der Demokratie zu dienen. Am Ende war es nicht Tantrey, der sich vom hehren Ziel abwandte, sondern das Ziel, welches sich von

ihm abwandte. Während eines Gefechts mit einer Sklavengaleere aus Katapesch verfrachtete sich sein rechtes Bein in der herabfallenden Takelage, als ein Katapultgeschoss einen Mast der *Bonaventura* zerschmetterte. Der Mast stürzte ins Meer und zog Kapitän Tantrey mit sich. Er hätte ein nasses Grab gefunden, wäre ihm nicht sein Erster Maat und bester Freund, Carsen Drahl, hinterhergesprungen, um ihn zu retten. Drahl konnte das Bein aber nicht aus den Tauen befreien und konnte nur schnell seine berühmte Klinge *Stahlzahn* einsetzen, um das Bein des Kapitäns abzutrennen. Dann zog er den sich noch schwach wehrenden Adlerritter mit sich an die Oberfläche, wo bereits ein Beiboot wartete. Der Brustpanzer des Leutnants allerdings war zu schwer, so dass dieser selbst es nie zurück an die Oberfläche schaffte. Noch während die Kleriker der Marine die Blutung des Beinstumpfes stillte, schwor Kapitän Tantrey beim Andenken an seinen Ersten Maat, der für ihn gestorben war, dass die Verletzung ihn nicht vom Meer fernhalten würde.

Man brachte Kapitän Tantrey nach Augustana zurück, damit er sich erholen konnte, doch fehlten ihm die Mittel und Kontakte, um sein Bein auf magische Weise regenerieren lassen zu können. Stattdessen ließ er sich ein Holzbein anpassen und scherzte, dann halt der erste einbeinige Kapitän der Flotte Andorans zu sein. Die Admiralität sah dies aber anders und ließ ihm mitteilen, dass er nicht mehr in der Lage wäre, ein Schiff der Marine zu befehligen. Er wurde zu einer Schreibtisch Tätigkeit in den Werften versetzt. Kapitän Tantrey legte erst bei der Admiralität und dann beim Parlament Widerspruch ein. Zwei Jahre lang schrieb er Briefe und Bittgesuche, ohne voranzukommen, bis ihm eines Tages auf der Straße zufällig der Flottenadmiral begegnete. Mit Bezugnahme auf Tantreys Hartnäckigkeit bemerkte der Admiral lachend, dass Leutnant Drahl ihn hätte ertrinken lassen sollen: „Ein närrischer Maat leistet der Freiheit einen höheren Dienst als der ehrenwerte ‚Kapitän Holzläufer.‘“ Diese nicht nur ihn selbst, sondern auch das Opfer seines Freundes betreffende Beleidigung und das sichere Wissen, dass auch das Parlament seine Bitten nicht ernst nehmen dürfte als seine Vorgesetzten, ließ etwas in Kapitän Tantrey zerbrechen. Sein Schwur gegenüber Drahl schien nun gewichtiger als seine Loyalität zu den Adlerrittern. Tantrey begann in aller Stille damit, andere zu rekrutieren, die wegen angeblicher Verstöße aus der Marine geworfen worden waren, und nutzte sein umfangreiches Wissen über die Vorgänge in den Werften, um seinen Plan auszuführen: Als die *Bonaventura* das nächste Mal zu Reparaturen im Hafen lag, wurden die Schiffswachen gefesselt im Schuppen eines Schreiners gefunden – das Schiff aber stand wieder unter dem Befehl des einbeinigen Kapitäns und steuerte bereits das offene Meer an. So wurde der berühmte Freie Kapitän Holzläufer von den Fesselinseln geboren.

Rolle in der Kampagne

Merrill Holzläufer kann für die SC zu einem wertvollen Verbündeten oder erbitterten Feind werden, je nachdem, wie sie sich ihm gegenüber bei Klappers Wassergeburt verhalten. Selbst wenn es bei der ersten Begegnung

zu einem Kampf kommen sollte, die SC sich aber ehrenvoll und nicht zu grausam verhalten, können sie Kapitän Holzläufer möglicherweise auf ihre Seite ziehen. Er mag Barnabas Harrigan nicht, da er mit dem falschen Piraten bereits mehrfach aneinandergeraten ist, so dass er und die SC einen gemeinsamen Feind haben. Zudem sieht er ein, dass sein unbeabsichtigtes Eindringen der Hauptgrund für eventuelle Feindseligkeiten war, und ist bereit, Vergangenes als solches zu behandeln, sofern die SC ihm ein wenig entgegenkommen. Wenn die SC mit ihm ein Bündnis schließen wollen, ist es in seinen Augen aber an ihnen zu beweisen, dass sie treue und ehrenvolle Kameraden sind.





WALKNOCHEN PILK

Manche führt ihre Besessenheit in den Tod und reißt dabei auch jene mit sich, die ihnen folgen. Bei einigen verfluchten Seelen jedoch reicht diese Besessenheit über den Tod hinaus und zieht sie in die ewige Verdammnis.

WALKNOCHEN PILK

CR 6

EP 2.400

Männlicher Atemräuber kämpfer 1

CB Mittegroßer Untoter (Aquatisch)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +4 GE, +4 Rüstung)

TP 69 (9 TW; 8W8+1W10+28)

REF +6, WIL +8, ZÄH +7

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 15 m

Nahkampf 2 Klauen +11 (1W4+3) oder

Körperlose Berührung +11 (Atem herauspressen)

Fernkampf Suchende Harpune +1*, +12 (1W8+4/x3)

Angriffsfläche 1,50 m; Reichweite 1,50 m (3 m mit Körperloser Berührung)

Besondere Angriffe Atem rauben (SG 17)

TAKTIK

Im Kampf Pilk versucht, einen Gegner mit seiner am Hauptmast befestigten Harpune zu durchbohren. Dieses Opfer greift er dann mit seiner Atem herauspressen Fähigkeit an.

Moral Pilk weiß, dass er nur dauerhaft zerstört werden kann, wenn seine Schiffsglocke zuerst zerstört wird, daher kämpft er furchtlos und draufgängerisch. Sollten Angriff gegen die Glocke erfolgen, verfällt er in Panik und konzentriert sich ganz auf diesen Angreifer, um die Vernichtung der Glocke zu vereiteln.

SPIELWERTE

ST 16, GE 18, KO —, IN 13, WE 15, CH 16

GAB +7; KMB +10; KMV 25

Talente Ausweichen, Fertigkeitssfokus (Beruf [Seefahrer]), Umgang mit Exotischen Waffen (Harpune*), Umgang mit Exotischen Waffen (Schwere Balliste), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +16, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +13, Klettern +10, Motiv erkennen +6, Schwimmen +15, Wahrnehmung +14

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung Kettenhemd, Suchende Harpune +1*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wiederkehr (ÜF) Walknochen Pilk und sein Schiff *Totenglocke* können nicht einfach im Kampf besiegt werden. Sollte Pilk „vernichtet“ werden, lösen sich sein Körper und seine Ausrüstung in Nebel auf. Kapitän und Schiff tauchen 1W3 Wochen später vollständig geheilt und repariert wieder auf. Pilk und die *Totenglocke* können

nur dauerhaft zerstört werden, indem man die Schiffsglocke zerstört (Härte 9, TP 30, SG Zerschlagen 28). Dies tötet Pilk und seine Mannschaft augenblicklich und lässt die *Totenglocke* zum Meeresgrund sinken, um sich nie wieder zu erheben.

Atem herauspressen (ÜF) Ein Atemräuber kann eine geisterhafte, körperlose Hand mit einer Reichweite von 3 m aus seiner eigenen Hand hervortreten lassen. Sollte dieser ein erfolgreicher körperloser Berührungsangriff gelingen, stößt die Hand in die Brust des Opfers. Diesem muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 17 gelingen oder es erleidet 1W4 Punkte KO-Schaden und wird erschöpft, während es zu ersticken beginnt. Gelingt aber der Rettungswurf, wird die Hand abgewehrt, ohne Schaden zu verursachen. Dem Atemräuber muss jede Runde ein Berührungsangriff gelingen, um die Verbindung zu halten und dem Opfer muss jede Runde ein Zähigkeitswurf gelingen, um die Verbindung zu trennen. Beim zweiten gescheiterten Rettungswurf wird das Opfer bewusstlos und auf o TP reduziert. Eine Runde später fällt es auf -1 TP und beginnt zu sterben. In der nächsten Runde stirbt das Opfer.

Das Opfer kann jede Runde versuchen, den Effekt dieser Runde zu verzögern, dazu muss ihm ein Zähigkeitswurf gelingen. Jeder misslungene Rettungswurf bringt es dem Ersticken einen Schritt näher. Zugleich dehnt sich der verrottete Brustkorb des Atemräubers sichtbar aus, da er die Luft des Opfers selbst aufnimmt. Um seiner Berührung zu entkommen, muss das Opfer entweder einen Zähigkeitswurf schaffen und sich aus der Reichweite des Atemräubers entfernen (oder hinausgetragen werden) oder der Atemräuber muss vernichtet werden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

* Siehe *Piraten der Inneren See*.

In den Nächten, in denen Walknochen Pilk und sein Geisterschiff *Totenglocke* die Fiebersee befahren, ist niemand sicher. Die *Totenglocke* ist bemannt von einer Truppe Meereszombies (den untoten Überresten der früheren Besatzung) und wird von Pilk selbst gesteuert. Sie ist ein abgerissener, schlammverkrusteter Walfänger aus Magnimar, der aussieht, als hätte er Jahre am Grund des Meeres gelegen. Niemand weiß, wie Kapitän Pilk seine Opfer auswählt während seiner unregelmäßigen Fahrten – vielleicht überlässt er auch alles dem Zufall –, doch sobald er sein Ziel ausgewählt hat, verläuft die Jagd immer gleich: Die *Totenglocke* wird stets erstmals in einiger Entfernung gesichtet, sie ist schwer zu identifizieren und wirkt nicht sonderlich bedrohlich, ein Betrachter spürt aber ihre unnatürliche Aura der Gefahr und der über das Wasser hallende Klang der Schiffsglocke raubt dem Hörer den

Nerv. Die nächsten drei Nächte lang verfolgt die *Totenglocke* ihre Beute, wobei sie begleitet vom Scheppern der Glocke immer näher kommt. In der dritten Nacht greift Kapitän Pilk schließlich an und versucht, sein Ziel mit seiner Mannschaft zu entern. Wer sich diesen entermesserschwingenden Untoten entgegenstellt, wird rasch überwältigt und zur Verarbeitung in den Frachtraum geschleppt. Dort wird ihm das Fleisch abgezogen, um Tran zu gewinnen, ehe es von der Mannschaft in einem ghulischen Festmahl verzehrt wird. Die noch lebenden Leiber der Opfer werden dann vor der Schiffsglocke enthauptet und ihre Seelen verschmelzen mit dem Schiff, um ihm Energie für seine ewige Jagd zu geben.

Geschichte

Kapitän Jeremia Pilk steuerte im Jahre 4631 AK den Walfänger *Belle Dame* aus dem Hafen von Magnimar. Die *Belle Dame* war in der Lage, in fernen Gewässern einen Wal zu fangen, seinen Tran zu gewinnen und das Fleisch einzulagern, und das wochenlang ohne sich dem Land nähern zu müssen. Kapitän Pilk war derart erfolgreich, dass die Seefahrer von Magnimar ihn nur noch den „Walknochen“ nannten, denn es hielt sich das Gerücht, dass er einen Wal bis auf die blanken Knochen verarbeiten konnte. Sein Schiff wurde bald nur noch die *Glocke* genannt, da Pilk seine Schiffsglocke voller Elan zu läuten pflegte, wenn er einen Wal blasen sah. Walknochen Pilks Erfolg führte aber zu seinem Ende während seiner letzten Reise: Zwei Wochen lang war die Beute auf der Brodelnden See frustrierend dürftig, bis man endlich in der Nähe Hermeas mehrere Wale auf dem Weg nach Süden sichtete. Pilk schlug sich in dieser Nacht beim Läuten seiner Glocke beinahe die Fingerknöchel blutig, doch die *Belle Dame* konnte nicht zu den Walen aufschließen. Die tagelange Verfolgung führte sie nach Südwesten in den Arkadischen Ozean, als würden die Wale das Schiff fortlocken wollen. Der Heimathafen entfernte sich immer mehr und die Vorräte schwanden, bis einige der hungrigen Besatzungsmitglieder sich zur Meuterei entschlossen. Pilk ließ den Anführer an den Mast binden und wies den Maat an, ihn auszupeitschen, solange er die Glocke läutete. Der Arm des Maats ermüdete lange vor Pilks und der meuternde Seemann war totgeprügelt. Um die übrigen unter Kontrolle zu halten, ließ Pilk ihn häuten und auslassen, dann nagelte er den gesäuberten Schädel als Warnung an den Hauptmast. Das Schiff setzte die Jagd fort, bis am 23. Tag eine dichte Nebelwolke heranzog. Im Wasser war ein Schatten auszumachen und der Maat befahl dem Steuermann hart backbord zu steuern, um einer Kollision auszuweichen. Pilk jedoch widerrief diesen Befehl, begann die Glocke zu läuten und befahl die Männer an die Harpunen. Ein riesiger Wal kam aus dem Nebel und rammte das Schiff, wobei der Rumpf aufbrach. Pilk verfluchte die Wale und seine Männer und läutete weiter die Glocke, während sein schlingerndes Schiff langsam mit der gesamten Mannschaft an Bord etwa 3.000 Kilometer von Zuhause entfernt versank.

Rolle in der Kampagne

Walknochen Pilk ist nun der Kapitän eines Geisterschiffes, welches die Fiebersee heimsucht. Ab und an erhebt es sich vom Meeresgrund, so dass Pilk seine Jagd mit der nun passend umbenannten *Totenglocke* fortsetzen kann. Er verfolgt seine Beute und läutet seine Schiffsglocke drei Nächte lang, bis er sein Ziel Strecke bringt. Pilk wartet immer bis zur dritten Nacht mit seinem Angriff, die SC könnten sich daher möglicherweise in Sicherheit bringen, indem sie sich nach Sichtung der *Totenglocke* vom Wasser fernhalten. Sobald sie wieder in See stechen, nimmt Pilk die Jagd aber erneut an dem Punkt auf, an dem er sie abbrechen musste.

Dafür, dass er seine Mannschaft so weit von Zuhause in den Tod geschleppt hat, wurde Pilk zu einer untoten Existenz verdammt, bis er die Schädel von 1.000 Opfern erlangt hat – 50 Schädel für jedes tote Besatzungsmitglied. Wenn er den letzten Schädel hat, wird seine Mannschaft über ihn herfallen, sein Fett zu Öl verarbeiten und seinen Schädel an den Hauptmast nageln, während die *Totenglocke* zu ihrer Ruhe auf den Meeresgrund sinkt.





PIRATENSCHÄTZE

Die folgenden einzigartigen Schätze können im Rahmen von "Freibeuters Los" gefunden werden:

BESMARAS KNOCHEN

Aura Schwache Nekromantie; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Siehe Text; **Preis** 10.800 GM; **Gewicht** 300 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese nach der Göttin der Piraterie, des Streits und der Seemonster benannte Galionsfigur muss am Bug eines Schiffes befestigt werden. Dieses Schiff kann dann einmal am Tag ein gegnerisches Schiff verfluchen, wenn ihm ein Rammenangriff gelingt. Dem Zielschiff muss ein Willenswurf gegen SG 14 gelingen, andernfalls erleidet sein Steuermann einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Beruf (Seefahrer) und das verfluchte Schiff kann in einem Schiff-zu-Schiff-Kampf niemals die Oberhand gewinnen (siehe *Spielerleiterfaden Unter Piraten*). Der Fluch kann nicht gebannt, wohl aber gebrochen werden mittels *Begrenzter Wunsch*, *Fluch aufheben*, *Verzauberung brechen*, *Wunder* oder *Wunsch*. Ferner kann die Galionsfigur einmal am Tag genutzt werden, um *Falsches Leben* mit ZS 5 auf den Kapitän ihres Schiffes zu wirken. Ein Schiff kann nur eine Galionsfigur tragen, egal ob die magisch oder nicht-magisch ist.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fluch*, *Falsches Leben*; **Kosten** 5.400 GM.

FERNBLICK

Aura Schwache Erkenntnismagie; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 6.400 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses ausziehbare Messingfernrohr funktioniert wie ein normales Fernglas und erlaubt eine Blickweite von 4,5 Kilometern. Von einem Ausguck oder einem 21 m hohen Turm o.ä. aus beträgt die Blickweite 15 Kilometer. Der Benutzer eines *Fernblicks* kann das Fernglas einmal am Tag für einen *Hellhören/Hellsehen*-Effekt einsetzen, der auf einen Ort gerichtet ist, den er durch das Fernglas sehen kann. Solange dieser Ort sich im Blick des Fernrohrs befindet, bewegt sich der Sensor des Effektes mit dem Ort. Dieser Effekt hält bis zu 5 Minuten lang an.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hellhören/Hellsehen*; **Kosten** 3.700 GM

KAPITÄNSTRUHE

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 13

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 30.000 GM; **Gewicht** 150 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese mit eisernen Bändern beschlagene Seekiste misst 0,75 m x 0,90 m x 1,20 m und ist mit Ketten und Messingschädeln verziert.

Die Kiste hat kein Schloss, kann aber mit jedem herkömmlichen Schloss versehen werden. Die *Kapitänstruhe* funktioniert wie ein *Nimmervoller Beutel Typ IV* und kann bis zu 2.500 Pfund oder 7,5 m³ fassen. Das Gewicht der Kiste bleibt dasselbe unabhängig vom Inhalt. Eine *Kapitänstruhe* nimmt weder Schaden noch verrottet sie, wenn sie in Wasser untergetaucht wird; sie ist wasserdicht, selbst wenn sie unter Wasser geöffnet werden sollte.

Wenn eine *Kapitänstruhe* im Frachtraum eines Schiffes oder einem anderen geschlossenen, Frachter platziert wird (z.B. auf einem Transportwagen), vergrößert die Kiste die Dimensionen des Frachtraumes derart, dass die Frachtkapazität um 50% steigt, ohne dass sich das Gewicht des Fahrzeuges verändert. Der Frachtraum bleibt aber mit dem Fahrzeug verbunden, so dass Effekte, die das Fahrzeug betreffen, auch den Frachtraum betreffen können. Sollte die *Kapitänstruhe* aus dem Frachtraum entfernt werden, während dieser mehr Fracht enthält, als ihm normalerweise möglich wäre, wird die überschüssige Ladung durch Luken und andere Ausgänge hinausgezwungen – jeder, der sich innerhalb von 1,50 m zu einem dieser Ausgänge aufhält, erleidet 3W6 Schadenspunkte.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Des Magiers herrliches Herrenhaus*, *Geheime Truhe*; **Kosten** 15.000 GM

SALZSTACHEL

Aura Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 8

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 10.320 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Salzstachel ist ein schlankes *Rapier +1* mit einem Handkorb in der Form einer sich windenden purpurnen Seeschlange. Bei einem erfolgreichen Treffer, welcher auch Schaden verursacht, muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 14 gelingen oder es erleidet einen Malus von -1 auf Angriffs- und Schadenswürfe für 1 Runde, da in die Wunde tropfendes Salzwasser ihm Schmerzen verursacht. Jedes Mal, wenn die Waffe Schaden verursacht, ist ein erneuter Rettungswurf fällig. Bei einem erfolgreichen kritischen Treffer gegen eine Kreatur der Unterart Aquatisch oder Wasser erleidet das Ziel zusätzliche 3W6 Schadenspunkte, da ihr Fleisch rissig wird, austrocknet und aufspringt, während sich Salzkristalle um die Wunde herum bilden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Verdorren*; **Kosten** 5.320 GM.

SWINGLIS AUGE

Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie; **ZS** 10

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 28.800 GM; **Gewicht** 6 Pfd.

PIRATENSCHÄTZE



Besmaras
Knochen



Swinglis Auge



Zul



Salzstachel

Fernblick



Seekiste des Kapitäns



BESCHREIBUNG

Im Gegensatz zu den schweren Astrolabien aus gegossenem Messing, die von Seefahrern benutzt werden, ist dies eher die an Land zu findende Version aus flachen Messingscheiben. Die berühmte Navigator-Astronomin Swingli aus Morm, einer der überfluteten Ansiedlungen im alten Lirgen, hat angeblich dem Instrument ein Auge geopfert, um Wissen über Dinge zu erhalten, die Sterbliche nicht wahrnehmen können. Hiervon hat das Astrolabium seinen Namen.

Neben dem normalen Situationsbonus von +2 verleiht *Swinglis Auge* zudem einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Beruf (Seefahrer), Überlebenskunst und Wissen (Geographie), wenn es zur Wegfindung an Land oder auf dem Meer genutzt wird. Der Benutzer kann einmal am Tag mit einer Bewegungsaktion einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen, während er *Swinglis Auge* einsetzt, um die Dinge so zu sehen, wie sie wirklich sind – für 1 Runde unterliegt er dem Effekt von *Wahrer Blick*. Während dieser Zeit kann er durch Tarnung hindurchschauen, die durch Nebel oder Rauch erzeugt wird, und erhält einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um versteckte oder verkleidete Kreaturen oder Gegenstände zu entdecken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Richtung wissen, *Wahrer Blick*; **Kosten** 14.600 GM.

Zul

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 18.395 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Zul ist ein Dreizack des Verderbens (Menschen) +1, der in Krelloorts Stamm seit Generationen von Häuptling zu Häuptling weitergegeben wurde. *Zuls* in drei Spitzen auslaufendes Ende wurde aus magisch gehärteten Muscheln hergestellt und der Schaft besteht aus rauen, gewundenen Korallen, die dem Träger jedesmal 1 Schadenspunkt zufügen, wenn er den Schaft umfasst, außer er verfügt über einen natürlichen Rüstungsbonus oder trägt Panzerhandschuhe. Mit einer augenblicklichen Aktion kann *Zuls* Träger nach einem erfolgreichen Nahkampfangriff mit dem Dreizack die Zielkreatur teilweise in starre Korallen verwandeln. Dieser Angriff verursacht 1W4 Punkte GE-Schaden und *verlangsamt* das Ziel (wie der Zauber) für 1 Runde, da das Fleisch verkalkt. Ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 vereitelt den *Verlangsamen*-Effekt, aber nicht den Attributsschaden. Ein auf 0 GE reduziertes Ziel wird dauerhaft versteinert und in bewegungslose, verstandlose Koralle verwandelt. *Verzauberung brechen* oder *Genesung* hebt alle Effekte dieser Verkalkung auf. Diese Fähigkeit kann bis zu 7 Mal am Tag eingesetzt werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Monster herbeizaubern I, Versteinernder Hauch; **Preis** 9.355 GM.



DIE OZEANE GOLARIONS

Wir leben durch die Gnade der See und sterben durch ihren Zorn.
Wenn sie gibt, dann feiern wir, und wenn sie nimmt, dann bitten wir um Vergebung.
Wir verunglimpfen niemals ihre Ansprüche, denn wenn gibt, erhalten wir Leben.
Wenn sie nimmt, wissen wir, dass wir sie schlecht behandelt haben.

Wenn wir das offene Meer befahren, dann befinden wir uns in ihren Armen,
Und wir wünschen uns, dass sie uns in den Schlaf wiegt,
Statt unsere Leiber gegen die Felsen zu schleudern
Oder uns in die kalten Tiefen zu reißen.

Wir sind zusammengekommen, um die See zu bitten, unseren Bruder aufzunehmen,
Da sie sein Leben von uns genommen hat.

Möge er gesegnet sein und auch die See.

—Typische Rede bei einem Seemannsbegräbnis

Die Ozeane und Meere beherrschen den Planeten, indem sie Wolken erschaffen, das Wetter lenken und die Gezeiten erhalten. Auf dem offenen Meer werden Kräuselungen auf dem Wasser zu Wölbungen, ehe sie als Wellen wiedergeboren werden, die gegen jeden Strand Golarions schlagen. Die Meere und Ozeane enthalten ein reichhaltiges Ökosystem, in dem Planktonbrocken, gewaltige Wale und Millionen von Kreaturen zwischen diesen Extremen leben. Sie sind ein aufregendes Grenzgebiet für Abenteuer. Die Meere sind voller fremdartiger Unterwasserlandschaften und noch fremdartigerer aquatischer Völker, uralter Kulturen, gefährlicher Kreaturen und fantastischer Schätzer, die ihrer Entdeckung harren.

LEBEN IM MEER

Trotz der zuweilen harschen Lebensumstände gedeiht das Leben in den Ozeanen; unter Wasser existiert mehr Leben als man an der Oberfläche jemals erblickt hat. In Küstenregionen gibt es eine große Artenvielfalt an Pflanzen und Tieren und je tiefer Reisende in die dunklen Meere vordringen, umso spezialisierter und fremdartiger werden die dort lebenden Kreaturen. Im Folgenden präsentieren wir einige der wichtigen intelligenten Völker, die in der Welt unter den Wellen leben:

Abolethen

Uralte Meisterplaner der Tiefe

Bevorzugte Umgebung: Kalte und gemäßigte Meerestiefen.

Einflussgebiete: Arkadischer Ozean und Obarischer Ozean; Brodelnde See, Innere See und Lichtlose See.

Verbündete: Abscheuliche, manche Kiemenmenschen und Angehörige des Meervolkes.

Feinde: Manche Kiemenmenschen, Menschen und Angehörige des Meervolkes.

Zusätzliche Informationen: *Almanach der Ewigen Nacht*, *Pathfinder Monsterhandbuch*.

Abolethen bereisen die diversen Meere Golarions, kommen aber im Arkadischen Ozean zusammen, wo sie einstmals das Azlantische Imperium manipulierten. Sie leben immer noch im Wasser unterhalb der Ruinen dieser einstigen Hochzivilisation und schützen gnadenlos ihre magischen Tunnel, welche den Arkadischen Ozean mit der tief in Orv gelegenen Lichtlosen See verbinden. In Orv leben die meisten dieser Kreaturen auf Golarion. In ihren Unterwasserstädten schmieden sie Pläne und warten auf den Tag, an dem sie sich wieder erheben und die Humanoiden der Oberfläche unterwerfen werden. Vorerst aber warten sie ab und schicken ihre Diener, die Abscheulichen, an die Oberfläche, um deren Bewohner für wahnsinnige Experimente zu entführen.

Adaros

Den Sturm anbetende, fleischfressende haiartige Humanoide

Bevorzugte Umgebung: Warme Ozeane, Meere und Küsten.

Einflussgebiete: Arkadischer Ozean, Embarischer Ozean, Obarischer Ozean und Okaiyischer Ozean; Fiebersee und Valaschmaisee.

Verbündete: Haie, Sahuagin, Seeozer, Wierlinge.

Feinde: Cecaelliae, Kiemenmenschen, Lokathas, Meervolk, Menschen.

Zusätzliche Informationen: *Pathfinder Abenteuerpfad Band 2*; *Pathfinder Monsterhandbuch III*.

Adaros sind aggressiv und brutal. Auch der Umstand, dass ihre Stämme vergleichsweise klein sind, macht sie nicht weniger gefährlich. Sie greifen Schiffsbesatzungen mit vergifteten Speeren an und tauchen dann wieder in den Schutz der Wellen unter. Adaros lieben Stürme und koordinieren ihre Angriffe auf Schiffe und Küstenorte während solcher Ereignisse. Eine besonders große und gewalttätige Nation von Adaros macht die turbulenten Gewässer der Valaschmaisee unsicher, welche sie die Wiege der Stürme nennen. Diese Adaros verehren eine Kreatur, welche sie die Sturmbräut nennen. Sie behaupten, mit dieser die Stürme zu gebären und sie in alle Welt zu entsenden, um Opfergaben zu sammeln. Seit der Entstehung des Auges von Abendego sind einige Adarostämme in die Fiebersee übersiedelt und beobachten den großen Sturm voller geduldiger Erwartung.

Cecaelliae

Unberechenbare aquatische Händler und Söldner

Bevorzugte Umgebung: Warme Gewässer und Küsten.

Einflussgebiete: Arkadischer Ozean, Embarischer Ozean, Obarischer Ozean und Okaiyischer Ozean; Brodelnde See und Innere See.

Verbündete: Lokathas, Menschen.

Feinde: Iku-tursos, Kraken, Teufelsfische, Wierlinge.

Zusätzliche Informationen: *Pathfinder Monsterhandbuch III*.

Cecaelia sind derart stolz, dass sie arrogant wirken, und neigen zu Übertreibungen. Sie behaupten, die Erben eines gewaltigen Unterwasserreiches zu sein, welches einst die Tiefen des Embarischen Ozeans umspannte, mit einer großen nautiloiden Stadt namens Sihuw in seinem Herzen. Sie lassen sich nicht dazu herab, über das Scheitern dieses Reiches zu sprechen, deuten aber an, dass die Herrschaft über die Tiefe sie langweilte, so dass sie einen nomadischen Lebensstil aufnahmen. Unabhängig vom Wahrheitsgehalt dieser Behauptungen durchstreifen Gruppen dieses Volkes die Meerestiefen, beladen ihre Packrochen mit Fundstücken und interessanten Dingen und kehren dann zur Küste zurück, um diese Wunder und Geschichten mit den bedauernswerten Landbewohnern zu tauschen. Manche Gruppen werden auch zu Räubern und Söldnern statt zu Händlern und gehen allen Arten von Unterwasserpiraterie nach.

Cecaeliae neigen dazu, bei Landbewohnern deutliche Reaktionen zu provozieren. Die meisten halten sie für Lügner und Banditen, auch wenn manche ihr Auftreten als charmant einstufen. Obwohl Cecaeliae mit Kraken Gemeinsamkeiten haben, verabscheuen sie diese und weisen rasch auf die Unterschiede zwischen der hübschen Gestalt von Oktopussen und dem abscheulichen Äußeren von tintenfischartigen Kraken hin.

Ceratioidi

Zweigeistige Herren der Tiefseegräben

Bevorzugte Umgebung: Tiefe Meeresgräben.

Einflussgebiete: Arkadischer Ozean, Flusskönigreiche (Außensee).

Verbündete: Abolethen, Abscheuliche, Meervolk, Tritonen.
Feinde: Gutaki, Sahuagin.

Zusätzliche Informationen: *Almanach der Flusskönigreiche, Pathfinder Abenteuerpfad Band 16, Pathfinder Monsterhandbuch III.*

Die fremdartigen, Ceratioidi genannten Humanoiden sind den Anglerfischen der Tiefsee sehr ähnlich – den fleischigen, aus der Stirn wachsenden Köder eingeschlossen, mit dem sie Beute anlocken, sowie ihre ungewöhnlichen Paarungsgewohnheiten. Die Weibchen sind riesige, 300 Pfund schwere Humanoide, während die Männchen rattengroße, intelligente Fische sind. Zur Paarungszeit lädt das Weibchen ein Männchen ein, sich an ihrem Rücken zu verankern, wo es langsam in den Leib des Weibchens absorbiert wird. Dabei verbinden sich die Organe und es entsteht eine Wesenheit mit zwei unabhängigen, aber unweigerlich verbundenen Geistern. Diese duale Natur erlaubt einem Ceratioidi, sich in mehreren Gebieten zu spezialisieren und ihre legendären Kombinationen aus Hexe und Magier sind zu machtvoll, dass nur wenige es wagen, dieses Volk in den finsternen Tiefseegräben herauszufordern, in denen es seine geheimnisvollen Städte errichtet. Ceratioidi kümmern sich kaum um die Aktivitäten anderer Völker und sind daher willens, mit nahezu jedem Handel zu treiben, der ihre Privatsphäre respektiert.

Gutaki

Dämonenverehrende Nachfahren des Bösen

Bevorzugte Umgebung: Tiefe Meeresgräben

Einflussgebiete: Arkadischer Ozean, Embarischer Ozean und Obarischer Ozean; Brodelnde See, Elfenbeinsee, Innere See und Songilsee.

Verbündete: Kraken, Teufelsfische.

Feinde: Abolethen, Cecaeliae, Ceratioidi.

Zusätzliche Informationen: *Pathfinder Monsterhandbuch 2.*

Gutaki sind mit Widerhaken besetzte, von Kraken abstammende, siebenarmige Sadisten. Sie sind eine verbesserte Unterart der Teufelsfische, welche die lichtlosen Tiefen des Meeres bewohnen. Dort setzen sie Luft und Blut im Namen ihres finsternen dämonischen Schutzherren Dagon frei. In ihren zermürbenden, vertikal entlang der Tiefseegräben und in geothermalen Kaminen erbauten Städten leben die Gutaki in klösterlichem Fanatismus. Sie lesen den monströsen Willen ihres Dämonenfürsten in Omen, die von der Oberfläche herabtreiben oder dienen den Plänen der Kraken, welche sie als die Erwählten Dagon erachten. Gutaki verlassen nur selten die tiefsten Bereiche des Ozeans, da ihre Körper an die dort herrschenden Druckverhältnisse angepasst sind. Daher haben sie nur selten mit Oberflächenbewohnern Kontakt.

Iku-Tursos

Sadistische Aberrationen mit einer Vorliebe für Krankheiten und Folter

Bevorzugte Umgebung: Kaltes und gemäßigtes tiefes Wasser.

Einflussgebiete: Arkadischer Ozean, Embarischer Ozean, Obarischer Ozean und Okaiyischer Ozean; Elfenbeinsee, Schimmersee und Songilsee.

Verbündete: Abolethen, Sahuagin.

Feinde: Völker der Oberfläche und nahezu jedes aquatische Volk.

Zusätzliche Informationen: *Pathfinder Monsterhandbuch III.*

Die aalartigen Iku-Tursos leben in kleinen, über den Meeresboden Golarions verteilten Städten. Dort unterhalten sie luftgefüllte Kammern mit tausenden von Gefangenen, die sie foltern, teils um an Neuigkeiten von der Oberfläche und neues Wissen zu gelangen, teils zur Unterhaltung. Sie treiben Sklavenhandel mit Abolethen in der Nachbarschaft und tauschen Sklaven wie Sammlerstücke. Ein Sklave aus einem seltenen Volk oder einer seltenen Bevölkerungsgruppe kann so viel wert sein wie 20 gewöhnliche Sklaven. Die größte Stadt der Iku-Tursos liegt im Sintosgraben, wo die Songilsee und der Okaiyo aufeinander treffen. Tausende dieser bösen Kreaturen überfallen die Küsten und foltern Seeleute. Manchmal verschleppen sie in einer Nacht ganze Dörfer oder entführen in Blitzangriffen komplette Schiffsbesatzungen.

Kiemenmenschen

Versklavte Abkömmlinge eines zerschmetterten Reiches

Bevorzugte Umgebung: Gemäßigte Gewässer

Einflussgebiete: Arkadischer Ozean, Brodelnde See, Innere See

Verbündete: Manche Abolethen, Meervolk und Menschen.

Feinde: Manche Abolethen, Meervolk und Menschen, Sahuagin.

Zusätzliche Informationen: *Almanach zu Absalom, Weltenband der Inneren See.*

Diese früheren Azlanti sind in manchen Kreisen als Niedere Azlanti bekannt. Sie wurden von ihren Abolethenherren „gerettet“ und versklavt. Aufgrund dieser erniedrigenden Vergangenheit halten sich Kiemenmenschen abseits und hüllen sich in Rätsel. Die meisten Kiemenmenschen, die Bewohnern der Oberfläche begegnen, sind stolz darauf, das Joch ihrer Schöpfer abgeworfen zu haben, doch einige sind nur Knechte, welche die Menschheit für ihre Herren ausspionieren. Ohne Zweifel leben immer noch finstere Kiemenmenschen unter dem zerschmetterten Kontinent Azlant.

Kraken

Entsetzliche Herren der Tiefen

Bevorzugte Umgebung: Gemäßigtes oder warmes tiefes Wasser.

Einflussgebiete: Arkadischer Ozean, Embarischer Ozean, Obarischer Ozean und Okaiyischer Ozean; Brodelnde See, Songilsee und Valaschmaisee.

Verbündete: Keine.

Feinde: Alle Kreaturen und Völker, welche die Küstenregionen, die Oberfläche und die Tiefsee bewohnen.

Zusätzliche Informationen: *Pathfinder Monsterhandbuch II.*

Die meisten Kraken leben in der Tiefsee in der Nähe unergründlicher Riffe am Meeresgrund, doch manchmal kommen sie an die Oberfläche. Diese uralten, gewaltigen Kreaturen setzen ihren scharfen Verstand und ihre besondere Fähigkeiten ein, um humanoide Völker ihren Launen und Vorhaben zu unterwerfen. Manche verlangen Tribut

DIE OZEANE GOLARIONS

als Schutz vor ihrem Zorn und wenn dieser ausbleibt, zertrümmern sie die an der Küste liegenden Ansiedlungen mit Stürmen und Tentakeln. Andere Kraken lauern entlang von Schifffahrtslinien und ziehen ganze Schiffe in ein wässriges Grab, um dann die hektisch paddelnden Seeleute wie leckere Happen zu ergreifen.

Lokatha

Unberechenbare Fischleute der Tiefe

Bevorzugte Umgebung: Gemäßigte oder warme Gewässer.

Einflussgebiete: Arkadischer Ozean und Obarischer Ozean, Brodelnde See und Innere See.

Verbündete: Buckelwale, Cecaalia, Delphine, Menschen, Riesenmuränen, manche Angehörige des Meervolkes.

Feinde: Abolethen, Sahuagin, Seeoger, Wierlinge.

Zusätzliche Informationen: *Pathfinder Monsterhandbuch II.*

Lokatha mögen monströs aussehen, sind aber neugierige Wesen, die gern den Kontakt mit anderen Völkern suchen, diesen aber nicht notwendigerweise auch aufrecht erhalten, sollten die anderen langweilig sein oder nichts Interessantes anzubieten haben. Es gibt Geschichten von Lokathastämmen, die Schiffen bei Flaute geholfen und in andere Gewässer geschoben haben. In manchen Versionen dieser Geschichten verlangen die Fischleute allerdings die Ladung des Schiffes für ihre Hilfe und ließen es im Stich, wenn ihre Wünsche nicht erfüllt wurden. Lokatha treiben aktiven Handel mit Seefahrern und tauschen seltene, zu wunderbaren Kunstwerken geschnitzte Korallen gegen die Dinge, die ihre Gemeinschaften benötigen; dabei muss es sich nicht zwangsläufig um wertvolle Handelsgüter handeln. Manche Kapitäne suchen nach Lokatha, die bereit sind, als Schiffswachen und Steuerleute anzuheuern, da sie auch um die Gefahren unter der Wasseroberfläche wissen.

Meervolk

Wunderschöne und elegante Angehörige eines Meeresvolkes, die ein dunkles Geheimnis hüten

Bevorzugte Umgebung: Gemäßigte Gewässer und Meere.

Einflussgebiete: Arkadischer Ozean und Obarischer Ozean, Brodelnde See und Innere See.

Verbündete: Abolethen.

Feinde: Intelligente Kreaturen, die in ihre Reviere eindringen.

Zusätzliche Informationen: *Pathfinder Monsterhandbuch, Weltenband der Inneren See.*

Es gibt Gerüchte, dass das ganze Meervolk nur Marionetten seiner Abolethenherren ist, doch manche Gelehrte glauben, dass eine noch viel finstere Macht die Fäden zieht.

Angehörige des Meervolkes sind zurückgezogen lebende, misstrauische Kreaturen, die unter sich bleiben und sich fast niemals mit anderen Völkern verbünden, außer die Umstände zwingen sie dazu. Manchmal halten sie sich aber große Fische und andere Meerestiere als Haustiere und Jagdgefährten.

Die meisten Schiffskapitäne gehen dem Meervolk aus dem Weg, da es nur ihren Zorn erweckt, wenn man sein Revier ohne Erlaubnis betritt.

Sahuagin

Grausame und gedeihende fischartige Humanoide

Bevorzugte Umgebung: Gemäßigte und warme Gewässer.

Einflussgebiete: Arkadischer Ozean, Embarischer Ozean, Obarischer Ozean und Okaiyischer Ozean; Brodelnde See, Songilsee und Valaschmaisee.

Verbündete: Manche Adaros; Sahuagin gehen aber nur selten Bündnisse ein.

Feinde: Abolethen, Meervolk, andere aquatische humanoide Völker.

Zusätzliche Informationen: *Pathfinder Monsterhandbuch, Weltenband der Inneren See.*

Die stark territorialen Sahuagin kämpfen gegen alle anderen Unterwasservölker einen endlosen Krieg um Macht und Territorium. Sie betrachten die Abolethen als ihre größten Feinde, da die schleimigen Marionettenspieler stets danach trachten, andere Völker zu versklaven. Ihre expansionistische Einstellung hat Sahuagin bereits bis auf die Ebene des Wassers geführt, wo sie ein blühendes Reich unterhalten. In ihrer Gesellschaft herrscht ein König oder eine Königin über



Cecaelia

Siyokoy



einen Ozean und vergibt Meeresgebiete als Lehen an Barone, Herzöge und Vasallen. Im Sommer findet jedes Jahr eine Zusammenkunft aller Sahuaginkönige und ihrer Berater und Herzöge statt, bei denen sie von den Geschehnissen und Erfahrungen des vergangenen Jahres berichten und die Eroberung der Welt unter den Wellen planen.

Sahuagin neigen zu Mutationen, so dass es verschiedene Arten von ihnen gibt und ganze Gemeinschaften im Sahuaginreich zu Machtpositionen gelangen können. Die häufigsten Mutationen sind die vierarmigen Giganten und die elfenartigen Malenti; letztere werde als Spione und Saboteure in frisch unterworfenen Territorien eingesetzt, während die Vierarmigen als Spezialtruppen der Sahuaginarmeen und als Elitewachen der Sahuaginstädte dienen.

Seeelfen

Elfen der Stürme und der Wellen

Bevorzugte Umgebung: Warme Ozeane, Meere und Küsten.

Einflussgebiete: Arkadischer Ozean, Brodelnde See.

Verbündete: Elfen.

Feinde: Abolethen, Kiemenmenschen, Menschen.

Zusätzliche Informationen: Die Elfen Golarions, Weltenband der Inneren See.

Die amphibischen Elfen des Arkadischen Ozeans sind noch unnahbarer als ihre landbewohnenden Verwandten. Die Wünsche und die Existenz der Oberflächenbewohner sind ihnen herzlich egal. Sie behaupten, die begrenzten Perspektiven des Landes zugunsten einer Umgebung voller Leben und zusätzlicher Bewegungsfreiheit und Möglichkeiten aufgegeben zu haben. Manche führen beinahe ein Eremitenleben, während andere ihre Familien von Palisaden aus Korallen rund um ihre Anwesen verteidigen. In den seltenen Fällen von Ansiedlungen wie Irim oder Quolonrihil tun sich Seelfen zu eher traditionellen Gemeinschaften zusammen, wenn auch zur gemeinsamen Verteidigung gegen anhaltende Bedrohungen und nicht aus irgendeinem Zusammengehörigkeitsgefühl.

Die fremdartigen Oberflächenelfen der Mordantspitze gehören zu den wenigen Landbewohnern, mit denen sie regelmäßigen, freundschaftlichen Kontakt unterhalten und für die sie unbezahlbare Verbündete bei der Erkundung der Ruinen von Azlant sind. Seelfen sind mehr als nur Räuber; sie besitzen ein großes Wissen über die versunkenen azlantischen Ruinen und bringen zuweilen elfische Artefakte von unglaublichem Alter zur Freude ihrer Verwandten von der Mordantspitze an die Oberfläche.

Seevetteln

Grässliche alte Weiber, die Seefahrer und Angehörige aquatischer Völker gleichermaßen verfluchen

Bevorzugte Umgebung: Kalte, gemäßigte und warme Küsten und Gewässer.

Einflussgebiete: Alle Ozeane und Meere.

Verbündete: Andere Vetteln.

Feinde: Seefahrer, benachbarte intelligente aquatische Humanoide.

Zusätzliche Informationen: *Pathfinder Monsterhandbuch.*

Diese Kreaturen mögen Einzelgänger sein, bringen aber Unheil über Seefahrer und andere Bewohner der Wellen. Die meisten Kreaturen, die von einem Seevettelnzirkel und den von ihm beanspruchten Gewässern wissen, machen außer in wahren Notfällen einen weiten Bogen um diese Gebiete. Manche Seevetteln stellen sich in Verkleidungen an Bord von Schiffen und stiften die Seefahrer zur Meuterei an, ehe sie die meisten von ihnen fressen. Schwester Schuppe, eine seltsame Seevettel, welche Seefahrer plagt, die ihrer zertrümmerten Insel im Arkadischen Ozean zu nahe kommen, verbreitet gern Flüche. Am liebsten verwandelt sie die Haut eines Seefahrers in Schuppen oder webt seine Finger und Zehen mit dickem Schleim ein.

Siyokoys

Aalartige Humanoide, welche Meeresruinen plündern

Bevorzugte Umgebung: Kalte, gemäßigte und warme Gewässer.

Einflussgebiete: Embarischer Ozean, Obarischer Ozean und Okaiyischer Ozean; Elfenbeinsee, Songilsee und Valaschmaisee.

Verbündete: Cecaeliae, Loatha.

Feinde: Abolethen, Iku-tursos, böse aquatische Völker.

Zusätzliche Informationen: *Pathfinder Monsterhandbuch III.*

Diese wie humanoide Zitteraale wirkende Kreaturen leben in zwei unterschiedlichen Umgebungen. So haben sich zwei Zweige des Volkes entwickelt. Siyokoys sind in der Regel wohlwollender, je näher der Oberfläche sie leben. Jene, die in großen Korallenriffen leben, suchen eine freundschaftliche Beziehung zu den Völkern, die über und unter der Meeresoberfläche leben; die Siyokoys, welche in den Höhlen und Spalten am Meeresboden leben, sind meist wortkarger, düsterer und aggressiver. Seefahrer bezahlen diesen Kreaturen manchmal hohe Tribute als Gegenleistung für Wegweisungen zu Schiffswracks und versunkenen Ruinen, die sie ausplündern wollen.

Tritonen

Wohlmeinende aquatische Externare, die sich an die Materielle Ebene angepasst haben

Bevorzugte Umgebung: Jedes Gewässer mit Ausnahme der Meerestiefen.

Einflussgebiete: Arkadischer Ozean, Embarischer Ozean und Okaaiyischer Ozean; Schimmersee, Innere See und Songilsee; Flusskönigreiche (Außensee).

Verbündete: Lokatha, Meervolk.

Feinde: Abolethen, Abscheuliche, Kraken, Sahuagin.

Zusätzliche Informationen: *Pathfinder Monsterhandbuch II.*

Tritonen sind freundliche, kultivierte Externare, die vor langer Zeit von der Ebene des Wassers auf die Materielle Ebene gekommen sind und sich seitdem an die größten Meere Golarions angepasst haben. Obwohl sie freundschaftliche Beziehungen zu anderen guten Unterwasservölkern unterhalten, hassen sie aus ganzem Herzen jene bösen Kreaturen, welche das Meer schänden oder ihren bösen Einfluss verbreiten. Tritonen trainieren in taktischen Trupps, um ihre am meisten verhassten Feinde zu bekämpfen: Kraken und Abolethen. In ihren Unterwasserkriegen nutzen sie Delphine und andere Meereskreaturen als Reittiere. Sie misstrauen Landbewohnern, die sich zu weit ins Meer vorwagen und stufen sie zunächst immer als Eindringlinge ein. Jeder Außenseiter, der sich als Gegner solch böser Mächte wie der Kraken und der Abolethen erweist, erlangt aber rasch den Respekt der Tritonen.

Wierlinge

Brutale aquatische Abominationen

Bevorzugte Umgebung: Jede Küste oder seichte Gewässer.

Einflussgebiete: Arkadischer Ozean, Embarischer Ozean und Obarischer Ozean; Brodelnde See, Elfenbeinsee, Innere See und Songilsee.

Verbündete: Oktopusse

Feinde: Cecaeliae, Haie, Riesenaale, Tintenfische, andere aquatische Völker

Zusätzliche Informationen: *Pathfinder Monsterhandbuch II.*

Hinsichtlich Aussehen und Verhalten sind Wierlinge die Goblins der See. Sie sind immer hungrig, grausam und sadistisch. Wierlinge lieben es, Unheil zu verursachen, und greifen ohne Skrupel Schiffe und andere Gefährte auf dem Meer an. Im Schutze dichten Nebels oder Gewittern

stoßen ganze Kriegstrupps von ihnen in Hafenstädte vor, verursachen so viel Schaden wie möglich und töten alles, was sie sehen. Dabei nehmen sie mit, was auch immer sie tragen können, und ziehen sich dann ins Meer zurück.

GEBÄUDE UND STRUKTUREN UNTER WASSER

So wie die Bewohner des trockenen Landes ihre Hügel und Felder mit Gebäuden bedecken (beginnend mit kleinen Dörfern und isolierten Tempeln bis hin zu gewaltigen Metropolen), so hinterlassen dies auch die Bewohner der Meere als Zeichen auf ihrer Welt. Aufgrund der Unterschiede in der Umgebung, kann sich die Architektur unter Wasser deutlich von der an Land unterscheiden. Die Mehrheit der von der Oberfläche stammenden Abenteurer ist natürlich am meisten mit Unterwasserstädten vertraut, die einst Teil der Oberflächenwelt waren; wiewon Erdbeben verschluckte Inseln und am Rand von Klippen erbaute Städte, die von furchtbaren Erdrutschen ins Meer getragen wurden. Solche Orte werden häufig von Völkern geplündert und erkundet, welche von der Oberfläche und aus dem Meer kommen. Diese Städte sind meist unheimliche, stille Ruinen, die von Seepocken und aquatischen Pflanzen überwuchert und verkrustet sind und von allem Möglichen bewacht werden, von einfachen Haien bis hin zu gewaltigen Kraken.

Von Wasserbewohnern errichtete Gebäude sind natürlich häufiger. Diese können sich gewaltig von dem unterscheiden, was Landbewohner gewohnt sind. Der Wasserantrieb und die sorgfältige Wahl des Baumaterials gestatten architektonische Leistungen, die an der Luft nicht möglich wären, beginnend mit gigantischen Türmen bis hin zu zerbrechlichen Brücken, die über Unterwassergräben hinwegführen. Diese Gebäude haben in ihrem Inneren keine Treppen oder ebenen Böden, wie sie Bewohner der Oberfläche benötigen würden. Ein Korridor kann in jedem beliebigen Winkel ansteigen und einen Turm hinaufzusteigen besteht im Hinaufschwimmen eines Zugangsschachtes. Ironischerweise sind dieselben Merkmale, welche Unterwassergebäude heimelig und bequem für ihre Erbauer machen, zudem zugleich oft die mächtigsten Verteidigungsanlagen gegen rüstungstragende Abenteurer von „oben“, die darauf bestehen, langsam über den Meeresboden heranzustampfen.

In vielen Fällen sind aquatische Gebäude teilweise oder vollständig lebendig. Manche geduldige Völker erfreuen sich daran, Korallen zu lebenden Palästen zu formen, während die anscheinend organischen und völlig fremdartigen Städte der Abolethen einen Menschen schon mit ihrem reinen Äußeren in den Wahnsinn treiben können. Stadtmauern und Dächer können aus dicken Tangsträngen geflochten sein. Ebenso gut kann es sich um Labyrinth handeln, die aus den zylindrischen Körpern gewaltiger Bartwürmer zusammengenäht wurden. Im Falle der legendären Handelsstadt Alohmab im Herzen des Embarischen Ozeans liegt die ganze Siedlung in den gewundenen Wänden des Hauses der Weltenschnecke; Angehörige aller Völker sind hier willkommen, solange sie den Frieden wahren und Belimehu der Blinden Mutter keinen Schaden

EIN UNVOLLSTÄNDIGER FÜHRER ZU POLARIONS GRÖSSTEN WASSERWEGEN



zufügen, jener titanischen Schnecke, die ihr Haus langsam über den Meeresboden zieht und dabei die Smaragdkraben verzehrt, die das Hauptexportgut der Stadt darstellen.

Viele am Meeresgrund lebende Völker wählen die Orte für ihre Städte sorgfältig aus und integrieren natürliche Ressourcen wie Kelpwälder, gut zu verteidigende Unterwasserhöhlen und lebensspendende geothermale Kamine, die selbst in den tiefsten Gräben Wärme und wertvolle Nährstoffe spenden, sowie leicht mechanisch oder magisch nutzbare Energie. Doch nicht alle Völker sind so weit entwickelt und manche Unterwassersiedlungen (wie die mancher primitiver Sahuaginstämme) sind möglicherweise nur das aquatische Gegenstück zu ein paar Hütten mit wenigen luftgefüllten Kuppeln, in denen Gefangene untergebracht werden.

Sich nun aber vorzustellen, dass alle Unterwassergebäude sich am Meeresgrund befinden, ist ein klassischer Denkfehler von Landbewohnern, welche den gewaltigen, nutzbaren Raum im Meer ignorieren. Wer es aber gewohnt ist, sich in jede Richtung fortbewegen zu können, erachtet es als unnötig barbarisch, sich auf dem Schlamm und die Gesellschaft von Bodensatzaassfressern zu beschränken. Stattdessen nutzen viele Kulturen den natürlichen Auftrieb des Wassers und erbauen Paläste und ganze Städte,

die in einer bestimmten Tiefe treiben und dort durch die Druckverhältnisse und ihre Dichte gehalten werden. Diese großartigen Gebäude könnten irgendwo verankert sein oder frei in den Strömungen treiben. Manche Kulturen spannen vor ihre treibenden Siedlungen sogar große Wale oder andere Tiere, welche diese dann mit sich schleppen. Von bestimmten nomadischen Sahuagin- und Meervolksstämmen weiß man, dass sie Unterwasserkarawanen bilden, deren Einrichtungen von gewaltigen Haien oder Riesenschildkröten gezogen werden.

EIN REISEFÜHRER ZU DEN OZEANEN

Der Handel ist das Lebenselixier der Zivilisation und Schiffe folgen den jahreszeitlich bedingten Meeresströmungen und den Winden auf ihrem Weg zu fernen Gestaden. Diese Schiffe bringen nicht nur Reichtümer und Handelsüter von Küste zu Küste, sondern auch die Essenz der verschiedensten Kulturen. Seefahrer gehören zu den abenteuerlustigsten Kreaturen, die auf dem Festland geboren werden. Sie riskieren Leib und Leben auf dem weiten Meer. Sie bringen die Geschichten ihrer Heimatländer und ihre besten Güter und teilen die ersteren freimütig, während sie versuchen, ihr Glück zu machen. Fremde Kulturen absorbieren die Geschichten oder übernehmen die Waren und verändern sich dadurch

für immer, da der Zustrom neuer Ideen sie verwandelt und stärkt. Auf diese Weise bereichert das Meer den Geist und Gemeinschaftssinn eines Volkes, indem es das Leben über und unter den Wellen stärkt und ermöglicht.

Auf Golarion existieren zahlreiche Buchten, Golfe, kleine Meere und Wasserstraßen, doch dieser Abschnitt konzentriert sich auf die größten Gewässer der Welt:

Der Antarkische Ozean

Der große südliche Ozean

Temperatur: Kaltes Gewässer.

Gefahren: Gefährliche Strömungen, Eisberge, Stürme.

Ressourcen: Eis, Walfang.

Dickes Eis bedeckt zu weiten Teilen den großen Ozean am Südpol des Planeten. Unter dem Eis lauern Gefahren, während Stürme die Oberfläche verheeren. Dieses Meer ist der größte und wahrscheinlich auch gefährlichste Ozean von Golarion. Im Laufe der Jahreszeiten brechen gewaltige Eisberge aus der Masse, von denen manche bei dem vorherrschenden heftigen Wellengang gar nicht mit bloßem Auge zu sehen sind. Man weiß, dass Eisberge explodieren, wenn sie zu schnell in wärmere Gewässer gelangen, und manchmal gigantische Splitter aus Eis kilometerweit schleudern können. Die Kapitäne von Eisschiffen vertäuen kleine Eisberge und schleppen sie in die nächsten Häfen, so dass die Reichen des südlichen Garund das ganze Jahr hindurch das geerntete Eis genießen können.

Die Stürme werden dort, wo der Antarkos in die Valaschmaisee übergeht, stärker und das Meer unberechenbarer. In dieser Region hängen die Gewitterwolken niedrig über dem Eismeer, gerade über den Spitzen der massiven Eisberge.

Der Antarkos ist die Heimat vieler Geister, Gespenster und belebter Träume. Dieser Umstand hat ihm seinen zweiten Namen verschafft: Ozean der gefrorenen Träume. Viele der hiesigen Geister stammen weder aus dem Gebiet, noch kamen sie hier zu Tode, machen aber dennoch den vereisten Ozean und die Eisfläche unsicher. Die Gelehrten sind sich darin einig, das etwas die Geister und Träume zum Ende der Welt zu locken scheint, können sich aber nicht einigen, woran dies liegt. Manche behaupten, unter dem Eis läge ein Portal, das nur den Körperlosen zugänglich sei. Andere gehen davon aus, dass es eine mächtige magische Gerätschaft sein muss, welche die vergangenen Leben und Erfahrungen von Golarions intelligenten Kreaturen sammelt.

Wenn der Himmel nicht von Sturm- oder Nebelwolken verhüllt ist, tanzen farbenfrohe Polarlichter am Himmel und auf dem Eis. Stämme degenerierter Eistrolche verehren diese Lichter am Himmel und ihre Schamanen interpretieren die Muster und Farben, um die künftigen Handlungen des Stammes zu bestimmen. Nahe der Kanten der mittigen Eisschollen schmelzen die Strömungen Löcher ins Eis; hier tauchen aquatische Säugetiere zum Luftholen auf und tauchen Raubtiere von der Oberfläche in diese Löcher, um in der Tiefe auf Jagd zu gehen. In den Jahreszeiten, in denen die Wale sich weiter im Norden tummeln, treiben die Eisriesen und andere intelligente Kreaturen Handel mit einem geheimnisvollen Volk von Meeresriesen. Von diesen heißt es, sie könnten Gedanken lesen und

die Gedanken und Träume einer Kreatur kontrollieren. Viele sagen, sie würden dieses Wissen nutzen, um ihre Jagdbeute den Oberflächenbewohnern zugänglich zu machen, zugleich aber auch, dass sie die Lage zu ihrem Vorteil nutzen und die Kreaturen der Oberfläche praktisch versklaven würden.

Der Arkadische Ozean

Ein lebendiger Ozean, in dessen Herzen ein zerschmetterter Kontinent liegt

Temperatur: Kalte, gemäßigte und warme Gewässer.

Gefahren: Abolethische Intrigen, vergessene Magie, Piraten an den westlichen Küsten, versunkene Ruinen in geringer Tiefe, unberechenbare Strömungen.

Ressourcen: Fischfang, Plündern.

Die östlichen und westlichen Küsten dieses Ozeans sind voller Leben und Aktivität, während in seinem Zentrum die größtenteils unerforschten Überreste Azlants liegen. Dieser einst ruhige Ozean besitzt nun, seit der Zerstörung des Kontinents, jahrzeitlich bedingte, ungleichmäßige Strömungen. Unter den Wellen bekämpfen sich die Städte der Seelfen, des Meervolkes, der Kiemenmenschen und der Sahuagin. Noch tiefer liegt ein altes Imperium der Abolethen. Hier fließt das Lichtlose Meer aufwärts in den Arkadischen Ozean. Die Abolethen schützen das Gebiet mit mächtiger Magie und einem scheinbar endlosen Strom versklavter Soldaten.

Der Arkadische Ozean ist vergleichsweise seicht und manche Seefahrer führen ein gutes, wenn auch gefährliches Leben, indem sie Schiffswracks und azlantische Ruinen plündern. Diese Plünderer müssen den Seelfen aus dem Weg gehen, die diese Ruinen schützen und sich zudem gegen die Kreaturen verteidigen, die nun in den Ruinen hausen. Trotz der Gefahr tauchen immer wieder Artefakte aus dem untergegangenen Azlant auf und manch ein Seefahrer konnte dank seinem Anteil am Erlös für einen einzigen Fund in Ruhestand gehen.

Der Embarische Ozean

Der Schatz und die Macht des Osten

Temperatur: Gemäßigte und warme Gewässer.

Gefahren: Kalmenzonen, Meeresöden, jahreszeitlich bedingte Wirbelstürme.

Ressourcen: Fischfang, reichhaltiger Handel.

Das offene Meer des Embaral ist eine tote Zone; nur wenige Fische schwimmen dort herum und die Winde sterben zu schwachen Brisen ab, so dass sich der spiegelnde Ozean kilometerweit erstreckt und nur schwache Dünungen aufweist. Außerhalb dieser Meeresöde bewegen sich starke Strömungen entlang der Ufer der Kontinente nach Norden und Süden. Dieses Muster ermöglicht den Küstenhandel in Tian-Xia und Casmaron, stellt aber jene vor ein Problem, die den Ozean nach Westen oder Osten überqueren wollen. Zweimal im Jahr, im Frühling und im Herbst, graben sich die Strömungen ins offene Meer, bringen Leben in die Meeresöde und wirbeln Winde auf, welche eine Überquerung des Ozeans besser ermöglichen. Zu diesen Zeiten stoßen ganze Flotten ins offene Meer vor, um die Schätze ihrer Heimatländer an ferner Gestade zu bringen.



Der Embaral ist zwar der zweitkleinste Golarions, verfügt aber über unterschiedliche Klimazonen und viel Leben. Wale sind ein häufiger Anblick und Schiffsflotten folgen während der Jagd auf sie ihren Wanderungen. Der Walfang findet hauptsächlich in den nördlichen Gewässern statt, da die Kreaturen im Bereich des Äquators geschützt sind; dort greift eine uralte Drachenschildkröte namens Kalan Walfänger an, die ihre warmen Gewässer zu befahren versuchen. Die Cecaellae behaupten, einstmals ein Imperium in den nördlichen Meerestiefen beherrscht zu haben und die Überreste dieses Reiches könnten heute noch existieren; sofern sie keine Erfindung sind.

Der Obarische Ozean

Gefährliche Meerespassage

Temperatur: Kalte, gemäßigte und warme Gewässer.

Gefahren: Gefährliche Meereskreaturen, Kalmenzonen, plötzlich aufziehende Stürme.

Ressourcen: Fischfang, Handel.

Der Obarische Ozean ist zwar der kleinste, womöglich aber der reichhaltigste. Exotische Handelsgüter werden über ihn von und nach Casmaron und Garund verschifft und gelangen schließlich auch noch in den Norden zur Inneren See. Handelsschiffe aus Vudra und anderen Nationen halten sich in Küstennähe, da die Seeleute von Seedrachen, lebenden Inseln und aquatischen Unholden berichten, welche das offene Meer als ihr Revier beanspruchen. Im Herzen dieses Ozeans kommt es zudem oft zu plötzlichen Wirbelstürmen und Gewittern; der Himmel mag eben noch hell und wolkenlos sein, doch eine Stunde später ist es stockfinster und Blitze zucken herab. Nur die Waghalsigen oder die Verzweifelten durchfahren in großer Eile die gefährliche Weite des Obarischen Ozeans. Ein mächtiger Azi namens Kasperis kontrolliert hunderte von Quadratkilometern des zentralen Obarischen Ozeans. Es heißt, dass dieser Gandareva ein Dutzend geheimer Schatzhorte unterhalte, die aus der Fracht von Schiffen bestünden, die sein Revier durchfahren. Kasperis ist seit 900 Jahren in dieser Region am Werk und sammelt fantastische Reichtümer und erschafft eine reichhaltige Legende um sich herum, welche Schatzjäger auf den Obarischen Ozean hinauszieht. Auch wenn nur Kasperis und seine Knechte selbst den Standort der Schatzhorte kennen, so fertigen halbseidene Kartenmacher immer wieder Karten des Ozeans an, auf denen Kasperis Zwölf Schatzkammern eingezeichnet sind. Diese Unterwasserschatzkammern sind sicherlich mittels Magie verhüllt und werden von mächtigen aquatischen Bestien geschützt.

Der Okaiyische Ozean

Gewaltiges und geheimnisvolles Meer der fernen Gestade

Temperatur: Kalte, gemäßigte und warme Gewässer.

Gefahren: Kalmenzonen, Seemonster, Zyklone.

Ressourcen: Entdeckungen, Fischfang.

Der Okaiyo ist nach dem gefrorenen Antarkos der zweitgrößte Ozean Golarions. Da die Westküste Arkadiens relativ spärlich besiedelt ist, ist dieser Ozean zu großen Teilen unerforscht. Unvorhersehbare Winde machen die Reise

durch den weitesten Teil gefährlich und es sind schon viele Schiffe von Entdeckern und Händlern in diesen Gewässern verloren gegangen. – Schlimmer noch, manche kehrten als Untote nach Hause zurück, um ihre eigenen Häfen zu überfallen und die Küsten zu terrorisieren. Einige reiche Händler und Adelshäuser finanzieren jedes Jahr Forschungsflotten, doch nur wenige dieser Gruppen kehren zurück, um Bericht zu erstatten.

Ein tiefer Graben, der beinahe von Pol zu Pol führt, spaltet den Meeresboden. Im sogenannten Sintosgraben existieren tausende von Unterwasserstädten unterschiedlichster aquatischer Kreaturen. Iku-tursos kämpfen mit Siyokoys um Territorium und nutzen dabei Seeoger als Söldner, während beide Seiten wiederum gegen das sich ständig ausbreitende Sahuaginreich kämpfen.

Vor Jahren beobachteten Fischer, wie eine Saatkugel der Flumph in den Okaiyo einschlug. Dabei kenterte beinahe eines der Fischerboote. Da aber seitdem keine Flumphs in der Region gesichtet wurden, fragen sich die Gelehrten, ob die Jungen in der Kapsel überhaupt überlebt haben.

DIE MEERE VON GOLARION

Wo die gewaltigen Ozeane sich an den Küsten brechen, bilden ihre, die ganze Welt umspannenden Strömungen Golfe und große Meere. Dies sind die Wasserwege, welche von den Einheimischen Avistans und Garunds am häufigsten befahren werden und von denen die meisten Besucher der Gestade sprechen. Doch sicherlich gibt es noch weiter entfernte und rätselhaftere Wasserstraßen.

Die Brodelnde See

Kaltes, felsiges Meer

Temperatur: Kalte und gemäßigte Gewässer.

Gefahren: Gefährliche Kreaturen, Stürme.

Ressourcen: Fischfang, leichter Handel.

Viele Kartenzeichner streiten darüber, ob die Brodelnde See wirklich ein Meer oder nur ein Teil des Arkadischen Ozeans ist. Manche Karten führen die Eisenbandinseln und das Inselreich Hermea auf, benennen das Gewässer aber nicht. Eis kriecht von der Krone der Welt aus nach Süden und erzeugt eine eisige Barriere namens Thremyrs Schild, welcher die Songilsee den Großteil des Jahres gegen die Brodelnde See abschirmt.

Die Elfen der Mordantspitze operieren von der Brodelnden See aus und treten als Beschützer der Azlanti-Ruinen auf. Sie sind zwar seltsam und streng, doch schränkt ihre Anwesenheit örtliche Bedrohungen ein, was dazu führt, dass der Seeverkehr relativ sicher ist. Die Elfen bedrohen zwar nur selten Schiffe, die ihr Gebiet durchqueren, doch die meisten Seeleute des Nordens wissen, dass man um ihre schlanken Schiffe einen Bogen machen und ihre Inseln meiden sollte. Gerüchte berichten von Kämpfen zwischen halbversunkenen Ruinen zwischen Schatzjägern und Schiffen der Elfen, welche sie verjagen wollen. Angeblich enden diese Konfrontationen damit, dass die algenverhüllten Meuchelmörder des Meeres sich aus den Tiefen erheben, um die Seelen der Eindringlinge für sich zu

beanspruchen. Natürlich erzählen nicht nur menschliche Seefahrer solche Geschichten; die Elfen der Mordantspitze kennen Geschichten über die *Trauernebel*, ein von Menschen gebautes Schiff aus dem Süden, welches Jagd auf Elfenschiffe machte, um ihnen die harterkämpften Relikte abzunehmen und die Besatzungen zu töten. Das Piratenschiff konnte vierzehn Elfenschiffe versenken, ehe es ihnen auf den Meeresgrund folgte, doch offenbar blieb es dort nicht lange. Es heißt, dass die *Trauernebel* zwar keine Mannschaft mehr hätte, aber dennoch wieder Jagd auf die Elfen der Brodelnden See macht, auf der Suche nach dem Plündergut, welches ihr verweigert wurde.

Die Elfenbeinsee

Eisige Inlandsee mit Walfang

Temperatur: Kalte Gewässer.

Gefahren: Eisberge, Raubtiere, Wetter.

Ressourcen: Elfenbein, Robbenfang, Walfang.

Der Wechsel der Jahreszeiten führt Meeressäuger wie Robben, Walrösser und Wale in die Elfenbeinsee, um sich dort zu paaren und zu ernähren. Humanoide und andere Opportunisten bejagen die Küste und das Wasser auf der Suche nach Fleisch, Elfenbein und Tran. Im Winter stecken zuweilen Wale in der dicken Eisdecke fest, die sich dort bildet. Sie holen dann durch kleine Löcher im Eis Luft, während sie auf Tauwetter warten. An diesen Orten sind sie aber auch am verwundbarsten.

Die Fiebersee

Jagdrevier der Piratenfürsten, von Seemonstern und schlimmeren

Temperatur: Tropisches Gewässer.

Gefahren: Gefährliche Kreaturen, Piraten, Stürme.

Ressourcen: Ruinen, Handel.

In der Fiebersee vereinen sich die zornige Natur, kanufahrende Kannibalen und die gnadenlose Gier der gefährlichen Piratenfürsten zu einer Flutwelle aus Gefahr und Verzweiflung. Diese gefährlichen Gewässer reichen vom Auge von Abendego nach Süden entlang der Dschungelküste Garunds und enthalten den Fesselinselarchipel und zahlreiche weitere Inseln. Auf hunderten gefährlicher Inseln und unter den ewigen Wellen erstrecken sich die Jagdreviere urzeitlicher Jäger, die Ruinen von Ghol-Gan, die Geheimnisse seltsamer und uralter Magie und die Leichen von Generationen an Forschern, Imperialisten und Piraten, denen es nicht gelungen ist, die Schätze dieser Gewässer für sich zu beanspruchen. Auf den Karten der Mächtigen Avistans wirkt die Fiebersee wie ein Pfad zu unermesslichem Reichtum, der nur durch die Fesselinseln und das Auge von Abendego verstopft wird. Wer die Fiebersee aber befährt, der weiß, dass sie ein Ort uralter Mysterien, hungriger Schrecken, seltsamer Legenden, skrupelloser Seefahrer und grenzenloser Ambitionen ist; also ein wahres Piratenparadies.

Viele der interessantesten Orte, Kreaturen und Bewohner der Fiebersee werden im *Pathfinder Almanach der Fesselinseln* präsentiert.

RÜSTUNGEN

Das Gewicht und die Einschränkungen von Metall, welches zudem auch noch unter Wasser schwer zu schmieden ist, wirken sich beträchtlich auf seinen Nutzen zum Herstellen von Waffen und Rüstung unter den Wellen aus. Viele Kulturen nutzen vulkanische Schloten und Techniken zum Kaltschmieden, um Metalle zu bearbeiten, während andere natürliche Werkstoffe verwenden. Manche Völker erschaffen zerbrechliche, aber immer noch tödliche Waffen aus Knochen, Stein und Obsidian (siehe *Pathfinder Ausbauregeln II - Kampf*). Andere Völker wie Seelken und das Meervolk kennen Methoden, um Muscheln, Korallen und sogar gesprungene Perlen stahlhart zu machen. Diese Techniken ermöglichen die Herstellung von Waffen und Rüstungen, die so behandelt werden, als bestünden sie aus Mithral (hinsichtlich des Preises und der Funktionalität), auch wenn das Äußere sehr unterschiedlich sein kann. Manche der kriegerischeren aquatischen Völker nutzen die Panzer von Krustentieren und speziell gezüchtete Korallen. Einige haben auch Methoden perfektioniert, um Rüstungen herzustellen, die Behänden Brustplatten (400 GM) und Behänden Plattenpanzern (850 GM) entsprechen (siehe *Pathfinder Expertenregeln*) und lediglich Malis von -1, bzw. -4 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen verursachen (statt auf Fertigkeitwürfe für Klettern und zum Springen). Ebenso wird Aal-, Rochen- oder Tintenfischleder benutzt, um Gegenstücke zu den diversen Lederwaren der Oberfläche zu fertigen.

Die Innere See

Zentrum der westlichen Zivilisation und Macht

Temperatur: Gemäßigtes Gewässer.

Gefahren: Seekriege zwischen verschiedenen Nationen, Piraten.

Ressourcen: Fischfang, Handel.

Das jüngste große Gewässer der Welt entstand erst vor ein paar tausend Jahren bei derselben Katastrophe, welche Azlant zerstörte. In der Inneren See liegen die Stadt im Zentrum der Welt und die Wiege der Menschheit. Die an sie angrenzenden Nationen gehören zu den reichsten und mächtigsten Ländern der Welt. Viele davon verfügen über große Seestreitkräfte und es kommt oft zu Kämpfen auf dem Meer.

Die Kastrovische See

Das ungezähmte Herzen eines uralten Kontinents

Temperatur: Gemäßigtes Gewässer.

Gefahren: Keleschitische Seestreitkräfte, Piraten, Rochs, Felsen und Klippen, Stürme.

Ressourcen: Reichhaltiger Handel.

Dieses raue Binnenmeer liegt im Herzen des Kontinent Casmaron. Handelsschiffe von den bunten Märkten Keleschs, der zerklüfteten Küste Iobarias und fremdartigerer

Länder passieren ohne Unterlass die Küsten und machen sich aufgrund ihrer prallgefüllten Laderäume insbesondere in unzivilisierten Bereichen zu Zielen für Piraten und Strandräuber. Viele dieser Gefahren könnten umgangen werden, indem man tiefere Gewässer befährt, doch wagen dies nur die fähigsten und mutigsten Mannschaften. Die inneren Bereiche der Kastrovischen See sind sehr gefährlich; nicht nur ziehen von dort her viele Stürme auf, hinzu kommen viele Felseninseln und Klippen wie Casadors Schlund, die Allatro-Zitadelle und die Säulen von Trajheir, um die man nur schwer herum navigieren kann. Viele dieser Gebäude und Strukturen im Meer erscheinen über dem Wasser glatt und unauffällig, sind aber unter der Wasserlinie von Totems und Bildern geschmückt. Angeblich wissen die örtlichen Lokathastämme und bleichgeschuppten Seeoger um viele Verbindungen zwischen den Kastrovischen Tiefen und den Finsterlanden.

Das Lichtlose Meer

Ein gewaltiges unterirdisches Meer, dass die Tiefen der Gräfte von Golarion erfüllt

Temperatur: Kalte und gemäßigte Gewässer, ein paar Höhlen thermal erhitzten Wassers.

Gefahren: Gefährliche Kreaturen, harsche Lebensbedingungen.

Ressourcen: Fremdartige Artefakte.

Diese wassergefüllte Gruft von Orv bedeckt nahezu denselben Bereich wie der Arkadische Ozean, liegt aber viele Kilometer unter dem Meeresboden.

Im Zentrum des Meeres erhebt sich ein Wassergebilde, das als der Zopf bezeichnet wird, bis zur Höhlendecke, wo es einen kleinen Teich bildet, ehe es sich über ein Netzwerk von Tunneln in den Grund des Arkadischen Ozeans ergießt. Die Abolethen haben diese Tunnel als erste genutzt, um zwischen der Oberfläche und den Finsterlanden hin und her zu wechseln, und beschützen mit aller Macht das Gebiet und die Magie, welche die beiden Gewässer im Gleichgewicht hält. Doch auch wenn Abolethen mit ziemlicher Sicherheit in diesem dunklen Meer leben, so gibt es in und um das Lichtlose Meer alle Arten von finsterländischen Kreaturen. Urdefhane und Drow besiegeln diese Gewässer und eine kleine Nation von Sahuagin hat unter den Wellen Fuß gefasst. Da die Finsterlande voller entsetzlicher Monster sind, hausen mit Sicherheit auch andere unirdische Meeresmonstrositäten auf dem Meeresgrund. Trotz der Fremdartigkeit und der Gefahren, die unter den unberechenbaren Wellen lauern, ist das Lichtlose Meer das Lebenselixier für zahlreiche Küstensiedlungen und ermöglicht den Handel zwischen zahlreichen schattigen Häfen an der Küste und tiefer in Orv.

Die Schimmersee

Ein seltsames Eismeer, wo die Polarlichter auf dem Eis während der langen Nacht tanzen

Temperatur: Kaltes Gewässer.

Gefahren: Eis, Wetter.

Ressourcen: Fischfang, Fellhandel, Walfang.

Unregelmäßige Strömungen wirbeln das Wasser dieses kleinen, turbulenten Meeres auf. Viel zu häufige Stürme lassen das Reisen im Frühling und Sommer zu einer gefährlichen Erfahrung werden, während das Wasser im Winter von dicken Eisschollen verstopft ist. Polarbären streifen während der Jagd auf Fische und Meeressäuger über das Eis.

Der Name des Meeres stammt von den Polarlichtern, deren geisterhafte Farben über das Eis tanzen und es zum Glitzern bringen. Lumineszierender Plankton scheint die Polarlichter widerzuspiegeln und die Eingeborenen behaupten, dass die Kolonien mit den kosmischen Farben

in einer fremdartigen, auf Licht basierenden Sprache kommunizieren.



Trauernebel

Die Songilsee

Reiches nördliches Meer

Temperatur: Kalte und gemäßigte Gewässer.

Gefahren: Gefährliche Kreaturen, Stürme.

Ressourcen: Fischfang, Walfang.

Nur wenige wissen, wo Wale sind fortpflanzen, doch einige Arten kommen in die Songilsee, um dort ihre Kälber zu gebären. Diese Gewässer sind reichhaltige Fischfanggründe, da sie durch warme Strömungen aus dem Süden gespeist werden, welche die See mit Nährstoffen anreichern und so die Lebensvielfalt in den nördlichen Breiten ermöglichen. Es gibt hier eine hohe Artenvielfalt, zu welcher auch bösartige Raubtiere gehören.

Haie durchpflügen diese Gewässer, welche zuweilen durch die hier jagenden Sahuagin in Bluttausch versetzt werden. Riesentintenfische verfolgen dieselben Wale, auf welche die Oberflächenbewohner Jagd machen und immer wieder zieht einer dieser Schrecken der Tiefe einen Walfänger anstelle seiner eigentlich gewünschten Beute unter die Wellen. Alte Seebären sprechen von einem furchtbaren Kraken namens Tupta-Wa, der angeblich alle zwölf Jahre auftaucht und dann alles frisst, was ihm begegnet. Fischer und Seefahrer kennen die Legenden und fürchten sie, so dass bis auf die Wagemutigsten alle jeden zwölften Sommer im Hafen bleiben, wenn es ihnen möglich ist. Die Fischer müssen zu dieser Zeit in Küstennähe arbeiten, um ihre Familien ernähren zu können, und haben nur selten einen Überschuss, den sie verkaufen können. Doch selbst am Ufer ist man vor Tupta-Wa nicht sicher; im Sommer vor 36 Jahren zerstörte die Kreatur eine ganze Hafenstadt und pflückte die fliehenden Bewohner von den Straßen.

Valaschmaisee

Ein Meer der fremdartigen Kreaturen und heftigen Stürme

Temperatur: Kalte und gemäßigte Gewässer.

Gefahren: Gefährliche Kreaturen, unregelmäßige Strömungen, heftige Stürme.

Ressourcen: Keine.

Die Valaschmaisee ist das wohl gefährlichste Meer Golarions. Sie wird von anhaltenden Stürmen und fantastischen Kreaturen heimgesucht und droht, sich jeden Seefahrer zu holen, der es wagt, sich zu weit von der Küste Tian Xias zu entfernen. Wer dieses aufgewühlte Gewässer durchqueren will, muss sich an der südlichen Küstenlinie Tian Xias fortbewegen, so er aus dem Okaiyo in den Embaral oder den Obari überwechseln will.

Die Seefahrer des südlichen Tian Xia befahren die Valaschmaisee zuweilen, um zu den vergessenen Landen von Sarusan vorzustoßen. Diese fähigen Seeleute verbringen ihr ganzes Leben auf dem Meer und verlangen hohe Summen für eine solche Überfahrt. Jedes Wassergefährte, das sich zu weit in dieses brodelnde, sturmgepeitschte Meer vorwagt, riskiert nicht nur seine Zerstörung durch Wind und Wellen, sondern auch, einer Vielzahl von Meereskreaturen zum Opfer zu fallen. Viele dieser Bestien sind der zivilisierten Welt fremd, allerdings berichten Seefahrer von einer großen Zahl fanatischer Adaros, für die das stürmische Wetter paradiesische Zustände bedeutet. Seeleute behaupten auch, dass das Meer voller Strudel sei, von denen einer so groß sein soll, dass man die andere Seite nicht sehen könne.

DIE EBENE DES WASSERS

Portale zur Ebene des Wassers sind zwar sehr selten, tauchen aber auf ganz Golarion an Stellen auf, wo die Grenzen zwischen den Welten dünn sind, wo starke planare Einflüsse existieren und magisch Risse geöffnet wurden.

Unter den Wellen, am Boden ewiger Strudel und in den Schluchten der zermalmenden Tiefe öffnen sich mehrere planare Schächte, die in die endlosen Ozeane der Ebene des Wassers führen. In der Regel erscheinen diese Portale als Wasserstrudel, die ins Nichts führen oder aus diesem herauszuführen scheinen. In vielen Fällen führen sie zu interessanten und gefährlichen Orten im weiten planaren Ozean.

Flutschiffe: Für das Leben in der Ebene des Wassers sind Reisen und Handel genauso wichtig wie auf den Meeren der Materiellen Ebene. Ambitionierte luftatmende Händler haben schon vor langer Zeit in Form der sogenannten Flutschiffe Mittel und Wege gefunden, um die Unterwassermärkte der Ebene zu erreichen. Diese Flutschiffe tragen verzierte Galionsfiguren, die dauerhaft mit den Effekten des Zaubers *Tauchfahrt* (siehe Seite 70) belegt sind. Dies hat zum Entstehen geschäftiger Schifffahrtslinien geführt, welche in alle drei Dimensionen durch die ewige See führen. Im Gegenzug ermutigt es aber auch ganze Flotten von Unterwasserpiraten. Die größte Gefahr für den interplanaren Handel stellen die Piratenflotten der Seelenmalbruderschaft unter Führung der Menschenfrau Auradonna und ihres Schiffes, der *Mondkalb*, sowie die Freibeuter von der Ebene des Feuers, welche vom Ifrit-Großadmirals Razinnazul von Bord seines Schiffes, der *Buraq*, befehligt werden, dar.

Fulguratmurmel: Diese mondgroße Glassphäre treibt durch die Ebene des Wassers und ist für jeden, der ihr begegnet, ein Rätsel. Wer hineinblickt, kann deutlich die ausgedehnten Weinberge und silberverzierten Städte einer paradiesischen Zivilisation seltsam maskierter Humanoider sehen, aber nicht viel mehr in Erfahrung bringen. Es scheint keinen Zugang in diese Murmel zu geben, Versuche, ihr Schaden zuzufügen, hinterlassen keinen Kratzer und magische Versuche, sie zu betreten, scheitern. Den isolationistischen Bewohnern ist die Außenwelt egal; sie sind mehr mit ihren unheimlichen Freizeitgestaltungen und den täglichen Besuchen der großen, kuppeldächertragenden Tempeltürme beschäftigt, die von seltsamem elektrischem Flackern umgeben sind.

Kelizandrika, das Brackwasserreich: Das Reich des üblen Elementarherrschers Kelizandri, des Brackherrschers, ist ein Land voller Unterwasserruinen und treibender Bruchstücke vor langer Zeit zerschmetterter Kontinente, welche durch die schwarze See gleiten wie Asteroiden durchs All. Auf vielen dieser treibenden Inseln entstehen ganze Sahuaginkönigreiche, welche wachsen, Krieg führen und immer wieder den Launen Kelizandris und seiner Horden von Elementarsklaven nach zerstört werden. Der Elementarherrscher selbst tritt als unglaublich große Seeschlange mit Schuppen aus dunklem Kristall und einem Maul, welches große Strudel erzeugen kann, auf. Er verbringt Jahrzehnte am Stück damit, zwischen seinen Dienern und Reichtümern in Vorarro, der Stadt aus Salz, zu ruhen. Dieses Amalgam aus kolossalen Gebäuden zahlloser Stilrichtungen, die von verschiedenen Welten der



Materiellen Ebene geraubt wurden, treibt in den mittleren Tiefen.

Vialesk: Die große Handelsmetropole Vialesk ist neutraler Boden für zahlreiche planare Völker. Sie ragt an den Seiten einer versunkenen Insel aus treibenden Korallen auf. Hier leben Maridenseher, Iku-turso-Luftschnapper und Tojanidahändler.

Die Grundfesten der Stadt enthalten zahlreiche Ausbuchtungen voller Luft. Die Undinen, welche die Stadt beherrschen und die größte Bevölkerungsgruppe stellen, ermutigen Luftatmer von anderen Ebenen, ihre Stadt zu besuchen und hier Handel zu treiben.

Wurmdschungel: Korallen und Seeanemonen von unglaublicher Größe, Färbung und Vielfalt vereinen sich in diesem gigantischen, dreidimensionalen Wald aus symbiotischen Kreaturen. Durch diesen merkwürdigen Dschungel führen ziellose Pfade und die zuckenden Zweige der einen Ebene bilden den Boden der nächsten. Die ganze Wildnis ist ein einziger hungriger Organismus, was das tentakelbewehrte und polypenbedeckte Wildnisleben nicht verschlingt, jagt im lebenden Unterholz. Zahlreiche Luskas, Seekatzen (siehe Seite 80) und andere aquatische Urzeitwesen durchstreifen den Dschungel; dazu kommen mehrere Meervolkstammesgemeinschaften, die sich hier fern der höheren Gefahren des offenen Ozeans ein recht angenehmes Leben machen.

ABENTEUER UNTER WASSER

Questen und Abenteuer unter der Wasseroberfläche eines Ozeans oder Meeres können eine aufregende, aber auch komplizierte Angelegenheit sein. Es folgen einige Überlegungen und Hinweise, woran man denken sollte, wenn man die wässrigen Tiefen erkunden will:

Meeresmagie: Zauber sind eine Voraussetzung für nahezu alle längeren Aktionen unter Wasser. Jeder, der in die salzigen Tiefen vorstößt, sollte zumindest Zugang zu ein paar der folgenden Zauber haben. *Wasser atmen* ist eine offenkundige Wahl für jeden, der nicht schon in der Lage ist, Wasser zu atmen. *Elementen trotzen* hält die eisige Kälte der kälteren Ozeane fern. In extremen Tiefen mag die tintige Schwärze eines großen Gewässers völlig undurchdringlich sein, so dass *Licht*-Zauber einen hohen Wert für Kreaturen ohne Dunkelsicht besitzen. SC mit Zugang zu den Zaubern *Planare Anpassung* und *Hauch der See* (*Pathfinder Expertenregeln*) werden große Vorteile aus diesen Zaubern ziehen. Dies gilt auch für Zauber, welche Bewegungsreichweite: Schwimmen verleihen. Charaktere, die einen raschen Fluchtweg benötigen, sollten *Teleportieren* oder *Auf Wasser gehen* vorbereiten. Auch der folgende neue Zauber, *Tauchfahrt*, ist hilfreich bei der Erkundung der Meerestiefen, sein hoher Grad bedeutet allerdings, dass die meisten Entdecker zu ihm keinen Zugang haben dürften; und selbst dann gestattet der Zauber immer nur Unterwasserreisen von wenigen Stunden Dauer.

TAUCHFAHRT

Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 7, KLE 7

Zeitaufwand 1 Minute

Komponenten V, G, M/GF (Glasmurmeltier oder etwas Seife)

Reichweite Berührung

Ziel 1 Segelschiff

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Nein

Wenn dieser Zauber auf ein Schiff gewirkt wird, wird dieses von einer schützenden Blase sich ständig erneuernder, atembare Luft umgeben und sinkt unter die Wellen. Für die Wirkungsdauer des Zaubers kann das Schiff ebenso leicht unter Wasser reisen, wie es dazu auf dem Wasser fähig wäre. Unter der Wirkung dieses Zaubers besitzt das Schiff einen magischen Antrieb, welcher ihm eine Höchstgeschwindigkeit von 36 m und eine Beschleunigung von 9 m verleiht (siehe *Pathfinder Spielerleitfaden „Unter Piraten“* für Details). Der Steuermann des Schiffes nutzt seine übliche Fertigkeit zum Segeln, um das Schiff zu kontrollieren, und kann ihm befehlen, im Rahmen seiner normalen Bewegung aufzutauchen oder abzusteigen.

Trotz des magischen Antriebes ist aber immer noch eine Besatzung erforderlich, damit das Schiff normal funktioniert.

Der Zauber schützt das Schiff und alle an Bord vor den Gefahren des Ertrinkens und des Drucks, nicht aber vor Schaden von außen durch Hindernisse oder Kreaturen. Die Blase kann nicht zum Angriff genutzt werden und verhindert, dass ein betroffenes Schiff in einen Raum hineinfährt, in den es nicht passt (z.B. eine Unterwasserhöhle, die zu klein für das Schiff ist, oder unter ein anderes Schiff). Kreaturen können die Blase nach Belieben betreten und verlassen; die Blase leistet genug Widerstand, dass eine Kreatur sich entscheiden kann, sie zu betreten oder an ihrem Rand entlangzugleiten. Zum Ende der Wirkungsdauer platzt die Blase. Sollte das Schiff sich dann noch unter Wasser befinden, erhält es den Zustand Sinkend. Dieser Zauber hat keine Wirkung, wenn er auf ein Schiff gewirkt wird, das nicht auf genug Wasser schwimmt, um in diesem untertauchen zu können.

Obwohl *Tauchfahrt* ein hauptsächlich vorteilhafter Effekt ist, kann dieser Zauber auch auf Schiffe gewirkt werden, deren Steuerleute gar nicht untertauchen wollen. Das Schiff selbst nutzt in diesem Fall seinen Willenswurf, um dem Effekt zu widerstehen.

Tiefseeausrüstung: Es existieren verschiedene magische und nichtmagische Apparate, welche Unterwasserabenteuer erleichtern; seien es die praktischen und relativ billigen *Luftflaschen*, oder auch der exotische *Krabbenapparat*. *Ewige Fackeln* und Fischernetze liefern Licht und Zugang zu Nahrung, während *Sonnenzepter* und Fischerhaken auch unter den Wellen nützlich sind. Ein *Faltboot* kann einem das Leben retten und jeder Träger eines *Mantaumhanges* wird wohl kaum ein praktischeres Kleidungsstück finden. *Tauchhelme* sind äußerst begehrt unter Reisenden, welche den Meeresboden aufsuchen. Dies gilt auch für *Anpassungsketten*, *Sirenenperlen* und *Ringe der Bewegungsfreiheit*.

Unterwasserkampf: Kreaturen, die gewohnt sind, sich auf dem trockenen Land fortzubewegen, haben im Kampf unter Wasser in der Regel große Probleme und müssen mehrere Faktoren beachten. Regeln für den Kampf unter Wasser sind im *Pathfinder Grundregelwerk* auf Seite 432 zu finden. Kreaturen, die nicht oder nur eingeschränkt schwimmen oder nicht unter Wasser atmen können, haben es mit zusätzlichen Gefahren zu tun, siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 445.

DIE OZEANE GOLARIONS

ZUFALLSBEGEGNUNGEN AUF UND IN DEN MEEREN

Die Ozeane gehören zu den am wenigsten erforschten und zugleich gefährlichsten Orten Golarions. Unten sind nur einige der üblichen Gefahren aufgeführt, mit denen Seefahrer es zu tun bekommen können. Ein SL, der etwas Varianz nutzen will, kann Bedrohungen von benachbarten Meeren nutzen oder die diversen Schiffe, welche in den Bestiarien des Unter Piraten-Abenteurpfades auftauchen. All diese Bedrohungen müssen nicht nur in den Ozeanen vorkommen; sie können auch an Land gespült werden oder Schiffe auf den Wellen angreifen.

Antarkischer	Arkadischer	Embarischer	Obarischer	Okaiyischer	Kreatur	Ø HG	Quelle
Ozean	Ozean	Ozean	Ozean	Ozean			
—	—	—	01–05	—	1 Zorniges Seepferd	1	PF MHB II, S. 231
—	01–05	—	—	01–04	1W4 Haniver	1	UP#2-WE
—	06–18	—	06–10	—	1W6 Meervolkkrieger	1	PF MHB, S. 181
—	—	—	—	05–08	1 Ningyo	1	PF AP 1, S. 82
—	19–26	01–20	11–23	09–19	1 Sahuagin	2	PF MHB, S. 225
01–15	27–30	—	24–26	—	1 Hai	2	PF MHB, S. 143
—	—	21–25	27–30	20–25	1 Adaro	3	PF AP 2, S. 82
—	31–33	—	31–33	—	1 Bunyip	3	PF MHB II, S. 44
—	34–36	—	—	26–31	1 Ceratioidi	3	PF AP 14, S. 80
—	37–39	—	34–36	—	1W8 Wierlinge	3	PF MHB II, S. 286
16–25	—	—	37–39	32–36	1 Krabbenschwarm	4	PF MHB, S. 162
—	40–43	26–29	40–42	—	1 Teufelsfisch	4	PF MHB II, S. 250
—	44–46	—	—	—	2W10 Kiemenmenschen	4	Golarion Kampagnenband
26–30	—	—	—	—	1 Schwertwal	5	PF MHB, S. 53
—	—	30–36	—	37–41	1 Riesenmuräne	5	PF MHB, S. 7
31–40	47–49	—	—	—	1 Seefäule	5	PF MHB III
—	50–54	—	43–46	—	1W10 Abscheuliche	5	PF MHB, S. 10
—	55–57	37–41	47–49	42–45	1 Salzwasserseeooger	6	PF MHB II, S. 230
—	58–59	42–43	50–51	46–47	1 Seegeißel	6	ALM: Fesseln
—	60–61	—	53–54	—	1 Aboleth	7	PF MHB, S. 9
—	—	44–46	55–59	48–51	1W4 Cecaellae	7	PF MHB III
41–50	—	47–51	—	52–57	1 Riesiger Wasserelementar	7	PF MHB, S. 102
—	—	—	60–64	—	1 Junger Salzdrache	7	PF MHB II, S. 79
—	—	52–56	65–68	58–61	1 Riesenoktopus	8	PF MHB, S. 203
—	—	57–62	69–71	62–65	1 Drachenschildkröte	9	PF MHB, S. 82
—	62–66	63–68	—	66–68	1 Riesentintenfisch	9	PF MHB, S. 262
—	—	69–74	72–73	—	1 Marid	9	PF MHB, S. 107
—	67–72	—	74–76	—	1 Sargassum	9	PF MHB III
51–60	73–75	75–77	—	69–71	1 Schreckenshai	9	PF MHB, S. 143
—	—	78–83	77–80	—	1 Ghawwas	10	PF MHB III
—	—	84–86	—	72–75	1W4 Iku-tursos	10	PF MHB III
—	—	87–89	81–84	76–79	1 Siyokoy	10	PF MHB III
61–70	76–79	90–93	—	80–82	1 Wal	10	PF MHB II, S. 280
—	—	—	85–87	83–85	1 Erwachsener Kaiserdrache	12	PF MHB III
—	80–84	—	—	—	1 Uhrwerk-Leviathan	12	PF MHB III
—	85–88	—	88–91	86–88	1 Seeschlange	12	PF MHB, S. 235
—	—	94–95	92–93	—	1 Charybdis	13	PF MHB II, S. 47
71–80	89–92	—	—	89–91	1 Schiffsreißer	13	PF MHB III
81–90	93–94	—	—	—	1 Großer Weißer Wal	14	PF MHB II, S. 280
91–99	—	96–97	94–95	92–95	1 Skylla	16	PF MHB II, S. 237
—	95–96	98–99	96–97	—	1 Luska	17	PF ALM: Fesseln
—	97–99	100	98–99	96–99	1 Krake	18	PF MHB, S. 163
100	100	—	100	100	1 Tiefseeschlange	19	PF MHB III



AUF DEM SPALTERFELSEN

Die Chroniken der Kundschafter: Der Schatz im Fernen Thallai (2 von 6)

Das Krachen von Holz hallte durch das verwüstete Dorf. Die verbrannte Hülle eines Lagerhauses brach in sich zusammen. Schwarzer Staub stieg auf und vermischte sich mit dem Rauch darüber.

Otondo und Rira durchstießen die Wolke, wobei sie über die Leichen der ermordeten Dorfbewohner hinwegstiegen. Sie schleiften den Elf hinter sich her, der vor nicht einmal einer Stunde versucht hatte, mich zu ermorden. Rira trug seinen Zauberspucker, den sie sich in einen Gürtel geklemmt hatte. Einen Augenblick lang fragte ich mich, ob es klug war, das Ding in ihren Händen zu belassen. Auf der anderen Seite konnte sie alleine mit Gesten und Worten Zauber wirken, die mindestens so machtvoll waren wie jene, die der Gegenstand speichern konnte. Ich würde mich wie gewohnt auf die Stärke des Geas verlassen, mit der das Schwert sie beherrschte.

Stattdessen richtete ich meine Aufmerksamkeit auf den Gefangenen: „Wie lautet Euer Name?“

„Den sage ich nicht“, zischte der zerlumpte Elf. Seine Lippe war aufgesprungen, die linke Gesichtshälfte blutig gekratzt.

„Wisst Ihr, wer meine ersten Maats sind?“, fragte ich.

„Was schert es mich?“

„Ihr, mein Herr, seid entweder nicht sehr gescheit oder neu auf den Pirateninseln.“

„Letzteres ist wahr und Ersteres habe ich schon gehört.“ Trotzig reckte er das spitze Kinn vor. Bei näherer Betrachtung erkannte ich, dass er lediglich ein Halb-Elf war. „Was soll's?“

„Und selbst als Narr und als Frischfisch hat es Euch nicht nachdenklich gestimmt, dass ein Oger und eine maskierte Frau hinter Euch her waren. Euch ist nicht in den Sinn gekommen, dass Otondo und Rira Euch auf den Fersen sein könnten?“

Die Frechheit wich ihm aus dem Gesicht. „Otondo? Rira?“

„Und dies ist Düsterr Meer. Und Adalbert Aspodell.“

„Aspodell die Peitsche?“

„Nun, da Ihr ihre Namen kennt, teilt Ihr uns vielleicht Euren mit, mein Freund?“

„Man nennt mich Landsohn“, brachte er hervor.

„Kered Firsk hat euch zurückgelassen, nicht wahr?“

„Ja.“

„Um achtzugeben, ob irgendjemand hinter ihm her ist.“

„Er sagte, irgendeine lausige Wichtigtuertin von Kundschafterin hätte in Höllenhafen nach ihm gefragt. Wenn sie ihre Nase hier blicken ließe, sollte ich sie ihr weg brennen.“

„Und dann zu ihm zurückkehren?“

„Diesbezüglich haben wir keine bestimmte Abmachung getroffen.“

Sabber troff von Otondos Lippen, landete auf Landsohns Schulter und sickerte in den Seidenstoff seines Hemdes. „Soll ich ihn, n bisschen weich klopfen, Kär'n?“

„Ich lüge nicht!“, rief Landsohn aus. „Ich weiß nicht, wo die Schnitter als nächstes anlegen wird. Das wollt Ihr doch wissen ...“

„Red weiter“, sagte Aspodell.

Der Mann tat, wie ihm geheißen. „Nach dem Dienst auf diesem Höllenschiff war ich glücklich, dass sich unsere Wege trennten. Ich und Firsk kamen nicht gut miteinander aus. Auf diese Weise konnte ich mich davonmachen, ohne zu desertieren.“

„Und ohne dass er dich auspeitschen ließ“, warf Aspodell ein.

„Das auch.“

„Also dachtet Ihr, Ihr könntet bei Josaijah Anger und auf der Wellhorn anheuern?“, fragte ich.

„Bis sich eine andere, bessere Gelegenheit ergeben hätte.“

Düstermeer ließ die Linse seines Fernrohrs über die Küstenlinie gleiten. „Die Wellhorn ist davon gesegelt“, sagte er.

„Lasst mich mit Euch segeln, Kundschafterin“, bat Landsohn. „Den Seemannsgang beherrsche ich mittlerweile und bin dabei, Mast und Tauwerk kennenzulernen. Gebt mir eine magische Gerätschaft und ich bediene sie für Euch. Ich bin sicher, Euer Schiff ist mit magischen Feuerwerfern bestückt. Nun, wenn ich sie für Euch ausrichte, werden ihre Geschosse ohne Fehl auf Eure Feinde niedergehen.“

„Würdet Ihr mir mit der gleichen Treue dienen wie Kered Firsk?“

„Ich werde jeden töten, den Ihr mir zu töten befiehlt. Ich werde jeden niedermachen, den Ihr mich niederzumachen gebietet. Ich bin das Gemetzel selbst; ohne Zittern und Zaudern.“

„Ich mag ihn“, sagte Aspodell.

„Und Ihr“, fragte ich, „habt getötet, niedergemacht und gemetzelt, wie es Firsk von Euch verlangt hat?“

„All das und noch mehr. Allerdings hat er mir den rechten Lohn verwehrt.“

„Was könnt Ihr mir sonst noch über ihn sagen?“

„Seine Männer... eher Kreaturen ... es sind wahnsinnige und brutale Bestien, die das Töten an sich als Schatz betrachten. Sie sind kein Umgang für einen ehrlichen Freibeuter.“

Ich befragte ihn weiter. Doch ergab sich nichts, was es wert wäre, in diesem Tagebuch festgehalten zu werden. Schließlich ließ ich von ihm ab.

„Ich bin also dabei?“, rief er aus.

Kalter Bendani, einer unserer Heiler, tauchte neben mir auf. „Er ist aufgewacht“, sagte er.

Der junge Mann, den Firsk vom Gebälk des Tempels hatte baumeln lassen und ihm teilweise die Haut abgefetzt hatte, lag ausgestreckt auf den Stufen des Gebäudes. Mit der Reinigung

seiner Wunden hatten unsere Heiler ihr volles und groteskes Ausmaß freigelegt.

Ich kniete mich neben ihn. „Wir heißt du, Freund?“

„Aglund.“

„Drillich Neunfinger. Du sagtest, der Mann, der dir das angetan hat, hätte hier nach ihm gesucht. Er hat Drillich nicht gefunden. Aber du sagtest, er wäre einmal hier gewesen.“

Aglund versuchte sein Bestes und nickte.

„Als er ging, sagte er da, wo er hin wollte?“

Er sog Luft in seine Lungen und presste dann beim Ausatmen hervor: „Spalterfelsen.“

„Warum dort?“

„Jemand gewährt ihm Zuflucht“, antwortete Aglund hustend.

„Wer?“

„Er hat den Namen ständig wiederholt ...“ Aglunds Augen schlossen sich langsam.

„Der Name, Aglund.“

„Megeus. Der Name war Megeus.“

„Hast du Kered Firsk den Namen verraten?“

„Ich habe nichts verraten.“ Aglund wurde still. Zunächst dachte ich, er sei tot, doch dann sah ich, wie sich seine Brust hob und senkte.

Kalter Bendani nahm mich beiseite. „Er wird nicht lange durchhalten. Und es gibt Dutzende anderer Überlebender, die verwundet sind. Wir können sie nicht alle versorgen oder auf sie achtgeben. Zudem müssen wir entscheiden, was wir mit den Leichen machen. Viele Dutzend sind tot.“

Ich gab die nötigen Befehle. Wir würden die Toten gemäß den Riten Gozrehs auf See bestatten. Die Lebenden könnten wir bis nach Port Fähnris mitnehmen. Vermutlich würden sie es dort nicht weit bringen, aber es war alles, was in unserer Macht stand.

Otondo hielt noch immer den sich windenden Landsohn gepackt. „Was machen wir mit dem hier?“

„Er hat Kered Firsk aus freien Stücken gedient“, antwortete ich.

„Ja, und?“, fragte der Oger.

„Töte ihn und nimm seine Habe.“

Der Spalterfelsen verdankte seinen Namen einer riesigen, flachen Platte aus grauem Sedimentgestein, die den Rest der Insel überdachte. Durch das Fernglas sah er tatsächlich so aus wie der Schneidblock eines Kolosses. Diese rechteckige Formation neigte sich in einem Winkel von dreißig Grad über einem weitreichenden Steinhügel, der aus Kalkstein oder uralten Korallen bestehen mochte. Der Block erstreckte sich vom Ufer bis zum höchsten Punkt gut und gerne dreihundert Meter darüber. Unter Wasser führte er weiter. Ein Riss durchzog den Felsen von der höchsten Kante bis ungefähr zur Mitte. Man konnte es sich als Narbe vorstellen, die von einem Schlag mit einem Beil herrührte, das irgendein titanischer Gott geschwungen haben mochte.

Der Rest der Insel, den der Block auf ewig wie ein überhängendes Sonnensegel überschattete, war stufenförmig. Die Küste bestand aus einem Ring gezackter Felsen. Dahinter stieg eine Böschung aus Kies auf; der Grund und Boden, auf dem rotgepanzerte Krabben von der Größe eines Ponys patrouillierten. Die Böschung führte hinauf zu einer schroffen Felswand, die von dutzenden Höhleneingängen durchlöchert war. Über der Felswand erhob sich ein Netzwerk aus Steilhängen und Felsbänken. Einige waren ausschließlich mit Moos bewachsen, während es auf anderen genügend Erde gab, so

dass knorrige Bäume und Büsche mit scharfkantigen Blättern darauf wuchsen. Graue, vom Wind aufgeblähte Umrisse flatterten dahinter. Ich betrachtete sie einen Augenblick lang und erkannte dann, dass es sich um Zelte aus Öltuch handelte.

Etwas fehlte auf dieser Insel: Obgleich die Felsplatten und Ritzen anscheinend perfekte Nistplätze für Meeresvögel boten, war der Spalterfelsen leer. Etwas Hungriges lebte dort.

Nachdem ich der übrigen Mannschaft Befehl gegeben hatte, Ausschau zu halten, ob Kered Firks Schiff auftauchte, fuhr ich mitsamt meinen Adjutanten in einem einzigen Boot ans Ufer.

Aspodell rümpfte die Nase. „Dieser Drillich muss ein merkwürdiger Kerl sein, wenn er dieses verlassene Stück Land für einen Unterschlupf hält.“

„Würdest du jemanden in den Höhlen suchen wollen?“, fragte ich. „Oder – wenn wir schon dabei sind – auf einer dieser Felsplatten, wo die Zelte stehen?“

„Haben wir nicht genau das vor?“

„Nun, dann muss jeder von uns den Standpunkt des anderen annehmen.“

Als wir uns dem Ufer näherten, wurde das Boot von Strudeln erfasst, die das Boot gegen die Felsen zu schleudern drohten. Düstermeer und Otondo legten sich in die Riemen und hielten fieberhaft dagegen. Wir entdeckten einen Durchbruch an der steinigsten Küste, an dem der Kies zum Rand des Wassers abfiel. Nachdem wir aus dem Boot geklettert waren, nahm Otondo es mit einer Hand auf und trug es das Ufer hinauf.

Blöcke aus bearbeitetem Stein, die an jeder Seite dreißig Zentimeter lang und beinahe acht Zentimeter stark waren, standen überall auf dem Strand verstreut. Ich ging in die Hocke, um sie zu betrachten, und bemerkte, dass dort Figuren eingemeißelt worden waren. Auch nach Ewigkeiten sprachen die primitiven Bilder eine grausam klare Sprache. Auf jedem Stein zeichnete sich eine Szene der Gewalt ab. Riesige Gestalten, deren Körperbau entstellt und nicht völlig menschenähnlich war, attackierten, verstümmelten oder opferten Menschen, die nur halb so groß waren. Auf einem Bild standen die Riesen vor einem Altar und hielten den abgetrennten Kopf eines Menschen in die Höhe. Auf einem anderen briet ein fettleibiger Mann auf einem Speiß, während die Riesen daneben tanzten. Ein Merkmal war allen Riesen gemein: Auf jeder massiven Stirn prangte ein einziges Auge.

„Zyklopen“, ächzte Düstermeer.

„Das bedeutet nicht, dass es hier Zyklopen gibt“, sagte ich.

„Noch bedeutet es, dass es hier keine gibt, Ma'am.“

Die Steine waren als Überreste eines Reiches von Kannibalen, Ghol-Gan, das vor unzähligen Jahrtausenden über diese Region geherrscht hatte, erhalten geblieben. Spuren dieser urzeitlichen Zivilisation fanden sich überall auf den Fesseln und darüber hinaus, erst recht im Süden. Darunter auch die heruntergekommenen Nachkommen der Zyklophenherrscher, die sich manchmal um die Relikte ihrer vergessenen Vergangenheit versammelten.

Zu meiner Zeit hatte ich einige von ihnen kennengelernt. Dies waren allerdings die kultivierten Vertreter, die in die Städte kamen und die dortigen Bräuche annahmen. Zum Beispiel die Rausschmeißerin Eriboe, die im Zum Verblassten Seepferdchen arbeitete, schmutzige Witze erzählte und recht umgänglich war; bis sie jemandem den Schädel einschlagen musste. Eriboe sprach niemals von ihrem früheren Leben auf der Insel ihrer Verwandten. Ich fragte mich, ob es der Spalterfelsen war. Ich versuchte sie mir vorzustellen, wie sie dort

oben vor einem Höhleneingang hockte, doch das Bild verschwamm immer wieder.

Die Wirklichkeit ahmte die Vorstellung nach: Ungefähr einhundert Meter weiter regte sich etwas in der Höhle, die uns am nächsten war. Bevor ich etwas anderes befehlen konnte, hatten die anderen bereits ihre Waffen gezogen.

„Wir sind nicht hier, um zu kämpfen“, sagte ich.

„Man sollte nie mit einem herzlichen Empfang rechnen, Challys Silberweiß“, erwiderte Rira.

Ich übernahm die Führung und erklomm, den Säbel in der Scheide lassend, die Böschung. „Wir wollen dir nichts tun“, rief ich der Gestalt in der Höhle zu.

Ein runder Gegenstand kam aus der Finsternis geflogen. Als er drehend auf mich zu kam, bemerkte ich, dass es sich um einen verrosteten Kochtopf handelte. Er landete einen Meter vor und einen halben Meter seitlich von mir.

Mit einem jubelnden Aufschrei rannte Otondo auf die Höhle zu.

„Nein, halt!“, rief ich.

Er rannte an mir vorbei. Seine sich spannenden Muskeln trieben ihn mir aller Macht voran.

„Otondo!“

Er hielt nicht inne, also ergriff ich das Heft von Sirenenang und konzentrierte meinen Geist auf seine Befehlsgewalt. Der Geaskristall, der auf den ogrischen Kapitän eingestimmt war, glühte auf. Die Hitze breitete sich auf meiner Handfläche aus. Otondo kam schlitternd zum Stehen, wobei er vor sich die umliegenden Korallensplitter verspritzte. Der plötzliche Stillstand brachte ihn aus dem Gleichgewicht, so dass er auf die Knie fiel. Als ich an ihm vorbeiging, war sein Gesicht vor Schmach und Wut verzerrt.

Ich musste die Hand auf dem Schwertgriff lassen, um Otondo weiterhin magisch zu züchtigen. Um anzuzeigen, dass ich die Waffe nicht ziehen wollte, umfasste ich mit der Hand den Knauf. Es war nicht die verständlichste Friedensgeste, allerdings hoffte ich, sie würde den nötigen Standpunkt klarmachen. Ich streckte die andere, leere Hand aus. „Siehst du? Du musst mich nicht fürchten. Wenn ich dir etwas hätte antun wollen, hätte ich meinen Untergebenen nicht daran gehindert, über dich herzufallen.“ Ich ging mit einem Schritt weiter, der ruhig und berechnet wirken sollte. „Ein Kochtopf ist keine wirklich furchtbare Waffe. Ich glaube nicht, dass du ein Krieger bist. Tritt bitte ins Sonnenlicht, damit wir reden können.“

Nun konnte ich die Umrisse der Gestalt in der Höhle erkennen. Wenn ich mich nicht versah, war sie fast zwei Meter siebzig groß. In einem Lichtstrahl tauchte kurz eine faltige, nussbraune Hand auf. Sie hielt ein Schwert, das in ihrem Griff eher wie ein Messer wirkte.

„Ich kenne den da.“ Die Stimme knackte wie Feuerholz. „Er ist ein übler Bursche.“

Mit einer kurzen Drehung meiner Schulter zeigte ich auf den Oger. Ein kurzer Blick zurück sagte mir, dass er wieder auf die Füße gekommen war. „Otondo?“

„Nein, der fette Kerl.“ Ein Finger löste sich zeigend aus dem Dunkel. Augenscheinlich meinte sie Düstermeer. „Er ist ein Piratenkapitän. Als ich noch auf der Insel Niederrah lebte, griff er uns an und mordete für Gold, das wir nicht hatten.“

„Daran zweifle ich nicht. Aber dank der Macht eines legendären Schwertes untersteht er jetzt meinem Befehl. Vielleicht hast du von Sirenenang gehört?“

„Das habe ich nicht“, krächzte die Zyklopin.

„Du hast gesehen, wie ich Otondo damit aufgehoben habe. Er ist ebenfalls ein übler Bursche, aber du hast gemerkt, wie

ich ihn an die Kandare nehme.“ Während ich das sagte, spürte ich, wie mir der Abscheu des Ogers gleich einer heißen Nadel ins Genick stach. „Deine Furcht ist verständlich, aber du kannst unbesorgt sein.“

„Bis du dich entschließt, deine Hunde loszulassen.“

„Was ich nicht tun werde. Wenn du in Frieden gelassen werden willst, werde ich gehen. Aber ich habe einige Münzen für dich, wenn du hier irgendeinen Nutzen dafür hast.“

Sie trat wenige Zentimeter über die Schwelle ihrer Höhle. „Nichts in dieser Welt ist so fern, dass ein wenig Geld keinen Nutzen hätte.“ Die Zyklopin war fast kahl, nur abstehende Büschel gekrümmten und drahtigen Haares rahmten ihren Kopf ein. Jedes davon spross aus einem Leberfleck von der Größe eines menschlichen Daumens. Ihr Schädel spitzte sich nach oben hin zu einem Höcker zu. Schlaffe Läppchen hingen an der Unterseite ihrer spitzen Ohren, und eine Ansammlung von Lumpen bedeckte ihren Oberkörper und ließ Arme und Beine frei.

Ich warf ihr einen Geldbeutel vor die Füße. Der korallenrote Kies dämpfte das Klirren, auf das ich abgezielt hatte. Sie langte hinunter nach der Börse, um sie aufzuheben, und öffnete sie mit ihren dicken Fingern. Ihr einzelnes Auge blinzelte. Sie berührte das Geld und erbebt. „Ich sehe deine Zukunft“, sagte sie.

„Ich bin Challys Silberweiß. Sag mir deinen Namen.“

„Komm näher, damit sie ihn nicht hören.“

Ich tat, um was sie mich gebeten hatte. Aus der Nähe roch sie nach getrocknetem Fisch, Kokosmilch und geronnenem Schweiß.

Das Krächzen wich aus ihrer Stimme, als sie mir zuflüsterte: „Seit Jahren habe ich keinen Namen gebraucht. Wenn doch, dann war es Xanae.“

„Xanae, wir sind hier, um jemanden namens Megeus zu finden. Dem Klang seines Namens nach, nehme ich an, dass er auch ein Zyklop ist.“

Sie verschloss die Augen vor mir. „Darüber werde ich dir nichts sagen.“

„Wir suchen Megeus zudem, um einen Menschen zu finden, einen Mann, der Schlösser aufbricht: Drillich Neunfinger. Wir glauben, er ist hergekommen, um bei Megeus Schutz zu suchen. Wir bringen keinen von ihnen in Gefahr. Um die Wahrheit zu sagen, sucht die Gefahr sicherlich nach ihnen – und vielleicht gelangt sie sogar auf diese Insel. Wir sind hier, um sie zu warnen, und wenn nötig, gegen ihre Feinde zu kämpfen.“

Mit überraschend sanftem Griff streckte Xanae ihre Hand aus und zog mich in ihre Höhle. Lachen brackigen Wassers sickerten durch den natürlichen Bodenbelag nach oben. „Ich bin ein Orakel“, sagte sie. „Wie viele aus deinem Volk.“

Mit der Zunge befeuchtete sie ihre wulstigen Lippen. „Ein Verhängnis hängt über dir.“

„Ich bin dankbar für deine ...“

„Ich sehe deinen Tod, Challys Silberweiß.“

Ich sehe ihn in Fäden und Möglichkeiten.

Im Gegensatz zu den meisten, stehen dir viele mögliche Tode bevor. Aber keiner von ihnen ist ein guter Tod.“

„Ist irgendein Tod gut?“

„Doch, nur nicht der, der dich erwartet.“

Der Stolz hat dein Schicksal besiegt.“ Ihre sanften Finger legten sich nun wie ein Schraubstock um mein

Handgelenk. „Du hältst einen Drachen am Schwanz. Wenn du ihn loslässt, wird der Drache dich verschlingen. Du kannst ihn nicht überdauern. Das Ende ist vorherbestimmt. Nur die Umstände bleiben verschwommen. Ebenso wie die Zahl der Wellen, die gegen die Küste schlagen, bis es geschieht.“

„Du sorgst dich um mich?“

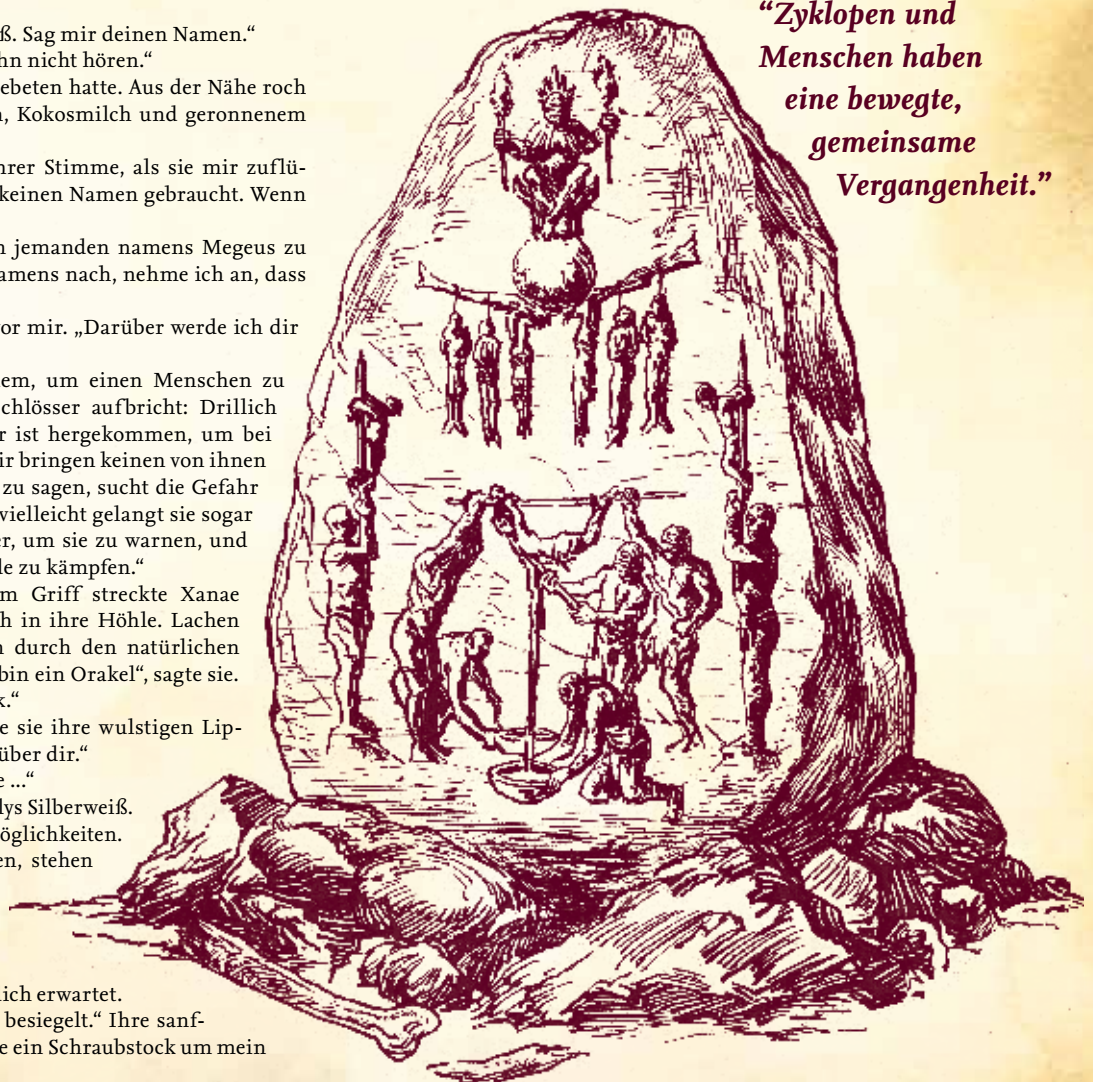
„Ja.“

„Ich kann dich also nicht überreden, mir zu sagen, was ich wissen muss?“

„Einer der vier dort draußen – einer von ihnen wird dich töten. Manchmal töten sie durch Nichtstun. Oft genug dadurch, dass sie dich mit einer Klinge durchbohren, dich vergiften oder mit Magie verbrennen. Du hast etwas Schreckliches und Törichtes getan und dir keine Möglichkeit gelassen zu entkommen.“

Ich bin nie jemand gewesen, der sich rechtfertigt. Hätte dieses schwerfällige Orakel den Drang geweckt, mich zu offenbaren, hätte ich vielleicht die Berechnung meiner Entscheidung mitgeteilt. Durch die Versklavung dieser vier hatte ich unzählige Unschuldige vor der Verheerung durch sie bewahrt. Hunderte, vermutlich Tausende würden am Leben

„Zyklopen und Menschen haben eine bewegte, gemeinsame Vergangenheit.“



bleiben, da meine Adjutanten damit beschäftigt waren, mir zu gehorchen, und nicht länger als Kapitäne mit freiem Willen in ihren eigenen Schiffen die Meere befuhren. Hätte ich es vorgezogen, sie zu töten? Möglicherweise. Hätte ich jedoch nicht die Magie von Sirensang eingesetzt, hätte jeder einzelne von ihnen mich getötet. Sollte eines Tages meine Zeit ablaufen und ich für all diese Leben mit meinem eigenen bezahlen, wird der Wert dieses Handels unbestritten sein.

Stattdessen fragte ich also: „Wenn die Würfel für mich bereits gefallen sind, warum erzählst du mir das?“

„Damit du die Zeit, die dir bleibt, am besten nutzt.“

Aspodells Stimme mit dem kontinentalen Akzent hallte im Tunnel wider. „Ist da unten alles in Ordnung?“

„Lass uns zufrieden, Adalbert.“

Der Himmel hinter ihm rahmte ihn ein, und er schwang unbekümmert die Hüfte. Ob nun in meine Richtung oder in die der Zyklopin, wollte ich mir nicht vorstellen. „Ich habe alles gehört.“

Xanae flüsterte mir etwas ins Ohr, und ihr Atem war so heiß wie der Scirocco in Rahadoun. „Er könnte es tun.“

„Er könnte“, erwiderte ich.

Sie wich zurück, als Aspodell herein stolzierte. „Sag mir, du Orakel: Wenn du das Ende einer Person vorhersiehst, wie den der Kapitänin, ist es dann dein üblicher Impuls, davon zu erzählen?“

Das Orakel versteckte sich hinter mir; der Größenunterschied machte die Handlung auf traurige Weise absurd. „Verschwinde“, sagte sie.

„Das werden wir, sobald wir herausgefunden haben, wo Megeus ist. Du kannst einfach nicken, was nicht dasselbe ist wie verraten. Tiefer in den Höhlen? Oben in einem der Zelte?“

„Du könntest es sein“, sagte sie.

„Der sie umbringt?“ Aspodell lächelte mich an. „Ich hege keine größere Hoffnung. Aber zum eigentlichen Anliegen, meine Liebe: Megeus.“

Xanae krallte sich in meine Schulter und sagte nichts.

„Lass mich erklären, warum du deine giftigen Omen herauskotzen musstest. Du bist eine erbärmliche und furchtsame Kreatur auf einer Insel, auf der alle mächtiger sind als du.“

„Ich habesagt, verschwinde.“

„Deine einzige Macht ist die andere zu erschrecken. Deine einzige Waffe sind deine verschwommenen Einblicke in die Zukunft. Trotzdem hat keiner deiner einäugigen Verwandten Angst vor dir, richtig? Ich bin kein Orakel, aber diese Wahrheiten sehe ich klarer als den blauen Himmel über mir.“

„Ich mag dich nicht.“

„Dann schick uns weg, damit wir dich nie wieder belästigen. Oder ich erzähle dir noch mehr über dich.“

Sie wandte uns den Rücken zu. Narben, manche alt, manche frisch, verliefen im Zickzack über die Hautstellen, die zwischen den Lumpen sichtbar waren. Ganz sicher hatte es Xanae auf dem Spalterfels am übelsten erwischt. „Er wohnt auf der höchsten Felsbank, im Schatten der Spitze des Blocks. Sein Lager ist von purpurnen Kaprosen umgeben.“

Wortlos ließen wir sie zurück und schlossen uns wieder den anderen an, die auf dem mit Kies bedeckten Abhang warteten. Düsternmeer benutzte das Fernglas, um den Punkt auszumachen, den Xanae beschrieben hatte. Ich konnte nicht annehmen, dass sie die Wahrheit gesagt hatte, aber es war immerhin ein Anfang. Würden wir zuerst die Höhlen durchkämmen, müssten wir uns mit Sicherheit den Weg freikämpfen. Auf diese Weise gab es wenigstens die Möglichkeit, im Geheimen vorzugehen.

Düsternmeer und Otondo entrollten die Kletterausrüstung aus dem Boot und schleppten die schweren Seile, während wir zu einem Punkt unter dem Ziel gingen. Wir bemerkten

Bewegung in den Höhlen und suchten Deckung hinter einer niedrigen Wand, die planlos aus gholganischen Steinen wiederaufgebaut worden war.

Drei Zyklopen wagten sich hinaus ins Sonnenlicht. Sie trugen bunt zusammengewürfelte Lederrüstungen, in die schartige Metallstücke eingenäht worden waren. Visiere aus Leder beschatteten ihre Augen. Jeder von ihnen zog eine Doppelaxt hinter sich her, die zu schwer war, als dass ein Mensch sie hätte hoch hieven können. Sie schnüffelten und sprangen einen Sturz aus Felsbrocken hinunter.

Rira durchwühlte ihren Lederbeutel und zog ein Stück Vlies heraus, das nicht größer war als die Spitze ihres Daumens. Sie murmelte arkane Worte und machte flatternde Bewegungen mit ihrer freien Hand. Partikel kosmischer Macht wirbelten um die andere Hand und lösten die Wolle auf.

Die Zyklopen drehten die Köpfe, als sich ein

Albatros (oder eher das perfekte Trugbild eines solchen) unten am Strand niederließ. Er putzte die Federn seiner fetten und einladenden Brust. Jeder der drei Zyklopen stieß und schubste die anderen, um als erster die Verfolgung aufnehmen zu können. Als sie stolpernd vorwärts drängten, hob der Vogel ab. Er umrundete die Insel in einer niedrigen Kurve, die darauf hindeutete, dass er knapp außer Sichtweite wieder landen würde.

Sobald die Sicht auf uns versperrt war, liefen wir auf den Bereich der Klippe zu, der festen Halt versprach. Düsternmeer warf einen Greifhaken, und dieser wickelte sich um den



„Ganz sicher hatte es Xanae auf dem Spalterfels am übelsten erwischt.“

Stamm eines dornigen Baumes. Wir waren bereits ein gutes Stück die Felswand hinaufgestiegen (Düstermeer an der Spitze, während Otonodo die Nachhut bildete), als wir vom Strand her Kampfplärm hörten. Die drei hätten uns auf jeden Fall entdeckt, hätten sie daran gedacht, nach oben zu sehen. Stattdessen nahm ein Handgemenge aus schwingenden Ästen ihre volle Aufmerksamkeit in Anspruch: Sie hatten die Vogelillusion nicht gefangen und gaben sich gegenseitig die Schuld dafür.

Wir zogen uns weiter hinauf und näherten uns der ersten von mehreren Felsbänken, die wir überqueren mussten, um Megeus' angebliche Bleibe zu erreichen. Als Düstermeer sich dem Stamm näherte, an dem sein Greifhaken hing, schwang das Seil unkontrolliert hin und her, und ich wurde gegen die Klippe geschleudert. Ich schlug mit dem Ellenbogen gegen Gestein, und ein schmerzhaftes Zittern durchzog meine Knochen bis hinauf zur Schulter. Ich blickte nach unten. Aspodell hatte am Seil den Halt verloren und rutschte hinunter.

Unter ihm hing Otonodo. Der Oger hatte nie gelernt, seine Mimik zu beherrschen. Jeder seiner Gedanken spiegelte sich deutlich auf seinem großen, runden Gesicht und war sogar noch von meinem heiklen Winkel aus gut zu erkennen. Ich sah, wie er dazwischen schwankte, Aspodell aufzufangen, wenn dieser auf ihn fiel, oder nichts zu tun und den Adligen in den Tod stürzen zu lassen. Meine Adjutanten hatten für einander kaum mehr übrig als für mich. Ich hatte ihnen allgemein den Befehl gegeben, aktiv nichts gegen ihre Kameraden zu unternehmen. Doch Unterlassungen (besonders solche, die augenblickliche Entscheidungen erforderten) schufen in Bezug auf die Geasa, die sie banden, unglückliche Mehrdeutigkeiten.

Bevor ich etwas rufen oder durch das Heft von Sirenenang einen Befehl geben konnte, fanden Aspodells Stiefel an der Klippe Halt und bremsen seinen Sturz. Nur knapp einen Meter über Otonodo kam er zum Stehen. Der Oger zuckte, als hätte er eine Entscheidung getroffen und sie genauso schnell wieder vergessen.

Da das Seil nun wieder sicher war, hievte Düstermeer sich auf die Felsbank. Er zog uns der Reihe nach hinauf; erst mich, dann Rira, dann Aspodell. Otonodo brauchte keine Hilfe: Mit einer Anspannung seiner gewaltigen Muskeln stemmte er sich selbst auf den Vorsprung.

Hinter dem Laubwerk waren wir vor den Blicken der Schaulustigen am Strand geschützt. Insgesamt mussten wir über vier Felsvorsprünge klettern. Dasselbe Blattwerk, das uns verbarg, nahm uns auch die Sicht auf das, was vielleicht auf den anderen Vorsprüngen lauern mochte.

Düstermeer winkte mich zu sich heran und murmelte einen Ratschlag. „Zeit für etwas Lärm.“

„Wieso?“

„Diese Felsvorsprünge lassen sich einfacher verteidigen als angreifen. Sobald wir versuchen, auf einen der Vorsprünge zu klettern, auf dem Feinde hocken, sitzen wir in der Tinte. Wenn sie über uns herfallen, während wir hinüber zu kommen versuchen, können sie uns hinunter stoßen. Wenn wir sie zu uns kommen lassen, können wir eine feste Position

einnehmen, während sie versuchen, zu uns zu kommen. Sie werden herunterspringen, so dass sie keine so großen Nachteile wie wir haben, wenn wir uns gegen den Widerstand verteidigen, während wir hinaufklettern. Aber so stehen die Dinge nun mal.“

Ich beriet mich mit den anderen und befahl Otonodo zur vorderen Kante der Felsbank, wo er die Angreifer packen und die Klippe hinunter werfen konnte. Rira fand eine günstige Position hinter den Büschen. Düstermeer und ich bezogen in der Mitte des Vorsprungs Position, während Aspodell zu einer Seite schlich, bereit, bei jeder Gelegenheit zuzuschlagen.

„Megeus!“, rief ich. „He, Megeus. Wir wollen mit dir reden!“

Sofort bewegte sich das Gestrüpp und schlug nach allen Seiten aus. Wir machten uns bereit als würden wir geentert.

Köpfe mit nur einem Auge tauchten aus dem Blattwerk auf. Es waren mindestens drei Zyklopen. Otonodo schätzte, aus welcher Richtung sie kommen würden, und ging in die Hocke. Der erste Zyklop sprang mit erschreckender Leichtigkeit über den Abgrund zwischen den Vorsprüngen. Er landete auf Otonodos Rücken. Wie von einer Sprungfeder angetrieben, richtete der Oger sich auf. Er schleuderte den Zyklopen über den Rand und außer Sicht. Inzwischen hatten es seine Kameraden auf den Felsvorsprung geschafft. Einer schien jung und kerngesund zu sein: Seine Haut war nicht vernarbt, und seine Hauer waren scharf und glänzten. Sein Begleiter sah alt und erschöpft aus; sein Haar, das seine Ohren einrahmte, war weiß wie die Gischt. Etwas an seinem Verhalten (vielleicht die Art, wie der jüngere Zyklop ihn ansah und auf sein Stichwort wartete) sagte mir, dass es sich um Megeus handelte.

Ich schrie, dass wir nicht zum Kämpfen hergekommen waren – Worte, die kurz darauf vom Klirren des Kampfes verschluckt wurden. Ein Blitz zuckte aus Riras Versteck und durchströmte den Körper des jüngeren Zyklopen. Aspodell nutzte das Zucken der Kreatur zu seinem Vorteil, sprang hinter ihn und stach ihm in den Rücken. Der Zyklop war unterworfen, fiel auf die Knie und ging im Getümmel unter.

Megeus ließ eine Reihe von Flügen in der Sprache des alten Ghol-Gan vom Stapel und schwang im weiten Bogen seine Faust. Ich sprang zurück, entging der vollen Wucht des Schlags, wurde aber trotzdem zu Boden geworfen. Der Spalterfelsen drehte sich um meinen benebelten Kopf. Ich sah, wie Düstermeer durch die Luft geschleudert wurde. Er landete in den Büschen, hinter denen sich Rira verbarg, und ruinierte so das Wirken eines neuen Zaubers. Aspodell bearbeitete Megeus mit Rapiersstichen, was ihm offensichtlich nichts nutzte. Ein Streich mit der Rückhand brachte ihn ins Wanken.

Mit Gebrüll sprang Otonodo auf den Zyklopen zu und schlug wild mit dem Säbel um sich. Megeus wich dem Hieb geschickt aus, packte den Oger am Arm und drehte ihn herum. Der Säbel fiel zu Boden. Der Oger und der Zyklop rangen miteinander, wobei jeder versuchte, den anderen in den Würgegriff zu nehmen. Ihr Gerangel brachte sie an den bröckelnden Rand des Felsvorsprungs. Ich versuchte, eine Warnung zu schreien, doch Otonodo ließ zu, dass Megeus ihn von hinten in den Klammergriff nahm. Dann stieß er sich ab, und beide fielen über den Rand und verschwanden.



BESTIARIUM

Wir hielten die Insel für verlassen, sah man von ein paar Vögeln mit viel zu aufgeplustertem Gefieder ab. So brachen wir ohne Furcht ins sumpfige Innere der Insel auf, um das so verzweifelt benötigte Trinkwasser zu suchen. Damarko war ihr erstes Opfer, er wurde fortgezerrt ins Unterholz. Ignavari starb, wo sie stand, die Fetzen ihrer Kehle bezeugten eine Kralle, die sich zu schnell bewegte, um wahrgenommen zu werden. Die übrigen von uns rannten zum Strand, um sich in Sicherheit zu bringen – so wie die Jäger es geplant hatten. Das Meer hat Zähne, die nicht immer unter der Wasseroberfläche bleiben.

—Erster Maat Balvpulo, Logbuch der *Durstiger Hund*

Dieser Eintrag des Bestiariums ist voller unterschiedlicher Bewohner des Tropenmeeres und anderer Gebiete. Von der Küste der Fesselinseln schleichen Jäger herbei wie der schwer fassbare Wipfelkriecher, aber auch bekanntere Gegner wie Sahuagin-Mutanten und die Seekatze.

SCHIFFE, SEEFÄHRER UND ANDERE OPFER

Zahlreiche Schiffe können den Weg der SC kreuzen, während diese die Fiebersee befahren. Manche sind leichte Beute für Piraten, andere getarnte Todesschiffe. Ein SL, der passende Zufallsbegegnungen auf dem Meer benötigt, kann jedes der folgenden Schiffe am Horizont auftauchen lassen. Jeder Eintrag führt auf, wo die Spielwerte für die Besatzung zu finden sind, egal ob es sich um Monster aus den Monsterhandbüchern oder anders verwandte NSC-Spielwerte aus dem *Pathfinder Spiellexikon* handelt.

Honigschlange: Die *Honigschlange* gehörte früher dem Aspiskonsortium und fuhr unter dessen Flagge, ging aber angeblich auf dem Vanji verloren. Das Konsortium bestritt offiziell seine Existenz und die wenigen, die von dem Schiff wussten, vergaßen es mit der Zeit. Doch Jahre später tauchte es wieder auf, am Rande des Auges von Abendego treibend. Das Schiff scheint verlassen, doch nur wenige haben sich bisher an Bord gewagt und weigern sich, über ihre Erlebnisse zu sprechen. Es kursieren Märchen über böse Geister und unnatürliche Kreaturen in den Häfen der Inneren See, welche die *Honigschlange* aus dem Mwangibecken mitgebracht haben soll. Zu den ebenso unheimlichen wie gefährlichen Bewohnern der *Honigschlange* gehören ein Poltergeist (PF MHB II, S. 190), ein Draugr-Pirat (ALM: *Fesselarchipel*) und ein Gruftschrecken (PF MHB, S. 142).

Die Rote Maria: Die Rote Maria wird von dem berühmten sprunghaften Aspogar Astian befehligt und ist das Flaggschiff einer schnell und waghalsig vorgehenden Piratenflotte. Kapitän Astian ist aufgrund seiner Gemütswechsel auch als „der Bärbeißer“ bekannt. Es ist ebenso gut möglich, dass er Gefangene frei lässt oder zu Tode foltert. Diese Unberechenbarkeit lässt alle Seefahrer, andere Piraten eingeschlossen, seiner Flotte misstrauen. Die Rote Maria macht Jagd auf Schiffe von der Bucht der Verzweiflung bis zur Bucht der Eroberer. Sie ist mit 15 Matrosen (nutze die Spielwerte für Trunkenbolde im PF SLHB, S. 309), 2 Leibwächtern (Sklavenjäger, PF SLHB, S. 282) und Aspogar Astian (Piratenkapitän, ALM: *Fesselarchipel*) bemannt. Nur der Kapitän, die Leibwächter und 1W6 der Matrosen sind nüchtern genug, um zu kämpfen; dies ist eine Begegnung mit HG 7.

Herrschaft der Ordnung: Die *Herrschaft der Ordnung* war früher ein rahadoumischer Seidenhändler. Allerdings kreuzte eine Bande Sahuagin den Weg des Schiffes, die es kaperten und die Besatzung auffraßen. Die *Herrschaft der Ordnung* ist nun im Grunde ein treibender Außenposten für die eigentlich in der Tiefsee hausenden Sahuagin. Es ist weniger mit einer Besatzung als vielmehr einer Garnison ausgestattet. Aquatische Plünderer und Haie patrouillieren um das Schiff herum. Das heruntergekommene

ZUFALLSBEGEGNUNGEN AUF DEM MEER FÜR CHARAKTERE DES MITTLEREN STUFENBEREICHES




W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–5	1W6 Delphine	2	PF MHB, S. 53
6–9	1 Incutilis	2	Unter Piraten #1
10–13	1 Tidendrache	3	Unter Piraten #1
14–18	1W4 Riffklauen	3	PF MHB II, S. 212
19–22	1 Algenlesnik	3	PF MHB III
23–27	1 Draugr-Kapitän	4	ALM: <i>Fesselarchipel</i>
28–32	1W4 Tritonen	4	PF MHB II, S. 259
33–35	1 Kelpie	4	PF MHB II, S. 147
36–39	1 Archelon	5	PF MHB III
40–46	1W6 Schmuggler	5	ALM: <i>Fesselarchipel</i>
47–50	1 Cecaelia	5	PF MHB III
51–53	1 Riesenmuräne	5	PF MHB, S. 7
54–59	1W6 Werhaie	6	ALM: <i>Fesselarchipel</i>
60–63	1 Würgeanemone	6	PF MHB III
64–69	1W6 Adaros	6	PF MHB III
70–74	1 Seegeißel	6	ALM: <i>Fesselarchipel</i>
75–78	1 Riesenseeschlange	7	ALM: <i>Fesselarchipel</i>
79–83	1W6 Teufelsfisch	7	PF MHB II, S. 250
84–88	1 Haifresser (Krabbe)	7	PF MHB, S. 162
89–92	1 Riesenoktopus	8	PF MHB, S. 203
93–97	2W4 Salzwasser-Seeogel	8	PF MHB II, S. 230
98–100	1 Junger Seedrache	8	PF MHB III

Gefährt dient zudem als Köder für opportunistische Seefahrer. Mehrere Besatzungen gingen bereits beim Versuch verloren, das scheinbar verlassene Schiff zu übernehmen. Sollte die Gruppe in der Nähe des schlingernden Schiffes ins Wasser gelockt werden, stoßen die SC auf 2W4 Sahuagin, 2 Haie und einen Sahuaginleutnant (alles PF MHB; der Leutnant ist ein verbesserter Sahuagin); dies ist eine Begegnung mit HG 8.

Seepeitsche: Dieses ehemalige chelische Sklavenschiff hat kürzlich in Folge eines Sklavenaufstandes die Besitzer gewechselt. Die früheren Sklaven – eine Mischung aus Halblingen, Tieflingen, Unglücksfressern und Menschen – bilden nun eine zusammengewürfelte Mannschaft. Die *Seepeitsche* macht nun unter dem Kommando eines rachsüchtigen Halblings namens Kapitän Schlingel auf dem Arkadischen Ozean und der Inneren See Jagd auf Sklavenjäger. Die Besatzung versucht, Kämpfe mit anderen Schiffen als Sklavenjägern zu vermeiden, wird im Falle eines Angriffes aber bis zum letzten Mann kämpfen. Bei einem Kampf stehen den SC zwei Unglücksfresser (ALM: *Fesselarchipel*), 1W6 Tieflinge (PF MHB, S. 260), 1 Gefangener (PF SLHB, S. 272) und Kapitän Schlingel gegenüber (verwende die Spielwerte für Fahrendes Volk, PF SLHB, S. 290). Die *Seepeitsche* ist eine Begegnung mit HG 6.

FISCHE

Gefährliche, wolfsartige Zähne füllen den Rachen dieses kräftigen Fisches aus.

TIGERFISCH	HG 1	  
EP 400		
N Mittelgroßes Tier (Aquatisch)		
INI +2; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +8		
VERTEIDIGUNG		
RK 13 , Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 natürlich)		
TP 16 (3W8+3)		
REF +5, WIL +2, ZÄH +4		
ANGRIFF		
Bewegungsrate Schwimmen 15 m		
Nahkampf Biss +4 (1W6+3)		
Besondere Angriffe Schraubstockbiss		
SPIELWERTE		
ST 15, GE 14, KO 13, IN 1, WE 12, CH 2		
GAB +2; KMB +4 (Ringkampf +8); KMV 16		
Talente Fertigkeitssfokus (Schwimmen), Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung)		
Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Schwimmen +17, Wahrnehmung +8		
LEBENSWEISE		
Umgebung Warme Flüsse oder Sümpfe		
Organisation Einzelgänger, Paar, Gruppe (3–5) oder Schule (5–20)		
Schätze Keine		
Besondere Fähigkeiten		
Schraubstockbiss (AF) Ein Tigerfisch erhält einen Bonus von +2 auf alle Kampfmanöver für Zeren und kann ein solches Manöver einleiten, wenn ihm ein Bissangriff gegen ein Ziel gelingt. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe.		

Tigerfische durchstreifen tropische Flüsse. Ihre langen, schlanken Körper sind auf Geschwindigkeit ausgelegt. Sie können bis zu 1,80 m lang und 150 Pfund schwer werden.






Ein blutegelartiges Maul mit gekrümmten Zähnen befindet sich an einem Ende dieses schleimigen aalähnlichen Fisches.

VARISCHER SCHLEIMAAL	HG 1	  
EP 400		
N Sehr kleines Tier (Aquatisch)		
INI +2; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +1		
VERTEIDIGUNG		
RK 14 , Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)		
TP 17 (2W8+8)		
REF +7, WIL +1, ZÄH +7		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m		
Nahkampf Biss +4 (1W3+1)		
SPIELWERTE		
ST 12, GE 15, KO 18, IN 1, WE 12, CH 11		
GAB +1; KMB +1 (Ringkampf +5); KMV 12 (kann nicht zu Fall gebracht werden)		
Talente Blitzschnelle Reflexe		
Fertigkeiten Entfesselungskunst +6, Schwimmen +14; Volksmo-difikatoren Entfesselungskunst +4		
Besondere Eigenschaften Schleimnebel		
LEBENSWEISE		
Umgebung Gemäßigte Gewässer		
Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3–5)		
Schätze Keine		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Schleimnebel (AF) Ein Varischer Schleimaal kann unter Wasser Schleim absondern, der einen Bereich an Wasser von 1,50 m Seitenlänge in eine durchsichtige Wolke zähflüssigen Schleims verwandelt. Dieser Schleim entspricht dem aquatischen Gegenstück von schwierigem Gelände; hindurchschwimmende Kreaturen verbrauchen 2 Felder an Bewegung. Der Schleimnebel hat 10 Runden Bestand, ehe er sich auflöst. Schleimaale sind von diesem Schleimnebel nicht betroffen. Der Schleim verleiht einem Schleimaal zudem einen Bonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf.		

Diese Verwandten des gemeinen Schleimaals kommen am häufigsten im Varischen Golf vor. Sie können bis zu 1,20 m lang und bis zu 15 Pfund schwer werden.

Eine stolze Finne zieht sich am Rückgrat dieses großen, schlanken Fisches entlang und läuft am Kopf zu einer speerartigen Spitze zusammen.

SCHWERTFISCH	HG 2	  
EP 600		
N Großes Tier (Aquatisch)		
INI +2; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +10		
VERTEIDIGUNG		
RK 14 , Berührung 11, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, -1 Größe, +3 Rüstung)		
TP 22 (4W8+4)		
REF +6, WIL +2, ZÄH +5		
ANGRIFF		
Bewegungsrate Schwimmen 21 m		
Nahkampf Durchbohren +5 (1W8+3)		

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Durchdringender Ansturm

SPIELWERTE

ST 15, GE 14, KO 13, IN 1, WE 12, CH 2

GAB +3; KMB +6; KMV 18

Talente Fertigkeitfokus (Schwimmen), Waffenfokus (Durchbohren)

Fertigkeiten Schwimmen +18, Wahrnehmung +10; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Ozean

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Keine

Besondere Fähigkeiten

Durchdringender Ansturm (AF) Wenn ein Schwertfisch seinen Angriff Durchbohren einsetzt, nachdem er mindestens 3 m weit geschwommen ist (einschließlich während eines Sturmangriffs), addiert er seinen doppelten ST-Bonus auf Schadenswürfe.

Schwertfische gehören zu den schnellsten und effizientesten Räubern des Meeres. Sie werden fast 4,50 m lang und wiegen bis zu 1.500 Pfund.

Ein Kugelfisch von der Größe eines Pferdes treibt durchs Wasser. Seine Stacheln haben die Größe von Speeren.

RIESENKUGELFISCH

HG 5



EP 1.600

N Großes Tier (Aquatisch)

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17 (+1 GE, -1 Größe, +8 Rüstung)

TP 52 (7W8+21)

REF +6, WIL +4, ZÄH +10

Verteidigungsfähigkeiten Stacheln

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Schwimmen 9 m

Nahkampf 1 Hieb +9 (1W8+4 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

SPIELWERTE

ST 18, GE 13, KO 17, IN 1, WE 14, CH 12

GAB +5; KMB +10; KMV 21 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Schwimmen +14, Wahrnehmung +5

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Ozeane

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schule (3–9)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Das Gift des Riesenkugelfisches verursacht heftige Muskelzuckungen. Jede nicht-aquatische Kreatur muss sofort Konstitutionswürfe ablegen, um den Atem anzuhalten (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 445). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Riesenkugelfischgift – *Verwundung*; *Rettungswurf* Zähigkeit, SG 16; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W6 GE-Schaden, verhindert das Anhalten des Atems; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Stacheln (AF) Jede Kreatur, die einen Riesenkugelfisch mit einer leichten oder einhändigen Nahkampfwaffe, natürlichen Waffen oder einem waffenlosen Schlag angreift, erleidet 1W8 Punkte Stichwaffenschaden. Eine Kreatur, die einen Riesenkugelfisch in einen Ringkampf verwickelt, erleidet 2W6 Punkte Stichwaffenschaden pro Runde, die sie den Ringkampf aufrechterhält. Kreaturen, die durch die Stacheln Schaden nehmen, müssen zudem einen Rettungswurf bestehen, um nicht vergiftet zu werden.

Diese riesigen Verwandten des gemeinen Kugelfisches sind von giftigen, speerähnlichen Stacheln bedeckt. Sie können bis zu 3 m groß werden; ihre Größe verdoppelt sich beinahe, wenn sie sich vollständig aufblasen.

Ein gigantischer, prähistorischer Fisch schießt durch das Wasser. Der Kopf ähnelt einer Schnappschildkröte inklusive der scharfen, zahnartigen Knochenplatten.

DUNKLEOSTEUS

HG 6



EP 2.400

N Riesiges Tier (Aquatisch)

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17 (+2 GE, -2 Größe, +9 Rüstung)

TP 75 (10W8+30)

REF +9, WIL +4, ZÄH +10

ANGRIFF

Bewegungsrate Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +16 (3W8+15/19–20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Ansaugender Biss, Verschlingen (1W10 Säureschaden, RK 10, 6 TP)

SPIELWERTE

ST 30, GE 14, KO 17, IN 1, WE 12, CH 6

GAB +7; KMB +19 (Ringkampf +23); KMV 31

Talente Fertigkeitfokus (Schwimmen), Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Schwimmen +30, Wahrnehmung +15; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Ozean

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ansaugender Biss (AF) Ein Dunkleosteus kann sein riesiges Maul in einem Sekundenbruchteil aufreißen und so einen Wirbel erzeugen, der ein Ziel heranzieht. Unter Wasser erlangt ein Dunkleosteus so zusätzliche +1,50 m Reichweite bei seinem Bissangriff und einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf.

Ein Dunkleosteus ist ein gewaltiger Fisch mit einem knöchernen Kopf, Rüstungsplatten und einem schnabelartigen Maul. Er kann einen Wirbel erzeugen, der seine Beute heransaugt. Obwohl er über 9 m lang wird und 8.000 Pfund wiegt, ist ein Dunkleosteus ein guter Schwimmer.

SAHUAGIN-MUTANTEN

In den Augen des ernstblickenden Seelken funkelt der Blick eines Raubtieres.

SAHUAGIN-MUTANT, MALENTI HG 2

EP 600

RB Mittlgrößer monströser Humanoider (Aquatisch)

INI +1; Sinne Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

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

TP 15 (2W10+4)

RE +6, WIL +4, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Speer +4 (1W8+3/x3)

Fernkampf Leichte Armbrust +5 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Bluttausch

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +6)

3/Tag – Befehl (funktioniert nur bei aquatischen Kreaturen; SG 13)

SPIELWERTE

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

GAB +2; KMB +4; KMV 17

Talente Fertigkeitssfokus (Bluffen)^B, Große Zähigkeit, Täuscher^B

Fertigkeiten Bluffen +6, Heimlichkeit +8, Mit Tieren umgehen +3, Reiten +8, Schwimmen +15, Überlebenskunst +6, Verkleiden +3, Wahrnehmung +6

Sprachen Aqual, Gemeinsprache; kann mit Haien sprechen

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Ozeane

Organisation Einzelgänger, Paar oder Hinterhalt (1 plus 2–12 Sahuagin und 1–4 Haie)

Schätze NSC-Ausrüstung (Leichte Armbrust, Speer, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bluttausch (AF) Wenn ein Malenti im Kampf Schaden nimmt, kann er einmal am Tag in der nächsten Runde in einen Bluttausch verfallen. Er erhält einen Bonus von +2 auf Stärke und Konstitution, erleidet aber einen Malus von -2 auf seine RK. Der Bluttausch hält bis zum Ende des Kampfes oder 1 Minute lang an, sofern dies kürzer ist.

Mit Haien sprechen (ÜF) Ein Malenti kann telepathisch mit Haien auf eine Entfernung von bis zu 45 m kommunizieren. Diese Kommunikation ist auf einfache Konzepte begrenzt wie „Komm her“, „Verteidige mich“ oder „Greif dieses Ziel an“.

Dieser kräftige Humanoide hat scharfe Schuppen und Flossen wie ein Raubfisch. Als wäre sein Maul voller gezackter Zähne nicht einschüchternd genug, hat diese Monstrosität zudem auch noch vier Arme die in gefährlichen Klauen auslaufen.

SAHUAGIN-MUTANT, VIERARMIGER HG 3

EP 800

RB Mittlgrößer monströser Humanoider (Aquatisch)

INI +1; Sinne Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+1 GE, +5 natürlich)

TP 18 (2W10+7)

REF +4, WIL +4, ZÄH +4

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Dreizack +4 (1W8+2), Biss +2 (1W4+1), 2 Klauen +4 (1W4+2) oder

Biss +4 (1W4+1), 4 Klauen +4 (1W4+2)

Besondere Angriffe Bluttausch

SPIELWERTE

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

GAB +2; KMB +4; KMV 15

Talente Abhärtung^B, Große Zähigkeit, Mehrfachangriff^B

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Mit Tieren umgehen +1, Reiten +6, Schwimmen +15, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +6

Sprachen Aqual, Gemeinsprache; Mit Haien sprechen

Besondere Eigenschaften Meisterschaft mit mehreren Waffen

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Ozeane

Organisation Einzelgänger, Paar, Einheit (1 plus 3–18 Sahuagin), Königsgarde (2–8 plus 1 Sahuaginhäuptling der 4. Stufe)

Schätze NSC-Ausrüstung (Dreizack, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bluttausch (AF) Wenn ein vierarmiger Sahuagin im Kampf Schaden nimmt, kann er einmal am Tag in der nächsten Runde in einen Bluttausch verfallen. Er erhält einen Bonus von +2 auf Stärke und Konstitution, erleidet aber einen Malus von -2 auf seine RK. Der Bluttausch hält bis zum Ende des Kampfes oder 1 Minute lang an, sofern dies kürzer ist.

Meisterschaft mit mehreren Waffen (AF) Ein vierarmiger Sahuagin erleidet niemals Mali auf seine Angriffswürfe, wenn er mit mehreren Waffen kämpft. Selbst wenn er Waffen führt, gelten seine Klauen stets als Primärwaffen.

Mit Haien sprechen (ÜF) Ein vierarmiger Sahuagin kann telepathisch mit Haien auf eine Entfernung von bis zu 45 m kommunizieren. Diese Kommunikation ist auf einfache Konzepte begrenzt wie „Komm her“, „Verteidige mich“ oder „Greif dieses Ziel an“.

Die Unvorhersehbarkeit und Bösartigkeit der Sahuagin ist nicht nur einfach ein Aspekt ihres Haien ähnelnden Temperaments, sondern scheint ihnen im Blut zu liegen. Die ungewöhnlichen und meist gefährlichen Mutationen, welche bei ihnen häufig vorkommen, belegen dies. Es kommt zu Veränderungen der Gestalt entsprechend der Bedürfnisse der Gemeinschaft oder aufgrund von Umweltfaktoren. Woran es letztendlich auch liegen mag, Sahuagin-Mutanten erlangen häufig respektgebietende und einflussreiche Positionen innerhalb von Sahuaginalgemeinschaften, da ihre angeborenen Vorteile sie ohne Umschweife der Herrscherschicht ihres Volkes zuordnen. Die häufigsten Mutationen sind vierarmige Sahuagin und Malenti – Sahuagin mit dem Äußeren von Seelken -, es gibt aber noch andere Arten von Mutanten.

Sahuagin-Mutationen

Der vierarmige Sahuagin wie auch der Malenti nutzen die Spielwerte für Sahuagin im *Pathfinder Monsterhandbuch* als Grundlage mit den folgenden Veränderungen. Da

Sahuagin zu den häufigeren Bedrohungen im Laufe des *Pathfinder Abenteuerpfades* „Unter Piraten“ gehören, sollten die hier enthaltenen Varianten Begegnungen mit dem Haifischvolk noch unvorhersehbarer und gefährlicher gestalten.

Vierarmiger Sahuagin: Diese Mutanten erhalten die Bonustalente Abhärtung und Mehrfachangriff, sowie die Eigenschaft Meisterschaft mit mehreren Waffen. Der Trefferwürfel verändert sich nicht, aber der HG steigt auf 3. Trotz der Vorteile, die das Monster erlangt, hat es niedrige Trefferpunkte für ein Monster mit HG 3. Ein SL sollte andeuten, einem vierarmigen Sahuagin zum Ausgleich bessere Rüstung zu geben, als ein Monster mit HG 3 üblicherweise trägt. Lederrüstung (oder in diesem Fall Hailedderrüstung) gibt ihm einen Rüstungsbonus von +2 und erhöht die RK auf 18; dies liegt vergleichsweise über dem Durchschnitt, ist aber ein Vorteil, um die Schwäche im Bereich der TP auszugleichen. Vierarmige Sahuagin geben exzellente Barbaren, Kämpfer, Krieger und Waldläufer ab.

Malenti: Diese Mutanten erhalten einen Bonus von +4 auf Geschicklichkeit und Charisma, sowie die Bonustalente Fertigkeitfokus (Bluffen) und Täuscher, sowie die zauberähnliche Fähigkeit *Befehl* (dies repräsentiert ihre verbesserte telepathische Kontrolle über aquatische Kreaturen). Ferner sinkt der natürliche Rüstungsbonus eines Malenti um 2 und er verliert die Eigenschaften Blindheit durch Licht und natürliche Waffen. Die erlangten Vorteile gleichen größtenteils die Verluste aus, so dass der HG der Kreatur sich nicht verändert. Malenti geben exzellente Barden, Magier, Mystiker und Schurken ab.

Andere Sahuagin-Mutanten

Auch wenn vierarmige Sahuagin und Malenti die am häufigsten auftretenden Sahuagin-Mutanten sind, sind sie nicht die einzigen Besonderlichkeiten, die dem Volk der Sahuagin entwachsen. Die folgenden Mutanten können zuweilen unter Sahuagin angetroffen werden, sie sind zwar seltener, erlangen aber dennoch rasch den Respekt ihrer sie fürchtenden Artgenossen:

Urzeitlicher Sahuagin: Diese Sahuagin sind auch als Adacthys bekannt und Rückfalle in eine noch wildere Zeit. Sie sind groß, haben einen natürlichen Rüstungsbonus von +7 und können sich nicht nur mit Haien, sondern auch mit Dinosauriern und Urzeittieren sprechen. Man trifft sie in der Regel in denselben Gewässern wie urzeitliche Kreaturen an, sowie in Gewässern, in denen die Zeit anders vergeht.

Haiblütiger Sahuagin: Diese Sahuagin-Mutanten haben übergroße Mäuler mit Reihen von Haifischzähnen, sowie die Flossen und den Schwanz eines übergroßen Fuchshais (oder einer anderen lokalen Variante). Diese Abnormalitäten verleihen ihm das Äußere eines monströsen Angehörigen des Meervolkes, eine Bewegungsrate Schwimmen

von 24 m und einen Bissangriff, der 1W6 Schadenspunkte verursacht. Haiblütige Sahuagin kommen in Sahuaginansiedlungen mit einem ungewöhnlich hohen Anteil von Haifischwächtern und in der Nähe von Haifischbrutplätzen vor.

Stachel-Sahuagin: Diese Sahuagin sind von hunderten nadelartiger Stacheln bedeckt, die sie aufstellen können, um Kreaturen aufzuspießen, welche sie ergreifen oder verschlingen wollen. Jede Kreatur, die mit einem Stachel-Sahuagin ringt, erleidet 1W4 Punkte Stichwaffenschaden. Ferner erhält dieser Mutant das Bonustalent Defensives Kampfttraining. Stachel-Sahuagin treten meist in Tiefen auf, die auch das Jagdrevier von Seeschlangen, Thalassischen Behemothen und anderen gewaltigen Raubtieren der Meere sind.



SEEIGEL, RIESENSEEIGEL

Zwischen den Stacheln dieses recht großen Seeigels befindet sich ein merkwürdiger, mehrteiliger Schnabel.

SCHWARZER FLECK

HG 1/2



EP 200

NB Sehr kleine magische Bestie (Aquatisch)

INI +1; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +2 Größe, +2 natürlich)

TP 5 (1W10)

REF +3, WIL +0, ZÄH +2

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; Resistenzen Kälte 5;

Verteidigungseffekte Standfestigkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf Biss +4 (1W3–5), Dornen –2 (1W2–5 plus Fluch)

Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Hervorschnellender Sturmangriff

SPIELWERTE

ST 1, GE 13, KO 10, IN —, WE 10, CH 15

GAB +1; KMB +0; KMV 5 (13 gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen)

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +9, Schwimmen +3; Volksmodifikatoren

Akrobatik +8

Sprachen Keine

Besondere Eigenschaften Amphibie

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Ozeane oder Küstenstreifen

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (2–5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fluch (ÜF) Anstelle von Gift übertragen die Stacheln des Schwarzen Flecks etwas, das für manchen nur eine leichte Belästigung darstellt, für Seefahrer aber fast schon ein Todesurteil darstellt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma..

Stacheln – Verwundung; Rettungswurf Zähigkeit, SG 13; Inkubation 1 Runde; Frequenz Immer; Effekt Ziel erleidet einen Malus von -10 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen und kann nicht den Atem anhalten. Sollte es unter Wasser gezwungen werden, muss ihm jede Runde ein Rettungswurf gelingen oder ertrinken (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 445).

Hervorschnellender Sturmangriff (AF) Ein Schwarzer Fleck ignoriert schwieriges Gelände und Lücken, die weniger als 3 m breit sind, bei einem Sturmangriff. Ferner provoziert er bei einem Sturmangriff keine Gelegenheitsangriffe.

Stacheln (AF) Ein Schwarzer Fleck kann seine Stacheln gegen jede sich nähernde Kreatur ausrichten. Jede Kreatur, die einen Schwarzen Fleck mit einem waffenlosen Schlag oder natürlichem Angriff trifft, wird mit einer Augenblicklichen Aktion sofort von den Stacheln angegriffen. Sollten die Stacheln treffen, wirken sie zudem ihren Fluch auf das Ziel.

Standfestigkeit (AF) Alle Riesenseeigel und ähnliche Kreaturen – wie z.B. Schwarze Flecken – erhalten einen Bonus von +8 auf ihre KMV gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen.

Schwarze Flecken sind zwar nicht wirklich intelligent, wohl aber entsetzlich begabt darin, Beute und potentielle Bedrohungen aufzuspüren. Sie springen in weiten Bögen aus Gezeitentümpeln heraus, um ihre Opfer aufzuspießen. Dabei geht die wahre Gefahr nicht von ihren mahelnden, sternförmigen Schnäbeln oder ihren nadelspitzen Dornen aus, sondern von ihrer merkwürdigen magischen Natur. Anstelle nämlich jeden und alles zu vergiften, das mit seinen Stacheln gestochen wird, verflucht ein Schwarzer Fleck seine Ziele und beeinträchtigt ihre Fähigkeit zu schwimmen. Wie Schwarze Flecken zu dieser Fähigkeit gekommen sind und was sie davon haben, ihre Opfer teilweise nach Tagen oder gar Jahren noch zu ertränken, ist ein großes Rätsel, doch Seefahrer, die von einer dieser Bestien gestochen wurden, weigern sich aus Angst um ihr Leben häufig, jemals wieder zur See zu fahren.

Ein Schwarzer Fleck misst oft einen Meter oder mehr im Durchmesser, besteht aber hauptsächlich aus seinen langen Dornen und wiegt nur ein paar Pfund.



Eine Welle schnell rotierender Stacheln schiebt sich auf euch zu – eine Flutwelle aus gefährlich schnellen Seeigeln.

HEISSHUNGRIGER SEEIGELSCHWARM HG 2



EP 600

N Sehr kleines Ungeziefer (Aquatisch, Schwarm)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +2 Größe, +2 natürlich)

TP 18 (4W8)

REF +2, WIL +2, ZÄH +4

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekt, **Resistenzen** Kälte 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 6 m.

Nahkampf Schwarm +6 (2W6 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenkung (SG 14), Wasserstoß, Eintreten

SPIELWERTE

ST 1, GE 13, KO 10, IN —, WE 13, CH 9

GAB +3; KMB +2; KMV 7 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Waffenfinesse^B

Fertigkeiten Akrobatik +9, Schwimmen +3; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +8,

Besondere Eigenschaften Amphibie

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Küstenlinie, beliebiges Gewässer

Organisation Einzelgänger, Teich (2–5), oder Rote Flut (11–20)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eintreten (AF) Wenn eine Kreatur sich durch ein Feld bewegt, das von einem Heißhungrigen Seeigelschwarm belegt ist, riskiert sie, sich einen Seeigel einzutreten. Der Kreatur muss ein Reflexwurf gegen SG 13 gelingen, um nicht 1 Schadenspunkt plus Gift zu erleiden. Ferner wird die Bewegungsrate aufgrund der Fußverletzung halbiert. Dieser Malus hält 24 Stunden, bis die Kreatur erfolgreich mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 behandelt wurde oder mindestens 1 Punkt magischer Heilung erfahren hat. Eine rennende oder einen Sturmangriff ausführende Kreatur muss sofort anhalten, wenn sie auf einen Heißhungrigen Seeigel tritt. Jede Kreatur, die sich mit halber Bewegungsrate oder langsamer durch einen Gezeitentümpel bewegt, kann sich einen Weg durch Heißhungrige Seeigel bahnen, nicht aber durch einen Heißhungrigen Seeigelschwarm. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Gift (AF) Das Gift eines Heißhungrigen Seeigelschwarm lässt die Muskeln versteifen und blockiert die Gelenke in schmerzhafter Weise. Das SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schwarm – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 12; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2 GE-Schaden und Bewegungsrate um 3 m reduziert (Minimum 1,50 m); **Heilung** 1 Rettungswurf.

Wasserstoß (AF) Unter Wasser kann ein Heißhungriger Seeigelschwarm mit einer Vollen Aktion einen Wasserstoß abgeben und sich mit einer Bewegungsrate von 21 m fortbewegen. Er kann sich dabei nur in einer geraden Linie fortbewegen, provoziert aber mit der Bewegung keine Gelegenheitsangriffe.

Im Gegensatz zu anderen Seeigeln können jene Seeigel, die sich zu Schwärmen zusammentun, sich mit hoher Geschwindigkeit unter den Wellen fortbewegen. Dies erschafft eine große Bedrohung für Perlentaucher und andere aquatische Kreaturen – oft wird dies als Mythos abgetan, bis es zu spät ist.

Dicke Stacheln bedecken wie die Zacken einer Krone die Oberfläche dieses seltsam großen, goldenen Seeigels.

KÖNIGSSEEIGEL HG 5



EP 1.600

N Mittelgroßes Ungeziefer (Aquatisch)

INI –4; **Sinne** Dämmerlicht, Erschütterungssinn 9 m, Geruchssinn, Rundumsicht; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 20 (–4 GE, +14 natürlich)

TP 57 (6W8+30); Regeneration 3 (Feuer, Säure)

REF –2, WIL +3, ZÄH +10

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; **Verteidigungsfähigkeiten** Standfestigkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf 3 Stacheln +9 (1W8+5 plus Gift)

Besondere Angriffe Stacheln

SPIELWERTE

ST 21, GE 3, KO 20, IN —, WE 13, CH 2

GAB +4; KMB +9; KMV 15 (23 gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

Besondere Eigenschaften Amphibie

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Ozeane oder Küstenstreifen

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (2–5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Königsseeigelgift ist überraschend schmerzhaft und fühlt sich säurehaltig an. Der Schmerz vergeht größtenteils aber nach einem Augenblick. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Stacheln – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2 KO-Schaden und für 1 Runde betäubt; **Heilung** 1 Rettungswurf

Stacheln (AF) Ein Königsseeigel kann seine Stacheln gegen jede sich nähernde Kreatur ausrichten. Jede Kreatur, die einen Königsseeigel mit einem waffenlosen Schlag oder natürlichem Angriff trifft, wird mit einer Augenblicklichen Aktion sofort von den Stacheln angegriffen. Dies gilt auch für Kreaturen der Größenkategorie Groß oder kleiner, welche mit einer leichten oder einer einhändigen Waffe angreifen. Sollten die Stacheln treffen, können sie das Ziel zudem vergiften.

Die gewaltigen, schillernden Königsseeigel werden von Sammlern oder aquatischen Kreaturen gesucht, welche ihre Thronräume zugleich schmücken und verteidigen wollen. Diese Bestien sind nicht abzurichten und greifen jeden an, der ihnen zu nahe kommt.

SEEKATZE

Diese wilde Kreatur hat den Vorderleib einer Raubkatze mit zwei kräftigen, klauenbewehrten Beinen und einem bedrohlichen Maul voller Zähne. Bunte Flossen ziehen sich über den Rücken und die Brust und führen zu einem schlanken Fischschwanz.

SEEKATZE

HG 4



EP 1.200

N Große magische Bestie

INI +1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17 (+1 GE, -1 Größe, +8 natürlich)

TP 51 (6W10+18)

REF +6, WIL +5, ZÄH +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Biss +9 (1W8+4), 2 Klauen +9 (1W6+4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Zerreißen (1W6+6)

SPIELWERTE

ST 19, GE 12, KO 17, IN 2, WE 13, CH 10

GAB +6; KMB +11; KMV 22

Talente Ausdauer, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten Schwimmen +18, Wahrnehmung +10

Besondere Eigenschaften Luft anhalten

LEBENSWEISE

Umgebung Jedes Gewässer

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-15)

Schätze Keine

Die wilde Seekatze wird manchmal auch als Seelöwe, -tiger oder -leopard bezeichnet. Sie gehört zu den wildesten und am häufigsten verbreitetsten Küstenraubtieren in den tropischen Ozeanen der ganzen Welt. Der Oberkörper einer Seekatze entspricht einer typischen Großkatze, egal ob Löwe, Tiger oder Panther, inklusive eines Paares von krallenbewehrten Pfoten, die ein Opfer in Stücke reißen können. Anstelle von Hinterbeinen hat eine Seekatze allerdings einen kräftigen, schlanken Fischschwanz, mit dem sie sich schnell und leise durchs Wasser bewegt. Zwar ist nur der hintere Teil einer Seekatze fischartig, doch ist der ganze Kopf vom Hals abwärts schuppenbesetzt und weist Finnen auf, die sie zu einem exzellenten Schwimmer machen.

Diese Schuppen variieren unter den Seekatzen stark in Muster und Farbe, dies wird oft auch durch den Lebensraum einer Seekatze beeinflusst. Die meisten haben allerdings eine helle Färbung mit Streifen oder Flecken. Die typische Seekatze ist 3,60 m lang und wiegt über 800 Pfund.

Lebensweise

Im Gegensatz zu vielen Meereskreaturen können Seekatzen in Süß- und Salzwasser, sowie jedem nichtarktischen Klima überleben. Sie bevorzugen aber warme Gewässer gemäßigter Seen oder Flüsse. Seekatzen verlassen sich auf ihre Geschwindigkeit und Wildheit bei der Jagd. Sie sind nicht dafür geschaffen, extremer Kälte zu widerstehen, da ihnen Fell oder Körperfett fehlt, welches im Eiswasser isolierend wirkt. Die meisten Seekatzen leben im Meer, wo die Artenvielfalt es ihnen gestattet, beständig variierende Nahrung zu sich zu nehmen. Es gab auch schon Rudel von Seekatzen und besonders abenteuerlustige Exemplare, die ihre Beute in Flussdeltas und landeinwärts gelegene Seen gefolgt sind, wenn die Nahrung im Meer knapp wurde. Seekatzen ernähren sich von kleinen Fischen, Krustentieren und Meeressäugern wie Robben und Ottern. Ihr starker Jagdtrieb und Revierinstinkt lassen sie oft aber auch Meeressvögel, Humanoide



und sogar andere Meeresräuber wie Haie und Krokodile angreifen. Küstenfischer in Regionen mit Seekatzen halten stets nach den Raubtieren Ausschau, seitdem diese gelernt haben, dass an Haken baumelnde und in Netzen festsitzende Beutetiere leichter zu töten und zu rauben sind, was natürlich weniger Energie erfordert. Sollte der Diebstahl eines hartverdienten Fanges nicht ausreichen, Angler achtsam zu machen, kann es durchaus passieren, dass eine immer noch hungrige Seekatze, die eben ein Netz oder eine Angelschur geplündert hat, sich nun dem Angler selbst zuwendet und ihn angreift.

Wenn Seekatzen nicht jagen, kann man sie auf Felsen an der Küste, auf Koralleninseln oder sogar an einsamen Stränden antreffen, wo sie sich sonnen und ihre jüngsten Mahlzeiten verdauen. Im Ruhezustand sind Seekatzen meist weniger wachsam und angreifbarer. Daher rasten sie oft in Paaren oder größeren Gruppen, so dass eine Seekatze immer als Ausguck agieren kann. Dies gilt insbesondere für Mütter mit Jungtieren, welche bis zu einer Woche wach bleiben können, damit ihre Jungen in ihrer verletzlichsten Lebensphase die erforderliche Ruhe erhalten können.

Seekatzen sind wilde Jäger. Wenn sie der Drang zu kämpfen übermannt, kämpfen sie bis zum Tod und achten auf nichts anderes als ihre Beute. Egal ob eine Seekatze auf der Jagd ist oder ihr Revier beschützt, sie greift Ziele unmittelbar nach der Entdeckung an, selbst wenn der Gegner viel größer oder gefährlicher sein sollte. Eine Seekatze greift hektisch mit Klauen und Biss an und hört erst auf, wenn das Ziel tot ist. Wenn sie es mit mehreren Gegnern zu tun hat, greift sie das nächste Ziel an und ignoriert alle anderen, bis dieses Ziel tot ist. Paare und Rudel nutzen Rudeltaktiken bei der Jagd und Revierverteidigung und ermüden Gegner, bis eine einzelne Bestie sie besiegen kann. Oft kann der Rest einer größeren Gruppe entkommen, während das ganze Rudel sich auf ein Ziel konzentriert.

Die körperlichen Merkmale einer Seekatze sind ebenso das Produkt ihrer Umgebung wie ihrer Gene. Die Färbung einer Seekatze ahmt ihren Lebensraum nach. Seekatzen, die zwischen farbigen Korallen oder inmitten besonders farbenkräftiger Vegetation leben, tragen oft Streifen oder Flecken in lebendigem Rot, Orange, Violett und Gelb, während die Bewohner von Felsen- oder Sandstränden eher Erdfarben und fleckige Muster annehmen.

Lebensraum & Sozialverhalten

Seekatzen werden in Würfen von einem bis sechs Jungen geboren. Die Mütter ziehen sie abseits des Rudels auf, bis ihre Jungen zwischen sechs und neun Monaten alt sind. In dieser Zeit lehren die Mütter die Jungtiere zu jagen, ihr Revier zu markieren und sich gegen Eindringlinge zu verteidigen. Wenn ein Wurf Seekatzen die Pubertät erreicht, lässt ihre Mutter sie im Stich und kehrt zu ihrem Rudel zurück, so dass die Jungtiere auf sich gestellt sind.

Manche finden den Weg zum Rudel und werden rasch integriert, während andere neue Rudel dort bilden, wo sie von ihren Müttern verlassen wurden.

Ein Rudel besteht in der Regel aus einem Männchen, welches als Bulle bezeichnet wird, und bis zu einem Dutzend Weibchen, die sich um den Großteil der Jagd und Verteidigung des Reviers kümmern. Männchen ohne Rudel sind einzelgängerische Jäger, welche als Junggesellen bezeichnet werden. Zur Paarungszeit nähern sich die Junggesellen den Territorien der Rudel und versuchen, Weibchen vom Rest der Gruppe fortzulocken. Wenn einem Junggesellen es gelingt, ein Weibchen zu isolieren, kommt es zu einem wilden Kampf. Die Seekatze, welche die Oberhand dabei behält, verzichtet im letzten Moment darauf, den Gegner zu töten, als Zeichen, dass sie das Paarungsangebot annimmt. Sollte die andere Seekatze friedlich bleiben und diesen Augenblick des Zögerns nicht ausnutzen für einen Gegenschlag, wird das Werbungsritual als Erfolg betrachtet.

Zuweilen betritt ein besonders starrsinniger Junggeselle das Territorium eines Bullen, um ihm sein Rudel zu nehmen. In diesen Fällen überlassen die Weibchen es den Männchen, die Angelegenheit auszukämpfen. Sie kehren am nächsten Tag zurück und sind fortan dem noch lebenden Männchen gegenüber loyal. In einem durchschnittlichen Rudel wechselt der Anführer ein- oder zweimal im Jahr, während hektischere Rudel Veränderungen fünf- oder sechsmal im Jahr erfahren.

Das Revier einer Seekatze erstreckt sich in der Regel 3 bis 7,5 km um ihren Bau herum. Die meisten Seekatzen entfernen sich aber nicht weiter als 3 km vom Ufer. Da sie nicht unter Wasser atmen können und zum Luftholen auftauchen müssen, entfernen sich nur die tapfersten oder dümmsten Seekatzen weiter vom Ufer. Eine Kreatur, die das Revier einer Seekatze umgehen will, kann dieses daher meist weiltäufig umrunden, indem er den Unwillen der Katze ausnutzt, weite Strecken zu schwimmen beim Schutz ihres Reviers. Eine Seekatze kann starke Duftstoffe ins Wasser abgeben, um die Grenzen ihres Reviers zu markieren, und muss diese Markierungen alle ein bis zwei Tage erneuern, da die Strömungen die Duftstoffe innerhalb von vier Tagen derart verdünnen, dass sie wirkungslos werden. Starke Strömungen und heftige Wetterbedingungen beschleunigen den Vorgang.

Die niedrige Intelligenz und hohe Wildheit der Seekatzen macht es schwer, sie zu domestizieren oder auszubilden, allerdings ist es dem Meervolk, Seeeelfen, Lokatha und sogar Piraten und Seefahrern der Oberfläche angeblich bereits gelungen, ein Jungtier als Haustier aufzuziehen. Es ist nicht sicher, ob dies Legenden sind, um potentielle Feinde zu verscheuchen, oder ob es der Wahrheit entspricht, aber ihre natürlichen Territorialinstinkte machen richtig ausgebildete Seekatzen zu formidablen Wächtern. In manchen Piratenhäfen werden Seekatzen eingefangen und zum Vergnügen gegeneinander gehetzt.

TIBEROLITH

Ein bizarrer Trommelschlag hallt aus den Tiefen dieses gewaltigen Steinkolosses wieder. Der Boden erzittert unter Füßen des Monolithen, während blaue Flüssigkeit an seinem zitternden Leib herabrinnt.

TIBEROLITH	HG 10
EP 9.600 N Riesiges Konstrukt INI +8; Sinne Dämmsicht Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0 VERTEIDIGUNG RK 24, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 24 (natürlich +14) TP 101 (13W10+30) REF +4, WIL +3, ZÄH +4 Immunitäten Säure, wie Konstrukte; SR 10/Adamant und Wuchtwaffen; Verteidigungsfähigkeiten Zaubrerfalle; ZR 24 ANGRIFF Bewegungsrate 9 m Nahkampf 2 Hiebe +19 (3W8+7) Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m Besondere Angriffe Schockwelle, Zersetzende Schläge SPIELWERTE ST 26, GE 11, KO —, IN —, WE 11, CH 1 GAB +13; KMB +23; KMV 33 LEBENSWEISE Umgebung Beliebiger Küstenstreifen, beliebiges Gewässer Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3–4) Schätze Standard BESONDERE FÄHIGKEITEN Schockwelle (ÜF) Ein Tiberolith kann drei Mal am Tag mit einer Standard-Aktion die ihn antreibende Energie nutzen, um einen elektrischen Stoß zu entfesseln. Dieser Energiestoß verursacht 12W6 Punkte Elektrizitätsschaden bei allen Kreaturen innerhalb von 9 m (Reflexwurf gegen SG 16, halbiert). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution Zaubrerfalle (Sp) Wenn ein Tiberolith zum Ziel eines Zaubers wird, der Zauberesistenz gestattet, kann er versuchen, dem Zauber normal zu widerstehen. Falls dies scheitert, wirkt der Zauber immer noch nicht, sondern wird in den Runen gefangen, die seinen Körper bedecken. Wenn ein weiterer Zauber auf den Tiberolith gewirkt wird, welcher die Zauberesistenz überwindet, wird dieser in den Runen gefangen und der erste Zauber wirkt augenblicklich auf den Tiberolith. Ein in den Runen eines Tiberolithen gefangener Zauber verflüchtigt sich nach 24 Stunden; die Runen können immer nur einen Zauber festhalten. Zersetzende Schläge (AF) Wenn ein Tiberolith schweren Schaden erleidet, beginnt die ätzende Flüssigkeit, welche ihn leuchten lässt, auszutreten. Ein Tiberolith mit 30 oder weniger Trefferpunkten verursacht mit jedem Hieb zusätzliche 1W6 Punkte Säureschaden	
Viele glauben, dass die unheimlichen, belebten Ruinen der Tiberolithen Überreste der schon lange verschwundenen Zivilisation der Ghol-Gan sind. Sie wurden von ihren bössartigen Herren erschaffen, um deren Dörfer und Zitadellen zu beschützen. Diese uralten Verteidiger können in abgeschiedenen oder versunkenen Ruinen vorgefunden werden. Sie wurden aus großen Steinblöcken gehauen und werden von rätselhaften, sehnigen Materialien	

zusammengehalten, die manchmal beängstigend wie Menschenfleisch aussehen. Schlimmer noch ist die seltsame Technologie, welche bei diesen furchtbaren Wächtern genutzt wurde: Wenn Tiberolithen aufgescheucht werden, verwandeln sie sich von steinernen Wächtern in glühende Rächer, die einen Pfad der Zerstörung hinterlassen.

Aufgrund des langwierigen, aufwändigen Herstellungsprozesses ähnelt kein Tiberolith dem anderen. Jeder trägt ein einzigartiges Muster von Markierungen, die in blauem Feuer aufleuchten. Oft stellen diese furchtbare kannibalistische Rituale dar. Die Kreaturen sind geschlechtslose, mit blanken Fäusten kämpfende Krieger, deren Äußeres oft Eindringlingen zusätzliche Furcht einjagt – manche haben gewaltige Hauer, andere Löwenköpfe oder tragen Kronen aus Speeren. Ihre Fäuste haben die Größe von Felsbrocken. Ein Tiberolith ist etwa 5,40 m groß und wiegt 7.000 Pfund.

Lebensweise

Tiberolithen sind fast so alt wie das Land und das Meer selbst und daher bereits Gegenstand zahlloser Mythen der Eingeborenen. Manche sind der Ansicht, dass die Ghol-Gan sie als Spielzeuge für ihre finsternen Götter erschufen, während andere behaupten, dass dieses alte Volk ganze Dörfer einer mächtigen, blutdurstigen Gottheit geopfert hätten, um das Geheimnis in Erfahrung zu bringen, wie diese Beschützer erschaffen werden. Die meisten Gelehrten glauben jedoch, dass die Ghol-Gan jahrhundertlang Tiberolithen erbaut haben, um mit ihnen ihre wertvollsten Besitztümer zu schützen. Tiberolithen sind zwar recht selten, doch jene, die von ihnen wissen, sind häufig davon bessen, die Geheimnisse ihrer Existenz aufzudecken. So ist immer noch unklar, warum diese mächtigen Verteidiger ihre Schöpfer überlebt haben. Manche, die nahe eines der uralten Kolosse leben, glauben, dass die in ihnen fließende blaue Flüssigkeit magischer Natur ist. Doch jene, denen es gelingt, einen Tiberolithen zu besiegen, werden enttäuscht: Die Flüssigkeit ist weder mystisch, noch magisch, sondern ätzend wie Säure und brennt sich durch Fleisch ebenso leicht wie durch Stoff. Angesichts der Kombination von Säure und Elektrizität in einem Tiberolithen glauben manche Alchemisten, dass die Kolosse von gewaltigen techno-magischen Batterien angetrieben werden. Beängstigender dürfte dagegen noch der Gedanke sein, dass die Tiberolithen selbst Batterien sein könnten, die zu einem großen magischen Unterfangen erschaffen wurden – in diesem Fall dürfte der größte Schatz, den ein Tiberolith bewacht, er selbst sein.

Für manchen geschäftstüchtigen Abenteurer mit arkanen oder alchemistischen Neigungen stellt ein Tiberolith eine Möglichkeit dar, an eine mächtige, vergessene Technologie zu gelangen – allerdings sind Experimente nur selten von Erfolgen gekrönt. Viel öfter enden sie mit dem pulverisierten oder säurezerfressenen Leichnam des Möchtegern-Gelehrten. Die Gliedmaßen der Kolosse enthalten allesamt Hohlräume mit Gerätschaften, die Rätselkisten ähneln, den modernen Gelehrten ist es aber bisher nicht gelungen, den Zweck dieser Apparate zu entschlüsseln und in welcher Beziehung sie zur Funktionsweise des

Konstrukts stehen. Angesichts der Berichte darüber, dass Tiberolithen im Kampf völlig unvorhersehbar agieren, scheint es so, dass auch die Ghol-Gan die Technologie nie richtig perfektioniert haben.

Im Laufe der Jahre haben Abenteurer von zahlreichen Sichtungungen dieser seltenen Geschöpfe in früheren Festungen der Ghol-Gan berichtet. Tiberolithen patrouillieren ihr Heimatland aber nicht. Wenn sie ungestört sind, ähneln sie entsetzlichen Statuen inmitten von Ruinenstädten, die vor zerfallenen Stufenpyramiden stehen oder zwischen den Wipfeln des dichten Dschungels hervorragen. Diese riesigen Statuen werden erst lebendig, wenn Humanoide sie ohne Einladung passieren. Dass ihre Schöpfer nicht mehr sind, wissen sie nicht und scheint sie auch nicht zu interessieren.

Lebensraum & Sozialverhalten

Tiberolithen werden in der Regel in Ghol-Gan-Ruinen allein angetroffen, dies gilt insbesondere für die Ruinen auf den Fesselinseln. Es heißt, dass sie auf den entsetzlichen Kannibaleninseln, den Inseln der Teufelspforte, dem heimgesuchten Friedhof von Yoha und den Uschinawainseln am häufigsten vorkommen, obwohl die aufletzteren lebenden Samurai sich sehr anstrengen, die Kolosse auszulöschen.

In sehr seltenen Fällen kann man Trupps von drei oder vier schlummernden Tiberolithen antreffen, welche dann meist die zerstörten Eingänge zu den heiligsten Stätten ihrer Erschaffer bewachen. Allein oder in Gruppen, viele Tiberolithen sind schon so lange inaktiv, dass sie von Pflanzen überwuchert wurden oder mit dem Anstieg der See unter Wasser verschwunden sind. Daher könnte es sein, dass sie fast schon mit ihrer Umgebung verschmolzen sind. Jedoch ist der Klang, mit dem sie sich aktivieren unverwechselbar – ein hohes Surren, das dem Kreischen eines Adlers ähnelt.

Obwohl Tiberolithen im Allgemeinen für unintelligente Diener ihrer verschwundenen Meister gehalten werden, spricht eine uralte Legende von einer auf keiner Karte des Fesselinselarchipels auftauchenden Insel, auf welcher Tiberolithen angeblich zu Bewusstsein erwacht sind. Der Legende nach führt eine erschreckende Anzahl surrender Tiberolithen im Kegel eines erloschenen Vulkans die grässlichsten Rituale der Ghol-Gan als Tribut für ihre verlorenen Meister aus. Die meisten Leute halten dies aber für Seemannsgarn angesichts der zweifelhaften Ursprünge der Legende und ihres recht unglaublichen Inhalts.

Konstruktion

Ein Tiberolith wird aus drei oder vier Platten natürlich vorkommenden Gesteins – z.B. aus Kalkstein – erschaffen, die jeweils 2.000 – 2.500 Pfund wiegen. Diese Platten müssen mit Pflanzenfasern oder Tiersehnen zusammengebunden werden, die mit seltenen Reagenzien im Wert von mindestens

7.000 GM behandelt wurden. Die Vorgänge, mittels derer Tiberolithen erschaffen werden, sind außergewöhnlich selten und die dazu erforderlichen Geheimnisse gingen mit dem Fall Ghol-Gans größtenteils verloren. Verschiedene Entdecker, Gelehrte und Zauberkundige der Fesselinseln könnten diese Geheimnisse kennen und bereit sein, sie mit anderen zu teilen, doch sicherlich läge der Preis jenseits von 10.000 GM.

TIBEROLITH

ZS 12; Preis 48.000 GM

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Begrenzter Wunsch*, *Säurewolke*, *Stein formen*, Erschaffer muss mindestens ZS 12 besitzen; *Fertigkeit Handwerk* (Bildhauer) oder *Handwerk* (Steinmetz) SG 18; **Kosten** 24.000 GM.



WIPFELKRIECHER

Was zuerst wie ein Haufen dicker, verschlungener Ranken aussieht, die im Wipfel der Bäume wachsen, windet sich plötzlich zu einer großen, von oben herabhängenden Masse. Ein großes, schnabelartiges Maul öffnet sich im Herzen dieser lebhaften Masse und zahlreiche dicke Rangen peitschen greifend durch die Luft.

WIPFELKRIECHER

HG 8



EP 4.800

N Riesige Pflanze

INI +7; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20 (+3 GE, -2 Größe, +12 natürlich)

TP 150 (12W8+96); Schnelle Heilung 2

REF +9, WIL +8, ZÄH +12

Immunitäten Elektrizität, wie Pflanzen; Resistenzen Feuer 10

Schwächen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +16 (2W6+12)

Fernkampf 4 Rankenfäden +10 (Ergreifen plus Verzehren und Ziehen)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 3 m (30 m mit Rankenfäden)

Besondere Angriffe Luftangriff, Ziehen (Rankenfäden, 9 m)

SPIELWERTE

ST 26, GE 16, KO 26, IN 2, WE 10, CH 10

GAB +9; KMB +19 (Ringkampf +23); KMV 32 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Klettern), Kampfrelexe, Mehrfachangriff

Fertigkeiten Heimlichkeit +4 (in Wäldern +20), Klettern +19, Wahrnehmung +13; Volksmodifikatoren Heimlichkeit in Wäldern +16

Besondere Eigenschaften Rankenfäden, Tarnung

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Wälder

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Luftangriff (AF) Ein Wipfelkriecher erhält einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe, Kampfmanöverwürfe und seine KMV, wenn er gegen eine Kreatur kämpft, die weder den Boden, noch eine andere feste Oberfläche (z.B. das Deck eines Schiffes) berührt.

Rankenfäden (AF) Ein Wipfelkriecher kann jedes Rankennetzwerk, mit dem er sich verbindet, unter seine Kontrolle bringen und bis zu vier dieser Ranken als Waffen nutzen, mit denen er Ziel auf bis zu 30 m Entfernung angreift. Die Rankenfäden haben 10 TP, SR 5/Hiebaffen und Zerbrechen-SG 21. Sollte eine Ranke zerstört werden, kann der Wipfelkriecher mit einer Bewegungsaktion eine andere Ranke unter seine Kontrolle bringen, um sie in einem Kampf einsetzen zu können.

Tarnung (AF) Da ein Wipfelkriecher mit dem Blattwerk verschmilzt, das seinen natürlichen Lebensraum darstellt, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 (plus Entfernungsmodifikatoren) erforderlich, um ihn vor einem Angriff zu bemerken. Jede Kreatur mit Fertigkeitenrängen in Überlebenskunst oder Wissen (Natur) kann eine dieser Fertigkeiten anstelle von Wahrnehmung einsetzen, um die Pflanze zu entdecken.

Verzehren (AF) Wenn ein Wipfelkriecher eine Kreatur mit seinen Rankenfäden in einen Ringkampf verwickelt, beginnt er damit, ihr die Körperflüssigkeiten durch die Poren und andere Körperöffnungen zu entziehen. Dies fügt der Kreatur 1W8 Schadenspunkte und 1 Punkt ST-Schaden zu. Sollte der Rankenfaden durchtrennt werden oder die Kreatur sich aus dem Ringkapf befreien, wird das Verzehren beendet, bis ein erneuter Kontakt in Form eines Ringkampfes hergestellt werden kann.

Wipfelkriecher sind eine kaum bekannte Gefahr in den Dschungeln und Wäldern des unkartographierten südlichen Garunds. Es handelt sich dabei um eine halbintelligente Pflanze, die mit dem Blattwerk der Baumwipfel optisch verschmilzt und andere Pflanzen nutzt, um seine Beute zu fangen und sich an ihr zu laben. Ein Wipfelkriecher ähnelt einem Haufen dicht verknotteter und verstrickter Dschungelranken, deren Farbe und Konsistenz der Umgebung entspricht. Ein größerer Knoten befindet sich im Zentrum der Masse, in dem sich ein großes, schnabelartiges Maul verbirgt. Der Wipfelkriecher kann sich über ein weites Gebiet verteilen, um den Eindruck eines Netzwerkes aus Ranken zu vermitteln, sich aber auch zu einer großen, windenden Masse mit herausragendem Schnabel zusammenziehen. Die Ranken, aus denen ein erwachsener Wipfelkriecher besteht, sind ausgebreitet über einhundert Meter lang und können ein Gebiet mit 6 m Durchmesser ausfüllen. Zusammengezogen ergeben sie einen Ball mit 3 m Durchmesser. Ein Wipfelkriecher wiegt etwa 3.000 Pfund und kann in der richtigen Umgebung bei hinreichend Sonnenlicht und Nahrung hunderte von Jahren alt werden.

Lebensweise

Wipfelkriecher sind Pflanzen, die sich auf natürlichem Wege so weit entwickelt haben, dass sie ihre Umgebung zu ihrem Vorteil nutzen. Sie wachsen im dichten Blattwerk von Dschungeln oder Regenwäldern inmitten einer großen Vielfalt von Rankengewächsen. Der Wipfelkriecher klettert in die Baumspitzen und verstrickt seinen eigenen Rankenleib mit den dortigen Ranken, so dass er Kontrolle über das natürliche Rankennetzwerk erhalten kann, um sich zu ernähren und zu verteidigen. Ein Wipfelkriecher erlangt Nährstoffe und Energie durch Photosynthese, ist aber auf mehr angewiesen, was Sonne und Regen liefern können. Um alle erforderlichen Stoffe zu erlangen, nutzt er die von ihm kontrollierten Rankenfäden, um Beute mittels Geruchssinn zu entdecken, sie einzufangen und zum Hauptleib hinzuziehen. Er kann diese Rankenfäden auch einsetzen, um an Nahrung zu gelangen, da sie verstrickten Kreaturen die nährstoffreichen Körperflüssigkeiten entziehen und sie dem kontrollierenden Wipfelkriecher zuführen.

Die Hauptangriffsmethode eines Wipfelkriechers ist der Angriff mit seinen Rankenfäden, der große Schnabel besteht allerdings aus einem harten, hornartigen Material. Dieser Schnabel ist normalerweise im Zentrum der Masse verborgen, doch wenn sich Kreaturen nähern, die den Angriffen der Rankenfäden widerstehen, versucht der Wipfelkriecher sie nahe genug heranzuziehen, um sie mit

dem Schnabel angreifen zu können. Er kann Beute mit diesem Maul verschlingen. Da er dabei aber sein Opfer zerreißt, geht ein Gutteil der Körperflüssigkeiten verloren, so dass der Schnabel nicht seine bevorzugte Angriffsmethode darstellt.

Ein Wipfelkriecher ahmt die Arten von Ranken nach, die in seinem Umfeld wachsen, daher ist er inmitten des Blattwerkes selbst für erfahrene Naturkundler schwer zu entdecken. Zudem hängt er bis zu 30 m über dem Boden, was die Entdeckung noch zusätzlich erschwert. Wipfelkriecher ziehen mittelgroße oder größere Beutekreaturen vor, da diese Kreaturen mehr nährstoffreiche Flüssigkeiten enthalten. Kleine und kleinere Kreaturen wie z.B. Affen toben dagegen häufig in der Nähe eines Wipfelkriechers herum oder setzen sich sogar auf ihn und bemerken ihn gar nicht. Sollte ein Wipfelkriecher aber derart ausgehungert sein, dass er zum Überleben auf Photosynthese angewiesen ist, macht er auch auf kleinere Kreaturen Jagd. Wenn er aber die Wahl hat, ignoriert er kleine Ziele und greift Kreaturen an, die mindestens die Größenskategorie Mittelgroß besitzen. Wipfelkriecher brennen schlecht, da sie in ihren Körpern viel Flüssigkeit einlagern. Dies macht sie zusammen mit ihrer Anpassung an wärmeres Klima aber empfindlich gegenüber Kälteangriffen, welche sie steif werden lassen und Risse in ihrer Rankenstatur hervorrufen können.

Lebensraum & Sozialverhalten

Ein Wipfelkriecher außerhalb seines Lebensraumes ist ein Wipfelkriecher mit argen Problemen. Die Kreatur ist von der Gegenwart und Tarnung vieler anderer Rankengewächse und der Höhenlage abhängig, um sich in Sicherheit den meisten Kreaturen nähern zu können, die ansonsten vielleicht auf sie Jagd machen. Ein Wipfelkriecher, der am Boden fern des schützenden Blattwerkes angetroffen wird, verfällt daher in einen Kampfrausch, bei dem er mit seinem Schnabel um sich hackt und versucht, den nächsten Baum oder anderen hochgelegenen Punkt zu erreichen und zu entkommen.

Ein gutgenährter Wipfelkriecher erblüht alle vier oder fünf Jahre und lässt dutzende kleiner Setzlinge zu Boden fallen. Die meisten davon verdorren und sterben, weil ihnen die Nahrung fehlt, aber einer oder zwei überleben mit Hilfe von Ratten und anderen Ungeziefern, von dem

sie sich ernähren können, bis sie groß und kräftig genug sind, um beweglich zu werden. Dies dauert im Schnitt einen Monat. Diese Setzlinge suchen instinktiv nach Jagdgründen fern ihres Elters und ihrer Geschwister, da die Pflanzen

von Natur aus Einzelgänger sind und die Jagdreviere anderer ihrer Art meiden. Ein erfolgreicher Setzling ist nach 2-3 Jahren ausgewachsen, sofern er einen Ort findet, an dem er gut Nahrung finden kann. Während dieser Zeit haben opportunistische Pflanzenkundige Wipfelkriecher bereits eingefangen und weggebracht, um sie an anderer Stelle als mächtige Wächterkreaturen einzusetzen.



KLAPPERS WASSERGEURTEN

1 Feld = 22,50 m



DER GEZEITENFELS

1 Feld = 1,50 m





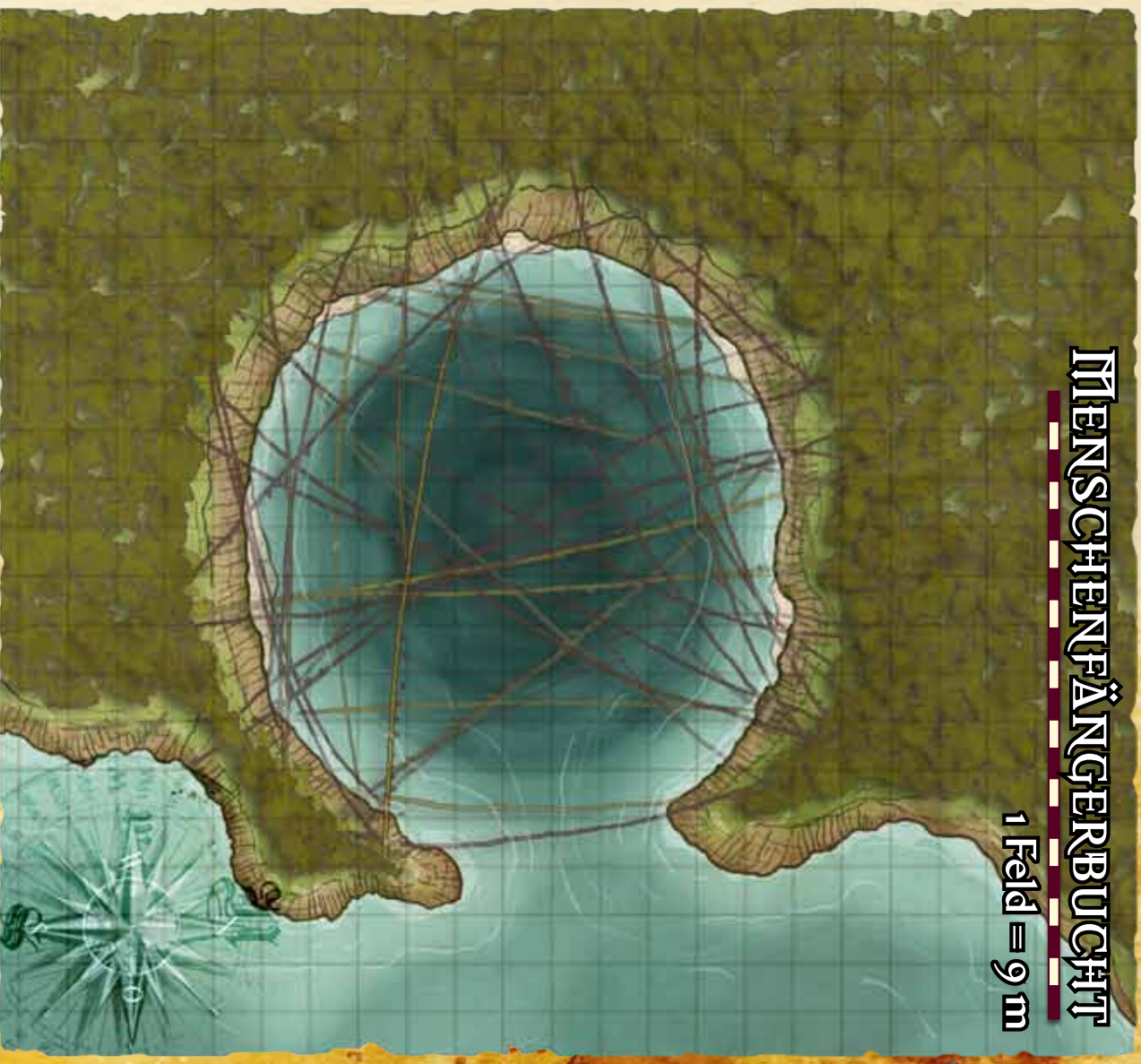
1 Feld = 90 m



1 Feld = 1,5 m

MENSCHENFÄNGERBUCHT

1 Feld = 9 m



SAHUAGUÍN-TUNNEL

1 Feld = 3 m



Im nächsten Band:

Im Antlitz des Sturms

von Matthew Goodall

Mit einem Laderaum voller Plündergut segeln die Abenteurer nach Port Fähnris, um dem Orkankönig ihre Aufwartung zu machen und offiziell als Freie Kapitäne der Fesselinseln anerkannt zu werden. Mit dieser Anerkennung ergeben sich neue Gelegenheiten und Gefahren, da andere Piraten den Helden helfen oder sie behindern wollen. Und es gibt Hinweise auf einen geheimen Plan.

Während der Regatta der Freien Kapitäne, dem alljährlichen Rennen entlang der Ausläufer des Auges von Abendego, kommt es schließlich zur Entscheidung. Dieses Jahr erwartet nicht nur der Sturm die Tapferen oder Nüchternen, welche sich in diese tödlichen Gewässer wagen!

Geißeln der Fesselinseln

Die berühmtesten Piratenkapitäne der Fiebersee treten gegen die gefährlichen Stürme an, welche die Wellen zur

tödlichsten Kraft zwischen den Inseln machen. Erfahre mehr über die Freien Kapitäne und erlerne neue Regeln über die Schiffsführung in einem Sturm.

Port Fähnris

Bring eine Besatzung zusammen, verkaufe die Beute und gewinne an Ruchlosigkeit mit diesem Leitfaden zur wildesten Stadt auf den Fesselinseln.

Und mehr!

Entdecke, wie gefährlich der Handel mit den wilden Zyklopenkriegern des Spalterfelsens sein kann im dritten Kapitel von Robin D. Laws Eintrag zu den Chroniken der Kundschafter „Die Schätze des Fernen Thallai“.

Ferner quillt das Bestiarium vor verfluchten Konstrukten über!

Vergiss nicht, dir den kostenlos zum Download bereitstehenden Spielerleitfaden zum *Pathfinder-Abenteuerpfad* „Unter Piraten“ zu holen!

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 Bernhardt, 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.

Mummy of the Deep from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Zombie, Brine from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Pathfinder Adventure Path #56: Raiders of the Fever Sea. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan. Deutsche Ausgabe: *Freibeuter Los von Ulisses* Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Finsterer Fischschädel

Die einen bezeichnen es als morbide Kunst, andere behaupten, es wäre ein schlafender Lokatha-Halbleichnam, und wieder andere halten ihn lediglich für hässlich wie die Sünde. Unabhängig davon besagen alle Geschichten über den Finsteren Fischschädel, dass der Angehörige des Meervolkes, der ihn gegen eine Schachtel Kerzen eintauschte, gar nicht schnell genug wieder fortschwimmen konnte. Diese grimmige Kunstobjekt ist zwar ein Vermögen wert, doch hat bisher jeden Besitzer ein furchtbares Schicksal bei den Fischen ereilt.



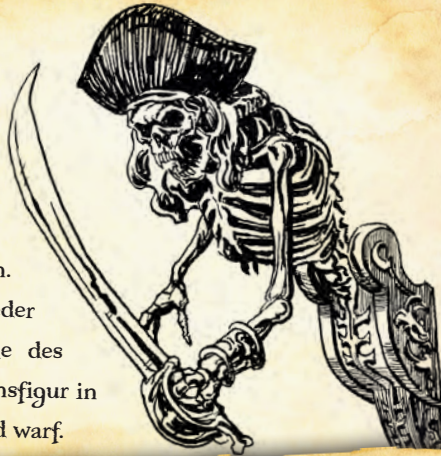
Die Oase der Windstille

Niemand hat je herausgefunden, was Kapitän Dastpar „Gelbauge“ Tintarge getan hatte, doch er zählte die Tage, bis er in seine Heimat Rahadom zurückkehren konnte. Als er die Besatzung der Wüstenhimmel eines Nachts im Stich ließ, hinterließ er seinem Ersten Maat eine abgenutzte Sanduhr. Dieser zerbrechliche Schatz zeigt eine Wüstenlandschaft und scheint stets imstande zu sein, die Windverhältnisse vorherzusagen, welche sich dort widerspiegeln.



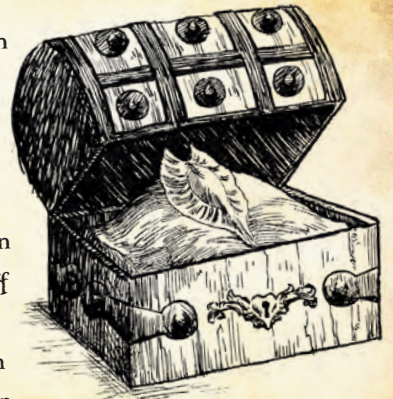
Alte Meuterin

Kurz nachdem Jol Blassey, Erster Maat der Finsteren Dämmerung, beim Aufruf zur Meuterei gefasst worden war, ließ der Kapitän ihren zu Tode gepeitschten Leichnam am Bug befestigen und kreierte so eine Galionsfigur. Die Offiziere nannten diese lachend die Alte Meuterin. Im Laufe des nächsten Jahres wurde aber fast jeder Offizier auf geheimnisvolle Weise in der Nähe des Schiffsbugs getötet, bis die Mannschaft die Galionsfigur in der Nähe der Schlingelbucht schließlich über Bord warf.



Fessel des Inselfressers

Die Kuru-Stämme der Kannibaleninseln erzählen Geschichten über Gargolavo, den Hai-der-Inseln verschlingt. In diesen wird der Hai, nachdem er einen ganzen Stamm gefressen hat, von einem Meerespriester in einem Haifischei eingeschlossen. Aus diesem kann er nicht entkommen, solange es nicht mit Wasser in Berührung kommt. Vor einem Jahr kehrte ein Schiff von einem Überfall auf Ganagsau nach Ollo zurück. An Bord befand sich eine wasserdichte Kiste mit einem Haifischei... einem Ei, das niemand wagt, feucht werden zu lassen.



FERTIGMACHEN ZUM ENTERN!

Nachdem die Helden ihr eigenes Piratenschiff erobert haben, bereisen sie das gefährvolle Meer mit dem Ziel, zu wahren Freien Kapitänen der Fesselinseln zu werden. Doch auch nun, da sie selbst das Kommando haben, ist das Piratenleben nicht einfacher. Mörderische Seemonster, die Leichen ertrunkener Galgenvögel und Räuber aus der Tiefe stellen sich ihnen entgegen. Und als den Abenteurern eine sehr ungewöhnliche Karte in die Hände fällt, haben sie Gelegenheit, ihr Schicksal mit einem einzigen, waghalsigen Überfall zu wenden. Ist es das Schicksal der Helden, den gnadenlosen Wellen zum Opfer zu fallen, oder ist ihnen das Glück hold und fördert ihren Aufstieg zu den neuesten und berüchtigtsten Piraten der Fesseln?

Dieser Band des Pathfinder-Abenteuerpfades setzt die Kampagne „Unter Piraten“ fort und enthält:

- „Freibeuters Los“, ein Pathfinder-Abenteuer für Charaktere der 4. Stufe von Greg A. Vaughan.
- Ein Führer zu Golarions Meeren und Ozeanen, sowie eine Schilderung der diversen aquatischen Völker, welche diese bewohnen, von Adam Daigle mit der Unterstützung von Patrick Renie, F. Wesley Schneider und James L. Sutter.
- Eine Reise zum Spalterfelsen und tödliche Prophezeiungen der Zyklopen in den Chroniken der Kundschafter – von Robin D. Laws.
- Sechs neue Monster von Jesse Benner, Mark Moreland, Steven D. Russell und Greg A. Vaughan.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN: 978-3-86889-626-8

Artikelnummer: US53036PDF