

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPfad[™]



DIE FESSELINSELN



Kilometer
0 75

X = Angeblliche Schätze

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPFAD[™]



ABENTEUERPFAD • TEIL 3 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, Adam Daigle, 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 • Jorge Fares, Mariusz Gandzel, Ivan Kashubo, Diana Martinez, Roberto Piturru, Bryan Sola, Craig J. Spearing and Doug Stambaugh
Contributing Authors • Jesse Benner, Ryan Costello, Liz Courts, Matthew Goodall, Robin D. Laws, Philip Minchin and Tork Shaw
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
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
Produktion • Mario Truant
Originaltitel • Tempest Rising
Übersetzung • Jan Enseling, Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Tom Ganz, Michael Mingers, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen
Layout • Christian Lonsing

Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, die *Pathfinder Monsterhandbücher I, II und III*, die *Pathfinder Expertenregeln*, die *Pathfinder Ausbauregeln – Magie* und *Pathfinder Ausbauregeln II – Kampf* sowie 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. : US53037PDF
ISBN 978-3-86889-661-9



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

Pathfinder Adventure Path #57: Tempest Rising © 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
Im Antlitz des Sturms von Matthew Goodall	6
Anhang: NSCs von Matthew Goodall	52
Piratenschätze von Matthew Goodall	58
Port Fährnis von Liz Courts	60
Geißeln des Fesselarchipels von Tork Shaw	66
Chroniken der Kundschafter: Der Schatz im Fernen Thallai, 3 von 6 von Robin D. Laws	74
Bestiarium von Jesse Benner, Ryan Costello, Philip Minchin und Tork Shaw	80
Vorschau	96



SCHIFF AHOY!

Wir hier bei Paizo gegen uns Mühe, ab und an auch einmal wirklich Pathfinder zu spielen. Das mag einfach klingen, doch so geschäftig, wie es hier immer im Büro zugeht, ist es nicht leicht, ein paar Leute dazu zu bringen, sich hinzusetzen und ein Spiel zu spielen. Als ich aber mit der Entwicklung von Rich Petts „Meuterei auf der Wermuth“ fertig war, wollte ich eine „Unter Piraten“-Kampagne leiten, komme was da wolle!

Wie die meisten SL neige ich dazu, es mit meinen Vorbereitungen zu übertreiben. Mir genügt es nie, ein veröffentlichtes Abenteuer aus dem Buch zu leiten; ich muss daran herumschrauben, Dinge aus anderen Abenteuern dazu packen, neue Charaktere und Handlungsbögen entwickeln... Halt all die Dinge, welche dafür sorgen, dass es Spaß macht, der SL zu sein. Natürlich ergibt sich so das Problem mit der erforderlichen Zeit für all diese Vorbereitungen. Unlängst habe ich mich an einer Königsmacher-Kampagne versucht, wobei der Schauplatz nicht die

Flusskönigreiche waren, sondern Iobaria. Ich hatte sieben Spieler und fügte Elemente anderer Abenteuer hinzu. Am Ende dürfte es wenig überraschen, dass Königsmacher: Iobaria sanft entschlief, ehe wir überhaupt das zweite Abenteuer erreichten.

Bei Unter Piraten wollte ich es daher möglichst einfach halten; schließlich ist ein Abenteuerpfad bereits ein vollständig ausgearbeitete Kampagne. Ich könnte sie direkt aus dem Buch für vier Spieler ohne zusätzliche Arbeit leiten – die Kampagne wäre quasi ein Selbstläufer! Ich müsste nicht einmal Karten zeichnen, sondern könnte auf die einschlägigen Flip-Mats und Kartenpacks zurückgreifen! Nach einigen Überlegungen wählte ich James Jacobs, Mark Moreland, Andrew Vallas und meine Ehefrau Marta als meine vier Spieler aus und war bereit, die leichteste Kampagne zu beginnen, die ich je geleitet hatte.

Und dann entdeckte ich die „Maiden of the High Sea“ und alle meine Pläne, es einfach zu halten, fielen sofort

über Bord, denn ich hatte die perfekte Requisite gefunden; ich wusste nur nicht, dass es viele Stunden dauern würde, bis sie einsatzbereit sein sollte.

Die „Maiden of the High Sea“ ist ein vollständiges Schiffsmodell aus Pappe mit einem Styroporkern, welches aus einem PDF besteht, dass man sich ausdrucken und dann selbst zusammenbauen kann. Sie ist eine wahre Schönheit. Man kann die Decks abnehmen und in die Räume darunter blicken, die Masten mit dem Ausguck und der Takelage entfernen, die Segel und Wände umstücken oder andere Galionsfiguren aufsetzen. Dazu kommt ein wahrer Schatz an Fanmaterial, welcher über die Website von WorldWorksGames zugänglich ist, mit dem man aus dem Handelsschiff ein berühmtes Piratenschiff machen kann.

Nachdem ich das PDF mit einem Tastendruck auf meinen PC heruntergeladen hatte, überlegte ich schon bald, ob ich mir nicht etwas zu viel vorgenommen hatte. Bitte nicht falsch verstehen: Das Schiff ist wunderbar ausgearbeitet und es gibt eine umfangreiche Bauanleitung, aber man muss immer noch alles ausdrucken, ausschneiden, zusammenkleben und warten, dass es trocknet. Dann gilt es, weitere Teile auszuschneiden und diese anzukleben, darauf zu warten, dass diese trocknen und so weiter. Das Schiff wächst derweil wie ein dreidimensionales Puzzle. Ich brauchte die Abende und Wochenenden eines ganzen Monats sowie mehr als eine ganze Tube Klebstoff und noch den Gutteil einer weiteren für das Ding. Zudem kann ich nicht mehr sagen, wie viel Pappe und Druckertinte ich verbraucht habe. Ein derart komplexes Pappmodell zusammenzubauen ist wahrscheinlich nicht für jeden etwas. Man muss auf Einzelheiten achten, Feinarbeiten mit scharfen Werkzeugen und Klebstoff ausführen und sehr viel Geduld besitzen. Wenn man allerdings die Zeit und Besessenheit aufbringt, die „Maiden of the High Sea“ fertigzustellen, dann ist sie den Aufwand wert – und das gilt auch für die Gesichter meiner Spieler, als ich das Schiff hervorholte, als ihre SC erstmals das Deck der *Wermuth* betraten. Zum Glück ist das Bau des Modells erledigt, so dass ich hoffentlich die Kampagne weiterleiten kann, ohne noch einmal solche Anstrengungen zu unternehmen. Und bis jetzt läuft alles wie von selbst. Die vier SC sind: Sascha „Rotschopf“ Dractus, alias Die Zinnoberrote Dame, eine menschliche Schurkin mit dem Archetypen Pirat aus den *Ausbauregeln II*, gespielt von James Jacobs; Klarg, ein halb-orkischer Kämpfer und früherer Hafenarbeiter, gespielt von Mark Moreland; Slivikin, ein menschlicher Kleriker Besmaras, gespielt von Andrew Vallas, und Madrid Dieule-Mer, eine undinische Hexenmeisterin der Mariden-Blutlinie, gespielt von meiner Frau. Natürlich haben die grausamen Schiffsoffiziere ihre eigenen Spitznamen für die SC. An Bord der *Wermuth* ist Sascha besser bekannt als „Karotte“, Klarg als „Unterbiss“, Slivikin (die Beiköchin) als Pfannkuchen und Madrid als „Fischlippe“. Nachdem die SC ihren ersten Schreck verarbeitet hatten, dass sie an Bord eines Piratenschiffes verschleppt worden waren,

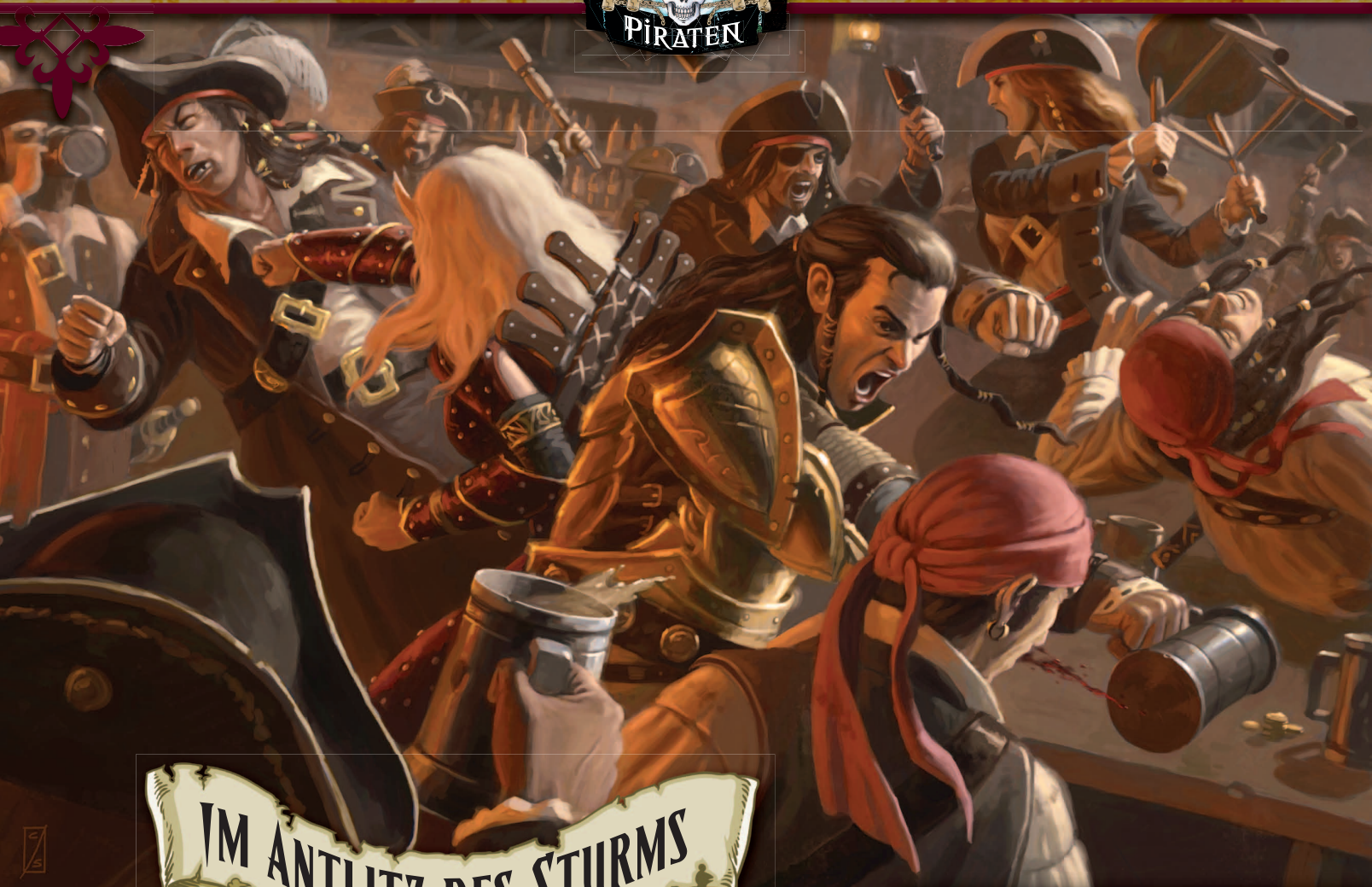
AUF DEM TITELBILD

Tessa Schönwind, Piratenfürstin, Kapitänin der *Glücklicher Zufall* und Herrin von Quent gibt sich auf dem Titelbild dieses Bandes des Abenteuerpfades „Unter Piraten“ die Ehre. Tessa repräsentiert einen bedeutenden Machtfaktor unter den zerstrittenen politischen Kräften der Fesselinseln. Während die SC ihren Ruf als berühmte Freie Kapitäne zu untermauern versuchen, steht Tessa ihnen als Mentorin und Ratgeberin zur Seite; zuerst müssen sie allerdings für sie eine kleine Aufgabe erledigen.

fügten sie sich fast sofort in das Piratenleben auf der *Wermuth* ein (Achtung! Spoiler!). Slivikin erklärte sich bereit, in der Kombüse zu helfen, während Klarg in die Takelage geschickt wurde, so dass Sascha und Madrid die Rolle gewöhnlicher Matrosen übernahmen. Sie erkundeten das Schiff und sammelten Ausrüstung, sangen Seemannslieder und beteiligten sich am Glücksspiel, bekämpften Riesenratten in der Bilge und gegnerische Piraten im Laderaum und überlebten einen heftigen Sturm, bei dem sie sogar einen über Bord gegangenen Kameraden retten konnten. Sie haben also ein paar Freunde gefunden und sich mehr als nur ein paar Feinde gemacht. Klarg hat sich insbesondere die Feindschaft der Schiffsoffiziere Herr Spund und Meister Geißel zugezogen. Von den vier SC hat er bisher die meisten Peitschenhiebe erhalten und wurde sogar gekielholt, nachdem er einen anderen Matrosen vom Hauptmast gestoßen und dieser sich bei Kontakt mit dem Schiffsdeck den Hals gebrochen hat. Zum Glück hat der zähe Halb-Orks das überlebt – wenn auch nur gerade so. Seitdem trägt er einen neuen Spitznamen: Seepockenkreuz. Wir werden sehen, ob er lange genug durchhält, um irgendwann einmal an einer Meuterei teilnehmen zu können. Die Spieler haben derweil Spaß an der Interaktion mit den ganzen NSC an Bord des Schiffes und führen regelrecht Buch über all die Beleidigungen und Erniedrigungen durch Herrn Spund und Meister Geißel. Ein paar der Spieler führen Tagebuch; vielleicht können wir etwas davon auf den Paizo-Foren veröffentlichen, so dass ihr an der Aktion teilhaben könnt. Sobald die SC die Kontrolle über das Schiff übernehmen (sofern sie alle überleben) kann ich ein paar kosmetische Veränderungen an der „Maiden of the High Sea“ durchführen, um aus der *Wermuth* die *Verheißung auf Erden* zu machen, so dass sie im Laufe des ganzen Abenteuerpfades Unter Piraten Verwendung finden wird!

Rob

Rob McCreary
Developer
rob@paizo.com



IM ANTLITZ DES STURMS



TEIL EINS: GEFÄHRLICHE GEWÄSSER

Die SC segeln nach Port Fährnis, um dort beim Orkankönig vorstellig zu werden. Sie müssen beweisen, dass sie würdig sind, als Freie Kapitäne der Fesseln anerkannt zu werden.

SEITE 7



TEIL ZWEI: AUF WUNSCH EINER DAME

Im Auftrag der Piratenfürstin Tessa Schönwind bereisen die SC den Fesselinselarchipel auf der Suche nach Beweisen für einen ausgedehnten Spionagering.

SEITE 15



TEIL DREI: DIE REGATTA DER FREIEN KAPITÄNE

Die SC nehmen an einem entsetzlichen alljährlichen Wettrennen teil, welches als die Regatta der Freien Kapitäne bezeichnet wird. Als Siegespreis winken ein Sitz im Rat der Piraten und eine eigene Insel.

SEITE 45

STUFENÜBERSICHT

„Im Antlitz des Sturms“ ist ein Abenteuer für vier Charaktere und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

7

Die SC beginnen dieses Abenteuer auf der 7. Stufe.

8

Die SC sollten sich zwischen der 8. und 9. Stufe befinden, ehe sie die Jaspisblattapotheke betreten und zur Regatta der Freien Kapitäne antreten.

Zum Ende des Abenteuers sollten die SC die 9. Stufe erreicht haben.

ABENTEUERHINTERGRUND

Obwohl es noch nie einfach war, auf den zerstrittenen Pirateninseln Informationen zu sammeln und Geheimagenten zu rekrutieren, verfügt das Imperium von Chelias über viele solcher Spione nicht nur in Avistan und Garund, sondern auch im Fesselinselarchipel.

Nachdem man Kapitän Barnabas Harrigan gefangen nehmen konnte und nun mit diesem plant, die Piratenkonföderation zu überwältigen, hat Chelias auch seine Spionageanstrengungen im Archipel unter dem Kommando der Spionagemeisterin Zarskia Galembar erhöht.

Zarskia stammt aus Thuvia und ist eine bekannte fahrende Alchemistin, welche die Jaspisblattapotheke als Tarnidentität nutzt. Dieser wohlbekannte Händlerbetrieb vertreibt alchemistische Produkte, Kräutermittel und weniger gesunde Tinkturen in Port Fährnis. Zarskia wickelt ihre Geschäfte stets durchdacht ab und ist von ihrer Aufgabe besessen und bar jeder Moral. Dies prädestiniert sie zum idealen Führer des chelischen Spionagenetzwerkes auf den Fesselinseln. Sie verfügt über viele Kontakte, darunter Haddon Peik, einen Gelegenheitsschmuggler und Strandgutsucher in Schauerhafen, einen früheren Schiffskapitän in Quent namens Ellies Fernhafen und eine Quartiermeisterin in Höllenhafen namens Rowina Kellet. Als Boten, der Nachrichten zwischen den Spionen übermittelt, nimmt sie die Dienste eines Tengeschmugglers namens Corlan in Anspruch. Über nidalen Mittelsmänner leitet Zarskia Informationen nach Chelias weiter, weiß selbst aber nicht, wer ihre eigentlichen Auftraggeber sind. Angesichts der bevorstehenden chelischen Invasion wurde Zarskia nun angewiesen, ihre wichtigsten Agenten zu liquidieren und den Archipel zu verlassen. Hierzu hat sie einen sargaver Assassinen namens Djeils Halmis angeheuert, der die letzten Spuren beseitigen soll; nun wartet sie nur noch auf die Vollzugsmeldung, ehe sie Port Fährnis verlassen kann.

Abenteuerzusammenfassung

Die SC segeln nach Port Fährnis, um offiziell als Freie Kapitäne der Fesselinseln anerkannt zu werden. Sie müssen sich einer Reihe schwieriger „Piratenprüfungen“ unterziehen und den Hof des Orkankönigs unterhalten, um einen Kaperbrief von Kerdak Knochenfaust zu erhalten. In Port Fährnis begegnen sie einem früheren Mannschaftskameraden von der *Wermuth* sowie einem potentiellen neuen Verbündeten und stolpern in eine riesige Kneipenschlägerei hinein. Ehe sie den Hafen wieder verlassen, wendet sich die mächtige Piratenfürstin Tessa Schönwind an sie. Diese bittet die SC, Gerüchten über eine bevorstehende chelische Invasion nachzugehen.

Tessas Hinweise führen die SC im Archipel von einem Hafen zum nächsten. Die SC verhandeln infolgedessen mit Tempeldirnen Calistrias und Assassinen Norgorbers und bekommen es ebenfalls mit Wassernagas zu tun sowie einer barbarischen Entermannschaft und den Bewohnern eines versunkenen Schiffes. Schließlich erkennen sie, dass die meisten ihrer Hinweise regelrechte Sackgassen sind, da die gesuchten Personen entweder tot oder verschwunden sind. Dennoch gelingt es ihnen einen Mordanschlag zu vereiteln, wodurch sie wichtige Informationen über das Oberhaupt des Spionageringes erlangen. Die SC betreten anschließend das Hauptquartier des Spionageringes und

ZUSÄTZLICHE REGEL

Der *Pathfinder Abenteuerpfad „Unter Piraten“* nutzt mehrere neue Regelundersysteme:

Plündergut, Ruchlosigkeit und Verruf: Die Regeln für diese Elemente befinden sich im ersten Band des Abenteuerpfades im Artikel zum Piratenleben.

Schiff-zu-Schiff-Kampf: Der *Pathfinder Spielerleitfaden „Unter Piraten“* enthält Beispielwerte für Schiffe und umfangreiche Regeln für Kämpfe zwischen Schiffen.

stellen sich den Wachen, Fallen und dem Urheber der Verschwörung, der Alchemistin Zarskia Galembar. Wenn sie diese besiegen, gelangen die SC an wichtige verschlüsselte Botschaften und Beweise für Spionagetätigkeiten, welche Tessa Schönwind dem Rat der Piraten vorlegen kann.

Das Abenteuer endet mit der Regatta der Freien Kapitäne, in deren Verlauf sich die SC dem Wetter, den Strömungen, Hindernissen und Monstern entlang der Ausläufer des Auges von Abendego stellen müssen. Am Ende liefern sie sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit ihrem alten Feind Barnabas Harrigan von der *Wermuth*, der alles in seiner Macht stehende unternimmt, um die SC am Sieg zu hindern und selbst zu gewinnen. Doch sollten die SC die Regatta gewinnen, erhalten sie nicht nur ihre eigene Insel, sondern auch einen Sitz im Rat der Piraten.

TEIL EINS: GEFÄHRLICHE GEWÄSSER

Zum Ende von „Freibeuters Los“ sollten die SC einiges an Plündergut und Ruchlosigkeit angehäuft haben und so langsam einen Namen als verrufene Piraten besitzen. Doch um offiziell als Freie Kapitäne der Fesselinseln anerkannt zu werden, müssen sie nach Port Fährnis reisen und sich dem Orkankönig des Fesselinselarchipels, Kerdak Knochenfaust, vorstellen. Um sich einer Audienz als würdig zu erweisen, müssen die SC aber über mindestens 10 Punkte Plündergut im Frachtraum und über einen Ruchlosigkeitswert von 20 oder mehr verfügen. Sollten sie noch nicht so viel Plündergut und/oder Ruchlosigkeit angehäuft haben, solltest du ihnen weitere Gelegenheiten zur Piraterie geben, bis sie genug zusammen haben. Die Begegnungen mit Schiffen und Monstern in der Einleitung des Bestiariums in diesem Band sollten dabei hilfreich sein. Die SC werden dieses Abenteuer wahrscheinlich irgendwo in der Fiebersee südlich des Archipels, an der Menschenfängerbucht oder am Gezeitenfelsen beginnen. Sie werden einen Kurs festlegen müssen, der sie durch den Archipel zur Wagnisbucht und Port Fährnis führt.

Willkommen in Port Fährnis

Wenn die SC in Port Fährnis eintreffen, können sie einen Ankerplatz finden und sich um Proviant oder auch nötige Schiffsreparaturen kümmern. Ihre Mannschaft ist begierig darauf, ihren Sold zu erhalten und Landurlaub zu nehmen. Ehe die SC sich aber ausruhen und den Hafen genießen können, müssen sie um eine Audienz beim

FEUERWAFFEN IN IM ANTLITZ DES STURMS

Feuerwaffen sind selten auf Golarion und tauchen daher – von einem kurzen Gastspiel in diesem Abenteuer – bis zum letzten Band in diesem Abenteuerpfad nicht auf. Sollten Feuerwaffen in deiner Kampagne eine bedeutende Rolle spielen, kannst du das Abenteuer wie folgt modifizieren – Details zu diesen Feuerwaffen und weiteren findest du in den *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*.

Baryt Teerauf (**Ereignis 3**) könnte eine verborgene Mantelpistole zusätzlich zu ihren Dolchen mit sich führen und Vakarla und ihre Schiffsbrecher (siehe Seiten 21-22) könnten mit Donnerbüchsen oder Drachepistolen bewaffnet sein. Der Pfeile verschießende Springolf und die Katapulte der *Dryadengrab* (siehe Seite 23) können mit einem Raketen verschießenden Spingolf und Kanonen oder leichten Bombarden bestückt werden, während der Schreiende Satyr eine Kalverine, Doppelhakenbüchse oder sogar eine Kanone statt einer Ballista tragen könnte. Beschädigte Kanonen können im Wrack der *Salzigen Todesfee* (Bereiche **A6** und **A9**) anstelle der Ballisten gefunden werden. Der Meuchelmörder Djeils Halmis (siehe Seite 35) wäre ein perfekter Schütze, wenn man seine schwere Armbrust durch eine Muskete ersetzt. Und die Piratenwachen in der Jaspisblattapotheke (Bereich **C2**) könnten mit Pistolen oder Tartschenpistolen statt Bögen bewaffnet sein.

Orkankönig Kerdak Knochenfaust ersuchen, wenn sie einen Kaperbrief erhalten und zumindest in den Augen der anderen Freien Kapitäne zu „legitimen“ Piraten werden wollen. Sofern ihr Ruchlosigkeitswert bei 20 oder mehr liegt, können sie relativ problemlos eine Audienz erhalten – ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 genügt, um das traditionelle Prozedere zu kennen: Die SC müssen nur einen Boten zum Sitz des Orkankönigs, der Gefahrenburg, mit einer Bestechungssumme im Wert von mindestens 4 Punkten Plündergut schicken. Knochenfaust lässt sich nicht dazu herab, auf sogenannte „Piraten“ zu reagieren, welche nicht einmal als Verachtenswert gelten. Sofern die SC die benötigte Bestechungssumme aufbringen, gewährt ihnen der Orkankönig am nächsten Abend eine Audienz.

Ereignis 1: Die Prüfung

Am Morgen nachdem die SC ihre Audienz arrangiert haben, trifft sich Kerdak Knochenfausts Erster Maat, **Tsadok Goldzahn** (CB Halb-Orkischer Barbar 15) in der Öffentlichkeit mit ihnen am Hafen. Tsadok hat einige Speichellecker im Gefolge und das Geschehen lockt viele Zuschauer an.

Der Halb-Ork stellt sich zuerst vor und erklärt, dass er als formeller Vertreter des Orkankönigs käme. Während er die Lage erklärt, zieht er für die Menge ein großes Schauspiel ab: Es sei ungewöhnlich, dass ein neues, erfolgreiches, aber relativ unbekanntes Schiff um einen

Kaperbrief bittet, ohne einen anerkannten Freien Kapitän als Sponsor vorweisen zu können. Der Piratencodex verlange daher, dass der Kapitän des Schiffes und seine Offiziere sich einer „Prüfung“ unterziehen, um zu beweisen, dass sie es wert sind, in die Reihen der Freien Kapitäne aufgenommen zu werden.

Für gewöhnlich ist die Prüfung meist reine Formsache, aber Knochenfaust hat bewusst Tsadok geschickt, um daraus ein Spektakel zu machen. Selbst wenn die SC es schaffen sollten, einen Freien Kapitän als Sponsor zu gewinnen, besteht Tsadok auf die Prüfung – sofern die SC ihren Kaperbrief denn wirklich wollen.

Tsadok ist unhöflich und kaltschnäuzig gegenüber den SC, macht Witze auf ihre Kosten und deutet an, dass sie nur Piraten spielen würden. In der Menge erklingt Gelächter, doch viele verziehen nur verächtlich das Gesicht oder schweigen, was darauf hindeutet, dass sie Tsadok nicht leiden können. Schließlich verkündet er die erste von drei Prüfungen, denen die SC sich stellen müssen.

Tsadok verschwendet keine Zeit damit, die Regeln der Prüfungen genau zu erklären. Die SC müssen einen aus ihrer Mitte für jede Prüfung auswählen, der sich dieser ohne Hilfe oder Behinderung durch andere stellt (die dritte Prüfung ist dabei eine Ausnahme, da alle SC sich an ihr beteiligen können). Dies sind Herausforderungen unter Piraten, daher wird sogar erwartet, dass die Regeln ein wenig gedehnt werden. Die Menge jubelt dabei über schlaue Tricks und buht primitive oder einfallslose Täuschungen aus. Einen Prüfling offenkundig mit Zaubern zu belegen, gilt als äußerst unsportlich, so dass Tsadok verlangt, Zauberei wieder aufzuheben. Ein SC könnte aber einen Zauber subtil auf den Prüfling wirken, ohne bemerkt zu werden, sofern ihm ein Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 20 gelingt. Da die Prüfungen anstrengend sind und unter Wettbewerbsbedingungen stattfinden, können die Prüflinge auf Fertigkeitswürfe nicht 10 nehmen. Sollten die SC ihre Gegner des Betruges bezichtigen, werden sie von Tsadok und seinen Gefolgsleuten ausgelacht. „Wir sind Piraten, dachtet ihr wirklich, wir würden fair spielen?“ entgegnet der Halb-Ork dann mit verächtlichem Grinsen.

Die erste Prüfung: Eine Klettertour in der Takelage

Tsadoks erste Prüfung soll zeigen, ob die SC passable Seefahrer sind und nicht nur Aufschneider, die zufällig eine Piratenbesatzung kommandieren. Ein SC muss hierbei schnell einen Mast eines nahen Schiffes erklimmen und das Segel von der obersten Rahe ohne Hilfestellung aus entfalten und setzen, ehe dies einem von Tsadoks Leuten mit dem Segel eines anderen Mastes desselben Schiffes gelingt. Flugmagie ist verboten und die Wettbewerber dürfen auch nicht auf herbeigezauberte Kreaturen zurückgreifen, welche die Arbeit für sie vollführen.

Das für die Prüfung genutzte Schiff ist die *Stachelrochen*, eine Brigg mit zwei hohen Masten und quadratischen Segeln. Die Wettkämpfer müssen 18 m hoch in der Takelage klettern. Dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 10 für die unteren 13,50 m und einen Wurf gegen SG 15 für die oberen 4,50 m. Dann müssen die Wettbewerber auf der Rahe laufen, welche 9 m in jede Richtung reicht, und dabei die Segel lösen. Wettbewerber können versuchen schneller zu klettern (Malus von -5

auf den Fertigkeitswurf), indem sie ihre Bewegungsrate (Klettern) von $\frac{1}{4}$ auf $\frac{1}{2}$ zu erhöhen. Die Fortbewegung auf der Rahe benötigt einen Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 10 oder einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 15, um sich mit halber Bewegungsrate bewegen zu können (ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 25 erlaubt die Nutzung der vollen Bewegungsrate). Klettern oder Balancieren erfordert einen Fertigkeitswurf pro Bewegungsaktion.

Das Segel ist an vier Stellen an der Rahe befestigt: jeweils 4,50 m und 9 m vom Mast entfernt zu beiden Seiten. Um es so zu lösen, dass es sich nicht verfängt oder festhängt, ist ein Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) gegen SG 15 als Standard-Aktion nötig. Gelingt ein Fertigkeitswurf gegen SG 18, erkennt der Prüfling, dass das Segeltuch im Wind umherflattern wird, wenn er es einseitig löst, was die Aufgabe um einiges erschwert. Um dies zu vermeiden, sollte das Segel abwechselnd erst auf der einen und dann auf der anderen Seite gelöst werden. Sollte eine Seite vollständig zuerst entfaltet werden, steigt der SG des Fertigkeitswurfes auf Beruf (Seefahrer) für die übrigen Befestigungsstellen um +5.

Von Tsadoks Mannschaft tritt **Heinz Boyni** (N Menschlicher Kämpfer 4/Schurke [Degenheld] 3; INI +3; Beruf [Seefahrer] +10, Klettern +12; Spielwerte wie eine Piratenwache auf Seite 38) an. Er geht effizient vor und geht keine unnötigen Risiken ein. Heinz nutzt Beschleunigtes Klettern nur, wenn der SG 10 beträgt und öffnet die beiden Befestigungsstellen des Segels, die dem Mast am nächsten liegen, ehe er die äußeren öffnet.

Betrugsversuch: Viele Zuschauer beobachten die Prüfung vom Deck der *Stachelrochen* aus, darunter auch „Bilgenratte“ Jacobi, ein Angehöriger von Tsadoks Mannschaft. Dieser löst (oder durchtrennt) „versehentlich“ das Tau, welches den Vorstagbaum sichert, wenn der angetretene SC sich am Ende der Rahe aufhält.

Die nicht am Wettkampf teilnehmenden SC können Bilgenratte entdecken, ehe er mit seiner Sabotage beginnt: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 22 können sie den kahlköpfigen Seemann auf dem Vorderdeck der *Stachelrochen* bemerken und ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 führt zu der Erkenntnis, dass er sich verdächtig verhält. Sollten die SC bei diesen Würfeln scheitern, erhalten sie eine weitere Gelegenheit, unmittelbar bevor Bilgenratte zuschlägt, dann aber aufgrund der Ablenkung durch die Menge mit einem Malus von -5. Ein SC, dem beide Würfe gelingen, kann in der Runde handeln, in der Bilgenratte mit seinem Sabotageversuch beginnt. Bilgenratte braucht eine Standard-Aktion, um den Knoten des Taus zu lösen und eine Volle Aktion, um dieses von der Reling abzuwickeln. Sollte er erkennen, dass die SC zu ihm unterwegs sind, zieht er einen Dolch und kappt stattdessen das Tau.

Sollte Bilgenratte Erfolg haben, schwingt der Vorstagbaum herum und kracht anschließend in die Takelage

des Mastes, auf dem sich der am Wettkampf teilnehmende SC befindet. Dem Wettkämpfer muss daraufhin ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 20 gelingen, um das Gleichgewicht halten zu können und nicht abzurutschen – andernfalls muss ihm ein Reflexwurf gegen SG 20 gelingen, um die Takelage zu fassen zu bekommen und nicht abzustürzen. Sollte der SC sich am Ende der Rahe aufhalten, stürzt er nicht auf das Deck der *Stachelrochen*, sondern ins Wasser (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 443 für Stürze). Sollte der SC nicht abstürzen, steigt der SG aller noch übrigen Fertigkeitswürfe für Beruf (Seefahrer) um +2, da der Baum nun Segel und Tauen gegen das Vordersegel drückt.

Kreaturen: Wenn Bilgenratte angegriffen wird, verteidigt er sich, gibt aber auf, wenn er auf unter 20 Trefferpunkte reduziert wird oder sein schmutziges Werk nicht vollenden kann.



Tsadok Goldzahn

„BILGENRATTE“ JACOBI

HG 6

EP 2.400

Piratenwache (siehe Seite 38)

TP 57

Belohnung: Wenn die SC diese Prüfung gewinnen, dann belohne sie mit 3.200 EP.

Die zweite Prüfung: Ein Kartenspiel unter Freunden

Mit der zweiten Prüfung will Tsadok sehen, wie viel Können und Glück die SC haben. Auf dem Achterdeck ihres Schiffes wird ein kleiner Tisch aufgestellt und einer der

SC muss gegen Tsadok in einem Kartenspiel namens Bastards Narretei antreten. Dies ist ein beliebtes Kartenspiel auf Piratenschiffen und wird mit einem Satz Karten gespielt, der aus mehreren Teilsätzen zusammengestellt wird. Selbst ein vom Pech verfolgter Seefahrer, der keinen vollständigen Kartensatz besitzt, kann Bastards Narretei spielen, da jeder Spieler seine Karten mitbringt und mit denen der anderen Spieler einen neuen Satz erstellt. Bastards Narretei ist ein auf Bluffen basierendes Spiel ähnlich Poker, Tsadok fügt aber eine zusätzliche „Port Fährnis“-Regel hinzu: Der Sieger jeder Runde muss eine Ration Magenbrennerrum trinken.

Jeder Spieler beginnt mit 100 Platinmünzen. Die SC müssen natürlich ihren eigenen Einsatz darbringen. Tsadok war jedoch so freundlich, und hat gleich einen Geldwechsler mitgebracht, um Währungen oder auch Plündergut einzuwechseln. Jede Runde erhält jeder Spieler eine Kartenhand und wettet. Dann kann jeder ein paar Karten abwerfen und dafür neue ziehen, um seine Kartenhand zu verbessern, und erneut wetten. Sobald die Wetten der Höhe nach ausgeglichen sind, legen die Spieler ihre Karten offen und die bessere Hand gewinnt. Anstelle jede Runde auszuspielen, kannst du den Prüfling seine Grundstrategie beschreiben lassen, mehrere Würfe

(siehe unten) ablegen lassen und dann rasch beschreiben, wie das Spiel verläuft.

Um Bastards Narretei zu simulieren, würfelt jeder Beteiligte und versucht, mit seinen Würfeln so nahe wie möglich an 20 heranzukommen, ohne den Wert zu überbieten. Zu Beginn einer Spielrunde zahlt jeder Beteiligte einen Einsatz von 1 PM und würfelt verdeckt mit einem W20 – dieser Wurf repräsentiert seine erhaltene Kartenhand. Dann wird der Einsatz gewettet, der Mindesteinsatz beträgt hierbei 1 PM, der Höchsteinsatz ist das komplette gegenwärtige Vermögen eines Spielers auf dem Tisch. Um das Abwerfen und Ziehen von Karten zu repräsentieren, kann sodann jeder Spieler verdeckt mit einem Würfel nach Wahl würfeln (W4, W6, W8, W10, W12 oder W20), um seinen Wert zu verbessern (größere Würfel stehen für mehr gezogene Karten). Es folgt wieder eine Runde, in der Wett-einsätze getätigt werden. Ein Beteiligter kann jederzeit ausscheiden, statt den Einsatz zu erhöhen, in diesem Fall gewinnt sein Gegner. Wenn die Summe beider Würfe 20 oder weniger beträgt, ist dies die Spielsumme. Sollte die Summe über 20 liegen, entspricht die Spielsumme dem höchsten Einzelwert (dies repräsentiert Pech beim Ziehen der Karten). Die höchste Spielsumme gewinnt, bei einem Gleichstand gewinnt keiner und der Pott bleibt auf dem Tisch, dann wird jedem eine neue Kartenhand ausgeteilt und es werden neue Einsätze gemacht, die den Pott erhöhen.

Die Beteiligten können ihre Position verbessern, indem sie Expertise, Verständnis, Irreführung oder sogar Betrug einsetzen. Ein Beteiligter kann jede Spielrunde einen der folgenden Fertigkeitswürfe ausführen, der SG beträgt stets 15: Beruf (Spieler), Bluffen oder Motiv erkennen. Bei einem erfolgreichen Wurf steigt seine Spielsumme um +1 und um weitere +1 pro 5 Punkte, um die er den SG überbietet, selbst wenn dies die Spielsumme über 20 bringen sollte. Der spielende SC kann ferner einen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 20 ablegen, um zu betrügen und seine Spielsumme um 4 Punkte erhöhen – scheitert der Wurf, bemerkt Tsadok allerdings den Versuch. Der erste gescheiterte Betrug kostet den SC seinen Einsatz für die aktuelle Spielrunde, sollte er ein zweites Mal beim Betrügen erwischt werden, endet das Spiel und der SC scheitert bei der Prüfung.

Wenn der SC eine Spielrunde gewinnt, muss er ein Schnapsglas voll Rum trinken. Ab dem zweiten Glas wird jedes Mal ein Zähigkeitswurf fällig (der SG beginnt bei 10 und steigt dann mit jedem weiteren Glas um +1). Pro gescheitertem Rettungswurf erleidet der SC einen Malus von -1 auf alle Fertigkeitswürfe. Sobald der SC eine Anzahl von Gläsern Rum in Höhe seines doppelten KO-Modifikators +1 zu sich genommen hat, wird ihm für 1 Stunde pro Glas übel (der Malus auf seine Fertigkeitswürfe steigt um weitere -2), das über diesen Höchstwert hinausgeht. Tsadok trinkt ebenfalls, wenn er gewinnt, doch scheint

der Alkohol ihn kaum zu beeinflussen, nur sein verächtliches, Zähne zeigendes Grinsen wird deutlich breiter.

Das Poopdeck des Schiffes ist bis auf den Kartengeber, Tsadok und den teilnehmenden SC leer, so dass die anderen SC nur begrenzte Hilfestellung geben können. Der Kartengeber verkündet, welche Karten umgedreht werden und wie hoch die Einsätze sind, während die Menge jubelt und Ratschläge zuruft.

Tsadok sitzt mit dem Rücken zum Hafen, so dass es schwierig wäre, in seine Karten zu spähen, doch dürften kreative SC sicher einen Weg finden, Tsadoks Kartenhand auszuspähen und die Information an den spielenden SC weiterzugeben. Dies gestattet dem SC, Tsadoks Spielwert zu kennen, ehe die Einsätze gemacht werden. Alternativ kannst du Tsadoks Spielwert auch einfach um 4 Punkte senken, um die Dinge zu beschleunigen. Während den ersten Dutzend Durchgängen setzt Tsadok nur niedrige Einsätze und steigt aus, wenn der Einsatz 5 PM übersteigt, da er hofft, dass sein Gegner nach einigen Gläsern Rum Überheblichkeit zeigen wird. Tsadok ist ein geübter, aber einfallloser Spieler, der seinen Spielwert nicht mittels Fertigkeitswürfen erhöht und nur dann einen zweiten Würfel verwendet, wenn dessen Höchstergebnis seinen Spielwert nicht über 20 bringen kann.

Betrugsversuch: Im Laufe des Spiels mischt der Kartengeber heimlich die Karten zu Gunsten Tsadoks um. Dies ermöglicht es ihm, seinen Spielwert um bis zu 4 Punkte zu erhöhen (Maximum 20), wenn er 10 PM oder mehr einsetzt. Der spielende SC kann einen Fertigkeitswurf

für Wahrnehmung gegen SG 25 und dann auf Beruf (Spieler) gegen SG 18 ablegen. Sollte einer der Würfe gelingen, bemerkt er, dass der Kartengeber beim Mischen die Karten manipuliert. Der SC kann dieses Wissen zu seinem Vorteil nutzen und die Karten an der Spitze des Satzes einschätzen und ziehen, ehe der Kartengeber ihre Position im Kartenstapel verändern kann. Dies hebt Tsadoks Vorteil auf und nimmt ihm einmalig bei einer Kartenhand 6 Punkte seines Spielwertes. – Danach verflucht Tsadok den Kartengeber, dass dieser ihm Unglück bringe, und übernimmt es selbst, die Karten auszugeben.

Irgendwann werden entweder Tsadok oder der SC alles setzen müssen. Sollte der Kartengeber immer noch anwesend sein, hat Tsadok in diesem Fall „Glück“ und erhält eine Kartenhand mit einem Spielwert von 20, andernfalls würfle den Spielwert normal aus. Sollte der SC diese Spielrunde gewinnen, gewinnt er die Prüfung. Sollte Tsadok gewinnen, behält er das Geld des SC, sollte er verlieren, gratuliert er dem Sieger widerwillig und versucht, sich seine Münzen zurückzuholen, wobei er behauptet, es sei ja nur ein Freundschaftsspiel ohne richtige Einsätze gewesen. Unter Druck gibt er aber nach und überlässt den SC ihren Gewinn.

Belohnung: Sollte der SC das Spiel gewinnen, dann belohne die Gruppe für das Bestehen dieser Prüfung mit 3.200 EP.



Kerdak Knochenfaust

Die dritte Prüfung: Enternde abwehren (HG 8)

Ein Pirat muss in der Lage sein zu kämpfen, daher testet Tsadoks dritte Prüfung die Kampffähigkeiten der SC. Diese Prüfung findet auf dem Schiff der SC statt – alle Schäden an ihrem Schiff oder ihrem Eigentum stehen daher ihnen selbst zu Lasten. Alle SC können an der Prüfung teilnehmen, bei der sie ihr Schiff gegen einen sehr großen und ungeheuerlich gefährlichen Enternden verteidigen müssen.

Die SC können sich selbst nach Belieben an Bord positionieren, doch die Mannschaft muss für die Dauer der Prüfung an Land gehen – die SC müssen beweisen, dass sie ihr Schiff notfalls alleine verteidigen können. Es gibt keine Einschränkungen über ihr Handeln, allerdings könnten einige von ihnen noch unter negativen Auswirkungen der ersten beiden Prüfungen leiden.

Kreaturen: Sobald die SC sich auf ihre Positionen begeben haben, schieben ein paar von Tsadoks Leuten einen großen, abgedeckten Käfig auf Rädern auf den Kai neben dem Schiff der SC. Tsadok zieht die Plane herunter und öffnet den Käfig. Darin sitzt ein unbeschreiblich hässlicher und fetter Sumpfriese namens Schweinefisch, ein Favorit in mehreren von Port Fährnis' Arenen.

Tsadok befiehlt dem Schläger, die SC anzugreifen, und zieht sich zum Zuschauen auf festen Boden zurück. Schweinefisch ist Tsadok egal – entweder tötet der Riese die SC oder sie töten ihn.

SCHWEINEFISCH

HG 8

EP 4.800

Sumpfriese (PF MHB II, S. 209)

TP 102

TAKTIK

Im Kampf Schweinefisch wirkt *Nebelwolke* auf jede Ansammlung von SC und bewirft dann alle SC außerhalb des Nebels mit Steinen (welche Tsadok freundlicherweise im Käfig platziert hat). Sobald die Mehrheit der SC den Nebel verlässt, erklimmt Schweinefisch das Schiff der SC und greift denjenigen an, der der Reling am nächsten ist. Er hält nur inne, um *Fluch* auf besonders schwierige Gegner zu wirken.

Moral Schweinefisch hat noch keinen Kampf verloren und kämpft bis zum Tode, um zu beweisen, dass er der Beste und Stärkste ist.

Entwicklung: Nach Ende der Prüfung führt Tsadok eine leise Unterhaltung mit den SC. Sollten sie zwei oder mehr Prüfungen bestanden haben, tritt er mit falscher Leutseligkeit auf und bedankt sich bei ihnen, dass sie so gute Mitspieler waren. Sollten sie allerdings zwei oder mehr Prüfungen nicht bestanden haben, präsentiert er sein wahres Haifischgrinsen und verkündet, dass er immer noch durchaus bereit sei zu erklären, dass sie bestanden hätten, wenn auch gegen einen Preis – er will einen Teil des Plündergutes im Frachtraum des Schiffes der SC. Sollten die SC gar keine Prüfung bestanden haben, will Tsadok 40%, sollten sie nur eine Prüfung bestanden haben, 20% ihres Plündergutes.

Nachdem er mit ihnen über die genaue Menge geilscht hat, tritt er vor die Menge und erklärt, dass die SC es tatsächlich verdienen würden, Freie Piraten der Fesseln zu werden. Dies ruft lauten Jubel der Menge hervor. Sodann verkündet Tsadok, dass der Orkankönig Kerdak

KAPERBRIEF DER FESSELINSELN

Dieses dicke Wachspapier wurde von sicherer Hand mit blutroter Tinte beschrieben und mit einem kunstvollen Siegel aus rotem Wachs versehen. Es gestattet dem Träger, Schiffe feindlicher Nationen als Freibeuter anzugreifen und zu kapern. Für Nationen der Region der Inneren See ist es nichts Ungewöhnliches, Kaperbriefe für ihre Schiffe auszustellen, allerdings gestatten die Kaperbriefe der Piratenkonföderation des Fesselinselarchipels ungeheuerliche Akte des Plünderns und Prisennahmens, welche in rechtschaffeneren Ländern schlichtweg unter Piraterie fallen.

Rechtmäßige Kaperbriefe werden eigentlich für bestimmte Schiffe ausgestellt und nicht auf Individuen, doch im Fesselinselarchipel erhalten ein Kapitän und seine Offiziere einen Kaperbrief. Ein Kaperbrief der Fesselinseln verleiht seinem Träger die Autorität, Fracht zu beschlagnahmen oder zu zerstören, Mannschaftsmitglieder und Passagiere gefangen zu nehmen oder zu töten und Schiffe – egal ob Handels- oder andere Schiffe – anderer Nationen zu versenken oder zu kapern. Innerhalb der Grenzen des Archipels gelten diese Privilegien auch hinsichtlich aller Schiffe und Kapitäne, die keinem bekannten Freien Kapitän die Treue geschworen haben oder über keine eigenen Kaperbriefe verfügen (dennoch ist ein Kaperbrief kein Sicherheitsgarant gegenüber anderen Piraten, da diese häufig erst zuschlagen und dann fragen).

Der Besitz eines Kaperbriefes der Fesselinseln ist in den meisten zivilisierten Nationen ein Verbrechen und wird meist mit dem Tod durch den Strang bestraft. Daher wird ein Kaperbrief der Fesselinseln mittels *Verborgene Seite* geschützt – der Träger kann ein geheimes Befehlswort aussprechen und so den Text verändern, dass er harmlos erscheint, z.B. als Frachtliste, Seekarte oder Seite aus einem Logbuch.

Es ist im Archipel bekannt, wer einen Kaperbrief erhalten hat und die meisten Freien Kapitäne führen darüber Buch, welche Kapitäne über einen verfügen und welche Schiffe diesen zuzuordnen sind, so dass es äußerst schwer ist, eines dieser Dokumente zu fälschen oder als Requisite einer Täuschung zu stehlen.

Ein Kaperbrief der Fesselinseln strahlt schwache Verwandlungsmagie aus.

Knochenfaust den SC noch diesen Abend den Kaperbrief persönlich überreichen wird. Diese letzte Ankündigung generiert daraufhin deutlich weniger Applaus, was darauf zurückzuführen sein könnte, dass der gegenwärtige Orkankönig weitaus weniger beliebt ist, als viele Fremde gemeinhin annehmen.

Ereignis 2: Der Kaperbrief

Nachdem die SC die Prüfungen abgelegt haben, werden sie zu einem Festmahl am selben Abend in der Festung des Orkankönigs, der Gefahrenburg, eingeladen. Wenn die SC eintreffen, sind die Feierlichkeiten bereits in vollem Gange

DIE REGATTA DER FREIEN KAPITÄNE

In Port Fährnis sollten die SC so einiges von der anstehenden Regatta der Freien Kapitäne hören. Dabei handelt es sich um ein aufreibendes, alljährliches Rennen, bei dem unabhängige Freie Kapitäne zu Ruhm und Reichtum gelangen und die Herrschaft über eine Insel und einen Sitz im Rat der Piraten erlangen können. Viele NSC fragen die SC, ob sie ebenfalls daran teilnehmen werden. In jedem Hafen im Archipel gibt es aufgeregtes Gerede und es wird auf die vermutlichen Favoriten gewettet. Da der berühmte Piratenfürst Meister der Stürme dieses Jahr nicht teilnimmt, sondern als Schiedsrichter fungiert, ist erstmals seit Jahren der Ausgang wieder offen. Die Regatta stellt die wohl schnellste Möglichkeit dar, zu Macht und Einfluss im Archipel zu gelangen, ist aber bei weitem weder der sicherste, noch der einfachste Weg. Einzelheiten zur Regatta enthält Teil Drei dieses Abenteuers.

– die Tische biegen sich unter geröstetem Fleisch und Krügen mit Rum, Schwarzbier und Met, während betrunkene, laute Bukaniere in der Haupthalle herum schwanken.

Orkankönig **Kerdak Knochenfaust** (NB Menschlicher Kämpfer 8/Pirat der Inneren See 10) überwacht die Feierlichkeit von seinem goldbesetzten Teakholzthron aus. Er ist ein aufbrausender Mann mit langem schwarzem Haar und Bart, definitiv mehr Pirat als König, zumal er statt seiner Krone und den Zeichen seiner Königswürde den langen Mantel und Dreispitz eines Kapitäns trägt. Er setzt seinen rumgefüllten Humpen nur selten ab. Am auffälligsten sind seine magische Pistole und seine skelettierte rechte Hand, die Quelle seines Beinamens. Er hat schon einiges an Rum intus und starrt die SC mit glasigem Blick an, als diese ihm vorgestellt werden.

Knochenfaust brüllt, alle sollen still sein, wird aber ignoriert, so dass er schließlich mit seiner Pistole gegen die Decke feuert. Totenstille kehrt ein, nachdem das donnernde Echo des Schusses verhallt ist. Er wirft zornige Blicke quer durch den Saal, bis sich bei ihm anscheinend ein Stimmungswandel breit macht. Er beginnt zu lächeln und beginnt mit ruhiger Stimme zu sprechen, während er dabei mit seiner immer noch rauchenden Pistole in Richtung der SC wedelt: „Diese rotnasigen Galgenvögel wollen mit ihrem feinen Schiff zu unserer Bruderschaft der Seefahrer hinstoßen. Doch ehe ich ihnen einen Kaperbrief aushändige und sie zu Freien Kapitänen ernenne, sollen sie sich selbst erst einmal äußern!“ Der finstere Blick Kerdak Knochenfausts richtet sich auf die SC. „Erzählt uns doch ein oder zwei Geschichten, wie Ihr an Euer Plündergut gekommen seid!“ Währenddessen rücken die betrunkenen Piraten rücken näher heran, um den SC zu lauschen.

Nun liegt es an den SC, die versammelten Rohlinge erfolgreich zu unterhalten. Dies gelingt ihnen, wie bei einem gewöhnlichen Ruchlosigkeitswurf (siehe *Pathfinder Abenteuerpfad Band 19*, Seite 61) mit einem SG von 15 + 2x Durchschnittsstufe der Gruppe. Plündergut kann verbraucht werden, um das Ergebnis zu beeinflussen. Für gutes Rollenspiel könntest du den SC zudem einen Bonus

von +1 bis +3 gewähren. Da die SC vor dem Hof des Orkankönig mit ihren Taten prahlen, können sie maximal 5 Punkte Ruchlosigkeit und Verruf mit einem erfolgreichen Wurf gewinnen.

Störenfriede: Wenn die SC etwa die Hälfte ihrer Geschichte vorgetragen haben, beginnen ein paar Trunkenbolde dazwischenzurufen und sie zu beleidigen. Einige davon handeln auf Anweisung von Tsadok, während andere sich nur über die in ihren Augen mangelnde Qualität der Darbietung beschweren. Insgesamt gibt es drei ernsthafte Störenfriede. Jeder SC kann einen Störenfried mittels eines Fertigkeitswurfes auf Einschüchtern gegen SG 20 entmutigen, sich mit ihm mittels eines Fertigkeitswurfes gegen SG 22 ein ablenkendes Wortgefecht liefern oder ihn seinerseits mittels eines Fertigkeitswurfes auf Auftreten (Komödie) gegen SG 15 verhöhnen. Die SC können auch mit Gewalt oder Magie gegen die Störenfriede vorgehen, allerdings wird dies wahrscheinlich die übrigen Zuhörer von der eigentlichen Geschichte ablenken und zu einem Malus von mindestens -2 auf den Ruchlosigkeitswurf führen (maximal -5, sollten die SC etwas besonders schockierendes oder beleidigendes tun). Jeder Störenfried, um den die SC sich nicht kümmern, führt zu einem Malus von -2 auf den Ruchlosigkeitswurf.

Sind die SC zu einem Ende ihrer Geschichte gekommen, ruft Knochenfaust zur Abstimmung auf – die Menge entscheidet mit „Aye“ oder „Nay“ über die Qualität des Gehörten. Sofern der Ruchlosigkeitswurf der SC gelingt, jubelt die Menge zu ihren Gunsten und Knochenfaust übergibt ihnen ihren Kaperbrief. Einzelheiten zu diesem wertvollen Dokument sind im Kasten auf Seite 11 zu finden.

Sollte der Ruchlosigkeitswurf scheitern, buht die Menge die SC aus und jagt diese aufgrund ihrer miserablen Darstellung aus dem Saal. Knochenfaust gewährt ihnen jedoch später eine Privataudienz. Da die SC die Prüfungen bestanden haben, hätten sie sich den Kaperbrief verdient, erklärt er ihnen und übergibt ihnen das Dokument. Allerdings ist die Geschichte ihrer Blamage schon bald in aller Munde; dies führt zu einem Malus von -2 auf alle charismabasierenden Würfe gegenüber Bewohnern von Port Fährnis und auf alle Ruchlosigkeitswürfe in der Hafenstadt, bis die SC eine neue Ruchlosigkeitsstufe erreichen.

Belohnung: Sofern die SC den Hof des Orkankönigs erfolgreich unterhalten, belohne sie mit 3.200 EP.

Landgang

Da die SC nun offiziell Freie Kapitäne der Fesseln sind, können sie Port Fährnis erkunden und sich an den Sehenswürdigkeiten und Unterhaltungseinrichtungen der Piratenhauptstadt erfreuen. Sie können Plündergut verkaufen, Besatzungsmitglieder anheuern, ihr Schiff neu ausrüsten, magische Gegenstände und andere Ausrüstung erwerben und ihre Ruchlosigkeit und ihren Verruf erhöhen (allerdings zählt in Ereignis 2 gewonnene Ruchlosigkeit gegen die Höchstmenge, die in Port Fährnis pro Ruchlosigkeitsstufe erzielt werden kann). Weitere Details zu diesem berühmten Piratenhafen findest du im Fremdenführer zu Port Fährnis in diesem Band.

Ereignis 3: Kneipenschlägerei (HG variabel)

Das folgende Ereignis tritt während des Aufenthalts der SC in Port Fährnis ein. Irgendwann wollen die SC sicherlich

SPRINGFLUTSTÜBLE

1 Feld = 1,50 m



die Unterhaltungsmöglichkeiten des berühmten Hafens genießen und kehren in einer Schenke namens Springflutstüble ein, bei der es sich um eine laute, raue Kneipe voller Piraten und Freibeuter aller Art handelt, allerdings geht es dort weitestgehend friedlich einher.

Die SC können Getränke oder Essen bestellen, an Glücksspielen teilnehmen und sich entspannen und ihren Aufenthalt genießen. Lass sie irgendwann im Laufe des Abends Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung ablegen. Der SC mit dem höchsten Ergebnis bemerkt ein bekanntes Gesicht in der grölenden Menge: „Baryt“ Teerauf, Kapitän Barnabas Harrigans Schiffsmädchen auf der *Wermuth*. Der SC, der sie entdeckt (oder ein anderer SC, sofern der erste SC die anderen auf Baryt aufmerksam macht), kann mittels eines Fertigkeitswurfes auf Motiv erkennen gegen SG 15 bemerken, dass sie sich verdächtig verhält. Sie scheint etwas in die Getränke einiger Seefahrer zu gießen – natürlich dürfte dies die SC daran erinnern, wie ihre Getränke mit Taggitöl versetzt wurden, als sie zu Beginn der „Meuterei auf der *Wermuth*“ in die Dienste auf dem Piratenschiff gezwungen wurden. Ehe die SC aber handeln können, werden sie von Kapitän Pierce Jerrell angesprochen, einem charmanten Schurken und Freien Kapitän mit einer Augenklappe und einem gewinnenden Lächeln. Einer der SC (wähle aus welcher) hat sein Interesse geweckt, so dass er sich am Tisch der SC niederlässt und anbietet, ihnen eine Runde auszugeben, während er versucht, mit Charme und Schmeichelei das Objekt seiner Zuneigung

zu umgarnen. Eine vollständige Beschreibung Pierce Jerrells befindet sich im Anhang auf Seite 54.

Egal wie die SC auf Pierce reagieren, die Geschehnisse an ihrem Tisch fallen Baryt auf. Diese erkennt die SC wieder, außer die SC haben sich umfangreich verkleidet. Baryt versucht daraufhin, sich aus der Schenke zu schleichen, um Kapitän Harrigan über die Anwesenheit der SC in Port Fährnis zu informieren.

Zugleich bemerkt eine der Seefahrerinnen, die Baryt vergiften wollte, dass etwas mit ihrem Getränk nicht stimmt. Sie brüllt laut, dass jemand sie unter Drogen setzen wollte und schleudert den Inhalt ihres Bechers über ihre Schulter – direkt in das Gesicht eines grobschlächtigen Bukaniers. Der Schläger erhebt sich, stößt einen Wutschrei aus und schlägt zu, trifft dabei aber einen dritten, so dass kurz darauf in der Kneipe eine wüste Schlägerei tobt, bei der sich jeder gegen jeden wendet.

Was genau die Prügelei auslöst, ist eigentlich egal – die SC könnten mit Pierce Jerrell in Streit geraten, der ihnen den Weg zu Baryt Teerauf verstellt, Baryt könnte mit jemandem zusammenstoßen, als sie hinaus will, oder es kommt wie oben beschrieben. Wichtig ist nur, dass die SC sich mitten im Getümmel wiederfinden.

Kreaturen: Die meisten Gäste der Kneipe stürzen sich in die Schlägerei oder werden hineingezogen. Anstelle jeden Angriff jedes Beteiligten auszuwürfeln, konzentriere dich auf die SC und ihre Gegner und beschreibe ansonsten, was noch im Raum passiert. Sobald die Schlägerei

ausbricht, wird die Schenke aufgrund der Masse an Menschen zu schwierigem Gelände. Flinke SC können sich durch das Chaos bewegen, indem sie mittels Fertigkeitswürfen für Akrobatik von Tisch zu Tisch (SG variiert nach Entfernung) über die Leute hinweg springen. Die hölzernen Kronleuchter der Kneipe hängen in 3 m Höhe – ein SC kann von einer Bank oder einem Tisch hinauf springen, einen ergreifen und sich über das Getümmel hinwegschwingen, sofern ihm ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 20 gelingt.

Betrunkene Schläger: Obwohl die Kneipe voller betrunkenener Schläger ist, gehen vier davon mit den Fäusten auf die SC los. Abhängig vom Verlauf des Kampfes könnten sich weitere Betrunkene den SC zuwenden, vor allem wenn diese ihre Waffen ziehen oder todbringende Zauber einsetzen und aus einer freundlichen Keilerei einen Kampf auf Leben und Tod machen sollten.

„Baryt“ Teerauf: Als Barnabas Harrigan seine halbe Mannschaft auf die *Verheißung auf Erden* schickte, wurde das Leben für die auf der *Wermuth* Zurückgebliebenen richtig hart. Auch für Harrigans Schiffsmädchen Baryt Teerauf gab es keine Ausnahme – sie verlor ihren vergleichsweise angenehmen Posten an Bord und musste als gewöhnliche Matrosin hart arbeiten. Ohne den persönlichen Schutz des Kapitäns musste sie rasch lernen, sich zu verteidigen, und wurde zu einer fähigen Messerstecherin.

Baryt will nichts mit dem SC zu tun haben und will die Schenke so rasch wie möglich verlassen, allerdings versperren die SC den Weg zur Vordertür und die Hintertür ist verschlossen. Als die Schlägerei ausbricht, versucht Baryt, in der Menge unterzutauchen und sich die Treppe hinauf zu schleichen (Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25, um sie zu bemerken), dann will sie auf der Galerie den südlichsten Raum erreichen, wo sie hofft, einen Ausgang zu finden.

Die Galerie liegt 4,50 m über Bodenniveau. Am oberen Ende der Treppe sind mehrere Bierfässer gestapelt. Baryt schafft es die Treppe hinauf, ehe diese von volltrunkenen, kämpfenden Piraten blockiert wird (und zu schwierigem Gelände wird). Falls die SC ihr folgen, stößt Baryt die Fässer die Treppe hinab. Jeder auf der Treppe muss einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen, um den Fässern auszuweichen, oder erleidet 1W6 Schadenspunkte und landet am Fuße der Treppe auf dem Boden.

Falls die SC sich nicht einen Weg durch die Massenschlägerei bahnen wollen, können sie die Wand unterhalb der Galerie mit einem Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 15 erklimmen. Alternativ kann ein SC auch auf einen Tisch steigen und mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 16 versuchen hinauf zu springen und das Geländer der Galerie ergreifen.

Baryt versucht hektisch, Distanz zwischen sich und die SC zu bringen und durch das Fenster des südlichen Raumes zu entkommen, der von der Galerie abgeht. Zum Öffnen des Fensters braucht sie eine Bewegungsaktion und

eine weitere, um hinaus zu klettern, dann hastet sie das Dach hinauf und flieht über die Dächer von Port Fährnis.

Pierce Jerrell: Pierce Jerrell stürzt sich ebenfalls voller Elan in die Massenschlägerei. Seine Taktik hängt aber davon ab, wie die SC auf seine Kontaktaufnahme reagiert haben. Sollten sie sich ihm gegenüber höflich verhalten haben und sich noch in Reichweite befinden, wirkt er *Hast* auf sich und sie, sobald der Kampf ausbricht. Sollten die SC ihn fortgejagt oder gar mit ihm Streit angefangen haben, revanchiert er sich – etwa indem er *Person bezaubern* auf das Objekt seiner Zuneigung wirkt. Pierce nutzt während der Schlägerei seinen Messingschlagring und nichttödliche Zauber wie *Sprühende Farben*. Sollte jemand tödliche Waffen zum Einsatz bringen, zieht er sein Langschwert.



Baryt Teerauf

„BARYT“ TEERAUF

HG 4

EP 1.200

Menschliche Bürgerliche 3/Schurkin (Messerkämpfer)
2 (PF ABR II)

CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +4; Sinne Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13 (+4 GE, +3 Rüstung)

TP 39 (5 TW; 2W8+3W6+17)

REF +8, WIL +0, ZÄH +3

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +8 (1W4/19–20)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +8 (1W4/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Stich* +1W8

TAKTIK

Im Kampf Baryt tut ihr Bestes, um einem Kampf mit den SC aus dem Weg zu gehen und aus dem Fenster zu entkommen. Sollte sie in die Enge gedrängt werden und keine Fluchtmöglichkeit haben, macht sie von

ihrem Talent Verbesserte Finte Gebrauch, um als Bewegungsaktion eine Finte einzusetzen, wodurch sie versuchen kann, den auf dem falschen Fuß befindlichen Gegner mit dem Dolch hinterhältig anzugreifen.

Moral Baryt kämpft wie eine in die Ecke gedrängte Ratte, ergreift aber jede Gelegenheit zur Flucht am Schopf.

SPIELWERTE

ST 10, GE 18, KO 14, IN 13, WE 8, CH 12

GAB +2; KMB +2; KMV 16

Talente Abhärtung, Defensive Kampfweise, Verbesserte Finte, Waffenfinesse, Waffenfokus (Dolch)

Fertigkeiten Akrobatik +10, Beruf (Seefahrer) +6, Bluffen +9, Fingerfertigkeit +10 (leichte Klingen verbergen +11), Heimlichkeit +10, Klettern +7, Schwimmen +5, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache, Polyglott

Besondere Eigenschaften Schurkentricks (Waffentraining), Verborgene Klinge*

Sonstige Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, 2 Dolche [Meisterarbeit], 29 GM

* Siehe *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*.

BETRUNKENE SCHLÄGER (4)

HG 3

EP je 800

Menschliche Kämpfer (Halunke) 3/Schurke 1 (PF ABR II)

CN Mittlgrößer Humanoider (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

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

TP je 32 (4 TW; 3W10+1W8+7)

REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +6,

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +6 (1W3+3) oder Improvisierte Waffe +6 (1W8+3)

Fernkampf Dolch +6 (1W4+3/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Schmutzige Manöver*

TAKTIK

Im Kampf Diese betrunkenen Schläger suchen nur nach einer kleinen Prügelei und kämpfen mit waffenlosen Schlägen und Heftigem Angriff. Sollte ein SC eine Waffe ziehen oder tödlichen Schaden austeilen, ergreifen die Schläger Bierhumpen und zerschmettern Stühle, um sich Waffen zu improvisieren. Sie nehmen gemeinsam SC in die Zange, um Hinterhältigen Schaden zu verursachen, und nutzen Kampfmanöver, um Gegner zu entwaffnen oder Schmutzige Manöver, um einen Gegner für eine oder zwei Runden zu blenden (indem sie ihnen z.B. Bier ins Gesicht schütten) und sie dann hinterhältig anzugreifen.

Moral Ein betrunkenen Schläger versucht zu fliehen, wenn er 20 oder mehr Punkte tödlichen Schaden erleidet.

SPIELWERTE

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

GAB +3; **KMB** +6 (Entreißen, Entwaffnen oder Schmutziger Trick +7);

KMV 19 (20 gegen Entreißen, Entwaffnen oder Schmutziger Trick)

Talente Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Improvisierter Nahkampf, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Verbesselter Waffenloser Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +9, Beruf (Seefahrer) +7, Bluffen +5, Einschüchtern +5, Klettern +9, Schwimmen +9

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Kein Vorbeikommen*

Ausrüstung Lederrüstung, Dolch, improvisierte Waffe, je 2W20 GM

* Siehe *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*.

PIERCE JERRELL

HG 7

EP 3.200

TP 69 (Seite 54)

Entwicklung: Kurz nachdem die SC ihre Gegner besiegt haben, erscheint die Miliz von Port Fähnris, um die Schlägerei zu beenden und die Verursacher zu verhaften, darunter auch die SC. Sofern Pierce Jerrell noch am Leben und bei Bewusstsein ist, bietet er den SC an, sie durch den Hinterausgang zu schleusen – er führt sie dann hinter den Tresen und auf eine Seitengasse hinaus. Egal wie der Kampf begann oder verlief, solange die SC nicht versucht haben, Pierce zu töten, ist er nicht nachtragend und verzeiht ihnen jede „ungewollt“ zugefügte Verletzung. Sollten

die SC sich mit Pierce anfreunden, wird er zu einem weiteren Verbündeten, an den sie sich später im Verlaufe des Abenteuers wenden können.

Falls Baryt Teerauf den SC entkommen konnte, hat dies keine unmittelbaren Konsequenzen, allerdings können die SC sich nun sicher sein, dass Barnabas Harrigan weiß, dass die rebellischen SC überlebt haben und in den Fesselinseln unterwegs sind. Falls die SC Baryt einfangen, erklärt sie ihnen, dass sie sich nur mit Harrigan gut stellen wollte, indem sie diesem von ihrem Aufenthaltsort erzählt. Sie weiß nichts von Bedeutung und ist Harrigan gegenüber nicht sonderlich loyal – sie bietet den SC an, sich ihrer Besatzung anzuschließen, wenn diese sie verschonen, allerdings ist sie auch diesen gegenüber nur solange treu, bis sich eine andere Gelegenheit bietet. Baryt weiß zwar, wo die *Wermuth* vor Anker liegt, allerdings solltest du den SC ausreden, ihr früheres Schiff besuchen zu wollen, da Harrigan und die *Wermuth* im Laufe des Abenteuerpfades noch eine Rolle spielen. Die *Wermuth* läuft am nächsten Morgen aus, egal ob Baryt an Bord ist oder nicht.

Belohnung: Sollten die SC sich mit Pierce Jerrell anfreunden, dann belohne sie mit 3.200 EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

TEIL ZWEI: AUF WUNSCH EINER DAME

Einen Tag nach Erhalt ihres Kaperbriefes überbringt ein Bote den SC einen Brief von Tessa Schönwind, der Stadtherrin von Quent auf der Insel Motaku. Es handelt sich um eine Einladung am folgenden Abend zum gemeinsamen Mahl in ihrem Stadthaus in Port Fähnris. Die Geschichten über die Taten der SC haben Tessa beeindruckt, so dass sie sie für eine delikate Aufgabe rekrutieren will. Jeder SC, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 10 gelingt, erkennt Tessa als die Kapitänin der Kriegsschaluppe *Glücklicher Zufall* und eine der mächtigsten und beliebtesten Piratenfürstinnen des Rates der Piraten der Fesselinseln. Gelingt der Wurf gegen SG 15, kennt der SC auch das weitverbreitete Gerücht, dass Tessa die nächste Anwärtlerin auf die Krone des Orkankönigs sei – entweder werden die Freie Kapitäne sie wählen oder sie holt sich die Krone mit Gewalt von Kerdak Knochenfaust. Eine ausführliche Beschreibung Tessa Schönwinds befindet sich auf Seite 56.

Wenn die SC bei Tessas Stadthaus eintreffen, führen ihre Diener sie in einen Speisesaal, von dem aus man den Hafen von Port Fähnris überblicken kann. Tessa stellt sich vor und gratuliert den SC zu ihrer Ernennung zu Freien Kapitänen. Sie fragt sie, was sie über die gegenwärtige politische Situation auf den Fesseln wissen, und deutet an, dass Kerdak Knochenfaust die zerstrittenen Piratenfürsten vielleicht nicht ganz so fest im Griff hat, wie es scheinen mag. Sollten die SC sie darauf ansprechen, ob sie möglicherweise für den Posten antreten würde, stellt Tessa klar, wie ungern sie der nächste Orkankönig werden würde. Dennoch betrachtet sie Knochenfausts Tage als gezählt und deutet an, dass es an der Zeit wäre für jene mit Ambitionen, sich nach Verbündeten umzusehen. Tessa erwähnt zudem die jüngsten Gerüchte, die ihr zu Ohren gekommen sind – Cheliax habe Pläne hinsichtlich des Fesselarchipels. Natürlich ist der Hass des Imperiums auf die Pirateninseln nichts wirklich Neues, doch die aktuellen

NAVIGATION IM FESSELARCHIPEL

Im Laufe dieses Abenteuers und des restlichen Abenteuerpfades werden die SC mit ihrem Schiff zu einer Vielzahl an Zielen fahren. Hierzu müssen sie einen Kurs bestimmen und diesem folgen. Das Navigieren eines Schiffes erfordert einen Fertigkeitwurf für Beruf (Seefahrer) oder Überlebenskunst gegen SG 18. Charaktere mit mindestens 5 Rängen in Wissen (Geographie) oder Wissen (Lokales) erhalten einen Bonus von +2 auf den Wurf. Sollte versucht werden, ohne die nötigen Werkzeuge (Astronomie, Seekarten, Kompass oder Sextant) zu navigieren, erfolgt der Wurf mit einem Malus von -4. Ein Erfolg bedeutet, dass das Schiff in der normalen Zeit sein Ziel erreicht. Ein Fehlschlag dagegen heißt, dass das Schiff sich gemäß der Regeln auf den Seiten 424-425 des *Pathfinder Grundregelwerks* verirrt. Jeder fehlgeschlagene Wurf verlängert die Reisedauer um 1W4 Tage.

Gerüchte deuten auf eine bevorstehende Invasion hin, bei deren Erfolg die Inseln ein Teil des Reiches werden würden. Derartiges ist natürlich eine entsetzliche Vorstellung für jeden Freien Kapitän, egal wer denn nun die Orkankrone trägt. Tessa ist überzeugt davon, dass hinter den Gerüchten ein Körnchen Wahrheit steckt, allerdings benötigt sie Beweise, welche sie dem Orkankönig und dem Rat der Piraten vorlegen kann, um diese zum Handeln zu zwingen. Sie kann den Gerüchten aber nicht selbst nachgehen, da sie zu bekannt ist und in Port Fährnis bleiben muss, um ihren Einfluss auf verschiedene Gruppierungen im Rat zu erhalten. Stattdessen bittet Tessa die SC, den Gerüchten nachzugehen. Als einfallsreiche Neulinge, die keinem Piratenherrscher die Treue schulden, sollten sie die beste Chance haben, an Informationen zu gelangen. Tessa betrachtet die SC als freie Agenten ohne bestehende Loyalitäten und hofft, sie als Verbündete rekrutieren und als Anführer im Archipel etablieren zu können, so dass sie wichtige Plätze im Rat übernehmen und vielleicht sogar die Orkankrone beanspruchen können. Tessa bietet den SC die Möglichkeit an, sich mit ihr zu verbünden und sich ihrer Flotte anzuschließen, will ihnen in Wirklichkeit aber größtmögliche Unabhängigkeit gewähren. Sie will nicht einmal, dass bekannt wird, dass sie die Gerüchte untersuchen lässt, daher sollen die SC zunächst einmal über das Bündnis schweigen.

Falls die SC Tessa Angebot abschlagen, sich ihr anzuschließen, überrascht sie das nicht. Sie bittet sie aber dennoch, den Gerüchten nachzugehen, und weist daraufhin, dass die SC ihren Dank und ihre Freundschaft gewinnen würden. Den SC sollte klar sein, dass dies durchaus erstrebenswert ist, da Tessa als Herrin von Quent und einer der führenden Fürsten des Rates der Piraten über erheblichen Einfluss verfügt. Falls sie glaubt, dies könnte dazu führen, dass die SC sich auf den Handel einlassen, lässt sie einem der SC gegenüber sogar Hinweise auf eine mögliche Romanze fallen und fügt verführerisch hinzu, dass ihre

Gunst zu den Belohnungen gehört, nach denen gar viele eifrig streben. Sollte alles andere scheitern, bietet Tessa den SC Reichtümer als Belohnung an: 5 Punkte Plündergut, sofern sie mit brauchbaren Beweisen zurückkehren, die sie dem Rat vorlegen kann.

Wenn die SC zustimmen, benennt Tessa ihnen zwei Spuren:

„Ich bin überzeugt, dass Spione und Informanten auf den Inseln für Cheliox arbeiten. Mir fallen aber nur zwei Orte ein, an denen man an Informationen zu solchen Verrätern in unserer Mitte gelangen kann. Da wäre das Haus der Gestohlenen Küsse auf Quent, ein Calistriatempel und eine der besten Informationsbörsen auf den Fesseln. Nehmt dieses Schreiben, um eine Audienz bei Dindreann, der Hohepriesterin zu erhalten.

Der andere Ort ist der Tempel des Verborgenen Namens, ein geheimer Tempel Norgorbers, der sich angeblich in Wellenstock auf der Beutelsinsel befinden soll. Sollte jemand die Spione kennen, dann sind es die Anhänger des Rufmörders. Ich verfüge über keine Kontakte zu diesem Tempel, daher hoffe ich, dass ihr die Priester überzeugen könnt, euch zu sagen, was sie wissen.“

Anschließend rollt Tessa mehrere wunderschön gezeichnete, äußerst detailreiche Seekarten des Archipels aus. Dabei handelt es sich um *Seekarten der Guten Winde* (siehe Seite 59). Sie zeigt den SC Quent und Wellenstock auf den Karten und schenkt sie ihnen bei Aufbruch sogar in einer meisterhaft gearbeiteten, wasserdichten Schatulle.

Sollten die SC zudem zustimmen, sich Tessas Flotte anzuschließen, übergibt sie ihnen ein Banner, welches sie an ihrem Mast hissen können, um ihre Zugehörigkeit zu signalisieren. Sollte sie mit einem der SC geflirtet haben, erhält dieser einen Abschiedskuss, ehe die SC Segel setzen.

Die SC können einer von Tessa Spuren folgen. Entweder reisen sie nach Motaku, um das Haus der Gestohlenen Küsse zu besuchen, oder zur Beutelsinsel, um den Tempel des Verborgenen Namens ausfindig zu machen. Die Schritte der SC bei ihren Nachforschungen werden im Folgenden in der wahrscheinlichsten Reihenfolge präsentiert. Die Reihenfolge der Ereignisse und Begegnungen hängt natürlich aber von den Handlungen und Ermittlungen der SC ab.

Anhaltspunkt 1: Das Haus der Gestohlenen Küsse

Die SC reisen zum lebhaften Seehafen Quent an der Nordküste der Insel Motaku, um einer von Tessa Schönwind genannten Spur nachzugehen. Ihr Weg führt sie zum Haus der Gestohlenen Küsse, zugleich ein heiliger Tempel Calistrias und ein Bordell. Wenn die SC Tessa Empfehlungsschreiben vorlegen, führen äußerst knapp bekleidete Akolyten sie durch die sinnlich dekorierten Korridore des Tempels zu den Kammern der Hohepriesterin, **Dindreann** (CN Menschliche Klerikerin Calistrias 9). Dindreann heißt die SC freundlich willkommen und bietet ihnen bequeme Sitzgelegenheiten und anregende Erfrischungen an. Wenn die SC sich gesetzt und erfrischt haben, fragt sie, wie sie ihrer „liebsten Freundin Tessa zu Diensten sein kann“.

Spione: Sollten die SC erwähnen, dass sie nach Spionen im Archipel suchen, bestätigt Dindreann, dass das Haus der Gestohlenen Küsse über manche Informationen zu diesem Thema verfügt, da viele Leute in der Hitze der Leidenschaft ihre Geheimnisse mit den Tempeldirnen teilen. Allerdings werden diese Geheimnisse im Vertrauen mitgeteilt und daher kann der Tempel sie nicht einfach verschenken. Sollten die SC dem Tempel allerdings einen Dienst erweisen, könnte das Wissen durchaus als Entlohnung in Frage kommen.

Dindreann teilt den SC mit, dass die *Stachel der Herrin*, ein dem Tempel gehörendes Schiff, verloren gegangen ist. Erkenntnismagie hat offenbart, dass das Schiff von einer Piratengruppe angegriffen wurde, welche vorsätzlich Schiffe in Gefahr locken, damit sie die Fracht aus dem resultierenden Wrack plündern können. Natürlich ist die Piraterie ein Teil des Lebens im Archipel, allerdings hatte die *Stachel der Herrin* ein heiliges Artefakt an Bord – eine vergoldete Wespenstatue, welche als die Goldwespe bekannt ist. Der Tempel will sich an den Schiffsbrechern rächen, die es gewagt haben, ein heiliges Schiff des Glaubens anzugreifen. Bisher konnten sie dieses aber nicht aufspüren. Falls die SC die Schiffsbrecher finden, die Rache der Göttin an ihnen vollstrecken und die Goldwespe retten, wird Dindreann ihnen mitteilen, was sie über die gesuchten Spione weiß.

Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 10 genügt, um zu erkennen, dass Schiffsbrecher keine ungewöhnliche Gefahr auf den Fesselinseln sind, so dass es nicht einfach sein dürfte, diejenigen aufzuspüren, die die *Stachel der Herrin* attackiert haben. Möglicherweise verfügt aber der Tempel des Verborgenen Namens in der Siedlung Standkammer über Informationen, die zu dieser Gruppe führen könnten.

Salzige Todesfee: Sollten die SC Dindreann nach der *Salzigen Todesfee* fragen (siehe **Anhaltspunkt 2**), teilt sie ihnen mit, dass sie jemanden kennt, der Informationen zu dem verlorenen Schiff besitzt. Falls die SC bereits die Schiffsbrecher besiegt und die Goldwespe zurückgebracht haben, erhalten sie diese Information kostenlos, andernfalls müssen sie Dindreann mittels eines Fertigkeitswurfes auf Diplomatie gegen SG 18 überzeugen, ihr Wissen zu teilen. Dindreann nimmt Bestechungsgelder lächelnd entgegen, rückt aber nicht von ihrer Entscheidung ab – nur falls die SC ihr weniger als 50 GM bieten, reagiert sie recht beleidigt, was den SG des Wurfes um +5 erhöht. Sie akzeptiert auch keine Angebote, ihr sexuell zu Diensten zu sein, weiß das Angebot aber zu schätzen (der Fertigkeitswurf für Diplomatie erhält einen Situationsbonus von +2). Sobald die SC Dindreann überzeugen konnten, ihr Wissen zu teilen, erzählt sie ihnen von einem Schiffsarzt im Ruhestand. Dieser Haneilius Iltis lebt in der Hafenstadt Ollo und behauptet zu

wissen, wo die *Salzige Todesfee* liege, benötige aber jemanden, der seine Expedition finanziert. Sollten die SC sich auf die Suche nach Haneilius Iltis und der *Salzigen Todesfee* begeben, dann fahre mit **Anhaltspunkt 4** fort.

Entwicklung: Sollten die SC die Goldwespe als Beweis ihrer Rache an Vakarlas Schiffsbrechern zum Haus der Gestohlenen Küsse zurückbringen, hält Dindreann sich an ihren Teil der Abmachung und teilt den SC mit, dass einer der Stammgäste des Tempels, ein halb-elfischer Elfenbeinschnitzer aus Schauerhafen namens Jaymiss Keft, behauptet, von einem Spion im Archipel zu wissen. Die SC sollten ihn aufsuchen und den Namen des Spions in Erfahrung bringen. Für das Treffen mit Jaymiss Keft gehe über zu **Anhaltspunkt 5**.

Belohnung: Belohne die SC mit 3.200 EP, wenn sie Jaymiss Kefts Namen vom Haus der Gestohlenen Küsse in Erfahrung bringen.

Anhaltspunkt 2 Der Tempel des Verborgenen Namens

Tessas zweite Spur führt die SC zur Beutelsinsel, der Heimat der größten Halblingsbevölkerung im Fesselinselarchipel, auf der angeblich viele Einwohner insgeheim Anhänger Norgorbers sind. Jeder, dem ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) oder (Religion) gegen SG 15 gelingt, erkennt, dass offene Fragen nach einem versteckten Norgorbortempel zum Scheitern verurteilt sind – oder gar Feindseligkeiten provozieren könnten. Stattdessen müssen die SC ihre Absichten mittels subtilen Andeutungen signalisieren, wofür ihnen ein Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 15 gelingen muss. Bei Erfolg werden sie zu einem unauffälligen Lagerhaus im Laurerviertel des Ortes geschickt. Im Lagerhaus treffen sie auf einen Halbling in der schwarzen Kleidung eines Schuldknechtes eines Adelshauses, welcher eine Cherubbinmaske trägt. Sofern die SC sich friedlich verhalten, führt der unterwürfige Halbling sie in einen diskreten, schalldichten Raum im hinteren Teil des Lagerhauses. Er stellt sich nur als „**Schlingel**“ (NB Halblingkleriker Norgorbers 3/Schurke 3) vor und fragt, wie der Tempel des Verborgenen Namens zu Diensten sein kann.

Spione: Sollten die SC erklären, dass sie nach Spionen im Archipel suchen, nickt Schlingel und erklärt, dass der Rufmörder vieles weiß, das verborgen ist, Geheimnisse aber stets einen Preis hätten. Er erklärt, dass der Tempel des Verborgenen Namens mit Informationen handle und Geheimnisse als Währung nutze. Um ein Geheimnis des Tempels



Dindreann

zu erfahren, müssen die SC mit einem gleichwertigen Geheimnis bezahlen. Glücklicherweise gibt es da eine Information, nach welcher der Tempel sucht:

Schlingel erzählt den SC, dass ein berühmtes Schiff namens *Salzige Todesfee* vor mehreren Monaten auf geheimnisvolle Weise verschwand. Es heißt, dass die *Salzige Todesfee* eines der schnellsten Schiffe im Archipel gewesen sei und sich für ein Schiff ihrer Größe mit unvergleichlicher Leichtigkeit steuern ließ. Viele glauben, dass mehrere mächtige, in das Schiff gewobene Zauber der Grund für letzteres gewesen seien. Falls die SC herausfinden können, was der *Salzigen Todesfee* zugestoßen ist, und das Geheimnis ihrer einzigartigen Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit entdecken, können sie dieses Wissen gegen die gesuchte Information über die Spione eintauschen. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 genügt, um sich an die Geschichten über die unglückliche *Salzige Todesfee* zu erinnern. Diese verschwand westlich der Haiinsel nach Verlassen des Hafens von Ollo. Was dann geschah, bleibt aber bis heute ein Rätsel. Man weiß, dass das Schiff auf dem Weg nach Ollo in Quent Halt machte, weswegen möglicherweise das Haus der Gestohlenen Küsse über Hinweise verfügen dürfte.

Schiffsbrecher/Stachel der Herrin: Sollten die SC Schlingel nach Schiffsbrechern im Archipel oder der *Stachel der Herrin* fragen, erklärt dieser, dass es kein Geheimnis wäre, dass viele solcher Gruppen im Archipel aktiv seien, er wisse aber nur von einer Mannschaft, die behaupte, ein calistrisches Schiff angegriffen zu haben. Sofern die SC bereits das Wrack der *Salzigen Todesfee* gefunden haben, trennt Schlingel sich von seinem Wissen gegen eine „Spende“ von 750 GM, ansonsten verlangt er im Gegenzug ein anderes Geheimnis, dessen Art und Wesen dir festzulegen überlassen bleibt. Mögliche Beispiele wären die wahre Identität des Schiffes der SC und wie sie an dieses gekommen sind, das Schicksal der *Infernus* (siehe Teil 1 des *Pathfinder Abenteuerpfades „Unter Piraten“*) oder die genaue Lage der Menschenfängerbucht (siehe Teil 2). Alternativ könnte Schlingel auch das Versprechen eines künftigen Geheimnisses als Bezahlung akzeptieren. In diesem Fall musst du aber auch sicherstellen, dass die SC sich an ihr Wort halten, da die Kirche Norgorber keine Geheimnisse verschenkt. Sobald die SC die Bezahlung mit Schlingel ausgehandelt haben, teilt ihnen der Halbling mit, dass die von ihnen gesuchten Schiffsbrecher von einer halb-orischen Magierin namens Vakarla angeführt werden und von einer versteckten Inselbasis südöstlich der Rampire-Insel aus operieren. Wenn die SC sich mit Vakarla und ihren Schiffsbrechern anlegen wollen, mache mit **Anhaltspunkt 3** weiter.

Entwicklung: Sobald die SC zum Tempel des Verborgenen Namens mit dem Ort des Wracks der *Salzigen Todesfee* und dem Geheimnis ihrer Leistungsfähigkeit zurückkehren, akzeptiert Schlingel diese Informationen im Austausch gegen Einzelheiten zu Spionen im Fesselinselarchipel. Er informiert die SC, dass er von einer Wassernaga namens Sarlis weiß, die behauptet, den Aufenthaltsort eines Schmugglers zu kennen, welcher für eine fremde Macht spioniert. Sarlis residiert zu dieser Jahreszeit in einer seichten Bucht an der Glitschigen Küste, welche Schlingel gern auf den Seekarten der SC einträgt. Er weist sie an, nach einem Hügel mit einem einsamen Baum auf der Spitze westlich des in die Bucht fließenden Flusses

Ausschau zu halten; in der Nähe des Hügels sei ein kleiner See, an dem die SC auf Sarlis warten sollen, was jedoch mehrere Tage dauern könnte. Die Nagas der Glitschigen Küste seien aggressiv und revierbezogen, allerdings wäre Sarlis doch „sozialer“ als die meisten ihrer Artgenossen. Dennoch könne es mehrere Tage dauern, bis die Naga sich herablässt, sich mit ihnen zu treffen. Die Begegnung der SC mit den Nagas der Glitschigen Küste ist in **Anhaltspunkt 7** dargelegt.

Belohnung: Wenn die SC vom Tempel des Verborgenen Namens von Sarlis erfahren, belohne sie mit 3.200 EP.

Anhaltspunkt 3: Wilde Schiffsbrecher

Diese Nebenmission beginnt auf Seite 20.

Anhaltspunkt 4: Die Salzige Todesfee

Diese Nebenmission beginnt auf Seite 23.

Anhaltspunkt 5: Jaymiss Keft

Auf der Suche nach dem halb-elfischen Elfenbeinschnitzer Jaymiss Keft segeln die SC zur feuchten, nebelverhangenen Stadt Schauerhafen auf der Sturminsel. Gleich als sie an Land gehen, beginnt ein heftiger Regen auf sie niederzuprasseln. Jaymiss ist in Schauerhafen wohlbekannt als meisterhafter Elfenbeinschnitzer und schamloser Gerüchtekoch. Ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 10 zum Sammeln von Informationen enthüllt, dass der alte, grauhaarige Halb-Elf die meiste Zeit am Feuer in der Halle der Schnitzer verbringt, einem Gemeinschaftsgebäude, in dem Schauerhafens Beinschnitzer gemeinsam an größeren Projekten arbeiten und ihre fertigen Werke verkaufen.

Jaymiss Keft (N Halb-Elfischer Experte 4 mittleren Alters) ist zu Beginn gleichgültig eingestellt, kann aber mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 freundlich gestimmt werden. Wenn die SC eine seiner Arbeiten für 2W10 GM erwerben und ihm ein warmes Schwarzalgenbier bringen oder wenigstens 10 GM als Bestechungsgeld anbieten, erhalten sie einen Situationsbonus von +5 auf den Wurf. Sobald Jaymiss freundlich gestimmt ist, enthüllt er, dass er einen Mann namens Haddon Peik verdächtigt. Dieser verdient seinen Lebensunterhalt als Strandgutsammler, Fischer und zuweilen auch als Schmuggler. Allerdings geht es bei vielen von Haddons angeblichen Schmuggelfahrten nach Süden in einem gemieteten Boot gar nicht um das Bewegung von Waren. Jaymiss kennt den Schwarzmarkt in Schauerhafen recht gut und hat bemerkt, dass Haddon selten Schmuggelwaren vor oder nach diesen Fahrten kauft oder verkauft. Jaymiss kann den SC die Richtung zu Haddons Landhaus weisen (siehe **Anhaltspunkt 6**).

Anhaltspunkt 6: Haddon Peik

Haddon Peik wurde von Zarskia Galembar angeheuert, dem Meister der Stürme nach zu spionieren. Bei seinen „Schmuggelfahrten“ nach Süden (welche Jaymiss Keft aufgefallen sind) hat er in Wirklichkeit Informationen an seinen Kontakt Rowina Kellet in Höllenhafen weitergegeben. Leider war Haddon Djeils Halmis' erstes Opfer.

Haddons Haus ist ein kleines, aus Treibholz errichtetes Landhaus an der zerklüfteten Küste leicht außerhalb von



Schauerhafen. Seine Nachbarn haben ihn seit geraumer Zeit nicht mehr gesehen, allerdings ist er auch als Eigenbrötler bekannt. Die Vordertür hat ein einfaches Schloss (Mechanismus ausschalten SG 20) und an der Rückseite befindet sich ein offenes Fenster. Im Haus befindet sich Haddons Leiche. Zwei Armbrustbolzen ragen aus seinem Rücken und sein Kopf steckt in einem Aquarium. In letzterem befindet sich Haddons Haustier, „Grinser“, eine piranhaähnliche Kreatur mit aufgestellten Kämme, riesigen Augen und sehr vielen Zähnen, die das meiste zugängliche Fleisch am Kopf ihres Herren verspeist hat. Mit einer Hand umklammert Haddon ein Stück geschnitztes Treibholz, welches einem vogelähnlichen Humanoiden mit schmalen Schnabel ähnelt – mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 10 als Tengu zu erkennen.

Sollten die SC die Leiche untersuchen, bestätigt ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15, dass Haddon etwa eine gute Woche tot ist. Ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) oder Heilkunde gegen SG 20 identifiziert schwache Rückstände von Gift auf den Armbrustbolzen. Der Einschlagswinkel der Bolzen deutet darauf hin, dass Haddon durchs Fenster erschossen wurde.

Wenn bei der Spurensuche vor dem Haus ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt, finden die SC eine fortgeworfene Glasphiole neben einem Felsvorsprung in etwa 24 m Entfernung, von dem aus man einen guten Blick auf – und durch – Haddons Fenster hat. Der Regen hat jedoch alle Spuren und Rückstände in der Phiole fortgewaschen.

Schätze: Das Haus wurde ausgiebig geplündert, sollte den SC aber ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 gelingen, finden sie im geschnitzten Holzboden des Aquariums ein verstecktes Fach. In diesem befinden sich ein wasserdichter Beutel mit 40 PM, 259 GM und einem Schriftrollenbehälter aus Walrosszahn (Wert 50 GM). Im Behälter befinden sich mehrere zusammengerollte Seiten mit Musiknoten und Text, Teile einer alten chelischen Oper, die auf Infernalisch verfasst wurde. Sieht man einmal davon ab, dass eine chelische Oper irgendwie nicht zu einem Strandgutsucher passt, erkennt man mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 15, dass zu der Zeit, in der diese Oper geschrieben wurde, Infernalisch nicht die Hauptsprache in Chelias war – die Oper könnte also einen Hinweis enthalten. Tatsächlich beinhaltet sie eine Reihe von Anweisungen in einem komplizierten Code. Um diesen zu entschlüsseln, ist ein Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 30 erforderlich. Ein Charakter, welcher Infernalisch spricht, über 5 oder mehr Ränge in Auftreten (Singen) verfügt oder dem ein Fertigkeitswurf für Auftreten (jede Kategorie) gegen SG 25 gelingt, erhält zudem einen Bonus von +2 auf seinen Wurf.

Die Anweisungen fordern Haddon auf, zu berichten, welche Schiffe nach Schauerhafen einfahren. Insbesondere sollte er dabei auf Schiffe achten, welche dem Meister der Stürme zuzuordnen sind. Ferner wird eine Frau namens Rowina Kellet in Höllenhafen auf dem Teufelsbogen als Haddons Hauptkontakt genannt (siehe **Anhaltspunkt 9**).

Entwicklung: Sollten die SC die verschlüsselte Oper nicht entziffern können, können sie sie in eine größere Stadt wie Quent oder Port Fährrnis bringen und jemanden anheuern, der sie entziffert. Sie können sie auch zum Tempel des Verborgenen Namens bringen, wo Schlingel sich nur zu gerne mit ihr befasst, um die darin enthaltenen Geheimnisse zu erfahren.

Falls die SC Jaymiss Keft die Tenguschnitzerei zeigen, die sie in Haddons Hütte gefunden haben, oder ihn über Haddons Freunde und Bekannte befragen, erklärt Jaymiss, dass Haddon einen Komplizen besaß: einen Tengu namens Corlan. Die Schnitzerei könnte Corlan darstellen, welcher in Höllenhafen lebt (siehe **Anhaltspunkt 10**).

Belohnung: Falls die SC die Hinweise finden und entschlüsseln, die zu Rowina Kellet führen, dann belohne sie mit 3.200 EP.

Anhaltspunkt 7: Die Nagas der Glitschigen Küste

Diese Begegnung ist ab Seite 33 näher beschrieben.

Anhaltspunkt 8: Ellies Fernhafen

Kapitänin Ellies Fernhafen und ihr Schiff, die *Diamantstern*, transportierten Nachrichten, Informationen und gefährliche oder Schmuggelware für Zarskia Galembars Spionagering. Nachdem Ellies sich in den Ruhestand zurückgezogen hatte, wurde die *Diamantstern* von der Marine Rahadoums aufgebracht, doch die frühere Kapitänin selbst sammelt auch weiterhin Informationen über Tessa Schönwinds Flotte und schickt sie an Rowina Kellet in Höllenhafen.

Nach der Rückreise nach Quent können die SC schnell den Ankerplatz im Hafen finden, an dem sich Ellies' kleines Boot befindet, ein namenloses Schiffchen mit einer einzelnen, winzigen Kabine. Im Inneren befindet sich die zermatschte Leiche eines kleinen geflügelten Teufels, der mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 12 als Imp erkannt werden kann. Der Imp wurde im wahrsten Sinne des Wortes mit dem fleckigen, neben ihm liegenden Anker zu Tode geprügelt. Zarskia hatte den Imp (welcher ihr über nidaler Kontakteute von Chelias zur Verfügung gestellt wurde) ausgeschiedt, um Kapitänin Fernhafen für alle Seiten „in Ruhestand“ zu schicken, allerdings schlug Ellies' Gefahrensinn an, als der unsichtbare Imp ihre Kabine betrat – sie ergriff den Anker, schlug den Imp mit einem Glückstreffer bewusstlos und prügelte dann mehrere Minuten lang auf ihn ein, um sicherzugehen, dass sie ihn wirklich erledigt hatte. Da sie sich sicher war, dass ihr geheimnisvoller Auftraggeber hinter dem Mordversuch steckte, floh Ellies auf dem schnellsten Handelsschiff, welches sie finden konnte, aus dem Fesselarchipel, statt sich mit ihrem winzigen Boot aufs Meer zu wagen.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 bemerken die SC eine versiegelte Glasflasche mit einem zusammengerollten Fetzen Pergament auf dem Bett liegen. Das Pergament ist blank und nicht magisch, es wurde aber mit unsichtbarer Tinte (siehe *Abenteurers Rüstkammer*, Seite 11) etwas darauf geschrieben. Da das Pergament sich schon seit einiger Zeit in der Flasche befindet, können die SC den daran haftenden chemikalischen Geruch mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 bemerken und errahnen, dass etwas vor ihnen verborgen wird. Die Nachricht kann entweder mittels Hitze oder Essig enthüllt werden. In der Kabine befinden sich sowohl eine Lampe, wie auch eine Essigflasche. Die SC können jedoch auch mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 versuchen die Nachricht zu lesen (dies nimmt jedoch eine Stunde in Anspruch).

Die Nachricht enthält Ellies' letzte Befehle: Es handelt sich um die Anweisung, sich bei einer Adresse in



Höllenhafen einzufinden – dem Lagerhaus von Rowina Kellet (siehe **Anhaltspunkt 9**).

Belohnung: Sofern die SC den zu Rowina Kellet führenden Hinweis finden und entziffern, belohne sie mit 3.200 EP.

Anhaltspunkt 9: Rowina Kellet

Die SC folgen auf der Suche nach Rowina Kellet entweder der Spur aus Haddon Peiks Hütte oder Elies Fernhafens Boot zur Stadt Höllenhafen auf dem Teufelsbogen.

Ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 10 zum Sammeln von Informationen in der Stadt identifiziert Rowina als eine Quartiermeisterin im Hafen im Dienst Arronax Endymions, des Fürsten von Höllenhafen und ehemaligen Admirals der chelischen Marine. Rowina leitet zwei von Endymions kleineren Lagerhäusern, wird aber seit kurzem vermisst.

In Wirklichkeit gehörte Rowina zu den wichtigeren Angehörigen von Zarskia Galembars Spionagering. Sie erhielt Informationen von Haddon Peik und Elies Fernhafen (meist über den Tenguschmuggler Corlan) und leitete Befehle an diese weiter, während sie selbst Informationen über Arronax Endymion sammelte und an Zarskia weitergab. Da Zarskia Anweisung erhalten hat, den Spionagering aufzulösen, wurde Rowina nicht mehr gebraucht und so zum zweiten Opfer des Meuchelmörders Djeils Halmis. Dieser tötete sie und warf die Leiche ins Meer.

Seit Rowinas Verschwinden wurden die Waren aus den von ihr geführten Lagerhäusern in andere Gebäude verfrachtet, weswegen die Häuser nun leer stehen. Die SC können mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 10 zum Sammeln von Informationen aber leicht ihre Wohnanschrift herausfinden. Die Vordertür von Rowinas Haus wurde aufgebrochen und alles durchsucht. Die Wachen von Höllenhafen haben nach Rowina gesucht, sind im Augenblick aber nur besorgt darüber, dass einen von Arronax' Angestellten ein übles Schicksal ereilt haben könnte. Die Handels- und Frachtpläne in Rowinas Büro deuten nicht darauf hin, dass sie eine Spionin oder Informantin sein könnte, allerdings finden die SC mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 einen Aktenordner mit den Namen zahlreicher wichtiger Piratenherrscher und -fürsten des Archipels. Hinter jedem Namen steht eine größere Zahl. Mit einem Fertigkeitswurf für Schätzen oder Sprachenkunde gegen SG 20 können die SC die Zahlen als geschätzte Bestechungssummen erkennen – entweder, damit der entsprechende Piratenherrscher zu einem Verräter wird, oder um seinen Gefolgsleuten zu erlauben, ihn abzusetzen. Dabei ragt Arronax Endymions Name heraus, hinter dem sich nur ein Stich befindet statt einer Zahl. Dies bedeutet, dass für die chelische Regierung nur die Gefangennahme, Verurteilung, Folterung und öffentliche Hinrichtung für den abtrünnigen Admiral akzeptabel ist. Dies könnte aber von den SC fehlinterpretiert werden, so dass sie annehmen, dass Endymion bereits die Seiten gewechselt hat. Am unteren Rand einer Seite stehen die Worte: „Mit Corlan übermittelt.“

Entwicklung: Sollten die SC sich in Höllenhafen über Corlan oder Rowinas Freunde und Bekannte erkundigen, erfahren sie mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 10 zum Sammeln von Informationen, dass Corlan ein Tenguschmuggler ist, der häufig für Rowina arbeitet. Die SC gelangen an Corlans Adresse in Höllenhafen mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15. Sollten sie nach Corlan suchen, dann mache mit **Anhaltspunkt 10** weiter.

Anhaltspunkt 10: Mord an einer Krähe

Diese Begegnung beginnt auf Seite 34.

Anhaltspunkt 11: Die Jaspisblattapotheke

Diese Örtlichkeit wird ab Seite 36 detailliert präsentiert.

Wilde Schiffsbrecher (HG 9)

Die SC folgen der Spur, die ihnen im Tempel des Verborgenen Namens genannt wurde. Sie segeln zu den Rampore-Inseln auf der Suche nach den Schiffsbrechern, die die *Stachel der Herrin* angegriffen haben. Da sie den genauen Aufenthaltsort der Schiffsbrecher nicht kennen, müssen sie umhersegeln, bis sie über die Schiffsbrecher stolpern oder diese sie zuerst finden. Sofern die SC die Information nicht vom Tempel erlangt haben, kann diese Begegnung jederzeit eintreten, während die SC im Archipel umherreisen.

Die Schiffsbrecher gehen ihrem Handwerk in gefährlichen Tiefen südöstlich der Rampore-Inseln nach, zwei Tagesreisen von jedem größeren Hafen entfernt. Die Anführerin dieser barbarischen Halb-Ork-Seeräuber ist eine fähige Illusionistin namens Vakarla. Sie und ihre Schiffsbrecher sind Abtrünnige aus dem Terwahochland, welche auf perverse und riskante Weise Jagd auf Fesselpiraten machen. Die Schiffsbrecher segeln am frühen Abend von einer nahegelegenen Insel heran und ankern mit ihrem kleinen, lecken Frachtkahn nahe den kahlen Vorsprüngen eines Riffes, welches hier nur 1 bis 2 Meter aus dem Wasser ragt. Vor dem Sonnenaufgang kehren sie zu ihrer Inselbasis zurück.

Vakarla nutzt die Nacht, um das Riff und das Boot mittels *Scheingelände* und einer *Schriftrolle: Arkane Spiegelung* als gewöhnlichen Bereich des Meeres zu tarnen in der Hoffnung, ahnungslose Opfer auf das in den Seekarten nicht auftauchende Riff zu locken. Vakarla und ihre Schiffsbrecher verbergen sich im extradimensionalen Raum eines *Seiltricks*, während die restlichen Mannschaftsmitglieder sich unter Deck im getarnten Schiff verstecken. Ein Ausguck schaut durch das Fenster des *Seiltricks* und alarmiert die Mannschaft, sobald ein Schiff in Sicht kommt.

Schiffskampf: Wenn das Schiff der SC sich dem verborgenen Riff nähert, wird es vom Ausguck der Schiffsbrecher entdeckt. Da es unwahrscheinlich ist, dass die SC direkt auf das Riff zufahren, wirkt Vakarla auf sich selbst *Unsichtbarkeit* und verlässt den *Seiltrick*. Mittels *Mächtiges Trugbild* erzeugt sie die Illusion eines kleinen Handelsschiffes mit gesenkten Segeln unter rahadoumischer Flagge, welches sogar eine Namensplakette trägt: *Glänzender Stern*. Während die SC näherkommen, konzentriert Vakarla sich auf die Illusion und lässt es so aussehen, als sei man an Bord hektisch dabei, die Segel zu setzen und Fahrt aufzunehmen, als wolle man den SC entkommen. Die Illusion treibt sicher durch das verborgene Riff, um das Schiff der SC in die Falle der Schiffsbrecher zu locken.

Falls die SC die *Glänzender Stern* verfolgen, können sie konkurrierende Fertigkeitswürfe für Beruf (Seefahrer) gegen Vakarlas Wurf ablegen. Sind sie erfolgreich, bemerken sie Unterschiede zwischen der Fahrweise des Schiffes und der Aktionen der Mannschaftsmitglieder an Deck; dies gestattet einen Willenswurf gegen SG 18, um die Illusion anzuzweifeln. Sollten die SC die *Glänzender Stern* mit Schusswaffen oder Belagerungswaffen angreifen, lässt

Vakarla die Illusion passend reagieren, allerdings ermöglicht die Interaktion den SC einen weiteren Willenswurf zum Anzweifeln der Illusion. Ebenso können diejenigen, die sich an Deck befinden, wenn das Schiff der SC das *Scheingelände* betritt, einen Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) oder Überlebenskunst gegen SG 20 ablegen, um subtile Unregelmäßigkeiten im Meer zu bemerken, wie die Höhe und Häufigkeit der Wellen oder die Farbe des Meeres – meist geschieht dies aber schon in derselben Runde, in welcher das Schiff auf das Riff fährt. Charaktere, die direkt mit dem Gelände interagieren, z.B. indem sie im Meer schwimmen, können ebenfalls versuchen, die Illusion anzuzweifeln. Sollte der Steuermann des Schiffes der SC das *Scheingelände* erfolgreich anzweifeln, kann er im letzten Moment versuchen, mittels eines Segelwurfes gegen SG 20 die Wucht des Aufpralls zu mindern. Sollte das Schiff sich um 18 m oder mehr fortbewegen, trifft es auf das Riff, nimmt normalen Rammschaden (bei Segelschiffen meist 8W8 Schadenspunkte) und läuft auf Grund, was die Geschwindigkeit auf 0 senkt. Sollte der Segelwurf des Steuermannes gelingen, wird der Schaden halbiert, das Schiff läuft aber immer noch auf Grund.

Die SC erleiden durch den plötzlichen Halt 4W6 Schadenspunkte, da sie herumgeschleudert werden. Fertigkeitswurf für müssen Reflexwürfe gegen SG 20 bestehen oder stürzen zu Boden.

Die SC können den Schiffsbrechern aus dem Weg gehen, indem sie die Schiffsilusion ignorieren oder ihr aus dem Weg gehen. Sollten die SC aber Vakarlas Täuschung durchschauen oder erst der *Glänzender Stern* folgen und dann plötzlich abdrehen, weiß die Anführerin der Seeräuber, dass sie die SC nicht einfach entkommen lassen kann, da diese sonst von ihrer Anwesenheit in der Gegend berichten könnten. Vakarla fliegt dann zum Schiff der SC hinüber und wirkt von einer Schriftrolle direkt über dem Schiff den Zauber *Energiewand*, so dass das Schiff direkt hineinfährt, Rammschaden (s.o.) erleidet und zum Halten kommt. Jene an Bord erleiden Schaden und müssen wie oben beschrieben Reflexwürfe ablegen. Derweil schwimmt Vakarlas Besatzung hinüber und klettert an Bord, um gegen die SC und ihre Besatzung zu kämpfen.

Du kannst für Vakarlas Schleppkahn, falls es wirklich zu einem Kampf Schiff-gegen-Schiff kommen sollte, die Spielwerte eines Kielbootes verwenden (*Pathfinder Spielerleitfaden* „Unter Piraten“).

Kreaturen: Wenn es unvermeidbar scheint, dass das Schiff der SC auf das Riff treffen wird, kehrt Vakarla in den *Seiltrick* zurück, um ihre Vorbereitungszauber zu wirken, darunter *Sphäre der Unsichtbarkeit*. Dann verlässt sie mit ihren vier Schiffsbrechern den *Seiltrick*, während ihre übrige Besatzung ihre Verstecke an Bord verlässt und zu dem auf Grund gelaufenen Schiff der SC hinüber eilt. Dort setzt Vakarla ihren *Seiltrick* wieder ein, damit ihre Leute schnell an Deck gelangen können.

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 84 (9W6+50)

REF +7, WIL +9, ZÄH +9,

Verteidigungsfähigkeiten Orkische Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Krummschwert [Meisterarbeit] +5 (2W4/18–20)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +7 (1W8/19–20)

Zauberähnliche Fähigkeiten der arkanen Schule (ZS 9; Konzentration +13)

Beliebig oft - Unsichtbarkeitsfeld (9 Runden/Tag)

7/Tag - Blendstrahl



VAKARLA

HG 8

EP 4.800

Halb-Orkische Illusionistin 9

CB Mittelgroße Humanoide (Mensch, Ork)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

Vakarla



Vorbereitete Zauber (ZS 9; Konzentration +13)

- 5. – *Arkane Spiegelung* (SG 20), *Überlandflug*
- 4. – *Feuerwand*, *Furcht* (SG 18), *Mörderisches Phantom* (SG 19), *Scheingelände* (SG 19)
- 3. – *Hast*, *Mächtiges Trugbild* (SG 18), *Sphäre der Unsichtbarkeit*, *Stinkende Wolke* (SG 17), *Vampirgriff*
- 2. – *Falsches Lebens*, *Nebelwolke*, *Seiltrick*, *Sengender Strahl*, *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit*
- 1. – *Brennende Hände* (SG 15), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schmieren* (SG 16), *Schwächestrahle* (SG 15), *Sprühende Farben* (SG 15) o. (beliebig oft) – *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Magie entdecken*, *Öffnen/Schließen*, *Säurespritzer*

Verbotene Schulen Bannzauber, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Vakarla wirkt jeden Tag *Falsches Leben*, *Magierrüstung* und *Überlandflug* auf sich. Wenn das Schiff der SC direkt davor steht, auf das Riff zu treffen, wirkt sie zudem mit ihrem Zauberstab *Spiegelbilder* und *Schild*.

Im Kampf Vakarla wirkt *Nebelwolke* auf das Schiff der SC. Sie bleibt fliegend außerhalb der Reichweite der Nahkämpfer und wirkt auf eine große Gruppe an Gegnern *Furcht*, dann setzt sie ihre Angriffszauber gegen die ein, welche ihren Leuten Widerstand leisten, und nutzt ihr Unsichtbarkeitsfeld, um unsichtbar zu bleiben. *Mörderisches Phantom* hebt sie sich für den Kapitän des Schiffes der SC auf. Ihr Affenvertrauter, Herr Schrubber, hängt an ihrer Schulter, wirft mit Fäkalien und kreischt jeden an, der sie angreift.

Moral Vakarla erwartet einen schnellen und leichten Sieg. Sollten ihre Halsabschneider getötet oder sie selbst unter 25 Trefferpunkte reduziert werden, flieht sie aus dem Kampf und fliegt zu ihrer Inselbasis zurück (s.u., Entwicklung).

SPIELWERTE

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

GAB +4; KMB +4; KMV 17

Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Schriftrolle schreiben, Trank brauen, Wachsamkeit^B, Zauberkfokus (Illusion)

Talente Beruf (Seefahrer) +9, Einschüchtern +12, Fliegen +20, Motiv erkennen +1, Schwimmen +4, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkane) +16, Zauberkunde +16

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Orkisch, Osirisch, Polyglott, Riesisch

Besondere Eigenschaften Arkane Bindung (Affe namens Herr Schrubber), Ausgedehnte Illusionen +4 Runden, Orkblut, Waffenvertrautheit

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit*, *Schriftrolle: Klopfen*, *Schriftrolle: Energiewand*, *Schriftrolle: Wasser atmen*, *Zauberstab: Schild* (20 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Krummschwert [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, *Resistenzumhang* +2, *Kletterseil*, *Zweispitz*, *Fernrohr*, wasserdichter Schriftrollenbehälter aus gravierter Bronze (Wert 75 GM), Zauberkomponentenbeutel, Periskop

SCHIFFSBRECHER-HALSABSCHNEIDER (4)

HG 2

EP je 600

Half-Orkische Barbaren (Seeräuber) 3 (PF ABR II)

CB Mittelgroße Humanoide (Mensch, Ork)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 11 (+1 GE, -2 Kampfrausch, +3 Rüstung)

TP je 40 (3W12+15)

REF +2, WIL +4, ZÄH +7

Verteidigungsfähigkeiten Orkische Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Krummschwert +8 (2W4+7/18–20)

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

Besondere Angriffe Kampfrausch (10 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Kein Entkommen)

TAKTIK

Im Kampf Die Schiffsbrecher-Halsabschneider warten ab, dass Vakarla auf sie *Hast* wirkt, verfallen dann in Kampfrausch und werfen sich auf die Mannschaft des Schiffes, um eine organisierte Verteidigung zu unterbinden. Sie greifen Gegner gemeinsam an, nehmen sie in die Zange und töten jeden an Bord, selbst wenn er sich ergibt.

Moral Die blutrünstigen Halsabschneider kämpfen bis zum Tod.

Grundwerte Wenn ein Schiffsbrecher-Halsabschneider sich nicht im Kampfrausch befindet, sind seine Spielwerte: **RK** 14, **Berührung** 11, auf dem falschen Fuß 13; **TP** 34; **WIL** +2, **ZÄH** +5; **Nahkampf** Krummschwert +6 (2W4+4/18–20); **ST** 17, **KO** 14; **KMB** +6; **Fertigkeiten** Klettern +7, Schwimmen +7.

SPIELWERTE

ST 21, GE 13, KO 18, IN 10, WE 12, CH 8

GAB +3; KMB +8; KMV 17

Talente Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +5 (in aquatischem Gelände +6), Einschüchtern +6, Klettern +9 (in aquatischem Gelände +10), Schwimmen +10, Überlebenskunst +6 (in aquatischem Gelände +7), Wahrnehmung +6

Besondere Eigenschaften Augen des Sturms*, Orkblut, Schrecken des Meeres*, Waffenvertrautheit, Wilder Seemann*

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Krummschwert, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, 15 GM

* Siehe *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*.

Entwicklung: Falls die SC die Illusion durchschauen, welche auf dem Gebiet liegt, können sie die zerschmetterten Überreste zweier versunkener Schiffe in der Untiefe erkennen. Eines davon ist die *Stachel der Herrin*. Bei beiden Schiffen wurden die Hüllen aufgebrochen und sie wurden sorgfältig ausgeplündert.

Sollte das Schiff der SC das Riff treffen, muss dem Steuermann ein Fertigkeitwurf für Beruf (Seefahrer) gegen SG 20 gelingen, um das Schiff freizubekommen. Sollten die SC Vakarla oder Mitglieder ihrer Besatzung gefangen nehmen und verhören, erfahren sie, wo die Basis der Schiffsbrecher liegt – sie ist auf einer kleinen felsigen Insel mehrere Kilometer entfernt verborgen. Vom Ufer aus nicht zu sehen stehen mehrere wacklige, strohgedeckte Hütten innerhalb einer dünnen Holzpalisade. Falls Vakarla entkommen konnte, fliegt sie zurück, lädt ihre Seekiste und Proviant in ein Langboot und flieht aus den Fesseln Inseln.

Schätze: In der Basis der Schiffsbrecher lagern Fracht und Versorgungsgüter im Wert von 6 Punkten Plündergut. In erster Linie sind es Leder, Gewürze, Hölzer und Schiffsausrüstung. Es gibt ferner drei Langboote. In einer Hütte ist ein primitives Alchemistenlabor ausgebaut.

Vakarlas Seekiste liegt unter einer dünnen Schicht Sand unter ihrer Kojе eingegraben; sie kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gefunden werden (sollte Vakarla die Flucht gelungen sein, fehlt die Kiste allerdings). Sie ist nicht verschlossen und enthält einen Mithraldolch mit Aquamarinen im Wert von 900 GM, eine *Flagge der Fesseln* (siehe Seite 58), 320 GM in diversen Münzen sowie Vakarlas Zauberbuch. Das Zauberbuch enthält alle ihre vorbereiteten Zauber, alle Zaubertricks und zudem *Energiewand*, *Klopfen* und *Wasser atmen* sowie weitere Zauber deiner Wahl des 1. bis 5. Grades mit einem Schwerpunkt auf Illusionszaubern.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 können die SC eine in ein Öltuch eingewickelte und in ein leeres Fass gestopfte goldene Wespenstatue finden – die Goldwespe, welche von der *Stachel der Herrin* entwendet wurde. Die Statue hätte beim richtigen Käufer einen Wert von bis zu 5.000 GM, allerdings würden die Priester Calistriasis vom Haus der Gestohlenen Kisse sich an den SC dafür rächen, dass sie das heilige Relikt nicht zurückgebracht haben.

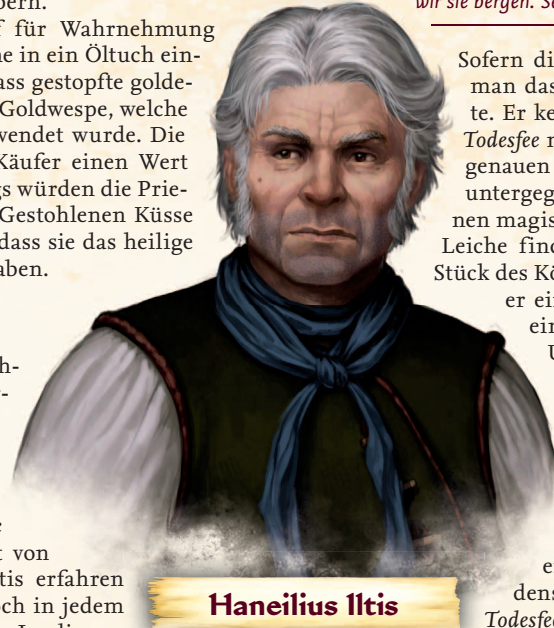
Die Salzige Todesfee

Mit den im Haus der Gestohlenen Kisse erlangten Informationen reisen die SC nach Ollo auf der Haiinsel, um Haneilius Iltis zu suchen. Dieser behauptet, etwas über die vermisste *Salzige Todesfee* zu wissen. Falls die SC nicht von den Calistriapriestern von Iltis erfahren haben, können sie ihm dennoch in jedem Hafen im Archipel begegnen. In diesem Fall könnte sogar der Kontakt von Iltis ausgehen, der als Schiffsarzt auf ihrem Schiff anheuern will und ihnen mittels Bluffen eine geheime Botschaft übermittelt, dass er über Informationen zur *Salzigen Todesfee* verfüge.

Der Hafen von Ollo ist ein stinkender, heruntergekommener Ort, dessen miserable Einwohner allesamt übelläufig und verschlossen sind. Sie haben von ihrem bestialischen Piratenfürsten Avimar Sorrinasch ebenso viel zu befürchten wie von den Überfällen der Sahuagin und reagieren auf Fragen von Fremden mit banger und misstrauischer Stille. Ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15 ist zum Sammeln von Informationen erforderlich, um zu erfahren, wo Haneilius Iltis seine Praxis unterhält.

Haneilius Iltis (RN Alter menschlicher Experte 6) ist ein grauhaariger Herr mit taldanischem Akzent, der sich als Schiffsarzt im Ruhestand vorstellt. Sollten die SC ihm Fragen über die *Salzige Todesfee* stellen, behauptet Iltis, nichts über das Schiff zu wissen, doch ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 verrät, dass der alte Mann nicht die Wahrheit sagt. Iltis ist zu Beginn gleichgültig eingestellt. Er kann freundlich gestimmt werden, sofern den SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 16 gelingt oder ein Wurf für Bluffen gegen SG 20, bei dem sie andeuten, dass sie ihm bei der Suche nach dem Schiff helfen wollen. In diesem Fall enthüllt Iltis, was er weiß, und präsentiert eine Glasröhre mit einem menschlichen Bein in einer konservierenden Lösung.

„Dieses Schienbein gehörte früher Vargus Brack, einem meiner alten Schiffskameraden. Er war froh, es loszuwerden – hätte ich das Bein nicht amputiert, wäre er an Wundbrand gestorben. Und es war gut, dass ich es aufbewahrt habe, da er bei der letzten Fahrt der Salzigen Todesfee als Offizier an Bord gewesen ist. Vargus und ich waren gute Freunde – er besuchte mich immer, wenn er nach Ollo kam, so auch als sein Schiff das letzte Mal im Hafen lag. Er erwähnte nebenbei, welchen Kurs die Salzige Todesfee nehmen würde, und dass er wohl länger nicht vorbeikommen würde. Die Salzige Todesfee hatte den Laderaum voller Reichtümer und ich glaube, zusammen könnten wir sie bergen. Seid ihr interessiert?“



Haneilius Iltis

Sofern die SC zustimmen, erklärt Iltis, wie man das vermisste Schiff aufspüren könnte. Er kennt zwar den Kurs, den die *Salzige Todesfee* nahm, braucht aber Magie, um den genauen Ort zu finden, an dem das Schiff untergegangen ist. Iltis erklärt, dass es einen magischen Ring gäbe, mit dem man eine Leiche finden könne, sofern man schon ein Stück des Körpers hätte. Er erzählt den SC, dass er einen Piratenkapitän kenne, welcher einen solchen *Eisenschädelring* trage. Und da kommen die SC ins Spiel, da sie seiner Meinung nach ein Schiff und die Stärke besitzen, den *Eisenschädelring* seinem gegenwärtigen Besitzer abzunehmen. Iltis besitzt Vargus' Beinknochen und kennt die Route der *Salzigen Todesfee*. Er will mit den SC einen Handel abschließen: Er will denselben Anteil am Schatz der *Salzigen Todesfee*, wie jeder von ihnen ihn erhalten würde. Magische Gegenstände sind ihm egal, er möchte nur den Rest seines Lebens

in bescheidenem Wohlstand verbringen. Im Gegenzug sag er ihnen, wer den Ring hat, und navigiert sie den Kurs der *Salzigen Todesfee* entlang, bis sie das Schiff finden.

Sobald Iltis mit den SC zu einer Einigung kommt, teilt er ihnen mit, dass sich der *Eisenschädelring* im Besitz eines Piraten namens „Milchgesicht“ Morton befindet, der mit seiner Schaluppe *Dryadengrab* regelmäßig zwischen der Haiinsel und dem Schlot reist. Die SC haben Glück, da die *Dryadengrab* innerhalb der nächsten Woche in Ollo erwartet wird. Sofern die SC das Schiff abfangen können, ehe es den Hafen erreicht, können die SC den *Eisenschädelring* an sich bringen und die Suche nach der *Salzigen Todesfee* beginnen.

Die Dryadengrab (HG 10)

Vorausgesetzt, die SC legen sich auf die Lauer und warten auf die *Dryadengrab*, treffen sie die Piratenschaluppe eine Tagesreise südöstlich von Ollo. Der gierige Kapitän der *Dryadengrab*, Milchgesicht Morton, ist ein unabhängiger Pirat ohne Zugehörigkeit zu einer Fraktion, welcher keinen Kaperbrief der Fesselinseln besitzt. Er will sich einen Namen machen und schnell reich werden, indem er anderen unabhängigen Piraten, die keinem mächtigen Piratenherrscher die Treue geschworen haben, die hart erarbeitete Beute abnimmt. Kapitän Morton ist ein Beschwörer, der mittels uralter Rituale und der Verwendung



seines eigenen Blutes mehrere Waffen auf seinem Schiff belebt hat.

Die *Dryadengrab* taucht gegen Mittag backbord am Horizont auf. An Bord erblickt man das Schiff der SC zur selben Zeit und nähert sich an, wobei signalisiert wird, dass man sich unterhalten möchte. Kapitän Morton erkennt das Schiff der SC nicht und hält es für leichte Beute. Sollten die SC nicht sofort angreifen, wartet Morton, bis die beiden Schiffe in Rufreichweite (30 m) sind, dann stellt er sich schreiend vor und fragt nach dem Ziel der SC, welchem Freien Kapitän sie folgen und wessen Flotte sie angehören. Unabhängig von der Antwort der SC glaubt Morton, dass diese Bluffen, und verlangt Wegzoll in Höhe von mindestens 5 Punkten Plündergut, da die SC durch „sein Gebiet“ segeln würden. Sofern die SC ablehnen, greift die *Dryadengrab* an. Falls sie kapitulieren, segelt Morton davon, sobald die SC mit einem Beiboot ihre Beute auf sein Schiff gebracht haben.

Schiffskampf: Vorausgesetzt, die SC widersetzen sich, versucht die *Dryadengrab* aufzuschließen und, sobald die Entfernung auf 15 m zusammengeschrunpft ist, das Schiff der SC mittels Wurfhaken an sich zu binden. Die Galionsfigur der *Dryadengrab* hat die Gestalt eines ziegenhörnigen Satyrs mit nackter Brust und vorgereckten, kräftigen Armen, welche den Eindruck vermitteln, er wolle ins Meer springen. Der Mund des Satyrs ist zu einem stummen Schrei der Wut und des Schmerzes geöffnet. Als die beiden Schiffe sich einander annähern, erwacht die Galionsfigur, welche als der Schreiende Satyr bezeichnet wird, zum Leben – er ist in Wirklichkeit ein magisches Konstrukt, ein Schiffswächter (siehe unten, Kreaturen). Der Schreiende Satyr ergreift eine Ballista vom Deck des Schiffes und schießt einen Bolzen in den Rumpf des Schiffes der SC, an dem eine lange Kette befestigt ist (aufgrund des Gewichts der Kette erfolgt der Angriff mit einem Malus von -4). Die Galionsfigur beginnt infolge dessen das Schiff der SC an sich heran zu ziehen, damit es geentert werden kann (siehe unten).

Zugleich schießt Mortons Mannschaft mit ihrem Springolf und den Katapulten auf das Schiff der SC. Die Katapulte sind mit Lebenden Enterhaken geladen, die wie Spinnen herum huschen (siehe unten, Kreaturen). Die Katapultmannschaften zielen mitten auf das Deck des Schiffes der SC, um die Chance der Enterhaken zu maximieren, auf dem Deck zu landen, selbst wenn das anvisierte Feld verfehlt wird. Die Lebenden Enterhaken sind mit der *Dryadengrab* über lange Ketten verbunden, wenn sie auf dem Schiff der SC landen, bedienen Mortons Männer unter Deck große Winden, um die Ketten einzuholen und die beiden Schiffe zusammenzuziehen. Sobald alle drei Enterhaken verschossen wurden, weist Morton die Katapulte an, das Feuer einzustellen, da er das Schiff der SC intakt als Prise übernehmen will. Morton versucht, so rasch wie möglich Enterleinen zu spannen. Sofern die Wurfhaken das Schiff der SC treffen, verleihen der Schreiende Satyr und die Lebenden Enterhaken Morton jeweils einen kumulativen Bonus von +2 auf sein Kampfmanöver, um das Schiff der SC zu ergreifen (siehe *Pathfinder Spielerleitfaden* „Unter Piraten“).

Sollten die SC versuchen, aus dem Kampf zu entkommen, wirkt Morton *Monster herbeizaubern III*, um kleine Lufterelementare herbeizuzaubern, welche die Takelage verknoten und Seefahrer bei ihrer Arbeit behindern.

DRYADENGRAB

HG 7

Fesselschaluppe (Segelschiff) (PF Spielerleitfaden UP)

INI +2

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 2; Härte 5

TP 1.620 (Segel 240)

Rettungswurf +12

ANGRIFF

Fernkampf Pfeilspringolf +10 (3W8/x3), 2 Leichte Katapulte [Meisterarbeit] +11 (4W6)

KMB +20; KMV 30

Rammschaden 8W8

BESATZUNG

Kapitän „Milchgesicht“ Morton (NB Menschlicher Beschwörer 8; Beruf [Seefahrer] +12)

3 Lebende Enterhaken (N Belebte Gegenstände)

Schreiender Satyr (N Schiffswächter)

Xicorax (N Luftmephit-Vertrauter)

27 Seefahrer (Minimum 20)

AUSSTATTUNG

Ausrüstung Pfeilspringolf mit 10 Ladungen (Achtern), 2 Leichte Katapulte [Meisterarbeit] mit 20 Steinen (Bug), magisch behandelte Segel, 30 Felder Segel (1 Mast)

Fracht 2 Punkte Plündergut (Schiffsarsenal und Vorräte, diverse persönliche Besitztümer)

Kreaturen: Sobald die beiden Schiffe über Enterleinen verbunden sind, verlässt der Schreiende Satyr die *Dryadengrab*, um das Schiff der SC zu entern und versucht Gegner mit zwei Hiebangriffen zu treffen. Der Schreiende Satyr feuert seine Ballista nur erneut ab, wenn er dazu von Morton den Befehl erhalten sollte, und kämpft ansonsten bis zur Vernichtung.

Die Lebenden Enterhaken packen die Masten oder die Reling des Schiffes der SC und gelten dadurch als in einen Ringkampf verstrickt. Sie wehren sich vehement gegen Versuche sie zu lösen, und versuchen ihrerseits, Angreifer mit ihren Ketten zu würgen. Die Enterhaken lassen nur los, wenn die Ketten durchtrennt werden, welche sie mit der *Dryadengrab* verbinden (Härte 10, 5 TP, Zerschlagen SG 26), und greifen dann jede Kreatur in Reichweite an. Die Lebenden Enterhaken kämpfen bis zur Vernichtung, hören aber auf zu funktionieren, sobald der Schreiende Satyr zerstört wird.

Milchgesicht Morton ist ein breit gebauter Mann mit einer großen kahlen Stelle auf dem Kopf, die er zu überkämmen versucht, und einem zerklüfteten Gesicht. Sein Vertrauter, Xicorax, ist ein stetig übelst fluchender Luftmephit, der seinen Herren umkreist und dabei die SC verdammt.

DER SCHREIENDE SATYR

HG 7

EP 3.200

Ballistaschütze (Schiffswächtervariante; siehe Seite 89)

TP 68

LEBENDE ENTERHAKEN (3)

HG 4

EP je 1.200

Belebte Gegenstände (PF MHB, S. 31)

N Mittelgroße Konstrukte

IM ANTLITZ DES STURMS

INI +0; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 16 (+6 natürlich)

TP je 36 (3W10+20)

REF +1, WIL -4, ZÄH +1

Immunitäten wie Konstrukte; Verteidigungsfähigkeiten Härte 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +5 (1W6+3 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Würgen (1W6+3)

SPIELWERTE

ST 14, GE 10, KO —, IN —, WE 1, CH 1

GAB +3; KMB +5 (Ringkampf +9); KMV 15

Besondere Eigenschaften Konstruktionspunkte (Ergreifen, Metall, Würgen)

„MILCHGESICHT“ MORTON

HG 7

EP 3.200

Menschlicher Beschwörer 8

NB Mittl. großer Humanoider (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ablenkung, +2 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 54 (8W6+24)

REF +5, WIL +8, ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel [Meisterarbeit] +4 (1W6-1)

Zauberähnliche Fähigkeiten der arkanen Schule (ZS 8; Konzentration +12)

Beliebig oft - Dimensionsschritt (72 m/Tag)

7/Tag - Säurepfeil (1W6+4 Säure)

Vorbereitete Magierzauber

(ZS 8; Konzentration +12)

4. - Fester Nebel, Monster herbeizaubern IV,

Verwirrung, Unverwundliche Sphäre (SG 18)

3. - Feuerball (SG 17), Monster herbeizaubern III, Stinkende Wolke (SG 18), Verlangsamen (SG 17), Winzige Hütte

2. - Glitzerstaub (SG 17), Monster herbeizaubern II, Säurepfeil, Sengender Strahl (2x)

1. - Magierrüstung, Magisches Geschoss (2x), Monster herbeizaubern I, Schild, Schmieren (SG 16)

0. (beliebig oft) - Aufblitzen (SG 14), Botschaft, Magierhand, Säurespritze

Verbotene Schulen Erkenntnismagie, Illusion

TAKTIK

Vor dem Kampf Morton wirkt jeden Tag *Magierrüstung*. Ehe er den SC gegenübertritt, wirkt er zudem *Schild* auf sich.

Im Kampf Sobald der Kampf beginnt, wirkt Morton *Winzige Hütte*, um am Steuer der *Dryadengrab* einseitige Tarnung zu erhalten. Wenn sein Schiff sich annähert, wirkt er *Fester Nebel*, um das Schiff der SC abzubremsen, dann *Verwirrung*, *Feuerball* oder *Stinkende Wolke* auf große Gruppen an Gegnern. Wenn Morton nahe

genug ist, wirkt er *Unverwundliche Sphäre*, um feindliche Zauberkundige auszuschalten und ruft Gruppen von Feuelementaren oder ein Krokodil-Scheusal auf das Deck der SC herbei. Sobald beide Schiffe über Enterleinen fest verbunden sind, nutzt Morton seine Fähigkeit *Dimensionsschritt*, um das Schiff der SC mit seinem Vertrauten Xicorax zu entern.

Moral Sollte Morton auf oder unter 20 Trefferpunkte reduziert werden oder erkennen, dass die SC die Oberhand gewinnen, ergibt er sich und bittet um Gnade. Es will sein Schiff nicht verlieren, bietet aber seinen *Eisenschädelring* im Gegenzug für seine Freiheit und die der *Dryadengrab*. Sollte er keine andere Wahl haben, kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +4; KMB +3; KMV 16

Talente Konstrukt herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle schreiben, Verbesserter Vertrauter, Verstärkte Herbeizauberung, Wachsamkeit^B, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberkonzentration (Beschwörung)



Schreiender Satyr



Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +12, Fliegen +13, Handwerk (Schiffe) +15, Motiv erkennen +3, Schätzen +11, Schwimmen +5, Wahrnehmung +3, Wissen (Arkane) +15, Wissen (Baukunst) +10, Wissen (Die Ebenen) +10, Zauberkunde +15

Sprachen Aqual, Aural, Gemeinsprache, Ignal, Terral

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Luftmephit-Vertrauter namens Xicorax), Charme des Beschwörers (4 Runden)

Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen (2x), Trank: Unsichtbarkeit, Schriftrolle: Magie bannen (2x), Schriftrolle: Fliegen;

Sonstige Ausrüstung Knüppel [Meisterarbeit], Resistenzumhang +1, Eisenschädelring (siehe Seite 58), Zauberkomponentenbeutel, Zauberbuch (enthält alle vorbereiteten Zauber, alle Zauberticks und vier weitere Zauber jedes Grades von 1. bis 4.)

XICORAX

HG —

Luftmephit-Vertrauter (PF MHB, S. 183)

N Kleiner Externar (Luft)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +2 GE, +1 Größe, +7 natürlich)

TP 27 (8 TW); schnelle Heilung 2 (nur in stürmischen und windigen Gebieten)

REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** +3

SR 5/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf 2 Klauen +6 (1W3+1)

Besondere Angriffe Berührungsauber übermitteln, Odemwaffe (4,50 m-Kegel, 1W8 Hieb Schadens, REF SG 13, halbiert, alle 4 Runden einsetzbar)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +8)

1/Stunde - *Verschwimmen*

1/Tag - Herbeizaubern (Grad 2, 1 Luftmephit 25%), Windstoß (SG 14)

TAKTIK

Im Kampf Xicorax wirkt *Verschwimmen* und versucht, einen anderen Luftmephiten herbeizuzaubern. Er bleibt in Mortons Nähe und setzt Odemwaffe und Klauenangriffe gegen Gegner ein. Die freie Luft und das Deck beider Schiffe gelten als windiger Bereich hinsichtlich seiner Fähigkeit Schnelle Heilung.

Moral Xicorax flieht zur Dryadengrab, falls er unter 15 Trefferpunkte reduziert werden sollte. Falls Morton getötet wird, fliegt er davon und kehrt nie wieder zurück.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 15, **KO** 12, **IN** 9, **WE** 11, **CH** 14

GAB +4; **KMB** +4; **KMV** 17

Talente Ausweichen, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Bluffen +8, Fliegen +23, Heimlichkeit +12, Wahrnehmung +6

Sprachen Aural, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Empathische Verbindung, Mit Meister sprechen, Zauber teilen

Der letzte bekannte Kurs

Sobald die SC den *Eisenschädelring* in ihren Besitz gebracht haben, berichtet Haneilius Iltis, dass die *Salzige Todesfee* ihre letzte Fahrt in Port Fähnris begonnen hat, dann nach Quent fuhr, um Proviant aufzunehmen und der Mannschaft einen Landgang zu ermöglichen. Von Quent aus fuhr sie nach Ollo, wo sie nur kurz Fracht verkaufte und dann nach Nordwesten entlang der Küste der Haiinsel weiterfuhr. Iltis schlägt vor, dass die SC ebenfalls von Ollo aus aufbrechen, um dem letzten Kurs der *Salzigen Todesfee* zu folgen. Sobald ihr Schiff allerdings die Wasserstraße zwischen der Hai- und der Raptorinsel verlässt, verkündet Iltis, dass der letzte Kurs der *Salzigen Todesfee* entgegen allgemeiner Annahme nicht nach Nordwesten führte, sondern nach Nordnordost – der Kapitän wollte die Ausläufer des Auges von Abendego schneiden und in der Nähe von Botosani Handelsfahrern auflauern. Der Kurs der *Salzigen Todesfee* folgte dabei einer Linie nach den beiden Inseln nördliche der Haiinsel zum Rand des Sturms und führte zwischen dem Auge und der Ostküste von Mediogalti in rahadomische Gewässer.

Der *Eisenschädelring* hat nur eine begrenzte Reichweite, doch wenn die SC ihr Schiff auf dem Kurs der *Salzigen Todesfee* halten, sollte es möglich sein, das Schiff zu finden. Hierzu muss den SC ein Fertigkeitenswurf für Beruf (Seefahrer) oder Überlebenskunst gegen SG 18 gelingen. Sofern die SC den Kurs genau halten, meldet der *Eisenschädelring* die Gegenwart von Vargus Bracks Leiche nur wenige Stunden, nach dem die beiden Inseln südlich am Horizont verschwunden sind.

Das Wrack der Salzigen Todesfee

Sobald die SC die Stelle erreicht haben, an dem die *Salzige Todesfee* untergegangen ist, können sie nach dem Wrack suchen. Das Meer ist hier nur 18 m tief. Steinvorsprünge ragen aus dem sandigen Meeresboden und kleine Pflanzen wachsen in verteilten Abständen. Es ist recht leicht, die *Salzige Todesfee* zu entdecken: Das Schiffswrack liegt auf der Seite auf dem Meeresgrund, nur das halbe Schiff ist zu erkennen und die Bugsektion ruht neben einem Riss im Meeresboden. Scharfäugige SC können erkennen, dass der Winkel, in dem das Wrack liegt – der Bug weist von dem Riss fort –, darauf hindeutet, dass das Schiff beim Sinken in zwei Teile zerbrach und die Hecksektion in der schlammigen Tiefe des Unterwassergrabens verschwunden ist. Der *Eisenschädelring* weist auf den Graben als Aufenthaltsort für Vargus' Leiche hin.

Blut im Wasser (HG 8)

Kreaturen: Das Gebiet rund um das Wrack ist das Jagdrevier eines böartigen Meervolkdruiden namens Ormandar, eines muskulösen, dunkelhäutigen Meermannes mit beunruhigend ausschauenden haifischartigen Zähnen. Ormandar verehrt den tödlichen Killerinstinkt der Haie. Er und sein Tiergefährte Galieus, ein schlanker, kräftiger Hammerhai, führen eine Schule gnadenloser Bullenhaie und suchen nach exotischer Beute, um ihre degenerierte Blutlust zu befriedigen. Wenn die SC sich dem Wrack der *Salzigen Todesfee* nähern, nehmen die Haie ihre Witterung auf und alarmieren Ormandar. Dieser bereitet sich eilig auf die Jagd vor. Anschließend kreisen er und sein Hairudel die Position der SC ein und greifen an.

ORMANDAR

HG 7

EP 3.200

Meervolkdruide (Haischamane) 8 (PF MHB, S. 181; PF ABR, S. 32)

NB Mittelgroßer Humanoider (Aquatisch)

INI +2; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17 (+2 GE, +5 natürlich, +2 Rüstung)

TP 79 (8W8+40)

REF +6, WIL +8, ZÄH +9; +4 gegen Feen- und auf Pflanzen abzielende Effekte

Verteidigungsfähigkeiten Lockruf der Natur widerstehen

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Schwimmen 15 m

Nahkampf Dreizack +2, +13/+8 (1W8+7), Biss +8 (1W6+4)

Fernkampf Dreizack +2, +10 (1W8+7)

Besondere Angriffe Tiergestalt wie ein Druide der 6. Stufe 3/Tag (Haigestalt wie ein Druide der 10. Stufe), Totemtier herbeizubern*, Totemverwandlung* (Bewegungsaktion, 8 Minuten/Tag),

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +9)

Beliebig oft – Mit Tieren sprechen (nur Fische)

Vorbereitete Zauber (ZS 8; Konzentration +10)

4. – Magie bannen (2x)

3. – Mächtige Magische Fänge (2x), Tier beherrschen (SG 15)

2. – Bärenstärke (2x), Metall abkühlen (SG 14), Rindenhaut

1. – Leichte Wunden heilen (2x), Tier bezaubern (SG 13), Verstricken (2x, SG 13)

o. (beliebig oft) – Gift entdecken, Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken

TAKTIK

Vor dem Kampf Ormandar wirkt jeden Tag *Mächtige Magische Fänge* auf sich und seinen Haigefährten Galieus und nutzt seine Fähigkeit Totemverwandlung, um sich selbst den Bissangriff eines Hais zu verleihen. Wenn er Eindringlinge in der Nähe des Wracks bemerkt, wirkt er auf sich selbst *Rindenhaut* sowie auf sich und Galieus *Bärenstärke*.

Im Kampf Ormandar befiehlt Galieus und den Bullenhaie anzugreifen, während er zurückbleibt und *Magie bannen* auf Luftatmende wirkt, die Magie nutzen, um unter Wasser zu atmen, so dass diese die Luft anhalten oder an die Oberfläche zurückeilen müssen. Sollte Galieus getötet werden, nimmt Ormandar die Gestalt eines Großen Weißen Hais an und stürzt sich in den Nahkampf, dasselbe geschieht, wenn zwei der Bullenhaie getötet werden.

Moral Sobald Ormandar Blut geschmeckt hat, verliert er die Kontrolle über sich und kämpft im Bluttausch bis zum Tod.

Grundwerte Ohne seine Zauber hat Ormandar die folgenden Spielwerte: RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14; **Nahkampf** Dreizack +2, +11/+6 (1W8+5), Biss +4 (1W6+1); **Fernkampf** Dreizack +2, +10 (1W8+5); ST 16; KMB +9; KMV 21; **Fertigkeiten** Schwimmen +20.

SPIELWERTE

ST 20, GE 14, KO 16, IN 8, WE 14, CH 12

GAB +6; KMB +11; KMV 23 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, In Tiergestalt zaubern, Umgang mit Kriegswaffen (Dreizack)

Fertigkeiten Mit Tieren umgehen +10, Schwimmen +22, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +13, Wissen (Natur) +5,

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Amphibie, Bund mit der Natur (Haiergefahrte namens Galieus), Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie +9 (bei Fischen +13), Unterholz durchqueren

Ausrüstung Dreizack +2, Rüstungsarmschienen +2

* Siehe Pathfinder Ausbauregeln: Magie



Ormandar

**GALIEUS**

HG —

EP 135

Haitiergefährte

N Mittelgroßes Tier (Aquatisch)

INI +2; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8**VERTEIDIGUNG**

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

TP 59 (7W8+28)

REF +7, WIL +3, ZÄH +8 (+7 gegen Verzauberung)

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen**ANGRIFF****Bewegungsrate** Schwimmen 18 m**Nahkampf** Biss +14 (1W8+11)**TAKTIK****Grundwerte** Ohne Ormandars Zauber hat Galieus die folgenden Spielwerte: **Nahkampf** Biss +10 (1W8+6); **ST** 19; **KMB** +9; **KMV** 21;**Fertigkeiten** Schwimmen +16.**SPIELWERTE****ST** 23, **GE** 15, **KO** 17, **IN** 1, **WE** 12, **CH** 2**GAB** +5; **KMB** +11; **KMV** 23**Talente** Abhärtung, Heftiger Angriff, Verbesserter natürlicher Angriff (Biss), Waffenfokus (Biss)**Fertigkeiten** Heimlichkeit +7, Schwimmen +18, Wahrnehmung +8**Besondere Eigenschaften** Verbindung, Zauber teilen**BULLENHAIE (2)**

HG 3

EP je 800

Verbesserter Hai (PF MHB, S. 143)

TP je 30

Schätze: Ormandars Versteck befindet sich in einer kleinen Felsengrotte nördliche des Wracks. Die Grotte ist voller großer Knochen und anderer Überreste, hauptsächlich Fische und Meerestiere, allerdings befinden sich dort auch Kadaver von über einem Dutzend humanoider Wesen. Zwischen den Knochen liegt ein Langspeer [Meisterarbeit] aus Walfischknochen und dem Kiefer eines Schwertfisches, Schmuckstücke aus Korallen im Wert von 120 GM, polierte Muschelschalen im Wert von 75 GM und ein im Zerfall befindlicher Beutel mit 95 GM in seltsamen sechseckigen Münzen.

Der Bug der Salzigen Todesfee

Der Bugbereich der *Salzigen Todesfee* liegt seitlich gekippt im Sand auf dem Meeresboden. Es gibt viele Trümmerstücke und Überreste im Bug, aber keine Leichen – Ormandar und andere Meerestiere haben die Überreste aller nicht beim Untergang des Schiffes gefressener Seefahrer entsorgt. Die Bugsektion besteht aus den folgenden Bereichen:

A1. Bugkastell: Die Reling des Schiffes ist zertrümmert – ein Hinweis auf die Gewalt, die zur Anwendung kam, als die *Salzige Todesfee* versenkt wurde. Eine rostende Ankerkette hängt von einer zerschrammten Winde und führt bis zum im Sand vergrabenen Schiffsanker. Der vordere Mast ist etwa 7,50 m oberhalb des Decks abgebrochen.

A2. Hauptdeck: Ein Gewirr aus Takelage und Trümmern des vorderen Mastes liegt auf den Stufen, die zum Bugkastell hinaufführen, und verbirgt und blockiert

gleichermaßen den Zugang zur Backbordkabine. Die Hauptfrachtluke ist immer noch geschlossen, allerdings können die SC einfach durch das riesige Loch in den Frachtraum schwimmen, wo die *Salzige Todesfee* entzwei gebrochen ist. Der Hauptmast ist direkt auf Höhe des Decks abgebrochen und nicht zu finden.

A3. Treppe: Diese Wendeltreppe führt gegen den Uhrzeigersinn vom Hauptdeck (Bereich A2) zum Geschützdeck (Bereich A6).

A4. Steuerbordkabine: Nicht befestigte Möbel und Ausrüstungsgegenstände liegen an der früheren Backbordwand, welche nun der „Boden“ dieser Kabine darstellt. Früher haben hier der Erste Maat und der Navigator gewohnt. Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 kann man im „Boden“ eine Geheimtür entdecken, welche in die Backbordkabine (Bereich A5) führt. Die vollgesogene gute Holztür kann mit einem Stärkewurf gegen SG 16 aufgestemmt werden. Das Meerwasser hat fast alle Wertgegenstände zerstört. Die SC können mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 jedoch einen von Expertenhand gefertigten Sextanten mit silbernen Einlagen (Wert 1.000 GM) in einer Kiste im obersten Fach einer Schließkiste finden sowie in einer zerbrochenen Kiste zwischen anderen Überresten ein Öl: *Wellenritt* (siehe *Pathfinder Expertenregeln*, Seite 253).

A5. Backbordkabine: Takelagen und das herabgestürzte Vordersegel blockieren den Eingang zu dieser Kabine. Um an die Tür zu gelangen, müsste ein Charakter fünf Stunden lang Wrackteile zur Seite räumen. Das Bullauge der Kabine ist unter einer mehr als einen Meter dicken Sandschicht begraben. Dies war einst die Kabine des Quartiermeisters und die Überreste seiner Schreibgeräte liegen auf dem Boden verteilt, den der gebogene Rumpf nun darstellt. Möbelstücke liegen auf einem Haufen nahe dem Bullauge. Die Geheimtür in der „Decke“ führt in die Steuerbordkabine (Bereich A4) und kann mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gefunden werden. Unter den verrottenden Überresten einer Matratze befindet sich eine große Seekiste mit eisernen Beschlägen. Die Kiste hat an gegenüberliegenden Ende zwei gute Schlösser, die zudem mit *Arkans Schloss* gesichert sind, welche zugleich geöffnet werden müssen (Härte 5, 30 TP, Zerbrehen SG 33, Mechanismus ausschalten SG 40). In der Kiste befindet sich der nicht ausgezahlte Sold: 156 PM, 1.486 GM, 3.172 SM und 781 KM.

A6. Waffendeck: Auf diesem Deck standen früher mehrere Ballisten hinter externen Luken. Die Überreste der Belagerungswaffen liegen nun am Fuße dieses Bereiches zwischen Haufen von schimmlichen Seilen und rostenden Ketten. Am vorderen Ende des Decks führt eine Wendeltreppe zum Hauptdeck hinauf und zwei Treppen führen in den vorderen Frachtraum (Bereich A8) hinab.

A7. Hauptfrachtraum: Dieser Bereich enthält Trümmer und Geröll aus rissigem Segeltuch, zerschmetterten Wasserverfässern und anderen zerstörten Versorgungsgütern.

A8. Vorderer Frachtraum: Dieser Bereich wird im Folgenden näher beschrieben.

A8. Vorderer Frachtraum (HG 7)

Regalreihen sind an den Innenseite des Schiffsrumpfes in diesem großen Lagerraum angebracht, doch die Kisten, die dort einst standen, liegen nun in einem großen Haufen am Boden verteilt. Verrottende Reste von Nahrung



und anderen Versorgungsgütern treiben und der Decke der Kammer und winzige Fische schießen durchs Wasser und nähren sich an den Resten.

Kreaturen: Eine Riesenqualle hat den geschützten Frachtraum als Brutplatz ausgewählt. Sie sticht voller Hunger jeden Eindringling, der sich herein wagt.

RIESENQUALLE

HG 7

EP 3.200

TP 94 (PF MHB II, S. 207)

Schätze: Das Meerwasser hat die Schiffsladung an Felten und Stoffen ruiniert, allerdings haben mehrere kleine, widerstandsfähige Metalltrommeln mit guten Ölen den Schiffsuntergang überstanden; diese haben einen Gesamtwert von 2 Punkten Plündergut. Dazu kommen mehrere gut gepolsterte Kisten mit intakten, versiegelten Flaschen, welche hochprozentige Getränke enthalten im Gesamtwert von 1 Punkt Plündergut.

In den Graben!

Zwar befinden sich im Bug der *Salzigen Todesfee* einige Schätze, aber keine Hinweise auf das Geheimnis der Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit des Schiffes.

Zudem verweist der *Eisenschädelring* darauf, dass Vargus' Leiche in der Schlucht im Meeresboden liegt. Die SC müssen in den 54 m tiefen Graben hinab tauchen. Je tiefer sie vordringen, umso kälter wird es und umso weniger Licht dringt von der Oberfläche zu ihnen durch. Schließlich umgibt sie Finsternis und die Wassermassen dieser lichtlosen, fremdartigen und feindseligen Umgebung scheinen sie zu erdrücken.

Der Boden des Grabens ist schmal und die schräg nach innen angewinkelten Wände bilden eine Kluft voll pechschwarzem, eiskaltem Wassers. Am nordwestlichen Ende fällt der Boden in ein gewaltiges Loch ab, das noch weiter in die Tiefe unter Wasser führt.

Ab einer Tiefe von 30 m fügen die Temperatur und der Wasserdruck ungeschützten Charakteren Schaden zu: Der Wasserdruck fügt Kreaturen, die an die Tiefe nicht gewohnt sind, pro Minute 1W6 Schadenspunkte zu. Das Wasser ist sehr kalt und verursacht pro Minute 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden bei denen, die nicht durch *Elementen* trotzen oder magischem Schutz vor Kälte geschützt werden. *Bewegungsfreiheit* oder magische Gegenstände wie eine *Perle der Sirenen* oder eine *Ritterrüstung der Tiefe* können dabei helfen, diese Effekte auszugleichen. Weitere Informationen zu Gefahren in der Tiefe des Meeres findest du im *Pathfinder Grundregelwerk* auf Seite 445.



Das Grab der Salzigen Todesfee (HG 8)

Das Heck der *Salzigen Todesfee* liegt am Boden der Unterwasserschluft in 54 m Tiefe. Dieses verlorene Schiff wird nie wieder auf den Wellen segeln.

Kreaturen: Ein grässlicher Schwarzwasser-Charda sucht dieses unheimliche Gebiet heim. Bis vor kurzem hat er die Kluft allein bewohnt, steht aber seit einiger Zeit nun unter der Kontrolle des Abolethen Uthiggmaru in Bereich **B13**. Der Aboleth beherrscht den Charda und veranlasst die Kreatur, das Wrack zu bewachen und jede Störung seiner rätselhaften Aktivitäten fernzuhalten. Der Schwarzwasser-Charda ist bereits doppelt so groß wie ein gewöhnlicher Charda, doch Uthiggmaru hat zudem *Schleier* auf ihn gewirkt, um ihn noch größer erscheinen zu lassen und Eindringlinge zu entmutigen. Der Char-da wirkt nun fast 4,80 m groß. Selbst wenn die SC kein Licht mit sich führen, dürfte er sie dank seiner überlegenen Dunksicht zuerst erblicken. Sobald er die SC wahrnimmt, greift der Char-da sofort an und verteidigt gemäß der Befehle seines Herren sein Revier. Das Wasser in der Schlucht ist kalt genug, dass er seine Fähigkeit *Kalte Lebenskraft* nutzen kann.

SCHWARZWASSER-CHARDA

HG 8

EP 4.800

Riesiger Char-da (PF MHB II, S. 46)

TP 103

TAKTIK

Im Kampf Der Char-da stürmt auf einen SC zu und versucht, ihn mittels Ansturm von den anderen zu trennen. Dann konzentriert er sich auf diesen Gegner. Wenn es ihm möglich ist mehrere Gegner gleichzeitig zu treffen, setzt er auch seinen Kegel Schwarzer Galle ein.

Moral Solange der Char-da unter der Beherrschung steht, kämpft er bis zum Tod. Sollte die Verzauberung aufgehoben oder unterdrückt werden, greift er zornig weiter an, zieht sich aber zurück, sobald er auf unter 20 Trefferpunkte reduziert wird.

Das Heck der Salzigen Todesfee

Das Heck der *Salzigen Todesfee* befindet sich in seitlicher Position auf einer Felsbank aus dunklen Felsen liegend. Die Leichen im Wrack sind allesamt zu verwesen, um auf sie den Zauber *Mit Toten sprechen* anwenden zu können. Das Heck des Schiffes besteht aus den folgenden Bereichen:

B1. Poopdeck: Dieser Bereich ist weiter unten beschrieben.

B2. Vierteldeck: Der mittlere Mast ragt einsam aus dem Zentrum des Decks herauf, das schimmelige Segel hängt leblos im eisigen, dunklen Wasser.

B3. Kapitänskajüte: Eine Doppeltür führt in eine opulent ausgestattete Kajüte. Im Heck befanden sich früher drei gardinenverhangene Fenster, von denen nur noch Scherben im Rahmen hängen. Ein großer Schreibtisch ist am Fußboden befestigt, doch andere, teure Möbelstücke wurden durch den Raum geschleudert. Die Seekarten und Papiere des Kapitäns sind nicht mehr leserlich, obwohl sie sich in wasserdichten Behältnissen befinden. In einem Regal an der Seite liegen die Scherben von Kristallgläsern und guten Porzellantellern. Auf dem untersten Regalboden kann man aber einen Satz taldanischen Silberbestecks finden, welcher 450 GM wert ist. Unter dem großen Bett liegt ein aus Teakholz gefertigter *Zauberstab: Windstoß* (6 Ladungen).

B4. Hauptdeck: Das Hauptdeck ist völlig leer und die Reling ist an mehreren Stellen zerschmettert. Von den beiden Langbooten, die neben den zum Vierteldeck führenden Treppen hingen, sind nur gerissene Tauen und zerbrochene Halterungen übrig.

B5. Werkstatt und Lagerraum: Werkzeuge, Fässer mit Pech, Werkbänke und überzählige Ausrüstungsgegenstände verstopfen diesen kleinen, unordentlichen Arbeitsbereich.

B6. Vorratskammer: Gesalzene Rationen, Fässer mit Früchten und andere Nahrungsmittel faulen hier vor sich hin.

B7. Kombüse: Die gute Holztür zu diesem Raum klemmt – von der anderen Seite drücken Kochgeschirr und Abfälle dagegen (Härte 5, 15 TP, Zerschlagen SG 16). Im Inneren befinden sich ein Herd und Regale für Töpfe und Pfannen. Ein dicker Ölfilm hat sich im Wasser unter der Decke angesammelt. Die Wasserleiche des Kochs liegt mit dem Gesicht nach unten unter einer schweren Bank.

B8. Mannschaftsquartiere: Im Wasser treibende Hängematten, umgeworfene Stühle und verteilte Kleidungsgegenstände behindern hier die Sicht. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 und einer ausführlichen Durchsuchung des Raumes findet man 77 GM in diversen Münzen und andere persönliche Gegenstände sowie ein Brettspiel namens Wyvernrennen mit kunstvoll aus Zitrinen und Blusteinen hergestellten Spielfiguren (Gesamtwert 175 GM).

B9. Waffendeck: Dieser Bereich wird weiter unten ausführlich beschrieben.

B10. Waffenkammer: Die gute Holztür zu diesem Bereich ist mit einem leicht verrosteten guten Schloss versperrt (Härte 5, 15 TP, Zerschlagen SG 18, Mechanismus ausschalten SG 27). Im Inneren lagern Waffen und Munition. Die meisten Holz Waffen sind durch das Meerwasser verzogen, sieht man von sechs Ballistabolzen ab. Dabei handelt es sich um sechs *Leichte Adamantballistabolzen der Distanz +1*. Die für die Mannschaft vorgesehenen Ersatzwaffen – Entermesser, Beile und Dolche – sind allesamt vom Salzwasser korrodiert.

B11. Offiziersquartiere: Diese Kabine war einst das Quartier für drei der Schiffsoffiziere. Seekisten und Holzmöbel sind über den Raum verstreut. Die verwesenden Überreste von Vargus Brack (aufgrund seines Holzbeines erkennbar) liegen auf dem Boden. Obwohl die Leiche sich schon in einem weit fortgeschrittenen Zustand der Verwesung befindet, kann ein SC, dem ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 25 gelingt, erkennen, dass er schwere

DAS GEHEIMNIS UM DIE SALZIGE TODESFEE

Die SC werden mittels einer einfachen Durchsuchung des Wracks wahrscheinlich nicht die Ursache für den Untergang der *Salzige Todesfee* lüften können. Neugierige SC könnten aber auf Erkenntnismagie zurückgreifen oder eine ausführliche Untersuchung beginnen.

Die *Salzige Todesfee* wurde während eines heftigen Windganges von einer unleidlichen Drachenschildkröte namens Hirgenzok zertrümmert, welche die überlebenden Besatzungsglieder verschlang. Die SC werden während der Regatta der Freien Kapitäne selbst auf Hirgenzok treffen (siehe Teil Drei).

Verbrennungen zum Zeitpunkt seines Todes erlitten haben muss.

Vargus wurde von der Odemwaffe der Drachenschildkröte getroffen, wankte fast bewusstlos vor Schmerz unter Deck und zu seinem Quartier. Er wusste, dass einer der anderen Offiziere dort einen *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* aufbewahrte. Allerdings verlor er das Gleichgewicht, als das Schiff stark in Schräglage geriet, schlug sich den Kopf an und verlor das Bewusstsein vollends, während die *Salzige Todesfee* zu sinken begann. Der unbenutzte Trank liegt immer noch auf dem Boden neben ihm. Die Seekisten enthalten Münzen im Gesamtwert von 168 GM.

B12. Passagierkajüte: In der Ecke dieser spartanisch möblierten Passagierkajüte steht eine umgestürzte Seekiste. Diese enthält zehn Sätze an Kleidung einer Adligen und andere Damenbekleidung, die allerdings alle schwere Wasserschäden aufweisen. Unter der Kleidung befindet sich zusätzlich noch eine Schmuckschatulle mit Halsketten und anderen Schmuckstücken im Gesamtwert von 700 GM.

B13. Hauptfrachtraum: Dieser Bereich wird weiter unten detailliert präsentiert.

B14. Zelle: Die solide Tür vor diesem engen Raum ist mit einem Metallgitter ausgestattet. Dies deutet darauf hin, dass es sich um eine Zelle für Gefangene oder zur Bestrafung von Mannschaftsmitgliedern handelt. Die Schäden am Heck des Schiffes haben die Tür aus den Angeln gerissen, so dass man trotz der schweren Kette und dem großen, eingerosteten Vorhängeschloss (Mechanismus ausschalten SG 32) auf der anderen Seite hinein kann. In der Zelle sind einfache Holzkisten mit Eisenbeschlägen gestapelt, welche das Zeichen eines Handelshauses tragen. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) enthüllt, dass es sich um das Wappen der Tiefhort-Bergbaugesellschaft in Sargava handelt. Die Kisten sind zugenagelt (Härte 5, 15 TP, Zerschlagen SG 23) und enthalten Gold- und Silberklumpen im Wert von 12 Punkten Plündergut.

B1. Poopdeck

Der Steuermann des Schiffes steht immer noch am Ruder, eine verrostete Leiche, die an das Steuer gebunden ist.

WRACK DER SALZIGEN TODESFEE (HECK)



Der Kapitän der *Salzigen Todesfee*, Xiribal Jalhasar, band sich selbst am Steuerrad des Schiffes fest, während sein Schiff unterging, so dass seine verwesende Leiche immer noch über dieses wacht.

Kapitän Jalhasars Geist hat gegenwärtig seinen Frieden gefunden. Weder stört es ihn, wenn er losgebunden wird, noch wenn jemand seine weltlichen Besitztümer an sich nimmt. Sollten seine Überreste allerdings respektlos behandelt oder von Bord seines Schiffes entfernt werden, verflucht er die Verantwortlichen dafür von jenseits des Grabes.

JALHASARS FLUCH

Art Fluch; **Rettungswurf** Willenswurf SG 18, keine Wirkung
Effekt Ziel erleidet Malus von -4 auf alle Rettung-, Fertigkeiten- und Attributswürfe an Bord eines Schiffes; **Heilung** Wird Jalhasars Leiche zum Ruder der *Salzigen Todesfee* oder in die Kapitänskajüte gebracht und besmarische Begräbnisgebete über der Leiche gesprochen, hebt dies automatisch den Fluch auf.

Schätze: Das Meerwasser hat Kapitän Jalhasars Ausrüstung größtenteils zerstört, allerdings trägt er an seiner Seite immer noch ein korrodiertes Rapier aus Kaltem Eisen [Meisterarbeit], das mit wertvollen Steinen besetzt ist (Wert 450 GM). An einem Knochenfinger trägt er einen *Energieschildring* und um seinen Hals hängt ein platinbesetzter Kompass (Wert 250 GM). Der allerdings größte Schatz hier ist das Steuerrad des Schiffes – *Jalhasars*

Steuerrad (siehe Seite 58) ist die für einen Gutteil des Rufes der *Salzigen Todesfee* verantwortlich.

B9. Waffendeck (HG 6)

Knochen und Teile humanoider Skelette bedecken das Deck. Neben dem klaffenden Loch befinden sich auf der Außenwand seltsame, bleiche Krustentiere am Holz.

Auf diesem Deck standen früheren Reihen von Ballisten, von denen nun mehrere einen einzigen Schrotthaufen achtern bilden und teilweise dort die Türen versperren. Die Frachtluke zum Frachtraum (Bereich B13) hängt offen. Die bleichen Krustentiere sind harmlos.

Kreaturen: Ein monströser Tiefseeaasfresser hat viele der Leichen und Nahrungsmittel an Bord verschlungen und lauert nun auf diesem Deck. Die Anemone hat sich direkt vor dem mittleren Mast an der Decke niedergelassen und greift hungrig alles an, das sie in der Nähe wahrnimmt.

WÜRGEANEMONE

HG 6

EP 2.400

Riesenseeanemonenvariante (PF MHB III)

N Riesiges Ungeziefer (Aquatisch)

INI +2; Sinne Blindsight 9 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 16 (+2 GE, -2 Größe, +8 natürlich)

TP 76 (9W8+36)

REF +5, **WIL** +3, **ZÄH** +10

Immunitäten Blickangriffe, geistesbeeinflussende Effekte, Gift, sichtbasierende Effekte; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m

Nahkampf Tentakel +9 (2W8+7 plus Ergreifen und Gift)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Gift, Verschlingen (2W6+7 Wuchtschaden, RK 14, 7 TP), Würgen (2W8+7)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 15, **KO** 18, **IN** —, **WE** 10, **CH** 2

GAB +6; **KMB** +13 (Ringkampf +17); **KMV** 25 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Besondere Eigenschaften Augenlos, Tarnung, Verankert

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Tentakel – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18;

Frequenz 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W3 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Tarnung (AF) Eine bewegungslos Würgeanemone wirkt wie eine Ansammlung von Algen oder Seegras. Daher ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erforderlich, um sie vor ihrem ersten Angriff zu bemerken. Jeder Charakter mit Rängen in Überlebenskunst oder Wissen (Natur) kann diese Fertigkeiten statt Wahrnehmung nutzen, um die Anemone zu bemerken.

Schätze: Zwischen den Knochen der Besatzung liegen ihre unverdaulichen Besitztümer: Schmuck, Münzen und andere Habe im Wert von 327 GM.

Br3. Hauptfrachtraum (HG 7)

Zerbrochene Hölzer und zertrümmerte Kisten liegen auf dem Boden des Frachtraumes. Seepocken und schleimiges Meeresgewächs bedecken die Wände und andere freie Oberflächen.

Kreaturen: Ein Aboleth namens Uthiggmaru hat den Frachtraum der *Salzigen Todesfee* bezogen. Abolethen sind eigentlich Bewohner der dunkelsten Meerestiefen, aber Uthiggmaru ist ein Späher und studiert das Wrack aus nicht nachvollziehbaren Gründen. Gegenwärtig lauert der Aboleth in der Achternsektion des Frachtraumes hinter einer Illusionswand. Wenn er die SC beim Wrack bemerkt, beobachtet er ihr Verhalten, während er Illusionen einsetzt, um mit ihnen zu spielen. Uthiggmaru hat bereits ein *Vorbestimmtes Trugbild* gewirkt, welches ausgelöst wird, wenn intelligente Kreaturen den Frachtraum betreten. Dabei handelt es sich um einen gewaltigen Hai, der aus der Tiefe kommt und in das klaffende offene Ende des Frachtraumes schwimmt.

UTHIGGMARU

HG 7

EP 3.200

Aboleth (PF MHB, S. 9)

TP 84

TAKTIK

Im Kampf Während die SC mit dem *Vorbestimmten Trugbild* beschäftigt sind, wirkt Uthiggmaru *Monster beherrschen* auf einen der SC und befiehlt ihm telepathisch, den „Hai“ anzugreifen, damit dieser glaubwürdiger wirkt. Anschließend wirkt Uthiggmaru *Eigenständiges Trugbild*, um die Illusion einer Schule bleicher, augenloser Leuchtfische zu erschaffen. Dies kombiniert er mit *Hypnotisches Muster* und lässt die Fische in hypnotischen Formationen herumwirbeln. Sobald die wahre Natur des *Vorbestimmten Trugbildes* entdeckt wurde, wirkt Uthiggmaru *Projiziertes Ebenbild*, um am anderen Ende des Frachtraumes zu erscheinen und noch mehr Gegner zu beherrschen. Er wird nur dann selbst aktiv, wenn die SC die Illusionswand durchdringen – dann schlägt er nach jedem Angreifer mit seinen Tentakeln.

Moral Sollte Uthiggmaru auf unter 20 TP reduziert werden, versucht er zu fliehen und mit allen gegenwärtig beherrschten Sklaven in das Loch nordwestlich des Wracks zu entkommen.

Schätze: Der Großteil der Fracht und Güter im Frachtraum löst sich bei Berührung auf, dennoch bleiben einige der Holzkisten intakt und enthalten Elfenbein im Wert von 3 Punkten Plündergut.

Die Nagas der Glitschigen Küste

Die SC folgen Schlingels Anweisungen und segeln zu einer seichten Bucht an der Glitschigen Küste, wo die Wassernaga Sarlis lebt. Der einsame Baum auf dem Hügel ist eine alte Jukamis, deren gewaltige Blätter vom Ufer gut sichtbar sind. Die SC müssen in den sumpfigen Dschungel an der Mündung des Stromes vordringen, welcher in die Bucht fließt, um den See zu finden, der ihnen als Treffpunkt genannt wurde – ein tiefes Felsenbecken, welches über eine Reihe schlammiger Anhöhen kletternd erreicht werden kann.

Sarlis (N Weibliche Wassernaga) zeigt sich, kurz nachdem die SC den See erreicht haben. Sie steigt dann sich windend und zischend in der Mitte des Sees aus dem Wasser. Die Naga ist sehr aufgebracht und gegenwärtig unfreundlich eingestellt, so dass sie nach jedem beißt, der in ihre Reichweite kommt. Sollte den SC ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 20 gelingen, erhalten sie den Eindruck, dass nicht nur die Anwesenheit der SC Sarlis erzürnt. Die SC müssen ihre Einstellung auf mindestens freundlich mittels eines Fertigkeitswurfes auf Diplomatie gegen SG 29 verbessern, ehe sie sich dazu herablässt, mit ihnen zu sprechen. Sollten sie Aqual sprechen, erhalten sie einen Bonus von +2 auf den Wurf und einen zusätzlichen Situationsbonus von +2 (sofern sie Sarlis danach fragen, was ihr Kummer bereitet, und ihr Hilfe zur Lösung ihres Problems anbieten). Sollten die SC Sarlis angreifen oder sie feindselig stimmen, zieht sie sich unter Wasser zurück, wirkt *Unsichtbarkeit* und verschwindet stromaufwärts.

Sobald Sarlis zum Reden bereit ist, fragt sie die SC in einem arrogantern Ton, warum diese in ihr Reich eingedrungen sind. Sollten die SC ihr erzählen, dass sie nach einem Spion suchen, verengen sich ihre Augen und sie verlangt zischend, dass die SC ihr helfen, ehe sie bereit ist im Gegenzug behilflich zu sein: Sarlis berichtet den SC, dass einer ihrer früheren Partner, ein Naga namens Munarei, einen ihrer nahen Unterschlüpfte übernommen habe. Sofern die SC ihre Hilfe wollen, müssen sie Munarei



verjagen. Ihr ist es egal, ob sie ihn verletzen, solange sie ihn jedoch nicht töten. Sarlis gesteht es sich weder sich ein, noch würde sie nichtschlangenartigen Fremden davon erzählen, aber insgeheim hegt sie noch immer Gefühle für Munarei.

Die Feindschaft einer Schlange (HG 7)

Falls die SC ihren Bedingungen zustimmen, führt Sarlis sie flussaufwärts zu einem großen Hügel am Fluss, wo ein Seitenarm in den Hauptfluss fließt. Sarlis zieht sich in den Dschungel zurück, während die SC sich dem Erdhügel nähern.

Kreaturen: Sarlis' früherer Lebensgefährte Munarei haust in dem Erdhügel. Sofern die SC nicht besonders heimlich vorgehen, erscheint er rasch, um sich Eindringlingen zu stellen – er kommt aus einem Unterwassertunnel hervor geschwommen, der mitten im Fluss seinen Ausgang hat. Munarei mag keine Humanoiden und geht ihnen aus dem Weg. Seine Anfangseinstellung ist feindselig und er befiehlt den SC, sein Revier zu verlassen oder sie würden seinen Zorn zu spüren bekommen. Sofern die SC seine Einstellung nicht auf wenigstens Gleichgültig verbessern können (Diplomatie SG 34), greift er diese an. Die SC erhalten einen Bonus von +2 auf den Wurf, sofern sie ihm Nahrung oder Geschenke anbieten, aber auch einen Malus von -2, falls sie Sarlis erwähnen. Sollten die SC ihn zumindest gleichgültig stimmen können, können sie ihn mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 19 bitten, Sarlis' Versteck zu verlassen, ohne dass es zu einem Kampf kommt. Munarei weiß nichts über Spione oder Verräter im Fesselinselarchipel.

MUNAREI

HG 7

EP 3.200

Männliche Wassernaga (PF MHB III)

TP 76

TAKTIK

Vor dem Kampf Munarei wirkt vor einer Konfrontation *Schild* und *Schutz vor Energien* (Feuer).

Im Kampf Munarei bleibt im Wasser und setzt seine Schadenszauber ein. Sollte er im Fernkampf verletzt werden oder Angreifer in Nahkampfreichweite kommen, wirkt er *Spiegelbilder* auf sich. Wenn die SC eine ernsthafte Bedrohung für ihn darstellen sollten, wirkt er *Einflüsterung* auf ihren offenkundigen Anführer und befiehlt diesem „auf sein Schiff zurückzukehren und dahin zurück zu segeln, von wo er gekommen ist“.

Moral Munarei flieht, falls er auf 25 TP oder weniger reduziert wird, und setzt dabei falls erforderlich *Unsichtbarkeit* ein.

Entwicklung: Falls die SC Munarei töten, zischt Sarlis zornig, schwimmt davon und weigert sich, ihnen zu helfen. Sollten die SC Munarei verjagen, fügt Saris sie im Gegenzug durch eine schlammige Wildnis zu einer kleinen, gut anderthalb Kilometer entfernten Lichtung. Auf dieser befindet sich eine Leiche in einem stark verrostetem Kettenhemd mitsamt einem daneben liegendem Rucksack.

Mit einem verächtlichem Gesicht erklärt Sarlis den SC, dass dieser Fremde kam, um Fragen zu Stellen: Unkluge Fragen, wie sie nur jene stellen würden, nach denen ihr sucht. Fragen, aus denen die Absichten derjenigen hervorgingen, die ihn geschickt hatten. Er wollte auch Nagagift

eintauschen, aber einer meiner Nachbarn gab ihm weitaus mehr, als er wollte. Macht mit der Leiche, was ihr wollt.“

Bei dem toten handelt es sich um einen sargavischen Schmuggler namens Varad, der früher in Zarskia Galembar's Diensten gestanden hat. Varad ist schon über ein Jahr tot und seine Ausrüstung hat das feuchte Klima des Dschungels nicht überstanden, sieht man von 27 GM in einem fadenscheinigen, fauligen Beutel und 18 m schimmigen Seiles ab in seinem Rucksack ab, in welches kunstvolle Knoten geschlungen wurden. Sarlis hält die Knoten für einen Code, weiß aber nicht, was dieser bedeutet. Ein SC, dessen Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) oder Sprachenkunde gegen SG 20 gelingt, erkennt in den Knoten einen sargavischen Marinecode aus der Zeit vor der Unabhängigkeit der Kolonie von Cheliex. Der Code kann mit einem Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 30 entschlüsselt werden, die SC können das Seil aber auch in jede beliebige größere Hafenstadt im Archipel mitnehmen und einem Spezialisten vorlegen, welcher den Code für sie übersetzt. Es handelt sich um Varads Anweisungen: „Geh zu den Nagas; sammle Gift und Informationen. Bring beides der Kapitänin der *Diamantstern*.“ Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) gegen SG 10, Wissen (Lokales) gegen SG 15 oder auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen in einem beliebigen Hafen auf den Fesselinseln gegen SG 10 verrät, dass die *Diamantstern* vor einem halben Jahr von der rahadoumischen Marine überwältigt wurde. Allerdings ging ein paar Monate zuvor ihre Kapitänin, Ellies Fernhafen, in Ruhestand – da sie noch kein hohes Alter erreicht hatte, war dies ein seltsamer Vorgang. Die SC können mittels eines Fertigkeitswurfes auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen gegen SG 15 in einem beliebigen Hafen im Archipel herausfinden, dass Kapitänin Fernhafen nun auf einem kleinen Fischerboot im Hafen von Quent wohnt (siehe **Anhaltspunkt 8**).

Belohnung: Falls die SC Munarei interagieren, ohne dass es zu einem Kampf kommt, belohne sie mit 3.200 EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

Krähenmörder (HG 9)

Die SC können versuchen, den Tenguschuggler Corlan in dessen Wohnung am Rande von Höllenhafens Tenguhorst zu finden. Das Gebäude liegt an einer breiten T-Kreuzung. Sofern die SC an der Vordertür klopfen, öffnet Corlan ihnen, allerdings unterbricht ein mit Widerhaken versehener Armbrustbolzen jede Unterhaltung, welcher sich plötzlich in seine Brust bohrt.

Kreaturen: Zarskia Galembar hat den Meuchelmörder Djeils Halmis entsandt, um sich um die letzte Verbindung in ihrem Spionagering zu kümmern – Corlan. Djeils ist ein Rassist, der früher der Wache von Sargava angehört hat und nun als Söldner und Auftragsmörder arbeitet. Die von ihm wahrgenommenen Schwächen seiner Heimat und die Nachgiebigkeit gegenüber den schmutzigen, primitiven Mwangieingeborenen haben ihn seiner Illusionen beraubt, so dass er Sargava verließ, um seine gut trainierten Fähigkeiten als Auftragsmörder an die zu verkaufen, welche dafür bezahlen können. Ihm ist es egal, wer ihn letztendlich beauftragt, solange die Bezahlung stimmt. Djeils hat Corlans Wohngegend ausgekundschaftet und sich auf dem Dach einer zweistöckigen Manufaktur auf der anderen Straßenseite in 30 m Entfernung postiert. Von seinem Ausguck in 9 m Höhe hat er Deckung gegenüber Angriffen

von der Straße her. Er wartet schon mehrere Stunden darauf, dass Corlan sich zeigt, und hat eine Aktion vorbereitet, um den Tengu zu erschießen, sobald er ihn sieht. Nachdem er Corlan durch sein Fernrohr erspäht hat, ist Djeils nicht bereit, seine schwer fassbare Beute wieder ziehen zu lassen, so dass er das Feuer eröffnet. Sofern die SC Djeils nicht bemerkt haben, ehe sie bei Corlan klopfen, schießt Djeils in der Überraschungsrunde einen vergifteten Armbrustbolzen ab. Er nutzt Tödliche Zielgenauigkeit und seine Fähigkeit Scharfschützentraining II, so dass er einen Malus von -3 auf den Angriffswurf erleidet, aber zusätzliche 8 Schadenspunkte verursacht und so Corlan wahrscheinlich mit einem Treffer erledigt.

CORLAN **HG 1/2**
EP 200
 Tenguschurke 1 (PF MHB, S. 248)
 TP 9

DJEILS HALMIS **HG 9**
EP 6.400
 Menschlicher Kämpfer (Armbrustschütze) 7/Waldläufer 3 (PF EXP, S. 98)
 NB Mitttelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; Sinne Wahrnehmung +13
VEREIDIGUNG
RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 Rüstung)
TP 86 (10W10+27)
REF +9, WIL +5, ZÄH +12; +2 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2
ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Scharfschützenklinge +15/+10 (1W6+7/19-20)
Fernkampf Schwere Armbrust des Verderbens (Menschen) +1, +17/+12 (1W10+4/17-20 plus Gift)
Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Scharfschützentraining I und II*
TAKTIK

Vor dem Kampf Djeils bestreicht zwei Armbrustbolzen mit Todesklingengift, trinkt aber zuvor noch eine Phiole Gegengift für den Fall, dass er sich ungewollt selbst vergiftet.

Im Kampf Djeils ist ein Experte seines Fachs. Daher feuert er mindestens noch einen weiteren Armbrustbolzen auf Corlan ab, selbst wenn der Tengu bereits während der Überraschungsrunde zu Boden geht. Djeils schießt auf jeden, der sich seiner Position nähert sowie auf jeden der Corlan helfen will. Sollte ein SC ihn verwunden, setzt Djeils den zweiten vergifteten Bolzen gegen diesen SC ein. Wenn er die Wahl hat, schießt er auf Menschen und dann in erster Linie auf Mwangi. Djeils nutzt stets Tödliche Zielgenauigkeit (Malus von -3 auf Angriffswürfe, aber Bonus von +6 auf Schaden). Sollte er in den Nahkampf gezwungen werden, wendet er eine Bewegungsaktion auf, um seine Scharfschützenklinge an seiner Armbrust zu befestigen, und greift dann mit dem Bajonett an.

Moral Sobald Djeils sich sicher ist, dass Corlan tot ist und auch nicht mehr mittels Magie zu retten ist, zieht er sich über das Dach zurück und klettert ein von ihm befestigtes Seil hinab, um in einer Gasse zu verschwinden. Sollten die SC seine Flucht vereiteln, kämpft er lieber bis zum Tod, denn als Mörder vor Gericht gestellt und exekutiert zu werden.

SPIELWERTE
ST 14, GE 18, KO 14, IN 12, WE 10, CH 8
GAB +10; KMB +12; KMV 26
Talente Armbrustmeisterschaft*, Ausdauer, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Schnellschuss, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserter Kritischer Treffer (Schwere Armbrust), Waffenfokus (Schwere Armbrust), Waffenspezialisierung (Schwere Armbrust)
Fertigkeiten Heimlichkeit +22, Klettern +17, Schwimmen +15, Überlebenskunst +13, Wahrnehmung +13, Wissen (Natur) +6,
Sprachen Gemeinsprache, Polyglott



Djeils Halmis



Besondere Eigenschaften Armbrustexperte*, Bevorzugtes Gelände (Stadt +2), Kampfstil (Armbrust)*, Spurenlesen +1, Tierempathie +2

Kampfausrüstung Trank: *Leichte Wunden heilen* (2x), Gegengift (2x), Todesklingengift (2 Anwendungen); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung des Schattenwandels* +1, *Schwere Armbrust des Verderbens (Menschen)* +1 mit 20 Bolzen, *Scharfschützenklinge* (Bajonett*; siehe Seite 58), Rucksack, Kletterausrüstung, Fernrohr, 15 m Seidenseil mit Kletterhaken

* Siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Entwicklung: Sollten die SC Djeils gefangen nehmen und verhören können, kann er dazu gebracht werden, sein Wissen preiszugeben. Er verrät, dass sein gegenwärtiger Auftrag darin besteht, Haddon Peik, Rowina Kellet und Corlan zu eliminieren. Sein Hauptkontakt ist eine Mwangifrau namens Zarskia Galembar in der Jaspisblattapotheke in Port Fährnis, welche ihn beauftragt und bezahlt. Djeils gesteht ferner, dass die Codeworte, um in der Apotheke rasch in einen geheimen Konferenzraum geführt zu werden, darin bestehen, nach „zwei Pfund zerriebener Thileu-Rinde“ zu fragen. Sollte Djeils getötet werden, finden die SC beim Durchsuchen seiner Leiche eine Liste mit drei Namen: Haddon Peik, Rowina Kellet und Corlan. Die ersten beiden Namen sind durchgestrichen. Unter der Liste stehen knappe Anweisungen: „Verwende bei jedem die mitgegebene Dosis. Wenn du fertig bist, kehre nach Port Fährnis zur Apotheke zurück. Wenn nötig, kann ich bei der Bezahlung weiteres Gift zur Verfügung stellen. Zerstöre diese Nachricht nach dem Lesen.“ Unter der Mitteilung befindet sich ein „Z“ als Unterschrift. Da Djeils ungern Befehle von einer Mwangifrau (Zarskia) entgegennimmt, hat er sich dummerweise entschieden, die Nachricht nicht zu zerstören.

Sollte Corlan überleben oder die SC *Mit Toten sprechen* oder ähnliches nutzen, verrät der Tengu, dass er für einen Spionagering als Bote tätig war. Er weiß aber nichts über dessen Tätigkeiten und kennt niemanden außer Haddon Peik, Ellies Fernhafen und Rowina Kellet. Seine Befehle kamen fast ausschließlich von Zarskia Galembar von der Jaspisblattapotheke in Port Fährnis. Die Jaspisblattapotheke ist unter **Anhaltspunkt 11** genauer beschrieben.

Jaspisblattapotheke

Die Spur der Spione führt die SC schließlich zu Zarskia Galembar und der Jaspisblattapotheke und damit zurück nach Port Fährnis. Sollten die SC Zarskias Namen nicht in Erfahrung gebracht haben, genügt ein Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Sammeln von Informationen, um zu erfahren, dass es sich bei „Z“ in Djeils Halmis Nachricht wahrscheinlich um Zarskia Galembar, die Betreiberin der Jaspisblattapotheke handelt. Weitere Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen fördern die folgenden Informationen zu Tage:

SG 10: „Die Apotheke befindet sich an der Kreuzung Fiedlerstraße und Ankerweg.“

SG 14: „Zarskia Galembar leitet die Apotheke, sie hat das alte Gebäude vor gut drei Jahren erworben und dort den Laden aufgemacht. Die letzten Male, als ich dort vorbeigekommen bin, war geschlossen.“

SG 16: „Die Apotheke beschäftigt ein paar frühere Piraten als Wachen und verkauft nicht nur Heilmittelchen

und Salben. Angeblich kann man dort auch Gift und andere verbotene Dinge erwerben.“

SG 18: „Das Geschäft ist gegenwärtig für den Publikumsverkehr geschlossen, aber ich habe gehört, dass man dennoch hineinkommt, wenn man die richtigen Leute kennt.“

SG 20: „Zarskia verkauft ihre Gifte in letzter Zeit quasi zu Freundschaftspreisen – wenn sie noch welche hat, solltet ihr einen guten Preis bekommen.“

SG 22: „Hämmere einfach gegen die Tür und sag, dass du ‚drei Krüge Terrapharz‘ kaufen willst, dann lassen sie dich rein.“

Die Jaspisblattapotheke

Die Apotheke liegt an der Ecke Fiedlerstraße und Ankerweg nahe dem Stadtzentrum von Port Fährnis. Es ist ein großes, dreistöckiges Gebäude, in dessen Umfeld es mehrere weitere Geschäfte gibt. Hinter der bescheidenen Ladenfront befindet sich die verblasste Pracht eines verfallenden, vor einem Jahrhundert gebauten Herrenhauses. Die Außenwände des ersten und zweiten Stocks bestehen aus 0,45 m dicken Lehmziegeln, während die Wände des dritten Stocks aus 18 cm dickem Holz bestehen (zum Erklettern sind Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 25 erforderlich). 3 cm dicke Steinziegeln bedecken das Dach und sofern nicht anders vermerkt, sind alle Fensterläden geschlossen und vernagelt (Härte 5, 15 TP, Zerschlagen SG 18). Das Gebäude hat einen großen Kamin, der sich nach oben hin verjüngt, die Schlotöffnung misst 0,30 m x 0,30 m und wird von einem verstärkten Eisenrost geschützt (Härte 10, 30 TP, Zerschlagen SG 25).

Tagsüber dringt durch die geschlossenen Läden nur Dämmerlicht in jene Räume, die über Fenster nach draußen verfügen. Sofern nicht anderes vermerkt, sind Räume ohne Fenster und generell alle Bereiche in der Nacht dunkel.

Dienstpläne

Zarskia hat acht Piraten als Wachen angeheuert. Wo diese sich tagsüber aufhalten, wird unten aufgeführt (tagsüber haben zudem jeweils zwei Wachen dienstfrei und lungern in der Stadt herum). Die Wachen haben Anweisung, ohne Erlaubnis weder die Küche (Bereich C11), Zarskias Labor (Bereich C15) oder den ganzen dritten Stock zu betreten. Die Wachen betreten auch Schimeras Bau (Bereich C12 bis C14) nur auf Befehl. Alle Wachen haben Schlüssel für alle Türen im Erdgeschoss bis auf die Küchentür (Bereich C11).

Nachts sind zwei Wachen im hinteren Korridor (Bereich C8) postiert, während die Tür in Bereich C7 verschlossen ist. Die übrigen sechs Wachen schlafen im Schlafsaal (Bereich C10). Wachablösung findet alle drei Stunden statt, dann patrouillieren zwei Wachen rasch durch die Geschäftsräume (Bereich C1 bis C7).

C1. Ladenfront

Die starken Holztüren des Geschäfts sind zu jeder Zeit verschlossen (Härte 5, 20 TP, Zerschlagen SG 25, Mechanismus ausschalten SG 30). Tagsüber reagieren die Wachen in Bereich C2 auf Klopfen, indem sie brüllen, dass der Laden geschlossen sei. Sie sollen jeden abweisen, der gewöhnliche Kräuter oder Tinkturen erwerben will, aber jeden hineinlassen, der Gifte kaufen will oder eines von

JASPIßBLATTAPOTHEKE



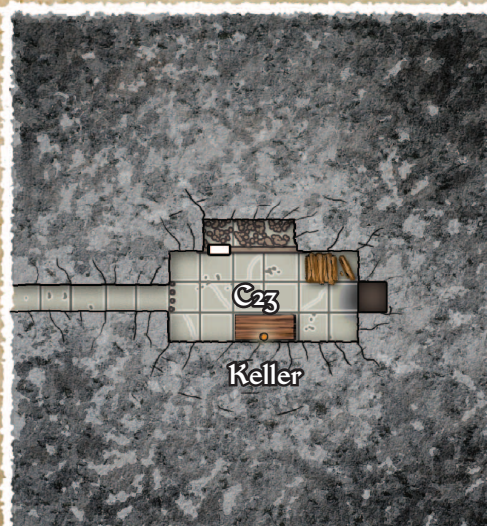
Erdgeschoss



Erster Stock



Zweiter Stock



Keller

1 Feld = 1,50 m

mehreren Kennworten nennt (darunter „zwei Pfund zeriebene Thileu-Rinde“ oder „drei Krüge Terrapharz“). Sollten die SC ein gültiges Kennwort nennen, bringen die Wachen sie in den privaten Konferenzraum (Bereich C9). Andernfalls können sie die Wachen davon überzeugen, gutbetuchte Kunden zu sein, wenn ihnen ein Fertigkeitswurf für Bluffen gegen den Wurf der Wachen auf Motiv erkennen gelingt (die Wachen haben einen Modifikator von +1). Pro 5 GM, welche die SC als Bestechung unter der Tür hindurch schieben, erhalten sie einen Bonus von +1 auf ihren Wurf. Bei Erfolg bringen die Wachen sie in den Warteraum (Bereich C5), außer der Wurf der SC gelingt um 10 oder mehr – in diesem Fall werden sie nach Bereich C9 geführt.

Sobald die SC das Gebäude betreten haben, lies das Folgende vor:

Der sehr ordentliche Laden verfügt über einen langen Tresen, hinter dem ein hoher Hocker steht. An den Wänden stehen Vitrinen mit Behältern und Tiegeln. Pflanzen, Knollen und Wurzeln hängen an Haken und der Duft von Kräutern liegt in der Luft.

Die ausgestellten Waren sind gewöhnliche Pflanzen und Kräuter. In den Schubladen des Tresens sind keine Wertgegenstände und nichts Verdächtiges.

Entwicklung: Nachdem die SC hereingeführt wurden, wartet eine Wache vor der Tür des Raumes, in den die SC gebracht wurden, während die andere Zarskia aus Bereich C15 holt. Während Zarskia sich mit den Besuchern trifft, warten beide Wachen vor der Tor.

C2. Wachraum (HG 8)

Dieser schmucklose Raum enthält drei Holzstühle und einen kleinen Tisch. Auf dem Tisch liegen sechs Würfel aus Knochen, mit denen sich die Wachen oft die Zeit vertreiben.

Kreaturen Tagsüber halten hier zwei Piraten Wache. Alle von Zarskia angeheuerten Wachen gehörten zur Besatzung desselben Schiffes, verloren aber Schiff und Kapitän durch eine Reihe von Schicksalsschlägen (sie erlitten Schiffsbruch und wurden all ihrer Mittel beraubt). Sie wollten zusammenbleiben, bis sie sich alle einem neuen Kapitän anschließen könnten, hatten aber kein Glück, da sie im Ruf stehen, verflucht zu sein. So verdingten sie sich zurzeit bei Zarskia als Leibwächter, um das nötige Geld für ein eigenes Schiff zusammenzubekommen.

PIRATENWACHEN (2)

HG 6

EP je 2.400

Menschlicher Kämpfer 4/Schurke (Degenheld) 3 (PF EXP, S. 138)

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; Sinne Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung, +1 Schild)

TP je 57 (7 TW; 4W10+3W8+18)

REF +9, WIL +5, ZÄH +6; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Entermesser* +1, +11/+6 (1W6+6/18–20)

Fernkampf Kompositbogen (-lang) [Meisterarbeit] +10/+5 (1W8+3/x3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Im Kampf Die Wachen kämpfen stets als Paar und turnen auf passende Positionen, um Gegner in die Zange zu nehmen und hinterhältig anzugreifen. Sollten sie in den engen Gängen der Apotheke in Kampfhandlungen verstrickt werden, ziehen sie sich in einen Bereich zurück, der mehr Bewegungsfreiraum erlaubt. Dort gehen sie dann gegen Eindringlinge gemeinsam vor oder rufen nach Verstärkung.

Moral Die Wachen kämpfen, bis sie auf 10 TP oder weniger reduziert werden, ehe sie sich zurückziehen oder ergeben.

Piratenwache

SPIELWERTE

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

GAB +6; KMB +9; KMV 23

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Dranbleiben, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Entermesser*), Waffenspezialisierung (Entermesser*)

Fertigkeiten Akrobatik +13, Beruf (Seefahrer) +10, Einschüchtern +8, Heimlichkeit +12, Klettern +12, Schwimmen +9, Wahrnehmung +10

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Kampfausbildung**, Rüstungstraining 1, Schurkentricks (Kampfkniß), Wagemut**

Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], Tartsche [Meisterarbeit], Entermesser* +1, Kompositbogen (-lang, +3 ST) [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Schlüssel für die Türen im Erdgeschoss

* Siehe *Piraten der Inneren See*.

** Siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

C3. Lagerraum

Die Regale dieses kleinen Lagerraumes sind vollgepackt mit Flaschen, Phiolen, Ampullen und Glasbehältern verschiedener Formen und Größen. Diese Behältnisse aus Porzellan, Metall, glasierter Töpferware und Glas wirken nicht nur sauber und leer, sondern sind auch systematisch nach Gruppen geordnet.

Schätze: Zarskia bewahrt hier leere Behälter für ihre alchemistischen Kreationen und Gift auf. Sie sind zwar sperrig und zerbrechlich, haben aber einen Gesamtwert von 150 GM.

C4. Kräuterwerkstatt

Dieser vollgestellte Arbeitsraum enthält eine Steinbank an der Wand gegenüber der Tür und Schränke an beiden Seiten. Waagschalen, Stößel, Schüsseln und andere Werkzeuge befinden sich in diesem dennoch aufgeräumten Raum.

Zarskia stellt hier legitime Kräutermittelchen und medizinische Produkte her. Während die Kunden warten, zermahlt sie hier frische Kräuter und mischt sie zusammen. Seitdem sie den Laden für die Öffentlichkeit geschlossen hat, ist dieser Bereich ungenutzt.

C5. Wartezimmer

In diesem schmucklosen Raum befindet sich ein simpler Tisch mit zwei Holzstühlen. Auf dem Tisch steht eine kleine Öllampe.

Die Wachen der Apotheke führen Kunden, welche Heilmittel erwerben wollen, meistens in diesen Raum, wo sie warten können, während ihre Medikamente zubereitet werden.

C6. Kräutertrockenkammer

Reihen von hölzernen Regalbrettern ziehen sich an den Wänden dieser Kammer entlang. In den Regalen liegen Behälter und Scha-

len mit Wurzeln, Zweigen, Moosen, Ablegern und unbehandelten Kräutern. Das Aroma getrockneter Pflanzen füllt den Raum.

Schätze: Da Zarskia ihre Vorräte in letzter Zeit nicht mehr aufgestockt hat, haben einige der Kräuter hier ihre Wirkkraft verloren, allerdings sind immer noch nützliche Kräuter und Pflanzen im Wert von 110 GM hier zu finden (welche grob 50 Pfund wiegen).

C7. Vorderer Korridor

Dieser Gang verbindet das Ladengeschäft mit dem Rest des Herrenhauses. Südlich der Kräuterwerkstatt (Bereich C4) befindet sich ein kleiner Abort, der nur einen Stuhl mit einem Loch in der Sitzfläche und einen abgedeckten Eimer enthält. Die starke Holztür (Härte 5, 20 TP, Zerbrehen SG 25) führt zum hinteren Korridor (Bereich C8). Tagsüber ist diese offen, aber des nachts stets geschlossen (Mechanismus ausschalten SG 25).

C8. Hinterer Korridor (HG 8)

In der nordöstlichen Ecke führt eine Treppe in den ersten Stock hinauf. Eine Galerie mit einem Geländer führt oben um die Ecke herum, so dass man vom oberen Korridor aus hinab sehen kann.

In einer Fackelhalterung über der Treppe brennt eine Ewige Fackel und beleuchtet den Gang.

Kreaturen: Zwei Piratenwachen sind hier zu jeder Zeit postiert. Für gewöhnlich befindet sich die eine Wache unterhalb und die andere auf der Galerie. Die Wachen wissen, dass Zarskia niemals jemanden weiter als bis zum Konferenzraum (Bereich C9) hereinkommen lässt. Sollten sie also Fremde entdecken, rufen sie Alarm und greifen an.

PIRATENWACHEN (2)

HG 6

EP je 2.400

TP je 57 (siehe Seite 38)

C9. Konferenzraum

Zwei gepolsterte Stühle und ein Diwan sind hier um einen niedrigen Tisch herum gereiht. An der Seite des Raumes steht eine Vitrine mit Kristallgläsern und Weinflaschen. In der Ecke befindet sich ein großer Kamin mit einem Bronzegitter. Die Holzpaneele an den Wänden sorgt zusammen mit dem übrigen Mobiliar für eine angenehme Atmosphäre.

Zarskia trifft sich in diesem Zimmer mit finanziell gutbetuchten Kunden, welche gefährliche Elixiere, verbotene Drogen oder Gifte erwerben wollen sowie wie mit Kontakten ihres Spionagenetzwerks. Die Wände sind dick genug, so dass es jemanden außerhalb des Raumes schwerfällt, eine Unterhaltung zu belauschen. Dennoch können die Wachen hier immer noch hören, sollte Zarskia laut um Hilfe rufen.

Der Kamin ist hinter dem Gitter zugemauert. Zarskia hat diese Öffnung, wie auch die im ersten Stock, vermauern lassen. Hinter den Ziegeln führt der Kaminschacht von Zarskias Schlafgemach (Bereich C22) im zweiten Stock



zu ihrem geheimen Rückzugspunkt im Keller (Bereich C23) hinab.

Schätze: Die Kristallgläser sind von hoher Qualität und haben einen Gesamtwert von 300 GM. Die Weine sind exzellente Rot- und Weißweine aus Corentyn, jede der fünf ungeöffneten Flaschen ist 50 GM wert.

C10. Schlafsaal der Wachen (HG 8)

Acht einfache Betten stehen in diesem Raum. Das Zimmer ist unordentlich, benutzte Teller, Becher und Kleidungsstücke liegen überall verstreut. In der Westwand befindet sich ein zugemauerter Kamin. Der Raum riecht stark nach Grog und säuerlichem Schweiß.

Kreaturen: Tagsüber können hier in der Regel zwei Wachen angetroffen werden, die trinken, schlafen oder dem Glücksspiel frönen. Sollten die Wachen von außerhalb Kampflärm hören, brauchen sie 2 Runden, um ihre Waffen und Tartschen zu ergreifen, ehe sie nachsehen kommen. Nachts schlafen hier sechs Wachen. Sollten sie überrascht werden, sind sie ungerüstet, können aber mit einer Bewegungsaktion ihre Tartschen ergreifen. Sollten sie alarmiert werden, benötigen die Wachen 5 Runden, um hastig ihre Kettenhemden anzulegen, ehe sie den Raum verlassen.

PIRATENWACHEN (2)

HG 6

EP je 2.400

TP je 57 (siehe Seite 38)

Schätze: Die Wachen bewahren ihre Bezahlung in einer Seekiste hinter der Tür auf. Eine der Wachen ist der Quartiermeister der Gruppe, welcher sehr genau über die Konten und Anteile seiner Freunde Buch führt. Die Kiste ist nicht abgeschlossen und enthält einen großen Lederbeutel mit 760 GM und 975 SM.

C11. Küche (HG 9)

Ein kleiner rostiger Herd steht an der Nordwand dieses feuchten und ansonsten unmobilierten Raumes. Ein geschwärztes Abzugsrohr läuft diagonal an der Wand hinauf und verschwindet in der Decke.

Dies war früher eine Küche, die aber schon seit Jahren nicht mehr genutzt wird. Das Abzugsrohr diente einst zur Entlüftung des Raumes, allerdings ist das andere Ende verstopft worden, als das Dach neu gedeckt wurde. Hinter der Tür im Osten ist eine feuchte Speisekammer (Bereich C11a) mit leeren, schimmelüberzogenen Regalen. Hinter der verschlossenen, starken Holztür im Süden (Härte 5, 20 TP, Zerschlagen SG 25, Mechanismus ausschalten SG 25) befindet sich der Mechanismus für die nachfolgend aufgeführte Falle. Von hier führten früher auch Stufen in den Keller hinab, allerdings hat Zarskia die Treppe mit Geröll füllen lassen, so dass man sie nicht nutzen kann, ohne sie nicht erst in stundenlanger Arbeit frei räumen zu müssen.

Falle: Zarskia hat in der Küche eine Falle für ungeladene Eindringlinge platziert. Sollte jemand auf einer der beiden Felder vor der Südtür treten oder diese zu öffnen

versuchen, wird die Falle ausgelöst und ein Verstrickungsbeutel fällt aus einem verborgenen Fach in der Tür. Zugleich schlägt die Küchentür zu und fällt ins Schloss (Härte 5, 20 TP, Zerschlagen SG 25, Mechanismus ausschalten SG 25), während Schlafgas den Raum füllt. Wenn dies geschieht, kann eine zur Küchentür benachbarte Kreatur versuchen, mit einem Reflexwurf gegen SG 15 die Tür festzuhalten, ehe sie zuschlägt; dem folgt ein Stärkewurf gegen SG 10, um die Tür offenzuhalten. Ein kluger, in der Küche gefangener SC könnte zudem durch das Ofenrohr atmen, um kein Giftgas zu inhalieren.

VERSTRICKENDE BETÄUBUNGSWOLKE

HG 9

EP 6.400

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 25; Mechanismus ausschalten SG 25

EFFEKTE

Auslöser Ort: Rücksetzer Reparatur

Effekt Berührungsangriff im Fernkampf +15 (Verstrickungsbeutel) plus Giftgas (Schlafgas [Gift – eingeatmet; Rettungswurf Zähigkeit, SG 15; Frequenz 1/Runde für 4 Runden; Effekt Bewusstlosigkeit für 1W3 Stunden; Heilung 1 Rettungswurf]; verfehlt nie; Verzögerung (1Runde); Dauer 1 Minute; mehrere Ziele (alle Ziele in Bereich C11)

C12. Speisezimmer (HG 6)

Dieser lange, kahle Raum könnte früher ein Esszimmer gewesen sein, sieht man den langen, staubigen Tisch in der Mitte in Betracht. Abgesehen von der Doppeltür am östlichen Ende des Raumes gibt es in der Südwand zwei große Löcher, durch welche man einen Streitwagen fahren könnte. Hinter den Öffnungen liegt eine weitere Kammer.

Nördlich der in diesen Raum führenden Doppeltür führt eine Treppe nach oben in den zweiten Stock. Die Fenster in diesem Raum stehen offen, so dass Licht von draußen hereinfällt.

Kreaturen: Der Gutteil des ersten Stocks ist das Reich von Zarskias geliebten Haustier Chimera, einem Dämmerkamadan. Zarskia hat die giftige Katze eigentlich als Giftquelle vor Jahren von einem Jäger exotischer Tiere in Blutbucht erworben. Trotz Schimeras distanzierter und abwehrender Art führte Zarskia sich immer mehr zu der heimtückischen Kreatur hingezogen. Chimera toleriert Zarskias Zuneigung mittlerweile, was jedoch bedeutet, dass sie sie nur selten beißt und nur nach Belieben ihren Befehlen gehorcht. Chimera greift jeden außer Zarskia sofort an, der in ihr Reich eindringt. Die Wachen haben enormen Respekt vor der „unheiligen Teufelskatze“ und betreten ihr Reich nur auf Anweisung Zarskias – selbst wenn von innen Kampflärm dringen sollte. Die Löcher in den Wänden gestatten Chimera leichten Zugang zu den anderen Bereichen ihres Lagers. Solange sie nichts von Eindringlingen weiß, verbringt sie den Tag meistens damit, zu schlafen und durch die Fenster die Straße zu beobachten. Nachts schleicht sie dann durch die drei Räume ihres Reiches (Bereiche C12, C13 und C14) oder schläft in Bereich C14.

SCHIMERA

HG 6

EP 2.400

Verbesserte Dämmerkamadan (PF MHB III)

NB Große magische Bestie

INI +4; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +4 GE, -1 Größe, +7 natürlich)

TP 66 (7W10+28)

REF +9, WIL +5, ZÄH +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +11 (1W6+5), 2 Klauen +11 (1W3+5), Schlangen +9 (1W4+2 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Schlangen)

Besondere Angriffe Anspringen, Gift, Odemwaffe (9 m-Kegel, Schlaf, ZÄH SG 17, keine Wirkung, alle 1W4 Runden nutzbar)

TAKTIK

Im Kampf Schimera schleicht sich an Eindringlinge an und nutzt ihre Odemwaffe gegen so viele Gegner wie möglich. Sie springt jede noch wache Kreatur an, wobei sie geifert und zischt.

Moral Sollte Schimera auf unter 30 TP reduziert werden, zieht sie sich zur der Tür in Bereich C14 zurück und hofft, dass Zarskia die Kampfgeräusche gehört hat. Sollte sie nicht fliehen können, kämpft sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 20, GE 19, KO 18, IN 9, WE 16, CH 13

GAB +7; KMB +13; KMV 28 (32 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Kampfrelexe, Mehrfachangriff

Fertigkeiten Akrobatik +9 (Springen +13), Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +10

Sprachen Aklo

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Schlangen – Verwundung; **Retungswurf** Zähigkeit, SG 17; **Frequenz**

1/Runde für 6 Runden;

Effekt 1W2 KO-Schaden;

Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

C13. Bibliothek

Leere Bücherregale ziehen sich an den Wänden dieser großen, heruntergekommenen Kammer entlang. Der Ort liegt teilweise in Trümmern – in den Wänden sind mehrere große Löcher, durch welche man in die dahinterliegenden Zimmer blicken kann. Fetzen vergilbten Pergaments liegen auf dem Boden verteilt und lange Kratzer verunstalten das Hauptbücherregal. Eine große Holzschale voller Sand steht in der Südwestecke.

Die Pergamentfetzen sind die Reste der einst hier lagernden Bücher, welche von Schimera sorgfältigst zerfetzt wurden. Die Schale in der Ecke ist ihr Katzenklo.

C14. Katzenbau

Eine Holzpaneele bedeckt die Wände dieses netten Zimmers, allerdings gibt es im Nordwesten einen Durchbruch in eine andere Kammer. In der südöstlichen Ecke liegt ein Haufen von Laken aus Schafshaut neben einem zugemauerten Kamin.

Nachts schläft Schimera auf den Schafshäuten. Wenn Zarskia sich nicht um die Kamadan kümmert, ist die starke Holztür im Süden verschlossen (Härte 5, 20 TP, Zerbrehen SG 25, Mechanismus ausschalten SG 25).

Schätze: Schimera spielt manchmal mit einer Ansammlung bunter Steine, die in der Zimmermitte verstreut liegen. Es handelt sich zwar nur um Agate, Quarze, Zirkone und andere Edelsteine von mindermem Wert, dennoch sind sie insgesamt 290 GM wert.



Schimera



C15. Zarskias Labor (HG 8 und 10)

Auf Bänken und Arbeitstischen stehen Destillierapparate, Schmelztiegel, Glasbehälter und andere alchemistische Ausrüstungsgegenstände. Die Arbeitsplätze sind belegt von brodelnden Reagenzien, bunten Chemikalien und Kolben voller verschiedener Pulver. In der Mitte der Nordwand steht ein alter Herd, dessen Öffnung mit verputzten Steinen zugemauert ist. Der Geruch nach Desinfektionsmittel hängt schwer in der Luft und macht das Atmen schwer.

Das einstige Wohnzimmer des Herrenhauses dient Zarskia nun als ihr Hauptlabor, wo sie giftige Komponenten verfeinert, tödliche Gifte braut und neue alchemistische Gifte erforscht. Eine Ewige Fackel über dem Kamin erhellt den Raum. Die starke Holztür im Nordosten ist verschlossen und von der Südseite aus verbarrikadiert (Härte 5, 20 TP, Zerbrechen SG 30, Mechanismus ausschalten SG 25) – und zudem auch noch mit einer Falle gesichert.

Falle: Eine ätzende Chemikalie aus konzentriertem Babauschleim und Terinavwurzel bedeckt die Innenseite des steinernen Türgriffes und wirkt gegen jeden, der die Tür zu öffnen versucht. Sollte die Kreatur, welche die Falle auslöst, Handschuhe tragen, erleiden diese zuerst Schaden durch den ätzenden Babauschleim. Sollte dieser Schleim die Härte des Gegenstandes durchdringen, erlangt der Handschutz den Zustand Beschädigt und der Träger erleidet den halben Schaden durch den Schleim. Sollte der Schaden den Gegenstand zerstören, erleidet der Träger den vollen Schaden. Eine Kreatur, die Säureschaden erleidet, wird zudem der Terinavwurzel ausgesetzt. Sobald die Falle entdeckt wurde, ist sie sehr leicht zu umgehen, indem nur der vordere Teil des Griffes berührt wird.

GIFTIGER TÜRKNAUF

HG 8

EP 4.800

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 15

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Reparatur

Effekt Babauschleim (2W8 Säureschaden für 2 Runden), verfehlt nie; Gift (Terinavwurzel)

Kreaturen: Die Anführerin des Spionagerings, Zarskia Galembar, kann hier tagsüber bei der Arbeit an einigen Experimenten angetroffen werden. Sollte sie außerhalb des Labors Kampflärm hören, trinkt sie ihre Extrakte (siehe ihren Taktikeintrag) und wartet ab, ob ihre Wachen die Eindringlinge besiegen können. Sollten Eindringlinge in ihr Labor vordringen, zieht sich Zarskia kämpfend durch die Bereiche C16 und C17 in ihr Schlafzimmer (Bereich C22) zurück und flieht dann den Kamin hinab in den Keller (Bereich C23); siehe die Beschreibungen dieser Bereiche hinsichtlich ihrer Rückzugstaktik. Während sie kämpft, könnte der Flächenschaden ihrer Bomben die hier befindlichen alchemistischen Ausrüstungsgegenstände in Mitleidenschaft ziehen – dies lässt das Glas auf den Tischen zerspringen und entzündet Materialien, hat aber keine sonstigen Auswirkungen auf den Kampf (allerdings senkt es den Wert der Ausrüstung; siehe Schätze, unten).

ZARSKIA GALEMBAR

HG 10

EP 9.600

Menschliche Alchemistin 11 (PF EXP, S. 26)

RB Mittlere Große Humanoide (Mensch)

INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 15, auf dem ersten Blick 21 (+5 GE, +6 natürlich, +5 Rüstung)

TP 90 (11W8++37)

REF +14, WIL +6, ZÄH +10

Immunitäten Gift; **SR** 10/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Schmetterlingsschwert** [Meisterarbeit] +12/+7 (1W4/19–20 plus Gift)

und Schmetterlingsschwert** [Meisterarbeit] +12/+7 (1W4/19–20 plus Gift)

Fernkampf Bombe +14/+9 (6W6+3 Feuer)

Besondere Angriffe Bombe 14/Tag (6W6+3 Feuer und Feuerfangen, SG 18, 3 m-Radius)

Vorbereitete alchemistische Extrakte (ZS 11)

4. – *Mächtige Unsichtbarkeit, Steinhaut*

3. – *Fliegen, Hast, Schutz vor Energien, Schwere Wunden heilen, Standort vortäuschen*

2. – *Ausdauer des Ochsens, Falsches Leben, Feuer speien** (SG 15), *Rindenhaut, Unsichtbares sehen*

1. – *Auge des Bombenwerfers*, Handwerkers Glück, Leichte Wunden heilen* (2x), *Schneller Rückzug, Selbstverkleidung*

TAKTIK

Vor dem Kampf Zarskia trinkt jeden Tag einen Extrakt: *Falsches Leben*. Sie nimmt ihr Mutagen zu sich und trinkt Extrakte: *Rindenhaut* und *Steinhaut*, sobald sie Besucher bemerkt oder ihr Probleme in der Apotheke gewahr werden. Sollte sie wissen, dass Eindringlinge in der Nähe sind, trinkt sie zudem vor einer Konfrontation Extrakte: *Fliegen, Schutz vor Energien* (Feuer), *Schneller Rückzug* und *Ausdauer des Ochsens* (nicht in ihren Spielwerten enthalten).

Im Kampf Zarskia trinkt zu Beginn des Kampfes einen Extrakt: *Mächtige Unsichtbarkeit*, gefolgt von Extrakten: *Auge des Bombenwerfers* und *Hast*. Sie wirft Energiebomben gegen feuerresistente Gegner oder um schnelle Feinde zu Boden zu schleudern. Sollte sie in die Ecke gedrängt werden oder sollten ihr die Bomben ausgehen, trinkt sie ihren Extrakt: *Standort vortäuschen* und vergiftet ihre Schwerter mittels ihrer Fähigkeit *Schnelles Vergiften*.

Moral Zarskia weiß, dass auf Spionage ein schmerzhafter Tod als Strafe im Fesselarchipel steht. Sie kämpft daher bis zum ihrem letzten Atemzug, sollte es ihr nicht möglich sein zu entkommen.

Grundwerte Ohne ihre Extrakte und ihr Mutagen besitzt Zarskia die folgenden Spielwerte: **INI** +3; **RK** 18, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15; **TP** 75; **REF** +12, **WIL** +7; **Nahkampf** Schmetterlingsschwert** [Meisterarbeit] +10/+5 (1W4/19–20 plus Gift) und Schmetterlingsschwert** [Meisterarbeit] +10/+5 (1W4/19–20 plus Gift); **Fernkampf** Bombe +12/+7 (6W6+3 Feuer); **GE** 17, **WE** 14; **KMV** 21; **Fertigkeiten** Akrobatik +14, Fliegen +11, Mechanismus ausschalten +14, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +16

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 21, **KO** 12, **IN** 17, **WE** 12, **CH** 8

GAB +8; **KMB** +8; **KMV** 23

Talente Improvisierter Fernkampf, Kampf mit zwei Waffen, Kernschuss, Kosmopolit (Bluffen, Motiv erkennen), Präzisionsschuss, Trank brauen, Umgang mit Kriegswaffen (Schmetterlingsschwert**), Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +16, Bluffen +13, Fliegen +13, Handwerk (Alchemie) +17, Handwerk (Fallen) +17, Mechanismus ausschalten +16, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +15, Wissen (Arkane) +12, Wissen (Natur) +11, Zauberkunde +11
Sprachen Abyssisch, Aklo, Gemeinsprache, Infernalisch, Osirisch, Polyglott

Besondere Eigenschaften Alchemie (Handwerk [Alchemie] +11, Tränke identifizieren), Entdeckungen (Energiebombe [6W4+3 Energieschaden plus zu Boden werfen], Gift konzentrieren, Haftgift [3 Schläge], Schnelle Bomben, Sprengbomben), Mutagen (+4/-2, +2 natürlich, 110 Minuten), Schnelle Alchemie, Schnelles Vergiften

Kampfausrüstung Gift eines großen Skorpions (2 Anwendungen), Purpurgift (2 Anwendungen), Schattenessenz (2 Anwendungen); **Sonstige Ausrüstung** Mithralkettenschild +1, 2 Schmetterlingsschwerter**

[Meisterarbeit], Resistenzumhang +2, Stirnreif der Enormen Intelligenz +2 (Akrobatik), Alchemistenausrüstung, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Zündhölzer (3x), Schlüssel zu allen Schlössern in der Apotheke, Formelbuch (enthält alle vorbereiteten Extrakte plus Alchemistische Aufteilung*, Drachenodem*, Geschärfte Sinne*, Gesinnung verbergen, Gestalt verändern, Lügen erkennen, Schild, Spinnenklettern, Unsichtbarkeit, Wasser atmen), Diamantstaub im Wert von 500 GM

* Siehe Pathfinder Expertenregeln.

** Siehe Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf.

Schätze: Die alchemistischen Komponenten und das ausgedehnte Alchemistenlabor sind insgesamt 1.000 GM wert, wiegen aber 125 Pfund. Wenn ein schädigender Flächeneffekt (z.B. ein Zauber oder eine von Zarskias Bomben) ein Feld mit einem Arbeitsplatz trifft, senkt dies den Wert der Ausrüstung um 75 GM. Abgesehen von ihren persönlichen Vorräten hat Zarskia fast ihre sämtliche Gifte verkauft bei ihren Vorbereitungen, die Feselseln zu verlassen. In einer versiegelten Kiste mit vielen nun leeren Fächern befinden sich 3 Anwendungen Gedankenmoos und ein Beutel mit getrockneten Sassenblättern (diese können mittels eines Fertigkeitswurfes auf Handwerk [Alchemie] gegen SG 16 in 4 Anwendungen Sassenblattextrakt verarbeitet werden). Unter der westlichsten

Werkbank steht eine eiserne Schließkiste mit sechs Säureflaschen, vier Flaschen Alchemistenfeuer, zwei Phiolen Gegengift, drei Rauchstäben, zwei Verstrickungsbeuteln und vier Donnersteinen. In einem verstärkten Messingemimer befinden sich eine Phiole mit *Schmieröl*, eine kleine versiegelte Flasche mit einer Unze *Ewiger Leim*, drei Flaschen *Öl der Zeitlosigkeit* und ein Glas mit 5 Anwendungen *Universelles Lösungsmittel*. In einer Stahlkiste befindet sich ein Tagebuch mit Notizen und Aufzeichnungen zu Zarskias alchemistischen Experimenten. Der letzte Eintrag beschreibt ihre Arbeit bei der Zucht von Alraunen (siehe Bereich C19).

C16 Lagerraum

Ein gewaltiger Berg aus alten, zerbrochenen Möbeln und anderen Abfällen füllt die Mitte dieses Raumes. In der Nordwestecke steht eine Leiter an der Wand, die zu einem groben Loch in der Decke führt.

Zarskia hat überschüssige Möbelstücke aus anderen Teilen des Hauses in diesem Raum entsorgt. Die Leiter führt nach Bereich C17 hinauf. Sollte Zarskia während ihres Rückzuges die Zeit dazu haben, zieht sie die Leiter hinter sich hinauf oder wirft sie um. Von dem Raum darüber kann sie die Leiter auch mit einer gut platzierten Bombe zerstören (Härte 5, 10 TP, Zerschlagen SG 13) – am besten, während die SC hinaufsteigen. Ohne die Leiter ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 17 erforderlich, um den Raum darüber zu erreichen.

C17. Dienstbotenkammer

Dieser Raum ist unmöbliert und dunkel. Eine Tür im Norden führt auf einen Flur und in den Boden wurde ein ungerades Loch gesägt, durch das man in den darunterliegenden Raum gelangen kann.

Sofern sich Zarskia durch diesen Raum zurückzieht, kann sie hier eine Pause einlegen, um heilende Extrakte zu trinken oder um nachfolgende SC mit Bomben zu bewerfen.

C18. Badezimmer

Blasse Fliesen befinden sich an Wänden und Boden dieses sauberen Badezimmers. Eine luxuriöse Wanne steht in der Raummitte und an den Wänden befinden sich ein verziertes Steinwaschbecken, ein Schrank und mehrere Spiegel.



Zarskia Galembar



Schätze: Der Schrank enthält teure Parfüms und Kosmetika im Wert von 240 GM.

C19. Gästeschlafzimmer (HG 7)

Der Gestank übler Verwesung und krankheitserregender Fäulnis hängt in der Luft. An der Westwand befindet sich ein morastiger Haufen aus Mulch und schleimigen Schlamm. In einer Nische in der Südseite des Raumes stehen fünf offene Fässer.

Die starke Holztür, welche in diesen Raum führt, ist von außen verschlossen und verriegelt. (Härte 5, 20 TP, Zerschlagen SG 25 [von innen SG 30], Mechanismus ausschalten SG 25).

In der Mitte des Raumes liegen die verwesenden Überreste eines aufgeschlitzten und ausgenommenen, fast skelettartigen Humanoiden, einer Kreatur mit einem langen Schwanz, scharfen Klauen, langem Schädel und nadelartigen Zähnen. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 21 kann die Leiche als die eines Babau-Dämonen identifiziert werden. Ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 enthüllt, dass ihr nicht lange nach seinem Tod viele innere Organe chirurgisch entnommen worden sind. Mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20 bemerkt man ferner zwei klaffende Abszesse in der Brusthöhle, die scheinen, als wenn sich etwas den Weg aus dem Körper gegraben hätte. Die Fässer im Süden sind halb voll mit schmutzigem Wasser.

Kreaturen: Vor zwei Monaten konnte Zarskia günstig von einem ihrer Schwarzmarktkontakte die Überreste eines frisch getöteten Babau-Dämonen erwerben. Da sie um die Möglichkeiten wusste, die sich ihr boten, begann sie sofort damit, mit dem Schleim und den Körperflüssigkeiten des Dämonen zu experimentieren. Ihr Versuch, in der Leiche eine Alraune zu züchten, hatte größeren Erfolg als sie gehofft hatte. Nachdem sie die in die Leiche gepflanzte Alraunenwurzel regelmäßig mit destillierten dämonischen Essenzen gegossen hatte, begannen zwei widerstandsfähige Alraunen aus dem Torso der toten Kreatur zu wachsen. Während die bössartigen Geschöpfe wuchsen, platzierte Zarskia Nahrung für mehrere Monate im Raum und versiegelte ihn dann. Bis jetzt hofft sie, dass sich noch ein Interessent für das harzige Blut der Alraunen finden lässt, ehe sie es erntet und ihnen die wertvollen Körperflüssigkeiten entzieht. Die dämonisch befleckten Pflanzenkreaturen kennen nur den Raum und fühlen sich in dieser Umgebung sicher. Sie greifen deshalb alle Kreaturen an, die in ihr Reich eindringen. Sie beginnen einen Kampf mit ihrem Kreischen und kämpfen bis zur Vernichtung.

VERBESSERTER ALRAUNEN (2)

HG 5

EP je 1.600

TP je 47 (PF MHB II, S. 24)

C20. Oberer Korridor (HG 9)

Falle: Dieser Flur ist mit einer Falle gesichert. Wenn jemand auf den markierten Bereich tritt, schießt eine Klinge aus der östlichen Wand und es ertönt eine Alarmglocke, die im ganzen Haus zu hören ist. Der Mechanismus der Falle befindet sich in Bereich C21.

WYVERNKLINGE

HG 9

EP 6.400

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 25; Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell; Umgehen Versteckter Schalter
Effekt Nahkampfangriff +20 (1W8+6 plus Wyverngift/19-20)

C21. Schlafzimmer

Ein Bett ohne Matratze und ein staubiger Schminktisch in einer Nische in der südlichen Wand sind die einzigen Möbelstücke in diesem ungenutzten, einst feinen Schlafgemach. Ein mechanischer Apparat ähnlich einer kleinen Arbaleste (eine Armbrust mit Lademechanik) ist gegen die Westwand gerichtet. Dabei handelt es sich um den Mechanismus der Falle in Bereich C20. Man kann die Falle leicht von hier aus zurücksetzen oder entschärfen.

C22. Hauptschlafzimmer

Dieser reichhaltig ausgestattete Schlafraum wird von zwei in der Wand angebrachten Fackelhaltern erhellt, hinter denen Flammen tanzen. Der Raum ist mit einem Himmelbett, zwei großen Kleiderschränken, einem polierten runden Tisch und einem Garderobentisch mit Spiegel neben der Tür ausgestattet. In der südöstlichen Ecke befindet sich ein großer, mit Schnitzereien verzierter Kamin.

Dies ist Zarskias Schlafzimmer. Die starke Holztür ist immer verschlossen (Härte 5, 20 TP, Zerschlagen SG 25, Mechanismus ausschalten SG 25) und Zarskia verriegelt die Tür (Zerschlagen SG 30), ehe sie sich nachts zu Bett begibt. Die Fackelhalter enthalten *Dauerhafte Flammen*. Der Kamin ist 1,20 m hoch und hat keinen Boden – der Kamin bildet einen Schacht, der direkt in den 10,50 m tiefer liegenden Keller (Bereich C23) führt. Zarskia fliegt den Kamin in der Regel hinab, man kann den Schacht aber auch mittels eines Fertigkeitswurfes auf Klettern gegen SG 15 hinabsteigen.

Schätze: Eine modische Handtasche im nördlichen Kleiderschrank enthält Zarskias Haushaltsgeld: 10 PM, 47 GM und 29 SM. Die modischen Kleider und Kleidungsstücke im Schrank haben einen Gesamtwert von 360 GM. Ein Schmuckkästchen in der Schublade des Garderobentisches enthält hochwertigen Modeschmuck für eine Dame im Wert von 215 GM (auf den ersten Blick scheint der Wert aber weitaus höher). Unter dem Tisch steht ein schmaler Koffer mit einem kompletten Satz Schminkzeug (siehe *Patfinder Grundregelwerk*).

C23. Geheimer Kellerraum

Ein Haufen altes, ungenutztes Feuerholz ist neben einem breiten, gemauerten Kamin in diesem schmutzigen Keller aufgestapelt. Gegenüber dem Tunnel versperrt ein rostiges Eisengitter mit einem Vorhängeschloss den Zugang zu einem weiterführenden Tunnel. Im Norden befindet sich eine von Geröll und Erde vollständig blockierte, nach oben führende Treppe. Im Süden steht ein einfacher Tisch, auf dem Papiere verteilt liegen.



Zarskias Fluchtweg führt durch diesen Keller. Eine Ewige Fackel in einer Halterung an der Südwand erleuchtet den Raum. Der Kamin ist der Boden des Schachtes, welcher bis zum Hauptschlafrum im zweiten Stock (Bereich C22) hinaufführt. Zum Hinaufklettern ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 15 erforderlich. Die geröllgefüllte Treppe führte früher in die Küche (Bereich C11) hinauf.

Rost und Zeit haben die zwar die Stangen des Eisengitters geschwächt (Härte 10, 30 TP, Zerbrechen SG 22), doch das Vorhängeschloss ist von außergewöhnlicher Qualität und frei von Rost (zum Öffnen Mechanismus ausschalten SG 35). Der Fluchttunnel hat eine Länge von 60 Metern und endet an einer Geheimtür, hinter der ein Abwassertunnel liegt. Sollte Zarskia hierher entkommen, ergreift sie den Gürtel und den Geldbeutel auf dem Tisch und schließt dann das Tor auf. Falls sie noch genug Zeit hat, zerstört sie zudem mit einer Bombe oder einem Zündholz die Papiere auf dem Tisch (beides nimmt mindestens 1 Runde in Anspruch).

Schätze: Der Großteil der Gelder, die Zarskia für ihre Spionagetätigkeit erhalten hat, liegt gut verstaut in den Schatzkammern der Kirche Abadars über ganz Avistan verteilt. Dennoch bewahrt sie einen Notgroschen von 50 PM und 100 GM in einem Stoffbeutel auf dem Tisch auf. Ein lederner Umhängegürtel auf dem Tisch enthält ein *Elixier des Versteckens*, ein *Elixier des Turnens*, ein *Elixier der Wahrnehmung* und eine *Feder* (Schwanenboot). Zwischen den Unterlagen auf dem Tisch liegen Schreibzeug und 4 Anwendungen unsichtbarer Tinte von außergewöhnlicher Qualität (siehe *Pathfinder Handbuch Abenteurers Rüstkammer*) sowie eine kleinere Phiole mit der Substanz, welche diese bestimmte Tinte wieder sichtbar macht.

Die Papiere und Unterlagen auf dem Tisch wurden einst mit unsichtbarer Tinte geschrieben, allerdings hat Zarskia die verborgenen Nachrichten bereits sichtbar gemacht. Viele der Unterlagen sind verschlüsselt oder nutzen mehrdeutige Codeworte, enthüllen aber dennoch die Existenz eines ausgedehnten Spionagenetzwerkes im Fesselinselarchipel. Die Papiere zeigen zudem auch die Hauptfiguren des Spionageringes auf – Corlan, Ellies Fernhafen, Haddon Peik und Rowina Kellet sowie die angewiesenen Auftragsmorde (im Falle von Ellies durch einen Imp und bei den anderen durch Djeils Halmis).

Sollte es Zarskia gelingen, die Unterlagen zu verbrennen, werden die meisten Dokumente zwar vernichtet, allerdings überstehen ein paar der neueren Anweisungen, die in einer wasserdichten Tasche lagern, das Feuer. Diese Anweisungen sind drei Wochen alt, in Infernalisches geschrieben und besagen: „Nun gilt es zu schweigen. Unsere Pläne werden durchgeführt, sobald unsere Agenten ihre Vorbereitungen vollendet haben. Zerstöre alle verbliebenen Beweise und verkaufe diskret das Geschäft. Melde dich dann für deinen nächsten Auftrag in Nisroch.“

Entwicklung: Falls die SC Zarskia lebend gefangen nehmen, können sie sie dazu bringen, die Informationen zu verraten, die auf den Papieren stehen. Zarskia weiß, dass ihre Auftraggeber einem Adelshaus angehören, welches dem Schattenhof von Nidal dient, weiß aber weder, um welches Haus es sich handelt, noch dass ihre Berichte sehr schnell nach Egorian gelangen, der Hauptstadt von Chelias.

Selbst wenn nur die Tasche mit den jüngsten Anweisungen alles übersteht, reichen die Beweise aus, um Tessa zufriedenzustellen und ihre Besorgnis zu erwecken. Die

Unterlagen enthalten zwar nichts, das klar auf Chelias hindeutet, allerdings sind der Einsatz von Imp-Meuchelmördern, Nachrichten auf Infernalisches und der Verweis auf die Verwicklung Nidals allesamt Hinweise darauf, dass Chelias die Intrige eingefädelt hat. Tessa kann die von den SC gesammelten Hinweise dem Rat der Piraten vorlegen, um diesen davon in Kenntnis zu setzen, dass irgendjemand irgendwo Pläne für den Archipel hat.

Tessa dankt den SC und belohnt sie mit Handelsgütern und Beute im Wert von 3 Punkten Plündergut (sollte sie bereits Geld als Belohnung versprochen haben, zahlt sie sie stattdessen damit aus). Wichtiger ist aber, dass sie ihnen ihre Unterstützung und ihre Stimme im Rat der Piraten verspricht, sollten sie sie jemals benötigen. Sollte einer der SC Tessa gefallen, könnte es sein, dass dieser eine zusätzliche, persönliche „Belohnung“ erhält.

Belohnung: Falls die SC die Informationen zu Zarskias Spionagering erlangen und diese Beweise Tessa Schönwind übergeben, dann belohne sie mit 6.400 EP.

TEIL DREI:

DIE REGATTA DER FREIEN KAPITÄNE

Die alljährliche Regatta der Freien Kapitäne ist eine ehrwürdige Tradition im Fesselarchipel und eine der wenigen Gelegenheiten, zu denen unbedeutende, unabhängige Kapitäne ihre Position und ihren Status unter den Piraten der Fesseln erhöhen können. Die Regatta ist ein aufreißendes Seerennen entlang gefährlicher Sandbänke und Riffe nördlich des Archipels unter den gefährlichen Strömungen und Winden an den südlichen Ausläufern des riesigen Wirbelsturms, der als das Auge von Abendego bezeichnet wird. Jeder Freie Kapitän mit einem eigenen Schiff kann an der Regatta teilnehmen. Zwar vollenden viele Schiffe und Kapitäne das Rennen nicht – und viele bezahlen auch mit dem Leben damit –, dennoch sind die Teilnehmerzahlen in jedem Jahr konstant hoch, da die möglichen Belohnungen jedes Risiko wett macht: die Sieger erhalten eine kleine Insel als eigenes Reich und einen Sitz im Rat der Piraten.

Sollten die SC bisher kein Interesse an einer Teilnahme gezeigt haben, empfiehlt Tessa Schönwind ihnen nachdrücklich, an der Regatta teilzunehmen, insbesondere nachdem sie sich mit der Jagd nach dem chelischen Spionagering selbst bewiesen haben. Tessa benötigt weitere Verbündete im Rat der Piraten und sollten die SC den Wettstreit gewinnen, erhalten sie einen Platz im Rat – und obendrein noch einen Anstieg an Ruf und Ruchlosigkeit. Zudem ist allgemein bekannt, dass die diesjährige Regatta vielversprechend für alle ambitionierten Teilnehmer ist. Denn der als Meister der Stürme bekannte Druidenkapitän, der das Rennen in den letzten fünf Jahren gewann, nimmt dieses Mal nicht daran teil, sondern fungiert als Schiedsrichter, so dass der Ausgang wieder offen scheint.

Um an der Regatta teilnehmen zu können, muss ein Kapitän über ein eigenes Schiff verfügen und eine Eintrittsgebühr von 500 GM zahlen. Natürlich können die SC, welche nicht den Kapitänsposten bekleiden, als Offiziere oder Matrosen an Bord an der Regatta teilnehmen. Sollten die SC die Gebühr nicht bezahlen wollen oder können, kümmert sich Tessa aus Dank für ihre Hilfe gern darum.

Während der Tag des Rennstarts näher rückt und die letzten Wettbewerber in Port Fährnis eintreffen, kursieren

allerlei Gerüchte in der Stadt über den diesjährigen Kurs und die Rennstrecke. Genau eine Woche vor der Regatta wird verkündet, dass der Meister der Stürme den Kesselfelsen, die nördlichste Insel des Archipel, die noch groß genug ist, um auf den meisten Karten verzeichnet zu sein, zum Startpunkt des Rennens erklärt hat. Sodann beginnt eine große Flotte aus Wettkampfteilnehmern und Zuschauern die Segel zu setzen und bricht von der Wagnisbucht aus nach Norden auf.

Am Ziel angekommen gehen die Wettkampfteilnehmer nordöstlich des Kesselfelsens vor Anker. Die meisten Kapitäne untersagen ihren Leuten einen Landgang, allerdings feiern zahlreiche Zuschauer (darunter viele Freunde und Verbündete der SC, z.B. Tessa Schönwind und möglicherweise auch Pierce Jerrell, Merrill Holzläufer und andere) auf ihren Schiffen oder einem kleinen Stück Sandstrand in der Nähe, auch wenn immer wieder Regen und Wind vom dem gewaltigen Sturm im Norden kommend über die Insel herziehen.

Am Nachmittag vor dem Rennen ruft der Meister der Stürme zu einem Treffen aller antretenden Schiffskapitäne und ihrer Unteroffiziere an Bord seiner Schebecke *Kraken* auf. Der Meister der Stürme ist ein beeindruckender Mann mit wettergegerbter, dunkler Haut und langem, windzerzaustem Haar und Bart. Er übergibt jedem Teilnehmer eine einfache Karte der Rennstrecke und erklärt diese knapp: Die Regatta soll selbst die abgehartetste Mannschaft herausfordern und die Schiffe am Rande des Auges von Abendego und sogar in den Sturm selbst hineinführen. Das Ziel ist eine kleine Insel namens Süllspitze. Der Meister der Stürme fixiert jeden Teilnehmer mit eisigem Blick und erinnert alle, dass die Regatta der Freien Kapitäne ein Rennen ist, keine Schlacht und auch keine Gelegenheit für frühere Beleidigungen Rache zu üben. Er verkündet, dass er das Rennen überwachen und jedes Schiff disqualifizieren wird, das einen anderen Wettkämpfer angreift oder auf unangemessene Weise behindert. Die versammelten Kapitäne sollten bedenken, dass die Natur selbst der größte Gegner sein wird, wenn sie an der Regatta teilnehmen wollen – andernfalls sollten sie sich jeden Gedanken an einen Sieg aus den Köpfen schlagen. Eine vollständige Beschreibung des Meisters der Stürme ist auf Seite 52 zu finden.

Da die SC nun die allgemeine Rennstrecke kennen, können sie als Vorbereitung für die Regatta am nächsten Morgen ihren anfänglichen Kurs fort vom Kesselfelsen planen. Sie können zwar die *Seekarten der Guten Winde* (siehe Seite 59) dafür nutzen, doch da fast die gesamte Rennstrecke außerhalb des Gebiets liegt, das auf den Karten dargestellt ist, sind die Karten für die SC nur in der Anfangsphase von Nutzen.

Die Wettstreiter

Die Regatta der Freien Kapitäne zieht in diesem Jahr viel mehr Teilnehmer an als in den letzten Jahren. Eine Vielzahl an Schiffen nimmt teil – Barken, Briggs, Karavellen, Klipper, Galeonen, Galeeren, Dschunken, Langschiffe und Dreiruderer. Die folgenden Schiffe stellen die Hauptgegner der SC dar: die *Albatros*, die *Seepockenschlampe*, die *Fröhliche Hexe*, die *Chimärenzahn*, die *Darcys Plünderung*, die *Kelizandris Gunst*, die *Pharasma's Preis*, die *Lohn der Verheißung*, die *Rotkappe*, die *Großzügigkeit der See*, *Betrügerei*, die *Sturmläufer*, die *Besudelte Metze*, die *Wellenschreck* und

schlussendlich die *Wermuth* – unter dem Kommando der alten Nemesis der SC, Kapitän Barnabas Harrigan. Falls du weitere Teilnehmer und/oder Einzelheiten hinzufügen willst, kannst du auf die Tabellen auf den Seiten 218-219 im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* zurückgreifen.

Spielmechanismen für die Regatta

Während der Regatta werden die SC über ihren Renn-Punktstand Buch führen müssen. Dieser Wert wird benutzt, um ihre gegenwärtige Platzierung im Vergleich zu anderen Wettbewerbern darzustellen. Ein positiver Wert bedeutet, dass die SC das Mittelfeld hinter sich gelassen haben, während ein negativer Wert heißt, dass die SC hinter dem Feld zurückgefallen sind. Die SC beginnen mit einem Renn-Punktstand von 0. Die Spieler sollten ihren Renn-Punktstand im Laufe der Regatta stets im Auge behalten, um zu wissen, welche Platzierung sie einnehmen. Am Ende des Rennens wird der Renn-Punktstand über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Im Laufe des Rennens müssen die SC zahlreiche Fertigkeitwürfe ablegen, um den Kurs festzulegen und um die Hindernisse der Rennstrecke herum zu navigieren. Die meisten dieser Würfe kann jeder beliebige SC auf dem Schiff ablegen. Ein gescheiterter Wurf kann sich negativ auf den Renn-Punktstand der SC auswirken, dies wird bei den jeweiligen Begegnungen genauer beschrieben.

Ferner hat der Steuermann des Schiffes der SC die Gelegenheit, zusätzliche Segelwürfe (meist auf Beruf [Seefahrer], sofern die SC ein Segelschiff nutzen) im Laufe des Rennens auszuführen. Aufgrund der extremen Natur des Rennens selbst und der Elemente variieren die SG dieser Würfe im Gegensatz zu den statischen SG normaler Segelwürfe. Der Renn-Punktstand der SC für die Regatta steigt um jeweils +1 für 5 Punkte, um den die SC den SG eines Wurfes übertreffen, umgekehrt aber fällt der Renn-Punktstand auch um jeweils 1 für 5 Punkte, um die ein Wurf misslingt. Bis zu drei zusätzliche Charaktere können bei jedem beliebigen Wurf unterstützend agieren, wodurch jeder Unterstützer dem Charakter, der den Wurf durchführt, bei dessen Erfolg, den üblichen Bonus von +2 verleiht.

Gefahren des Auges: Die extremen Wetterbedingungen und Strömungen rund um das Auge von Abendego stellen zusätzliche Gefahren neben den Hindernissen dar, die ohnehin schon Teil der Rennstrecke sind. Sobald die SC einen neuen Begegnungsschauplatz während des Rennens erreichen, würfle auf der Tabelle für Gefahren in Stürme auf Seite 73, um eine zusätzliche Gefahr zu generieren, mit der die SC sich während des Rennens entlang der Ausläufer des Auges befassen müssen.

Magie

Der Einsatz von Magie ist während der Regatta gestattet. Ob dies allerdings nützlich ist, steht auf einem gänzlich anderen Blatt.

Wetterkontrolle scheint vielleicht der ideale Zauber für das Rennen zu sein, allerdings erlangen alle Wettkämpfer im Wirkungsbereich des Zaubers dieselben Vorteile, so dass der Zauber wenig Einfluss auf die Positionierung hat. Zudem setzt der Meister der Stürme selbst *Wetterkontrolle* ein, um Wetterbedingungen aufzuheben, welche einem Wettkämpfer unfaire Vorteile verschaffen oder

andere behindern. Die von *Wetterkontrolle* beeinflussten Winde bewegen sich zwar nicht mit einem Schiff, allerdings können sie genutzt werden, um passende Hindernisse zu umgehen – jede Anwendung des Zaubers sorgt für einen Situationsbonus von +5 auf einen passenden Fertigkeitswurf.

Zauber mit begrenzter Dauer oder solche, die auf kleine oder unbewegliche Bereiche wirken, können nach Maßgabe des SL einen Bonus auf einen geeigneten Fertigkeitswurf in Höhe des Zaubergades gewähren. Mögliche Zauber wären *Wasser kontrollieren*, *Windstärke anpassen**, *Windstoß*, *Windstrom** oder Zauber, mit denen passende Kreaturen (z.B. Luftelementare) herbeigezaubert werden. Mit einem Sternchen (*) versehende Zauber sind in den *Pathfinder Expertenregeln* enthalten.

D. Start der Regatta

Die Regatta beginnt am frühen Morgen bei wolkenverhangenen Himmel, aus dem immer wieder plötzliche Regenschauer ergehen. Tessa Schönwind kommt an Bord des Schiffes der SC, um ihnen Glück und eine gute Fahrt zu wünschen. Andere Freunde und Verbündete der SC tun es ihr nach. Sollte Pierce Jerell mit einer der SC romantisch verbandelt sein, leiht er seiner Geliebten nach einer Abschiedsumarmung sein *Ionenstein*-, „Auge“ (siehe Seite 54).

Eine weitere Stunde vergeht, in welcher die Wettkampfteilnehmer sich brüllend, fluchend und hartnäckig um bestimmte Startplätze kämpfend schließlich hinter der Startlinie in Formation einfinden, welche von der *Kraken* und einem anderen Schiff gebildet wird. Alle Augen sind auf den Meister der Stürme gerichtet, welcher auf einem felsigen Vorsprung des Kesselfelsens steht. Er hebt beide Arme gen Himmel und schießt dann einen Blitzstrahl in die Gischt, womit er den Beginn der Regatta signalisiert. Dann verwandelt er sich in einen Albatros und fliegt über die Teilnehmer hinweg. Zeitgleich beginnt die Windrichtung sich zu ändern. Der Wind bläst stark und unnatürlich aus nordwestlicher Richtung und bringt die Startformation der Schiffe in Unordnung. Die SC müssen aus diesem Chaos entkommen, indem ihnen zwei Segelwürfe gegen SG 25 gelingen. Falls die SC ihren Kurs mit Hilfe der *Seekarten der Guten Winde* (siehe Seite 59) geplant haben, erhalten sie einen Bonus von +3 auf ihre Würfe. Sollten sie *Jalhasars Steuerrad* (siehe Seite 58) verwenden, um als Volle Aktion die Aktionen Volle Fahrt voraus mit Hart steuerbord oder Hart backbord zu verbinden, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von +5 auf einen Wurf. Erfolgreiche Würfe addieren wie oben beschrieben Punkte zum Renn-Punktestand der SC. Scheitert ein Segelwurf während des Starts um 5 oder mehr, kommt es zu einer Kollision mit einem anderen Schiff (dies wird wie ein ungewolltes Rammmanöver behandelt, siehe *Pathfinder Spielerleitfaden „Unter Piraten“*). Würfe anschließend mit einem W%, bei einem Ergebnis von 01-50 rammt das Schiff der SC ein anderes Schiff und erleidet den halben üblichen Rammschaden (kein Schaden, falls das Schiff der

SC mit einer Ramme ausgestattet sein sollte). Bei einem Ergebnis von 51-75 wird das Schiff der SC gerammt und erleidet 8W8 Schadenspunkte. Bei einem Ergebnis von 76-00 wird das Schiff der SC gerammt und erleidet 16W8 Schadenspunkte. Jede solche Kollision senkt den Renn-Punktestand der SC um 1.

E. Die Sandschatten

Die Sandschatten sind eine ausgedehnte Ansammlung seichter Sandbänke, die durch die Aktivitäten des Auges von Abendego gebildet werden. Aufgrund ihrer ständigen Neuformation gibt es keine aktuellen Seekarten der Sandschatten. Die SC müssen vier Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst gegen SG 25 bestehen, um einen Weg durch das Gebiet zu finden. Charaktere mit mindestens 5 Rängen in Wissen (Geographie oder Lokales) erhalten einen Bonus von +2 auf ihre Würfe. Alternativ können die SC auch aus der Luft oder unter Wasser nach einem sicheren Weg suchen, sofern ihr Späher über eine Bewegungsrate (Fliegen oder Schwimmen) von 15 m oder mehr verfügt.



Die Wermuth

Dazu müssen dann Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung ausgeführt werden. Scheitert ein Wurf, müssen die SC eine andere Route suchen und verlieren einen Punkt von ihrem Renn-Punktestand. Scheitert ein Wurf um 5 oder mehr, läuft das Schiff der SC auf Grund und die SC verlieren 2 Punkte von ihrem Renn-Punktestand (dies gilt nicht, sofern die SC unter dem Wasser nach dem Weg gesucht haben).

Sollten die SC *Eins mit der Natur* oder *Weg finden* wirken, sind keine dieser Navigationswürfe erforderlich. Die SC können auch gänzlich auf Navigationswürfe verzichten und um die Sandbänke herumsegeln, allerdings kostet sie dies 5 Punkte von ihrem Renn-Punktestand.

Segelwürfe: Die SC können auf diesem Abschnitt drei Segelwürfe gegen SG 25 ablegen, um ihren Renn-Punktestand zu verbessern.

F. Fetzeruntiefen

Bei den Fetzeruntiefen handelt es sich um tief unter der Wasseroberfläche befindliche Korallenriffe, die eine wohl-bekannte Gefahr für Schiffe in dieser Region darstellen. Die SC müssen mittels eines Fertigkeitwurfes auf Wissen (Geographie) gegen SG 20 rasch einen Kurs durch die Untiefen bestimmen. Sollten sie die *Seekarten der Guten Winde* (siehe Seite 59) verwenden, erhalten sie einen Situationsbonus von +2 auf den Wurf. Scheitert der Wurf, verlieren sie 1 Punkt von ihrem Renn-Punktestand. Pro 5 Punkte, um die ihr Wurf den SG übertrifft, wird die Anzahl der Begegnungen mit unkartographierten Riffen um eins gesenkt. Die SC sollten sich zudem entscheiden, mit welcher Geschwindigkeit sie die Untiefen durchfahren wollen.

Unkartographierte Riffe: Die SC stoßen während der Durchfahrt der Fetzeruntiefen auf fünf unkartographierte Riffe. Erlaube den SC Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung abzulegen, um ein Riff zu entdecken, ehe es zu einem Zusammenstoß kommt. Der Grund-SG des Wurfes ist 5 und wird um +1 pro 3 m Entfernung modifiziert. Das Ergebnis dieses Wurfes bestimmt die Entfernung des Riffes zum Schiff der SC, sobald diese das Riff bemerken. Erzielen die SC beispielsweise bei einem Wurf für Wahrnehmung ein Ergebnis von 23, ist das Riff 54 m $([23-5] \times 3 \text{ m})$ weit entfernt.

Sobald ein Riff entdeckt wurde, muss dem Steuermann eine Aktion Hart backbord oder Hart Steuerbord (siehe *Pathfinder Spielerleitfaden „Unter Piraten“*) im Rahmen eines Segelwurfes gelingen. Dabei gibt die Geschwindigkeit des Schiffes den Ausschlag: Sollte das Riff in einer Entfernung entdeckt werden, die mindestens dem Vierfachen der Schiffsgeschwindigkeit entspricht, ist kein Segelwurf erforderlich, um dem Riff auszuweichen. Sollte die Entfernung jedoch das Doppelte der Schiffsgeschwindigkeit betragen, ist der Grund-SG des Segelwurfes 5. Wird das Riff in einer Entfernung entdeckt, die der einfachen Schiffsgeschwindigkeit entspricht, liegt der Grund-SG bei 20. Es fallen die üblichen Mali auf den Segelwurf aufgrund der Schiffsgeschwindigkeit an.

Beispiel: Sollte das Schiff sich mit einer Geschwindigkeit von 27 m fortbewegen, ist ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 41 erforderlich, um ein 108 m weit entferntes Riff wahrzunehmen; gelingt der Wahrnehmungswurf, ist kein Segelwurf erforderlich, um dem Riff auszuweichen. Bei einem gelungenen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 23 wird ein Riff in 54 m Entfernung entdeckt und es muss ein Segelwurf gegen SG 5

(mit einem Malus von -10 aufgrund der Schiffsgeschwindigkeit) gelingen, um dem Riff ausweichen zu können. Bei einem gelungenen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 14 wird ein Riff in 27 m Entfernung entdeckt und es muss ein Segelwurf gegen SG 20 (mit einem Malus von -10) gelingen, um dem Riff ausweichen zu können.

Scheitert ein Segelwurf, schrammt das Schiff der SC am Riff entlang und erleidet dabei den halben üblichen Rammschaden (ein Schiff mit einer Ramme erleidet keinen Rammschaden). Sollte der Segelwurf um 5 oder mehr Punkte misslingen oder die SC entdecken das Riff nicht, erleidet das Schiff 8W8 Schadenspunkte und läuft auf Grund. Diese Verzögerung kostet die SC 1W4+1 Punkte ihres Renn-Punktestandes.

Ermittle die durchschnittliche Geschwindigkeit, mit der die SC die Untiefen durchfahren, und teile diesen Wert durch 9 und subtrahiere anschließend 2; dies ist die Veränderung ihres Punktwertes nach diesem Abschnitt. **Beispiel:** Ein Schiff fährt mit einer Durchschnittsgeschwindigkeit von 27 m durch die Untiefen. Es würde $(27:9-2 =)$ 1 Punkt für seinen Renn-Punktestand hinzu gewinnen. Die SC können die Untiefen (und alle nötigen Würfe) vermeiden, indem sie das Gebiet weit umsegeln, allerdings kostet sie dies auch 7 Punkte von ihrem Renn-Punktestand.

G. Gozrehs Strom

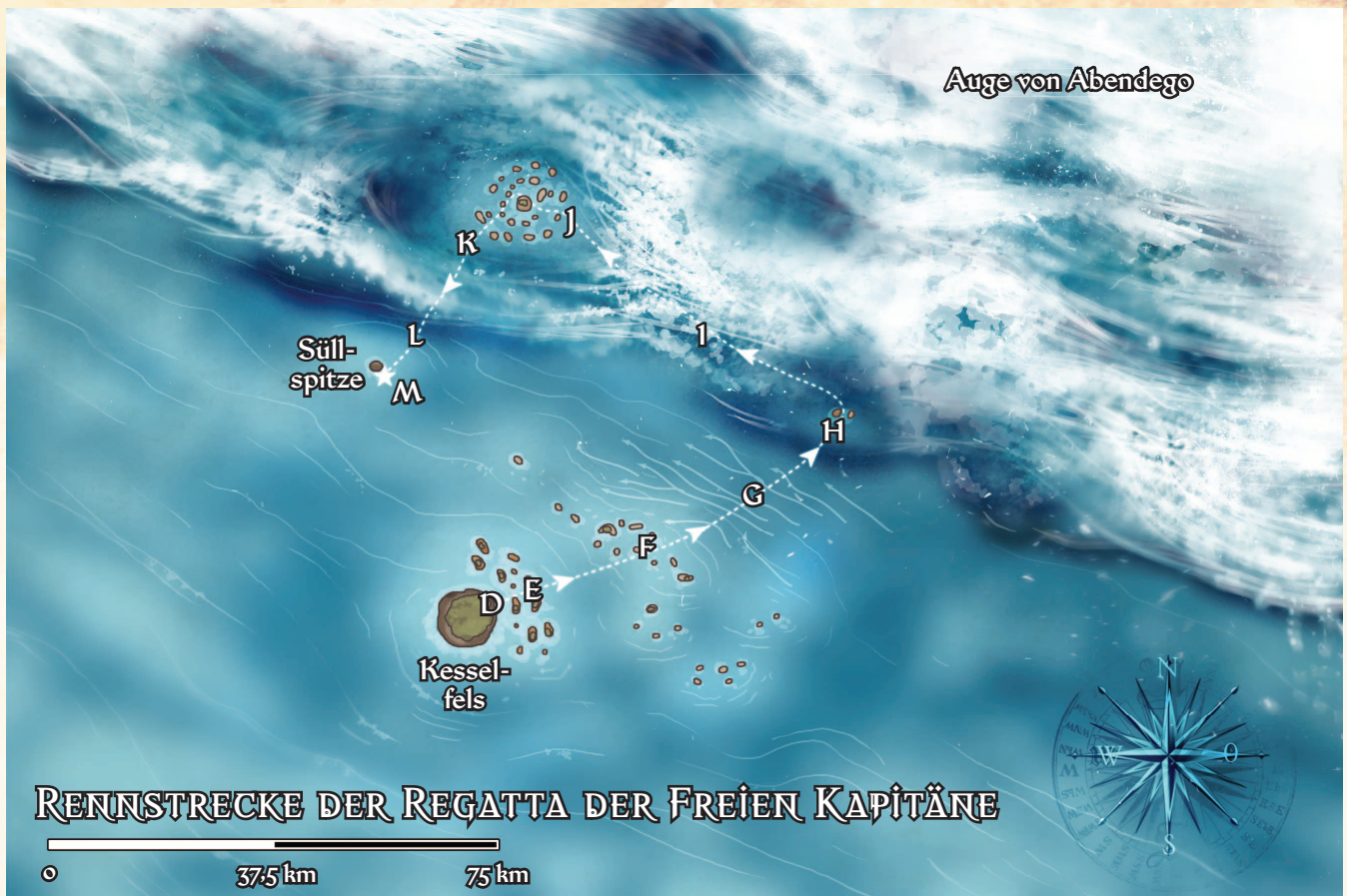
Die weniger Gläubigen nennen diese Verwirbelung mächtiger Meeresströmungen auch Gozrehs Pisse. Die Strömungen reichen von den Flutländern bis zu den südlichen Rändern des Auges. Die Wettbewerber müssen hier starke Winde kreuzen und zugleich durch die gefährlichen Strömungen navigieren. Den SC müssen drei Fertigkeitwürfe für Wissen (Natur) gegen SG 25 oder Überlebenskunst gegen SG 30 gelingen, um nicht von den starken Strömungen zurück nach Westen gedrängt zu werden. Jeder gescheiterte Fertigkeitwurf kostet die SC 1 Punkt von ihrem Renn-Punktestand. Sollten sie *Eins mit der Natur* oder *Weg finden* wirken, sind keine Würfe erforderlich. Gozrehs Strom lässt sich nicht umfahren.

Segelwürfe: Die SC können auf diesem Abschnitt drei Segelwürfe gegen SG 20 ablegen, um ihren Renn-Punktestand zu verbessern.

H. Die Splitter im Auge (HG 10)

Zwei scharfkantige Felsnadeln ragen an dieser Stelle aus dem Meer, welche von den Seefahrern gemeinhin als die „Splitter im Auge“ bezeichnet werden. Sie sind etwa 30 m voneinander entfernt und die Wettkämpfer müssen das Nadelöhr zwischen ihnen sicher passieren.

Kreaturen: Sobald die SC sich den Felsen nähern, taucht vor ihnen ein gewaltiger, schildkrötenartiger Koloss auf. Sie können zusehen, wie die Bestie mit einen Brüllen in die *Besudelte Metze*, eine leichte Schaluppe, hinein kracht und das Schiff umwirft. Diese übellaunige Riesendrachschildkröte namens Hirgenzosc hat schon die *Salzige Todesfee* (siehe Seite 31) versenkt und sieht sich nun einem wahren Festbankett aus Schiffen und frischer Nahrung gegenüber. Hirgenzosc verlangt es nach humanoider Nahrung (Humanoiden und deren essbarer Fracht), so dass die Drachschildkröte jedes Schiff in Reichweite attackiert. Ihre niedrigere Bewegungsrate sollte den SC die Möglichkeit geben, sie auszumänuvriren und mit drei erfolgreichen Segelwürfen gegen SG 25 zwischen den



Splittern hindurch zu jagen. Sollten die SC warten, dass ein anderes Schiff Hirgenzoks Interesse erweckt, brauchen sie nur einen Segelwurf, verlieren aber 1W3 Punkte von ihrem Renn-Punktestand. Sollten sie *Jalhasars Steuerrad* (siehe Seite 58) verwenden, um als Volle Aktion die Aktionen Volle Fahrt voraus und Hart backbord oder Hart steuerbord zu verbinden, erhalten sie auf den Wurf einen Bonus von +5.

Scheitern die SC bei einem Wurf, müssen sie Hirgenzok mindestens drei Runden lang abwehren, während sie das Nadelöhr passieren. Da Hirgenzok versucht, das Schiff zum Kentern zu bringen, und dazu auch seine Odemwaffe versucht einzusetzen, kann es sehr gefährlich für die Besatzung werden, wenn sie von Bord des Schiffes aus kämpft. Fliegende oder schwimmende SC können die Drachenschildkröte dagegen vom Schiff fernhalten, während es die Splitter passiert.

Segelwürfe: Die SC können auf diesem Abschnitt zwei Segelwürfe gegen SG 25 ablegen, um ihren Renn-Punktestand zu verbessern.

HIRGENZOK HG 10

EP 9.600

NB Riesige Drachenschildkröte (PF MHB, S. 82)

TP 150

TAKTIK

Im Kampf Hirgenzok versucht, kleinere Schiffe umzuwerfen, und setzt seine Odemwaffe wiederholt gegen größere Schiffe ein. Sollte

sich keine Beute in Reichweite befinden, lauert die Drachenschildkröte listigerweise außer Sicht direkt unter der Wasseroberfläche.

Moral Hirgenzok kämpft, bis sie auf 60 TP oder weniger reduziert wird, und taucht dann in die Meerestiefen hinab.

Belohnung: Sollten die SC Hirgenzok ausmanövrieren, belohne sie mit 9.600 EP, als hätten sie die Drachenschildkröte im Kampf besiegt.

1. In den Sturm!

Die SC müssen nun die äußeren Randbereiche des Auges von Abendego durchfahren. Dabei müssen sie gegen die heftigen Nordwestwinde ankämpfen, welche dieser titanische Malstrom durch seine gegen den Uhrzeigersinn gerichtete Rotation hervorbringt. Um im Wirbelsturm zu navigieren, ist ein Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) oder Überlebenskunst gegen SG 25 erforderlich. Charaktere mit mindestens 5 Rängen in Wissen (Geographie oder Lokales) erhalten zudem einen Bonus von +2 auf den Wurf. Misslingt der Wurf, verlieren die SC 3 Punkte von ihrem Renn-Punktestand.

Im Sturm werden die SC mit weiteren Gefahren konfrontiert. Würfle drei Mal auf der Tabelle für Gefahren in Stürmen auf Seite 73, um die Gefahren zu bestimmen, denen die SC gegenüberstehen. Ferner kommt es während dieses Abschnitts zu der nachfolgenden Begegnung.

Blitzeinschlag: Blitze schlagen in den vorderen Mast des Schiffes der SC ein und fügen den Segeln 10W8 Punkte



Elektrizitätsschaden zu. Sollten die Segel als Folge weniger als die Hälfte ihrer Gesamttrefferpunkte besitzen, erhalten sie den Zustand Beschädigt. Dies halbiert die Höchstgeschwindigkeit des Schiffes (siehe *Pathfinder Spielerleitfaden* „Unter Piraten“). Aufgrund der heftigen Bewegungen im Sturm ist es schwer, die Segeln mittels Magie (z.B. *Reparieren* oder *Verarbeitung*) wiederherzustellen; der Zauberkundige muss dazu Fertigkeitwürfe für Klettern ablegen, um in die Takelage zu steigen, und Konzentrationswürfe gegen SG 15 + Grad des Zaubers, um die Zaubere erfolgreich wirken zu können. Sollte den SC ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Segel oder Schiffe) gegen SG 15 gelingen, können sie die Segel soweit zusammenhalten, dass der Zustand Beschädigt unterdrückt wird, bis die Segel weiteren Schaden erleiden. Sollten die SC die Segel nicht irgendwie instand setzen können, verlieren sie infolge dessen 5 Punkte von ihrem Renn-Punktestand.

Sollten die SC eine Route wählen, die jenseits des Randes des Sturmes in sicheren Gewässern entlangführt, entfällt der Navigationswurf und sie bekommen es nur mit einer Sturmgefahr zu tun, verlieren aber auch 10 Punkte von ihrem Renn-Punktestand.

Segelwürfe: Die SC können auf diesem Abschnitt fünf Segelwürfe gegen SG 30 ablegen, um ihren Renn-Punktestand zu verbessern. Scheitert ein Wurf um 5 oder mehr Punkte, fügt der Wind den Segeln 6W6 Schadenspunkte zu. Sollten die SC sich außerhalb des Sturmes fortbewegen, sinkt der SG dieser Würfe auf 20.

J. Haifischhautriff und Zinnenatoll

Die SC müssen die beiden konzentrischen Ringe des Haifischhautriffs und um die hohe Felsnadel des Zinnenatolls herumsegeln. Um das Schiff durch beide Ringe des messerscharfen Riffs zu steuern, sind vier Segelwürfe gegen SG 30 erforderlich. Ein gescheiterter Wurf hat 8W8 Schadenspunkte am Schiff der SC zur Folge, da es von den Wellen gegen das Riff geschleudert wird. Die SC können das Riff auch nur im Außenbereich durchfahren und müssen dann nur zwei Segelwürfe ablegen, verlieren aber aufgrund der zusätzlichen Entfernung 2 Punkte von ihrem aktuellen Renn-Punktestand. Sollten sie komplett um das Riff herumsegeln, sind zwar keine Segelwürfe erforderlich, sie verlieren aber 6 Punkte von ihrem Renn-Punktestand.

Segelwürfe: Die SC können auf diesem Abschnitt zwei Segelwürfe gegen SG 25 ablegen, um ihren Renn-Punktestand zu verbessern.

K. Gewittersturm (HG 9)

Wenn die SC das Auge von Abendego verlassen, trifft eine unnatürlich aufgeladene Böe ihren Hauptmast. Dieser wird daraufhin in unheimliche, grüne Blitze getaucht. Die SC können das gefährliche Wesen dieses Leuchtens mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 19 identifizieren.

Kreaturen: Die SC haben 3 Runden, um zu handeln, ehe die Energie sich als ein Blitzelementar manifestiert. Der Elementar bleibt nahe der Mastspitze und nutzt Angriff im Vorbeifliegen, um Personen an Deck anzugreifen. Dabei konzentriert er seine Angriffe auf Kreaturen, die Metallrüstungen tragen oder Metallwaffen führen, und setzt seine Fähigkeit Funkensprung ein, um sie über Bord zu werfen. Der Elementar kämpft bis zur Vernichtung.

MÄCHTIGER BLITZELEMENTAR

HG 9

EP 6.400

TP 110 (PF MHB II, S. 94)

L. Zielgerade! (HG 9)

Die SC kommen aus den Tiefen des Sturmes heraus und erkennen, dass die Mehrheit der Mitwettbewerber sich noch im Auge befindet. Genaugenommen gibt es nur einen Teilnehmer, der ihnen noch gefährlich werden könnte – Kapitän Harrigans *Wermuth*! Im Westen kreuzt in einiger Entfernung die *Kraken*, von deren Deck aus der Meister der Stürme das Ende des Rennens beobachtet.

Die **Feurige Langdeut** (CN Menschliche Hexenmeisterin 8) setzt eine *Schriftrolle: Monster herbeizaubern VII* (ZS 13) ein, um zwei Unsichtbare Pirscher herbeizuzaubern. Ihr muss dazu ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 14 gelingen. Bei Erfolg entsendet sie die beiden Unsichtbaren Pirscher, um den Steuermann der SC anzugreifen. Die Unsichtbaren Pirscher bleiben 13 Runden lang. Sie brauchen 3 Runden, um von der *Wermuth* zum Schiff der SC zu gelangen und können mittels eines Fertigkeitswurfes auf Wahrnehmung gegen SG 42 entdeckt werden. Sollten die SC sie nicht entdecken, werden sie von den Unsichtbaren Pirschern überrascht. Diese konzentrieren ihre Angriffe auf den Steuermann der SC; solange dieser jede Runde eine Bewegungsaktion für die Aktion Auf Kurs bleiben aufwendet, verliert das Schiff der SC nicht an Fahrt. Andernfalls führt das Schiff die Aktion Unkontrolliert aus. In jeder Runde, in der dies geschieht, verlieren die SC 1 Punkt von ihrem Renn-Punktestand. Die Unsichtbaren Pirscher kämpfen bis zur Vernichtung oder dem Ende der Wirkungsdauer des Zaubers.

Segelwürfe: Die SC können auf diesem letzten Abschnitt zwei Segelwürfe gegen SG 20 ablegen, um ihren Renn-Punktestand zu verbessern.

UNSICHTBARE PIRSCHER (2)

HG 7

EP je 3.200

TP je 80 (PF MHB, S. 266)

M. Ziellinie

Die Ziellinie der Regatta befindet sich bei einer winzigen Insel namens Süllspitze. Diese liegt etwa 38 Kilometer nordwestlich des Kesselfelsens. Das erste Schiff, welches die Insel passiert, gewinnt die Regatta. Während nun die *Wermuth* und die SC auf die Ziellinie zueilen, berechne den aktuellen Renn-Punktestand, um den Sieger des Rennens zu ermitteln.

Renn-Punktestand Ergebnis

0 oder weniger	Die <i>Wermuth</i> hat einen gewaltigen Vorsprung. Die SC können unmöglich noch aufholen, Harrigan erreicht das Ziel als erster.
1-10	Die SC und die <i>Wermuth</i> liefern sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen. Im letzten Augenblick gewinnt das Schiff der SC nur durch ein paar Meter und passiert als erstes die Ziellinie.
11 oder mehr	Die SC liegen klar in Führung. Harrigan bemüht sich ernsthaft aufzuschließen, hat aber keine Chance mehr auf den Sieg. Die SC passieren die Ziellinie als klarer Sieger.



Entwicklung: Sollte die *Wermuth* zuerst die Ziellinie passieren, erklärt der Meister der Stürme Kapitän Harrigan zum Sieger der Regatta. Dessen Freude über den Triumph ist aber nur von kurzer Dauer, da keine Stunde später die *Pharasma's Preis* aus dem Auge heraus segelt und unter größten Anstrengungen das Ziel erreicht. An Bord befindet sich eine Matrosin der *Seepockenschlampe*, welche hinter dem Zinnenatoll untergegangen ist. Die Überlebende, Zarena Visk, hat eine entsetzliche Geschichte zu erzählen: Die *Wermuth* hat in bössartiger Weise die *Schlampe* gerammt und mitsamt ihrer Besatzung versenkt. Nur dank reinem Glücks sah man auf der *Preis* Zarena im sturmgepeitschten Wasser treiben und nahm sie auf. Und Zarena hat sogar einen Beweis für ihre Geschichte: Ein Stück der drachenförmigen Galionsfigur der *Wermuth*, welches beim Angriff abgebrochen ist und an das sich Zarena ironischerweise klammern und so über Wasser halten konnte. Dieser Beweis und Zarenas Aussage sorgen für Harrigans Disqualifikation, so dass der Meister der Stürme die SC zu den Siegern der diesjährigen Regatta der Freien Kapitäne ernennt.

Belohnung: Sollten die SC die Regatta der Freien Kapitäne abschließen, aber nicht gewinnen (Renn-Punktestand 0 oder weniger), dann belohne sie mit 4.800 EP und jeweils 1 Punkt Ruchlosigkeit und Verruf.

Sollten die SC die Regatta um eine Nasenlänge gewinnen (Renn-Punktestand 1-10), dann belohne sie mit 9.600 EP und jeweils 2 Punkten Ruchlosigkeit und Verruf.

Sollten die SC die Regatta mit überwältigendem Vorsprung gewinnen (Renn-Punktestand 11 oder mehr), dann

belohne sie mit 19.200 EP und jeweils 4 Punkten Ruchlosigkeit und Verruf.

DER ABSCHLUSS DES ABENTEURS

Egal ob die SC die Regatta aufgrund ihres Glücks oder durch ihr Können oder durch die Disqualifikation der *Wermuth* gewinnen konnten, sie haben im gleichen Atemzug auch die ewige Feindschaft von Kapitän Barnabas Harrigans errungen. Als Gewinner der Regatta der Freien Kapitäne erhalten sie das Preisgeld – bei 16 Teilnehmern, sie selbst eingeschlossen, beläuft es sich auf 8.000 GM. Bedeutsamer aber ist, dass die SC einen Sitz im Rat der Piraten des Fesselinselarchipels erhalten. Der Meister der Stürme befestigt als Zeichen dieser Ehrerweisung zeremoniell eine zerbrochene, silberbezogene Handfessel an einem Handgelenk eines der SC. Die Fessel repräsentiert die Freiheit der SC von den Einschränkungen der Gesetze und Behörden anderer Länder, aber auch die Verantwortung für das Wohlergehen der Fesselinseln und ihrer Bewohner. Sie sind nun Repräsentanten des Archipels. Schließlich übergibt der Meister der Stürme ihnen eine Besitzurkunde für eine kleine Insel im Norden des Archipels. So eine Urkunde ist aber nur ein Stück Papier – um die Insel wirklich beanspruchen zu können, müssen die SC sie erforschen und sich mit den dort lebenden Bewohnern befassen. Die Bemühungen der SC, die Insel für sich in Anspruch zu nehmen, sind Bestandteil des nächsten Teils des *Pathfinder Abenteuerpfades* „Unter Piraten“: *Insel der Toten Augen*.



MEISTER DER STÜRME

Der geheimnisvolle Meister der Stürme ist der Herrscher von Schauerhafen und Kapitän der Schebecke Kraken. Er gehört zu den mächtigsten Piratenfürsten der Fesselinseln.

MEISTER DER STÜRME

HG 14

EP 38.400

Menschlicher Druiden (Sturmdruide) 15 mittleren Alter (PF ABR: Magie)

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +6; Sinne Augen des Sturms*, Wahrer Blick; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 20 (+2 Ablenkung, +2 GE, +5 natürlich, +3 Rüstung)

TP 161 (15W8+90)

REF +11, WIL +18, ZÄH +15; +2 gegen Schalleffekte

Immunitäten Taubheit, Windeffekte; Resistenzen Elektrizität 20; SR 10/Adamant; Verteidigungsfähigkeiten Herr der Stürme*

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Stecken des Wetters** +13/+8/+3 (1W6+1)

Besondere Angriffe Herr der Blitze (15 Bolzen/Tag), Sturmböe (1W6+7 nichttödlicher Schaden, 10/Tag), Tiergestalt 6/Tag, Windstoß** (KMB +22, 10/Tag)

Vorbereitete Druidenzauber (ZS 15; Konzentration +22)

8. – Verbündeten der Natur herbeizaubern VIII, Wirbelwind^o (SG 25)

7. – Heilung, Verbündeten der Natur herbeizaubern VII, Wahrer Blick, Wetterkontrolle^o

6. – Feuersaat, Holz zurücktreiben, Mächtige Magie bannen, Weg finden, Wind wandeln^o

5. – Böartige Verwandlung (SG 22), Einswerden mit der Natur, Gewittersturm herbeirufen (SG 22), Steinhaut, Tierwachstum (SG 22), Windkontrolle^o (SG 22)

4. – Bewegungsfreiheit, ausgedehntes Blitze herbeirufen, Eissturm, Luftweg^o, Rostgriff, Wasserkontrolle

3. – ausgedehnte Ausdauer des Ochsens, ausgedehnte Bärenstärke, Gasförmige Gestalt^o, ausgedehnte Katzenhafte Anmut, Mächtige Magische Fänge, Tier beherrschen (SG 20), Wasser atmen

2. – Energien widerstehen, Flammenkugel (SG 19), Holz krümmen, Metall abkühlen (SG 19), Rindenhaut, Windstoß (SG 19), Windwand^o

1. – Elementen trotzen, Feenfeuer, Flammen erzeugen, Leichte Wunden heilen (SG 18), Mit Tieren sprechen, Verhüllender Nebel, Windgeflüster^o o. (beliebig oft) – Aufblitzen (SG 17), Ausbessern, Göttliche Führung, Wasser erschaffen

^o Domänenzauber; Domänen Luft (Unterdomäne des Windes**), Wetter

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Meister der Stürme wirkt jeden Tag Mächtige Magische Fänge auf seinen Gefolgsmann (einen Riesentintenfisch) und stärkt dessen natürliche Angriffe mit einem Verbesserungs-

bonus von +1. Ferner wirkt er täglich Elementen trotzen und Wasser atmen auf sich selbst. Vor einem Kampf wirkt er Luftweg, Rindenhaut, ausgedehnte Ausdauer des Ochsens, ausgedehnte Bärenstärke, ausgedehnte Katzenhafte Anmut, Bewegungsfreiheit, Steinhaut und Wahrer Blick auf sich. Ferner wirkt er dann Tierwachstum auf seinen Gefolgsmann (den Riesentintenfisch).

Im Kampf Der Meister der Stürme nutzt Tiergestalt, um die Gestalt eines Riesentintenfisches, eines Killerwals, riesigen Luftpelmentars oder riesigen Wasserelementars anzunehmen. Er verbindet oft Gewittersturm herbeirufen und Wirbelwind mit guten Effekten und hebt sich Böartige Verwandlung auf, um einen schwierigen Gegner in eine Seeschnecke zu verwandeln. Im Wasser wirkt er Monster herbeizaubern VII oder VIII, um Ältere Elementare, infernalische Riesentintenfische oder infernalische Schreckenshaie herbeizurufen, die ihm im Kampf helfen.

Moral Sollte der Meister der Stürme unter 40 Trefferpunkte reduziert werden, nutzt er den in seinem Zauberstecken gelagerten Rückruf, um sich in sein Heiligtum in Schauerhafen zurückzuziehen.

SPIELWERTE

ST 13, GE 15, KO 18, IN 14, WE 24, CH 9

GAB +11; KMB +12; KMV 26

Talente Abhärtung, Anführer, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitenfokus (Beruf[Seefahrer]), Im Kampf zaubern, In Tiergestalt zaubern, Verbesserte Initiative, Zauberausdehnen

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +31, Fliegen +15, Mit Tieren umgehen +15, Schwimmen +19, Überlebenskunst +20, Wahrnehmung +25, Wissen (Geographie) +18, Wissen (Natur) +18, Zauberkunde +10,

Sprachen Aqual, Aural, Druidisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Luft- und Wasserdomäne), Herr der Winde*, Naturgespür, Spontane Domänenzauber*, Stimme des Sturms*, Tierempathie +14, Windläufer*, Zeitloser Körper

Kampfausrüstung Trank: Schwere Wunden heilen; Sonstige Ausrüstung Lederrüstung +1, Resistenzumhang +2, Stirnreif der Erweckten Weisheit +4, Schutzring +2, Stecken des Wetters** (Zauberstecken: Rückruf), Stechpalme und Mistelzweig, Zauberkomponentenbeutel

word of recall), holly und mistletoe, spell component pouch

* Siehe Pathfinder Ausbauregeln I: Magie.

** Siehe Pathfinder Expertenregeln.

RIESENTINTENFISCH-GEFOLGSMANN

HG 9

EP 6.400

TP 102 (PF MHB, S. 262)

Der Meister der Stürme ist ein alternder, schlanker Mann mit bronzefarbener, lederner Haut, wie sie nur jemand besitzt, der sein Leben lang hart unter freiem Himmel gearbeitet hat. Die Jahre haben den alten Kapitän nicht aufgerieben, sondern zäher und hartnäckiger gemacht und ihm ein unnachgiebiges Wesen und Auftreten verliehen. Eine wilde, dunkelgraue Mähne und ein langer, fließender Bart umwirbeln seinen Kopf und die Schultern wie eine gewaltige Sturmwolke und sein wandernder, eisenblauer Blick fühlt sich an wie der eisige Wind des tobenenden Ozeans.

Der als Meister der Stürme bekannte Mann ist von vielen Legenden umgeben, doch alle scheinen sich in zwei Punkten einig zu sein: Dass er in den Flutlanden geboren wurde und dass er während eines der furchtbaren, absonderlichen, wahrhaft höllischen Stürme geboren wurde, welche das ständig über durchweichte Land hinwegtoben. Sein ursprünglicher Name ist in Vergessenheit geraten und manche meinen, er selbst hätte ihn ebenfalls vergessen (aber nur, wenn sie außerhalb seines ausgeprägten Hörvermögens sind). Über seine Kindheit ist kaum etwas bekannt; viele glauben, er sei beim kannibalischen Kobotostamm der untergegangenen Nation Yamasa aufgewachsen. Der Meister der Stürme spricht zwar niemals über seine Vergangenheit, zeigt aber uncharakteristischen Zorn, wenn in seiner Gegenwart die Koboto auch nur erwähnt werden. In Schauerhafen kursiert daher der Aberglaube, dass es eine äußerst waghalsige Tat wäre, dem Meister der Stürme mit einer der *Gos-Masken* gegenüberzutreten, welche dieser Stamm so zu schätzen weiß.

Der Meister der Stürme ist ein bekanntes Mitglied des Rates der Piraten der Fesselinseln und beherrscht die Stadt Schauerhafen auf der Sturminsel. Seine Herrschaft ist eher locker, da er seine Zeit größtenteils auf seinem Flaggschiff, der Schebecke *Kraken* verbringt. Einige wenige alte Seefahrer können sich daran erinnern, wie der Meister der Stürme einst von einer einsamen Pilgerfahrt zurückkehrte und ein Riesentintenfisch hinter seinem kleinen Segelboot durchs Wasser glitt. Die Mannschaft der *Kraken* nennt ihn einfach „den Tintenfisch“ oder „die Hand des Meisters“. Es ist nicht bekannt, ob die unergründliche Kreatur den Meister als Freund, Elternteil, Bruder oder Partner betrachtet, doch ihre Loyalität steht außer Frage. Wenn die *Kraken* vor Anker liegt und der Meister der Stürme sich an Deck befindet, taucht der Tintenfisch oft auf und starrt den Meister mit seinem nichtmenschlichen, nichtblinzelnden Auge an. In seltenen Fällen hat er sogar einen seiner gummiartigen Tentakel über die Reling gehoben und ihn sacht gegen die Seite des Meisters gedrückt.

Der Meister der Stürme betrachtet die Piraterie als einen einfachen Auswuchs der Jäger-Beute-Beziehung in der Natur – und er steht als Jäger in diesem Gebiet an der Spitze der Nahrungskette. Jenen Schiffen, welche die *Kraken* auf sich zukommen sehen, spalten Blitze die Masten, zerfetzen heulende Winde die Segel und werden die Besatzungsmitglieder von böartigen Wirbelwinden und lebenden Wellen in die Luft geschleudert oder über Bord geworfen.

Rolle in der Kampagne

Der Meister der Stürme ist der Schiedsrichter bei der Regatta der Freien Kapitäne in diesem Abenteuer. Er nimmt diese Aufgabe ernst; nicht nur, weil er das Rennen in den letzten fünf Jahren jedes Mal gewonnen hat, sondern auch weil er es als einen würdigen Test sieht, bei dem die Sieger zeigen können, dass sie einen Sitz im Rat der Piraten verdienen. Der Meister nimmt eine relativ neutrale Position im Rat ein. Er betrachtet diesen von der Struktur her als einem Wolfsrudel ähnelnd: Es muss einen Anführer geben, doch muss dieser in der Lage sein, sich gegen Herausforderer wehren zu können. Der Meister der Stürme ist loyal gegenüber dem Fesselinselarchipel, weiß aber, dass bei jedem Konflikt nur der Starke überlebt. Daher können nur die, welche ihre Stärke bei allen Aspekten des Anführens beweisen, sich seinen Respekt verdienen.





PIERCE JERRELL

Der Kapitän des Schoners *Salzbräu* will sein Leben voll auskosten. Er liebt das Abenteuer und die Aufregung des Piratenlebens und verwendet sein Plündergut für die schöneren Dinge im Leben.

PIERCE JERRELL

HG 7

EP 3.200

Menschlicher Kämpfer 1/Hexenmeister 7

CN Mittlergroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung)

TP 62 (8 TW; 1W10+7W6+28)

REF +7, WIL +5, ZÄH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert +1, +9 (1W8+4/19–20) oder Messingschlagring* [Meisterarbeit] +8 (1W3+3)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +7 (1W4+3/19–20)

Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 7; Konzentration +10)

6/Tag — Berührung des Schicksals (+3)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 7; Konzentration +10)

3. (5/Tag) — *Hast* (SG 16), *Heldenmut*, *Schutz vor Energie*

2. (7/Tag) — *Ausdauer des Ochsens*, *Falsches Leben*, *Sengender Strahl*, *Verschwimmen*

1. (7/Tag) — *Alarm*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschöß*, *Person bezaubern* (SG 14), *Schild*, *Sprühende Farben* (SG 14)

0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Bauchreden*, *Kältestrahl*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Tanzende Lichter*

Blutlinie Schicksalhafte Blutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Pierce wirkt jeden Morgen *Falsches Leben* und *Magierrüstung* und erneuert sie, wenn nötig. Sollte er einen Kampf erwarten, wirkt er *Ausdauer des Ochsens*, *Heldenmut*, *Schild*, *Schutz vor Energie* und *Verschwimmen* (nicht in seinen Spielwerten enthalten).

Im Kampf Pierce wirkt *Hast* zu Beginn eines Kampfes und wirft sich dann mit gezogenem Langschwert ins Gefecht. Er greift mit Heftigem Angriff und Konzentriertem Zorn an. Wenn er sie sicher wirken kann, wechselt er sich bei *Sengendem Strahl* und *Magischem Geschöß* ab.

Moral Pierce ist unerschrocken und hält sich beinahe für unsterblich. Er zieht sich nur zurück, wenn er zahlenmäßig stark unterlegen ist oder unter 15 Trefferpunkte reduziert wird.

SPIELWERTE

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

GAB +4; KMB +7; KMV 21

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Konzentrierter Zorn*, Materialkomponentenlos zaubern, Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +11, Diplomatie +8, Einschüchtern +10, Klettern +10, Schwimmen +10, Wahrnehmung +3, Wissen (Arkane) +4, Zauberkunde +4

Sprachen Gemeinsprach

Besondere Eigenschaften Geheimnisse des Blutes (erhält Glücksbonus bei Wirken von Zaubern mit der Reichweite Persönlich), Schicksalsbestimmt (+2)

Kampfausrüstung Trank: *Leichte Wunden heilen*, *Schriftrolle: Fliegen*, *Schriftrolle: Unsichtbarkeit*, *Schriftrolle: Feuerwerk*; **Sonstige Ausrüstung** Langschwert +1, Messingschlagring* [Meisterarbeit], Dolch [Meisterarbeit], Resistenzumhang +1, Ionenstein (Gesprungene leuchtend blaue Kugel; Kompetenzbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Beruf [Seefahrer]; siehe *Almanach der Kundschafter*), Schutzring +1, Augenklappe, Fernrohr, Diamantring (Wert 250 GM), Flachmann mit silbernen Einlagen (Wert 50 GM), 57 GM

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Pierce Jerrell ist ein gutaussehender junger Mann mit einem hübschen Gesicht, kantigen Kinn und muskulöser Gestalt. Über dem linken Auge trägt er eine schmucklose Augenklappe. Er kleidet sich in ein loses Hemd und Schaftstiefel. Sein selbstsicheres Auftreten und freundliches Lächeln strahlen Selbstbewusstsein aus. Er bewegt sich auf eine Weise, die den Eindruck vermittelt, dass er daran gewohnt ist, auf dem schwankenden Deck eines Schiffes auf dem Meer zu stehen. Unter der Augenklappe verwahrt Pierce einen blauen Ionenstein in seiner beschädigten linken Augenhöhle, welcher zu seinem gesunden blauen rechten Auge passt. Der Ionenstein verbessert sein Können als Seefahrer und verleiht ihm zudem eine besonders beeindruckende Erscheinung, falls er die Augenklappe ablegt.

Pierce wuchs in der Hafenstadt Detmer in Druma auf, wo er zusah, wie die Werften Karavellen und Fregatten der Marine fertigstellten und Tagträumen nachhing, eines Tages auf einem dieser Schiffe zu segeln. Pierces Eltern gehörten zu den höheren Entscheidungsträgern der berühmten Handelsliga von Druma. Sie stellten sicher, dass Pierce eine strenge militärische Ausbildung erhielt, damit er in ihre Fußstapfen treten und ein Kadett in der Handelsliga werden würde. Als er älter wurde, begann Pierce die feineren Dinge des Lebens zu schätzen und erkannte, dass eine lange und anstrengende Karriere in der Handelsliga ihm nicht einmal einen Bruchteil des Reichtums eines drumischen Händlers verschaffen würde. Er begann die reglementierte und unverschämte Ausbildung zu hassen, die er ertragen musste, und entfremdete sich von seinen Eltern. Als sich seine magischen Fähigkeiten im Alter von 16 Jahren zu manifestieren begannen,

erkannte er schließlich, dass ihm ein anderes Schicksal bestimmt war.

Pierce versteckte sich an Bord eines nirmathischen Handelsschiffes auf dem Weg nach Tamran und erlernte auf dem Encarthansee schnell das Seemannshandwerk. Schließlich kam er nach Korvosa, wo er sich (knapp bei Kasse) einer Mannschaft von Piraten aus Rätselhafen anschloss. Pierce erkannte rasch, dass dies das richtige Leben für ihn war – das Besegeln des weiten Meeres und all der Reichtümer, die unmittelbar hinter dem Horizont auf ihn warteten. Doch bevor er mehr als einen Vorgeschmack des Piratenlebens genießen konnte, wurde sein Schiff von einem chelischen Kriegsschiff angegriffen. Pierce verlor sein Auge in einem Hagel von Armbrustbolzen und erwachte im Frachtraum als Gefangener, verurteilt zu harter Arbeit auf einer chelischen Sklavengaleere. Zu seinem Glück brachen abtrünnige Priester Cayden Caileans in das Gefängnis ein und öffneten die Zellen. Pierce entkam im folgenden Chaos, schloss sich den Dissidenten eine Zeitlang an und wurde zu einem enthusiastischen Anhänger des Betrunkenen Helden. Nach einiger Zeit gelangte er zu den Fesselinseln und gewann sein gegenwärtiges Schiff, den Schoner *Salzbräu*, bei einem Würfelspiel mit hohen Einsätzen. Als Piratenkapitän waren ihm bescheidene Erfolge beschert, unlängst jedoch musste er neue Leute anheuern, nachdem sein Schiff nur knapp einem Hinterhalt der rahadoumischen Marine entronnen war. Pierce vergleicht das Kommando auf einem Schiff mit dem Kommandieren einer Söldnerkompanie und organisiert seine Besatzung auf ähnliche Weise. In erster Linie will er genug Gold erbeuten, um ein gutes Leben führen zu können. Nach einer Reihe erfolgreicher Überfälle feiert er mit Unmengen an Wein, Weib, Gesang und Glücksspiel.

Pierce ist charmanter und liebenswerter Ganove. In Druma hat er genug Etikette erlernt, gute Manieren und Wortgewandtheit zur Schau zu stellen, welche ihn unter den rauen, lauten Bukanieren der Fesselinseln hervorstechen lassen. Er hat zudem eine ritterliche Ader und akzeptiert ehrenvoll Herausforderungen oder Vereinbarungen, kämpft fair im Kampf Mann gegen Mann und misshandelt seine Gefangenen nicht oder verkauft sie in die Sklaverei. Er besitzt aber auch einiges an Temperament und kann im Zorn streitsüchtig und wild werden.

Rolle in der Kampagne

Pierce Jerrell besitzt das Potential, ein Verbündeter der SC zu werden, welcher ihnen später im Verlauf des Abenteuerpfades zur Seite steht. Als Pirat mit einer Glückssträhne könnte er auch zu einem freundschaftlichen Rivalen werden, doch abhängig von den Handlungen der SC könnte diese Rivalität rasch in Feindschaft ausarten.

Selbst wenn Pierce und die SC zu guten Freunden werden sollten, ist er ein energiegeladener Bursche, der auch den Wettstreit unter Freunden liebt. Er bietet oft informelle Wetten an, um alles etwas lebendiger zu machen, z.B. ein schnelles Rennen zu einer nahen Insel, wer als erster ein Handelsschiff entert oder wer binnen eines Monats mehr Plündergut zusammenraffen kann.

Pierce lässt sich auch schnell von einem hübschen Gesicht ablenken und sollte eine SC ihn romantisch interessieren, folgt er einer potentiellen Gefährtin voller Entschlossenheit und umwirbt sie mit herausragenden Demonstrationen seiner Bewunderung, überschüttet sie

mit Geschenken, schlau geplanten Verabredungen und ausgedehnten intimen Unterhaltungen. Er sucht dabei nicht nur nach einer Geliebten, sondern nach einer „Partnerin für sein Ganovenleben“. Unmittelbar vor der Regatta der Freien Kapitäne könnte Pierce ihr sogar seinen *Ionenstein* leihen.

Pierce ist ein stürmischer, romantischer Partner und jede Beziehung mit ihm wäre voller emotionaler Höhen und Tiefen; heftiger Streits, bei denen Möbel zu Bruch gehen, langem Anschweigen, extravagantem Betteln um Vergebung und leidenschaftlicher Wiedervereinigung. Pierce besitzt eine explosive Persönlichkeit und neigt zur Eifersucht; sollte also eine SC seine Geliebte werden und sich später von ihm abwenden, könnte er zu einem erbitterten Feind werden.





TESSA SCHÖNWINN

Die im ganzen Archipel beliebte Tessa Schönwind ist die Herrin von Quent und die Kapitänin der Kriegsschaluppe *Glücklicher Zufall*. Weitverbreiteten Gerüchten nach wird sie als nächste den Thron des Orkankönigs besetzen – entweder durch die Wahl des Rates oder Gewalt.

TESSA SCHÖNWINN

HG 12

EP 19.200

Halb-Elfische Bardin (Teufelskerl) 10/Duellantin 3 (PF ABR II: Kampf)

CN Mitttelgroße Humanoide (Elf, Mensch)

INI +5; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 19, auf dem falschen Fuß 18 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +6 GE, +6 Rüstung)

TP 76 (13 TW; 10W8+3W10+13)

REF +14, WIL +9, ZÄH +7; +2 gegen Verzauberung, +3 gegen Furcht- und geistesbeeinflussende Effekte

Verteidigungsfähigkeiten Parade, Unerschrocken*, Gewitzte Verteidigung +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Rapier +2, +16/+11 (1W6+2/18–20)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +14 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Bardenaufritt 26 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Ablenken, Bannlied, Einflüsterung, Faszinieren, Heldenat* +2/+4, Klagelied, Lied der Größe, Lied des Erfolges +3), Gewiefter Gegner* (Entwaffnen, Schmutziger Trick, Zu-Fall-bringen), Präziser Schlag +3

Bekannte Bardenzauber (ZS 10; Konzentration +14)

4. (2/Tag) – Bewegungsfreiheit, Dimensionstür

3. (4/Tag) – Feste Hoffnung, Hast, Monster bezaubern (SG 17), Tiefe Verzweiflung (SG 17)

2. (5/Tag) – Einflüsterung (SG 16), Glitzerstaub (SG 16), Person festhalten (SG 16), Spiegelbilder, Unsichtbarkeit

1. (6/Tag) – Entsetzlicher Lachanfall (SG 15), Leichte Wunden heilen, Person bezaubern (SG 15), Schmieren (SG 15), Schneller Rückzug

o. (beliebig oft) – Ausbessern, Botschaft, Magie lesen, Magierhand, Tanzende Lichter, Zauberspruch

TAKTIK

Im Kampf Tessa wirkt bei Beginn eines Kampfes *Bewegungsfreiheit*, *Feste Hoffnung*, *Hast* und *Spiegelbilder*, dann wirkt sie *Lied der Größe* auf sich selbst. Gegen größere Gruppen von Gegnern nutzt sie *Tiefe Verzweiflung* und gegen einzelne, mächtige Gegner *Monster bezaubern* oder *Einflüsterung*. Im Nahkampf macht sie von ihrem Talent *Tänzelnder Angriff* Gebrauch, um in Bewegung bleiben zu können, und setzt Präzisen Schlag mit ihrem Rapier ein oder versucht, Gegner zu entwaffnen. Bei Vollen Angriffen verzichtet sie oft auf ihren ersten Angriff, um mittels Parieren Nahkampfangriffe blockieren zu können.

Moral Sollte sich bei einer Seeschlacht das Glück gegen Tessa wenden, versucht sie, den Kampf abubrechen und ihre Mannschaft zu retten. Im Kampf Mann gegen Mann nutzt sie zum

Rückzug *Dimensionstür*, falls sie unter 25 TP reduziert wird. Bei der Verteidigung ihres Schiffes kämpft Tessa allerdings bis zum bitteren Ende.

SPIELWERTE

ST 10, GE 17, KO 12, IN 16, WE 8, CH 18

GAB +10; **KMB** +10 (Entwaffnen +14, Schmutziger Trick und Zu-Fall-bringen +12);

KMV 26 (30 gegen Entwaffnen, 28 gegen Schmutziger Trick und Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Fertigkeitenfokus (Diplomatie), Tänzelnder Angriff, Verbessertes Entwaffnen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)

Fertigkeiten Akrobatik +21 (Springen +26), Auftreten (Redekunst) +20, Auftreten (Singen) +12, Auftreten (Tanzen) +12, Beruf (Seefahrer) +15, Bluffen +25, Diplomatie +26, Entfesselungskunst +16, Klettern +16, Motiv erkennen +15, Schätzen +11, Schwimmen +8, Wahrnehmung +17, Wissen (Lokales) +16

Sprachen Celestisch, Elfish, Gemeinsprache, Osirisch, Polyglott
Besondere Eigenschaften Behände*, Elfenblut, Gaunerglück* (2/Tag), Tausendsassa (kann jede Fertigkeit nutzen), Verbesserte Beweglichkeit, Verbesserte Reaktion +2

Kampfausrüstung Trank: Fliegen, Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Stille; **Sonstige Ausrüstung** Unscheinbares Mithralkettenhemd +2, Rapier +2, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 15 Bolzen, Gürtel der unglaublichen Geschicklichkeit +2, Lauf- und Springstiefel, Resistenzumhang +2, Stirnreif der enormen Intelligenz +2 (Motiv erkennen),

Schutzring +2, Glückswürfel aus Elfenbein, Heiliges Platinsymbol Calistrias (Wert 100 GM), Zauberkomponentenbeutel, Dreispitz

* Siehe *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*.

Tessa Schönwind ist eine schlanke Frau mit langem rotem Haar, welches zu einem Ernsthaftigkeit ausstrahlenden Zopf geflochten ist. Sie trägt eine figurbetonende Kombination aus modischer und praktischer Seefahrerkleidung und einen schief sitzenden Dreispitz. Ihre feinen Gesichtszüge und leicht spitz zulaufenden Ohren unterstreichen ihr gutes Aussehen. Jede ihrer Bewegungen ist voller eleganter Effizienz und wirkt leicht und fließend.

Die genauen Einzelheiten von Tessa Schönwinds Vergangenheit unterliegen reiner Spekulation; es wurden sogar schon mehrere tragische Balladen zu dem Thema gedichtet. Die Wahrheit ist viel schlichter: Sie wurde auf dem offenen Meer geboren, das Ergebnis einer kurzen, leidenschaftlichen Zusammenkunft eines verführerischen menschlichen Seehändlers und einer elfischen Priesterin von Calistrias Freudenhaus in Absalom. Tessa verbrachte

ihre Kindheit mit ihrer Mutter an Bord zahlloser Schiffe und in den Häfen vieler Städte der Inneren See. Sie wuchs mit Seemannsliedern und den Geschichten über exotische Häfen und wundersame Reisen auf. Ihre Piratenkarriere begann als junge Erwachsene, als sie eine Yacht aus Casomirs Hafen stahl und damit ein geheimes Schmugglerversteck plünderte. Mit fünfzehn Jahren kommandierte sie ihr erstes Schiff und segelte den Junira hinauf zu einem mutigen mitternächtlichen Überfall auf eine thuvische Lustbarke. Binnen drei Jahren war das auf sie aufgesetzte Kopfgeld so hoch, dass Tessa durch Arodens Pforte in den Arkadischen Ozean segelte, um den Kopfgeldjägern zu entkommen. Ihre erfolgreichen Überfälle auf die chelischen Schifffahrtslinien nahe von Khari während ihrer Reise nach Westen legen nahe, dass die junge Piratin keine Absichten hatte, ihre wilde Lebensweise aufzugeben. Tessa segelte die garundische Küste hinab und griff rahadoumische Handelsschiffe und Küstendörfer an, bis sie die Fesselinseln erreichte; einen Ort, der ihr bestens gefiel. Schon bald begann sie damit, sich einen Namen zu machen und für sich einen Platz in der gefährlichen Piratennation zu schaffen. Dies brachte sie rasch in Konflikte mit mehreren Freien Kapitänen und Piratenfürsten. Verrat und Anschläge folgten und jene, die Tessa Schönwind unterschätzten, mussten bald erkennen, dass es ein äußerst schmerzhafter und häufig tödlicher Fehler war, sich mit der Halb-Elfin anzulegen. Mit der Zeit wurde sie zu einer mächtigen Freien Kapitänin und sammelte ein Gefolge aus treuen Gaunern und eine große Schiffsflotte unter ihrem Banner, darunter auch ihr eigenes Schiff, die Kriegsschaluppe *Glücklicher Zufall*.

Tessa Schönwind ist nun die Herrin von Quent auf der Insel Motaku, einem der wichtigsten Häfen des Fesselinselarchipels. Zudem gehört sie zu den führenden Piratenfürsten im Rat der Piraten. Sie versteht etwas von den politischen Intrigen und Winkeln und ist im Archipel aufgrund ihres rebellischen, sorgenfreien Verhaltens beliebt. Tessa strebt aber trotzdem nicht nach der Krone des Orkankönigs, dazu liebt sie die Freiheit des Meeres, den Wind im Haar und das Schwanken eines guten Schiffes unter den Füßen zu sehr. Und am meisten liebt sie die Spannung der Jagd, wenn sie nach Handelsschiffen zum Plündern sucht, auch wenn Reichtum für sie nur ein Mittel zum Zweck ist, mit anderen mitzuhalten.

Tessa ist eine unkonventionelle Anhängerin Calistrias; sie glaubt ernsthaft daran, dass man nach hedonistischen Vergnügungen suchen und leben sollte, wie es einem gefällt, betrachtet es aber als Zeitverschwendung, sich für jede kleine Beleidigung zu rächen, und kleinliche Intrigenspiele sind für sie eine Ablenkung von den Freuden des Lebens.

Anzügliche Lieder über Tessas Taten kursieren in Archipel, deren Wahrheitsgehalt sie weder bestätigt, noch verneint.

Rolle in der Kampagne

Tessa betrachtet sich als Mentor und Führer der SC durch die gefährlichen Gewässer der Politik auf den Fesselinseln und des Rates der Piraten. Sie sieht in den SC einen frischen Wind, welche die Dinge zum Guten auf den Inseln wenden könnte. Sie selbst will den Archipel zwar nicht regieren, wohl aber mitbestimmen, wer es tut. Ihre Motive sind nicht altruistisch; sie wünscht sich einfach die Freiheit, zu tun, was sie will, und einen starken Orkankönig, der ihrer Ansicht ist.

Tessa zieht es vor, sich im Hintergrund zu halten, sie braucht keine unschlüssigen Verbündeten, die sie zum Füllen von Entscheidungen benötigen. Sollten die SC selbst ihren Kurs bestimmen wollen, hilft sie ihnen gerne dabei, manipuliert die Umstände aber insgeheim zum gemeinsamen Vorteil. Sollten die SC Tessa aus irgendeinem Grund als mögliche Rivalin betrachten, könnte sie zum Schein Widerstand leisten, ehe sie großzügig nachgibt und damit hoffentlich den langfristigen Einfluss der SC im Rat stärkt.

Tessa könnte sogar in einem oder mehreren der SC potentielle Liebhaber sehen. Sie flirtet zwar gern, beschränkt ihre Zuneigung aber auf das rein Körperliche. In der Vergangenheit wurde ihr zu oft das Herz gebrochen, so dass sie lieber keine emotionalen Bindungen eingeht. Obwohl sie die längst fällige Rache an dem Geliebten, welcher sie abserviert hatte, vollzogen hat, will sie ihr Herz nicht erneut verlieren. Ein geduldiger, liebevoller und loyaler Liebhaber könnte sie allerdings davon überzeugen ihre Meinung zu ändern.





PIRATENSCHÄTZE

Die folgenden, einzigartigen Schätze können „Im Antlitz des Sturmes“ gefunden werden.

EISENSCHÄDELRING

Aura Schwache Erkenntnismagie; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Ring; **Marktpreis** 10.800 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Grob geschnittene Amethyste und ein einzelner graviert Totenschädel schmücken diesen dicken Eisenring. Der Ring verleiht seinem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen, um den wertvollsten Gegenstand in einem Hort zu bestimmen, und einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde, um die Einzelheiten des Ablebens einer Kreatur zu bestimmen. Einmal pro Tag kann der Träger als Standard-Aktion eine Leiche oder einen Teil einer Leiche berühren, um Namen, Geschlecht, Volkszugehörigkeit und Beruf oder Rolle sowie die Todesart der toten Kreatur in Erfahrung zu bringen. Der Träger weiß auch, wo sich weitere Körperteile der Leiche befinden, sofern die Entfernung nicht 360 m übersteigt. Sollte der Körperteil von einer lebenden oder untoten Kreatur stammen, erhält der Träger keine Informationen. Der *Eisenschädelring* muss 24 Stunden getragen werden, ehe er für den Träger funktioniert.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Gegenstand aufspüren*, *Geschichte des Blutes* (*Pathfinder Expertenregeln*); **Kosten** 5.400 GM

FLAGGE DER FESSELN

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 10

Ausrüstungsplatz Keiner; **Marktpreis** 10.800 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese rot-schwarze Schiffsflagge trägt den grinsenden Totenschädel und die gekreuzten Handschellen des Fesselinselarchipels. Die Flagge fühlt sich seidenweich an, besteht aber aus einem Material, das fester ist als das stärkste Segeltuch. Wer eine *Flagge der Fesseln* hisst, verbesserte die Ausgangseinstellung der meisten feindseligen oder unfreundlichen Piraten um einen Schritt und verschlechtert die Anfangseinstellung jener, die gegen Piraterie sind, um einen Schritt. Die Flagge hat keine Auswirkungen, wenn sie nicht korrekt an einem Schiff angebracht ist.

Einmal pro Tag kann eine *Flagge der Fesseln* auf einem Schiff gehisst und entfaltet werden, um der Besatzung eines feindlichen Schiffes das Gefühl drohenden Unheils zu geben. Das Hiszen der Flagge dauert zwei Volle Runden. Alle Nichtpiraten (nach Maßgabe des SL) innerhalb von 90 m, welche die Flagge sehen, erleiden für 1 Minute einen Malus von -1 auf Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe. Dies ist ein sichtbasierender, geistesbeeinflussender Effekt. Alle verbündeten Kreaturen an Bord des Schiffen unter der *Flagge der Fesseln* erhalten für 1 Mi-

nute einen Glücksbonus von +1 auf Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gebet*;

Kosten 5.400 GM

JALHASARS STEUERRAD

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 11

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 7.500 GM; **Gewicht** 15 Pfd.

BESCHREIBUNG

Griffe aus polierten Knochen und grimmige Totenschädel schmücken dieses kunstvoll gearbeitete Schiffssteuerrad. Die Griffe fühlen sich angenehm glatt an. Wer am Ruder Wache hat, behauptet, die geflüsterten Anleitungen von Kapitän Xiribal Jalhasar zu hören und zuweilen zu spüren, wie geisterhafte Hände das Schiff auf Kurs halten. Wenn das Steuerrad zur Kontrolle eines Schiffes genutzt wird, verleiht es einen Kompetenzwurf von +5 auf Segelwürfe für harte Wendemanöver (*Pathfinder Spielerleitfaden* „Unter Piraten“). Das Steuer halbiert zudem die Mali auf Segelwürfe, wenn das Schiff mit seiner drei- oder mehrfachen Beschleunigung fährt. Ferner kann der Steuermann drei Mal am Tag als Volle Aktion eine harte Wende mit Voll Voraus oder Voller Stopp kombinieren.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand beleben*, *Hast*, Erschaffer muss 10 Ränge in Beruf (Seefahrer) besitzen; **Kosten** 3.750 GM

SCHARFSCHÜTZENKLINGE

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 10

Ausrüstungsplatz Keiner; **Marktpreis** 7.305 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses blutverschmierte Bajonett (*Pathfinder Expertenregeln*) mit Totenkopfknauf besitzt feine Blutrinnen an beiden Seiten der 35 cm langen Klinge. Wenn eine *Scharfschützenklinge* an einer magischen Armbrust oder Feuerwaffe befestigt wird, erhält sie den Verbesserungsbonus und andere besondere Waffeneigenschaften der Fernkampf-Waffe. Talente, Zauber und Fähigkeiten, welche Angriffe mit der Fernkampf-Waffe verbessern, können mit der *Scharfschützenklinge* genutzt werden, sofern sie in Verbindung mit einem Bajonett (eine zweihändige Nahkampfstichwaffe) verwendet werden können. Diese Boni und Vorzüge addieren sich nicht mit Boni oder Vorzügen derselben Art oder aus derselben Quelle. So würde ein Charakter mit den Talenten Waffenfokus (Bajonett) und Waffenfokus (Schwere Armbrust) nur den Vorteil eines Talent es erhalten, wenn er mit einer *Scharfschützenklinge* angreift, welche an einer schweren Armbrust befestigt ist. Aktivierbare Fähigkeiten



Flagge der Fesseln

Seekarten der Guten Winde



**Scharfschützen-
klinge**



**Jalhasars
Steuerrad**

**Eisenschädel-
ring**



der Fernkampf-Waffe können durch die *Scharfschützenklinge* ausgelöst werden, zählen aber gegen die Nutzungseinschränkungen der Fernkampf-Waffe (z.B. würde eine tägliche Ladung verbraucht werden o.a.).

Wenn eine *Scharfschützenklinge* nicht an einer magischen Armbrust oder Feuerwaffe befestigt ist, besitzt sie keinen Verbesserungsbonus, ist aber immer noch eine Meisterarbeit und zählt als magisch hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Mächtige Magische Waffe*, *Vielseitige Waffe* (*Pathfinder Expertenregeln*); **Kosten** 3.805 GM

SEEKARTEN DER GUTEN WINDE

Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie; **ZS** 9; **Ausrüstungsplatz** Keiner; **Marktpreis** 3.200 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese alten Karten aus dickem, vergilbtem Pergament zeigen grobe Zeichnungen der wichtigen Inseln des Fesselarchipels und die Wasserstraßen dazwischen. Die ausführlichen Eintragungen verleihen einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Beruf (Seefahrer) oder Überlebenskunst, um zwischen den Fesselinseln zu navigieren. Ferner werden die Oberflächen der Karten durch eine Vielzahl von Falten, Flecken und Kratzern verunstaltet. Wenn man die Karten genau studiert, kann man erkennen, dass diese

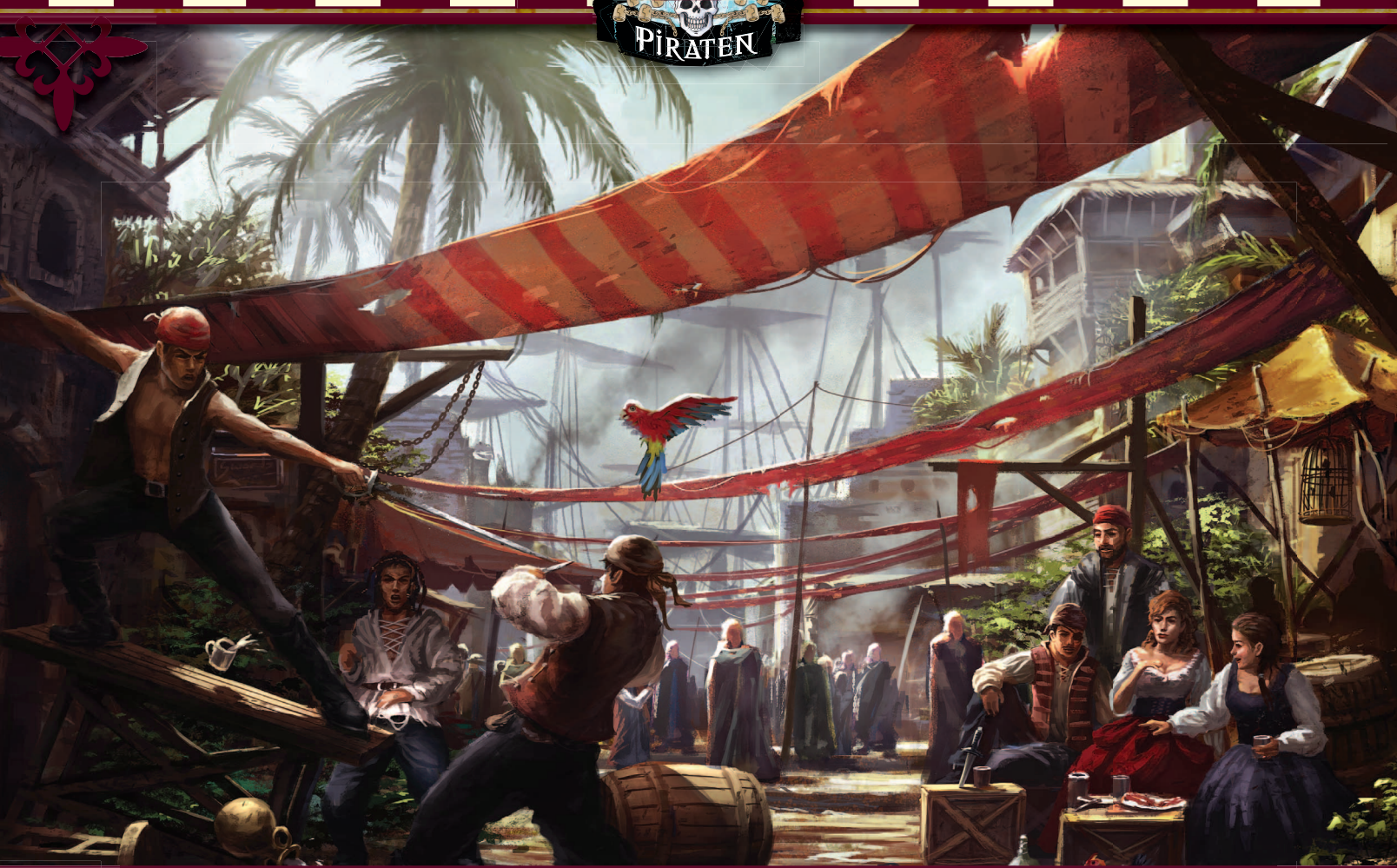
Markierungen mit der Zeit die Position verändern. Sie alle stehen für wirkliche Wetterbedingungen wie Regen, Wolken und Wind in der Region und ermöglichen es einem kundigen Beobachter, die aktuellen Wettermuster über den Inseln zu bestimmen. Die Karten verleihen einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um das Wetter vorherzusagen, und einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um einen Bonus auf Zähigkeitswürfe gegen heftige Wetterbedingungen zu erlangen.

Schlussendlich kann der Steuermann eines vom Wind angetriebenen Schiffes diese Seekarten zum Erstellen eines Kurses innerhalb des Archipels nutzen, indem er einen Fertigkeitwurf für Beruf (Seefahrer) gegen SG 20 ablegt. Gelingt der Wurf, erhält das Schiff einen Verbesserungsbonus von +10% auf seine Geschwindigkeit, solange dem festgelegten Kurs gefolgt wird.

Alle Vorteile der Seekarten kommen nur innerhalb des Fesselarchipels zur Wirkung. Ein SL mit Zugriff auf das *Pathfinder Campaign Setting: Skull & Shackles Map Folio* kann die dort enthaltene Spielkarte des Archipels nutzen, um diesen Gegenstand zu repräsentieren.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Eins mit der Natur*, Erschaffer muss 10 Ränge in Überlebenskunst besitzen; **Kosten** 1.600 GM



PORT FÄHRNIS

Solltest du dir den Geruch reiner Meeresluft wünschen und den sauren Gestank kochenden Teers und es dir nach einer Gelegenheit verlangen, jedes Laster eines Seefahrers zu erfüllen, dann musst du dich nur nach Port Fährrnis richten. Bei den neun Schichten der Hölle, ich glaube, sie haben dort einige dieser Laster erst selbst erfunden, also pass besser auf: Du kannst in diesem Hafen niemanden vertrauen und das Wort eines Freien Kapitäns hat auch nur einen begrenzten Wert. Egal ob du den Dieben der Pikestraße, den parfümierten Schlampen im Beinschnitzerviertel oder durstigen Seeleuten auf der Suche nach dem nächsten Fass Rum über den Weg läufst; es kann passieren, dass du zusammengeschlagen, deines Hemdes beraubt oder gleich umgebracht wirst, noch bevor du im Hafen dein Schiff aus den Augen verloren hast.

- Xavi Nercis, Erster Maat der Schlangenfluch (im Ruhestand)



Jeder der abgehärteten Bewohner des Fesselarchipels würde einem mit derselben Wahrscheinlichkeit eine helfende Hand auf stürmischer See reichen, wie er einem wegen einer Goldmünze ein Messer in den Bauch rammen würde. Sie alle kosten ihre Leben bis zur Neige aus. Dieses die Freiheit liebende Volk bewundert selbst bei seinen verhasstesten Feinden ein standfestes Herz, die Gabe, im heftigsten Sturm an Deck die Stellung zu halten, scharfe Augen und Respekt vor dem Meer. Eine von Profit besessene Persönlichkeit zu besitzen schadet auch nicht. Ein solches Verhalten kann einem helfen, auf dieser Ansammlung von Inseln zwischen dem Arkadischen Ozean und dem Dschungel des südlichen Garund weit zu kommen. In Port Fährnis sind das Verlangen nach Reichtum, die Bewunderung für die Macht der Winde und der Wellen und die Gabe, ein Segelschiff kommandieren zu können, allesamt Charakteristiken jener, welche die Fesselinseln ihr Zuhause nennen.

PORT FÄHRNIS

CN Metropole

Gesellschaft +3, **Gesetz** +7, **Korruption** +4, **Verbrechen** +0, **Wirtschaft** +6, **Wissen** +6

Eigenschaften Abergläubisch, Berüchtigt, Gerüchteküche, Heilige Stätte (Liegeplatz der *Seegeist*), Strategische Lage, Wohlhabend
Gefahr +20

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher

Einwohner 43.270 (27.636 Menschen, 3.891 Halb-Elfen, 3.496 Halb-Orks, 2.663 Gnome, 2.230 Halblinge, 1.798 Elfen, 1.357 Zwerge, 199 sonstige)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Kapitän Kerdak Knochenfaust, der Orkankönig (NB Menschlicher Kämpfer 8/Pirat der Inneren See 10)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 29.744 GM; **Kaufkraft** 225.000 GM; **Zauberei** 8. Grad

Gegenstände, Schwache alle, **Durchschnittliche** 4W4, **Mächtige** 3W4

Stadtführer zu Port Fährnis

Südlich der Wagnisbucht liegt Port Fährnis auf dem Festland außerhalb des zornigen Griffes des Auges von Abendgo und westlich des bergigen Terwahochlandes. Die felsigen Anhöhen und Klippen bieten hier einen idealen Tiefseehafen, in dem auch schwerbeladene Handelsbaraken oder -galeeren vor Anker gehen können. Von hier aus können Prospektoren leicht landeinwärts zu den Dschungeln des Terwahochlandes oder zur Glitschigen Küste reisen, auf der Suche nach Edelhölzern, Gewürzen und exotischen Tieren, mit denen sich in fernen Häfen Handel treiben lässt. Unabhängige Händler gehen hier manchmal vor Anker, ehe sie sich auf die gefährliche Fahrt nach Norden begeben, doch die Schiffe der Hafenmiliz verjagen alle Schiffe, die unter der Flagge einer Nation der Inneren See fahren. Händler, die schnellen Profit machen wollen, können beschlagnahmte Waren auf den Märkten von Port Fährnis erwerben, sollten sich aber über die Herkunft dieser Güter informieren, ehe sie vielleicht versuchen, sie in nördlicher gelegenen Häfen zu verkaufen.

Die folgenden Örtlichkeiten gehören zu den berüchtigtsten und aufregendsten Plätzen in Port Fährnis:

Bettlerdorn: Härtefälle, Drogenabhängige und jene, die nicht einmal von Piraten toleriert werden, enden hier auf den natürlichen Steinklippen, welche den Halbmondhafen, Ostwind und das Meereshändlerviertel schützen.

Bettlerdorn ist vom Gestank kochenden Teers ebenso wie von dem der Gerbereien erfüllt. Die Bewohner des Viertels leben von der Herstellung und dem Verkauf von Seilen, Segeln und Versorgungsgütern (allerdings handelt es sich dabei weder um die besten, noch um die frischesten), arbeiten aber auch in den Trockendocks, wo sie Schiffsrümpfe reparieren und säubern. Ironischerweise leben in diesem stinkenden, übelbeumundeten Viertel einige der besten Schiffsbauer der Fesselinseln, von denen jeder einzelne jähzornig, überlaunig und dem Suff zuneigt ist. Die bekannteste von ihnen ist **Callindra Rains** (CN Menschliche Expertin 9). Diese war früher als Schiffsbauerin in Augustana tätig und wurde von dem Versprechen auf Reichtümer zu den Fesseln gelockt. Sie kennt die Geheimnisse der Kriegsschiffe der andoranischen Marine, so dass ihr Heimatland ein hohes Kopfgeld auf sie ausgesetzt hat, doch dies ist ihr egal; die Freien Kapitäne zahlen ihr das Fünffache dessen, was sie in Augustana verdient hat.

Beinschnitzer: Verglichen mit den edlen Freudenhäusern von Ober-Ostwind unterscheiden sich die billigen Bordelle und Kneipen in diesen weiß gekalkten Mietskasernen nur durch ihre Dekoration von den anderen einsturzgefährdeten Gebäuden in diesem Stadtteil. Die geschnitzten Elfenbeinskulpturen, die viele Gebäude schmücken, enthalten Codes und Symbole; diese geheime Sprache deutet daraufhin, wo welche Laster verfügbar sind. Drei Möwen stehen für Schinderblatt, ein Hai für einen Meuchelmörder oder ein Wal für einen Hehler. Viele Schnitzmeister leben in Beinschnitzer und verwenden das aus dem Mwangibecken importierte Elfenbein und die Walknochen von der Nordroute.

Bekyarhauptlingshütte: Einfache Holzschuppen und -hütten bilden am westlichen Rand des Bettlerdorns eine Mauer gegen den Dschungel. Zahlreiche Mwangi-Stammesleute leben hier, die meisten von ihnen Bonuwat und Bekyar, die mit den Piraten des Hafens Handel treiben wollen. Die Bekyar hier betrachten **Ziegenzunge** (CB Menschliche Hexe 6), eine Dienerin Angazhans, als ihre Anführerin, während sie sich in der Stadt aufhalten, und gehorchen ihren von Ritualen inspirierten Visionen, welche sehr häufig nach Opfern und der Jagd nach Sklaven verlangen.

Blutteiche: Teiche voller fremdartiger Seeigel füllen teilweise eine Höhle des Knotenwerks. Angeblich kann man durch sie ins Meer im Osten gelangen; dies könnte die Sichtung von Meervolk und seltsamen Kreaturen in diesen Teichen erklären.

Freiheitsloch: Nur wenige wissen, dass hinter der Essigwarenhandlung von **Goli Mor** (N Menschlicher Waldläufer 5) ein Tunnel in den Felsen führt. Die rissige Rückwand der Höhle trennt die Gefangenen des Salzfischlagers von der Freiheit. Die Risse sind groß genug, um Münzen, Nachrichten oder alles bis zur Größe einer Kokosnuss hindurchzustecken. Dies gibt den Insassen des Sklavenlagers einen quälenden Geschmack der Freiheit. Mor kommt einmal in der Woche am Loch vorbei und überbringt verlässlich Nachrichten für und vom Lager, lässt sich dafür

aber ausschließlich in Silber oder verzweifelten Geheimnissen bezahlen.

Hafenhorn: Der gedrungene Turm von Hafenmeister Kreidoros ragt auf einer kleinen Landzunge vor dem Halbmondhafen empor. In Sichtweite des Turmes geschieht kaum etwas, von dem der Zwerg und seine Schläger nichts erfahren.

Halbmondhafen: Wenn Besucher an die verworrenen Straßen, blutigen Gassen und verräucherten Schenken von Port Fähnris denken, denken sie eigentlich an die bogenförmige Hafeninsel.

Die Docks des Halbmondhafens sind voller rauer Seefahrer und Schwindler, die bereit sind, jeden Besucher mithilfe von Rum von Geld zu trennen, Glücksspielern, Huren und Betrügern. Gemäß einem Dekret des Orkankönigs müssen alle Schiffe, die im Halbmondhafen vor Anker gehen, ihre Waren inspizieren lassen und mindestens eine Woche in Quarantäne verbringen, ehe sie in den Haupthafen einfahren dürfen. Hafenmeister **Tsojimin Kreidoros** (RB Zwergischer Magier 7) nimmt seine Aufgabe äußerst ernst und sorgt voller Effizienz dafür, dass die Anweisungen des Orkankönigs befolgt werden.

Des Kapitäns Kriechgang: Angeblich hat in dieser Grube der halb-orkische Kapitän Jolb Vielfinger seine zusammengekauften Schätze verborgen. Das stinkende Loch führt weit unter die Höhlen des Knotenwerks – und manche meinen bis in die Finsterlande. Niemand aber weiß wirklich, wie tief die Grube ist, und der alte Jolb ist vor über 20 Jahren in ihr verschwunden.

Der Kasten: Es gibt in Port Fähnris Recht und Ordnung, wenn auch in einer merkwürdigen und entstellten Form. Meistens herrscht der Mob, doch manche Verbrechen wie z.B. versuchte Meuterei führen zu einem Platz in der ersten Reihe des Kastens. Dieses kleine, zweistöckige Gebäude ist von Moos, Vogelnestern und Schalentieren bedeckt. Es ist das Stadtgefängnis, welches über dem Wasser mit Blick auf den Tanzplatz des Toten Mannes errichtet wurde. Neben dem immer offenen Vordort steht ein Wach- und Signalturm. Schmale Fensterschlitze lassen Licht und Frischluft hinein, allerdings ist der Kasten nicht für ihre wohnlichen Vorzüge bekannt. Große Verwahrzellen im Obergeschoss enthalten Kleinkriminelle, denen Schuldknechtschaft oder Sklaverei bevorsteht, doch die Flutzellen des unteren Geschosses scheinen den schlimmsten Albträumen jedes Seemanns entsprungen: Diese Zellen liegen unterhalb der Hochwasserlinie und wenn die Flut kommt, werden sie fast völlig vom Wasser ausgefüllt. Zudem landet den der Müll und die Exkremente des Obergeschosses hier, was die feuchten und kalten Zellen zu einem noch unfreundlicheren Ort machen. Eiserne, sich kreuzende Balken hängen an dicken Ketten von der Decke, auf denen die Gefangenen balancieren müssen, so sie nicht ins Wasser der ansteigenden Flut fallen wollen. Der oberste Schließer, eine alte Halb-Orkin namens **Xue Knochenbluter** (NB Halb-Orkische Kämpferin 5) steckt mit böser Freude ungehorsame Bürger oder Meuterer in die Flutzellen und wirft dann Köder ins Wasser, um die schwarzgeleckten Sägehaie anzulocken, in im Hafenbecken hausen.

Knotenwerk: Unter den Klippen von Port Fähnris liegt ein Labyrinth voller Tunnel, in denen Händler hausen, welche davon träumen, einen Laden in Ober-Ostwind zu besitzen. Die meisten Leute hier haben nur ein Stück Wand zum Anlehnen oder eine in den Stein gehauene

Nische, in der sie wohnen und ihre Waren verkaufen. Die Händler des Viridiankartells beanspruchen allerdings ganze Höhlen für sich und werden von der kleinen Armee des Kartells geschützt. Die beständige Temperatur und Luftfeuchtigkeit in den Höhlen des Knotenwerks macht diese zu exzellenten Lagerhäusern. Obwohl die Leute hier von Wind und Regen geschützt wären, will kaum jemand hier leben müssen, da entsetzliche Geschichten über blutgierige Kreaturen kursieren, die aus manchen Tunneln hervorbrechen.

Landrattenpfad: Der einzige Landweg nach Port Fähnris führt durch diese gewundenen, schlecht beleuchteten und noch schlechter ausgezeichneten Meereshöhlen. Die meisten Leute ziehen eine der von Bettlerdorn zur Stadt hinüberfahrenden Barken den Höhlen vor, da Gerüchte über knurren Geräusche im Dunkeln, Briganten und Höhlenfischer kursieren.

Latschmins Schloss: Diese breite Meeresfestung wurde vor über einhundert Jahren vom Piratenfürsten Lukain Latschmin errichtet. Dieser wollte gewaltsam den Titel des Orkankönigs an sich reißen – und scheiterte vollkommen, wie die Brandnarben des Gebäudes immer noch bezeugen. Die Festung gehört nun **Zeru Faizel** (RN Menschliche Adelige 3/Expertin 4), einer Händlerin aus Katapesch, die ihr Vermögen im Archipel gemacht hat. Sie hat die Feste auf der Spitze des Steilhangs von Ober-Ostwind zu einem würdevollen, von Gärten umgebenen Herrenhaus umgebaut. Sie steht dem Viridiankartell vor; dieser Zusammenschluss von Händlern verhandelt direkt mit dem Orkankönig über die Besteuerung der Waren und sicheres Geleit um das Auge herum. Faizel will für sich und ihre Partner Gewinne erzielen und nutzt oft an der Inneren See verbotene Methoden; das macht sie zu einem perfekten Partner für jeden, der in die halsabschneiderischen Handelsgeschäfte von Port Fähnris investieren will.

Liegeplatz der Seegeist: Dies ist eine der wenigen heiligen Stätten Besmaras. Vor dem Tempel erheben sich gebogene Finger aus versteinertem Holz. Diese bilden den Rumpf eines gewaltigen Schiffes, das doppelt so lang ist wie die *Schnöder Mammon* des Orkankönigs. Viele glauben, dass Besmara dieses namenlose Schiff als Prototyp für die *Seegeist* gebaut hat; zu Zeiten, lange bevor Port Fähnris existierte, und dann in den ewigen Ozean des Mahlstroms davongesegelt ist.

Mammonfeste: Die Inselfestung des Orkankönigs dient als Regierungssitz von Port Fähnris. Auf den Klippen erhebt sich die Gefahrenburg, Heimat des Orkankönigs, Kapitän Kerdak Knochenfaust sowie der Leuchtturm namens Besmaras Licht. Das Licht symbolisiert schon lange für die nach langer Reise heimkehrenden Seefahrer Sicherheit, aber auch das genaue Gegenteil. Es gibt Geschichten darüber, wie der Orkankönig, welcher stets nach denen Ausschau hält, die seinen Zorn erweckt haben, das Licht ausbläst und zusieht, wie die Schiffe dann auf den Klippen auflaufen. Piratenkapitäne in Sichtweite der Mammonfeste gehen oft in sich und stellen sicher, dass sie in keiner Weise den Orkankönig gegen sich aufgebracht haben.

Margos Handelshaus: Das Geschäft von Margo „die Rüdige“ Martols (N Menschliche Bardin 2) liegt in einem schmalen Tunnel zwischen zwei Höhlen des Knotenwerks. Angeblich kann ein Seefahrer hier fast alles verkaufen. Margos Sammlung von Gerümpel aus dem ganzen Gebiet der Inneren See ist einzigartig und zu einer

Attraktion für Besucher und jene geworden, welche nach etwas Bizarrem suchen; dies gilt auch für Margo selbst mit ihrer Neigung zum schnellen Reden und spontanen Geschichtenerzählen.

Meereshändlerviertel: Jeder, der in Port Fährrnis etwas verkauft, macht im Meereshändlerviertel Geschäfte. An diesen Anlegern am östlichen Ufer des Teiles von Port Fährrnis, der auf dem Festland liegt, entladen Hafentarbeiter Handelswaren, die hier verkauft und dann weitertransportiert werden. In der Regel handelt es sich um Stoffe, Holz, Gewürze und Weine. Die Kapitane entrichten ihre Gebühren, Strafen und Steuern an Handelsmeisterin **Pherias Jakar** (CN Elfische Adelige 3/Bardin 4). Das Meereshändlerviertel hat auch den Spitznamen Geizkragenhafen oder Pfennigfuchserpier. Seit Jahrzehnten besteht eine freundschaftliche Rivalität zwischen Meisterin Jakar und Meister Kreidoros. Jeder der beiden hat schon für Aufregung gesorgt, um den Alltag etwas „aufzulockern“.

Mystikerschanze: Dieser sechsflügelige Rundturm im Halbmondhafen ist die einzige öffentlich zugängliche arkane Bibliothek in Port Fährrnis. Die Nutzungsgebühr ist hoch: 1.000 GM im Jahr oder ein ungewöhnlicher arkane Gegenstand im Wert von mindestens 500 GM, sei es eine Schriftrolle, ein Trank, ein anderer magischer Gegenstand oder ein Text über Magie oder planare Theorie. Die hohe Gebühr bedeutet, dass es nicht viele neue Besucher gibt, allerdings trifft jedes Jahr eine kleine Zahl von Lehrlingen ein sowie Akademiker, welche die Relikte in der Antiquitätenhalle der Schanze studieren wollen. Im gut gepflegten Hain neben der Schanze werden seltene natürliche Komponenten gezüchtet, welche jeder in Port Fährrnis haltmachende Zauberkundige erwerben kann.

Neu-Eleder: Die Tunnel, welche zu dieser Höhle führten, in der Verbannte aus Sargava lebten, sind vor über einem Jahr allesamt eingestürzt. Da allen die Bewohner herzlich egal waren, hat niemand versucht, sie auszugraben. Daher sind die Tunnel immer noch blockiert; allerdings behauptet manch einer, dass aus der Höhle immer noch Kratzgeräusche und anderes zu hören sei.

Nixenkübel: Zahlreiche Statuen von Meerjungfrauen, Fischmasken und andere Dinge von nautischer Thematik füllen den Schankraum dieser lauten Schenke keine zehn Schritte vom Hauptanleger des Halbmondhafens entfernt. Über der Theke befindet sich an der Wand ein Mosaik mit einer Meerjungfrau mit roten Schuppen, welches auch von draußen deutlich zu sehen ist. Die schlaksige Betreiberin, **Nefti Unwesch**a (CN Menschliche Expertin 3), beliefert jedes Wasserloch und Bordell in der Stadt mit Rum; sie kauft die Werkstätten kleinerer Rumbrauer mit Silbermünzen von ungewöhnlicher Prägung auf oder ermutigt sie, anderswo ihren Geschäften nachzugehen.

Ostwind: Dieser Stadtteil ist in zwei Viertel geteilt – Ober- und Unter-Ostwind. Wer hier wohnt gewöhnt sich rasch an die Geräusche des Windes und des Regens. Unter-Ostwind wurde auf einer Sandbank errichtet und verliert jedes Jahr hier und dort ein Stück Land ans Meer. Im Sommer kann man bei ruhiger See die Dächer der alten Häuser sehen, die mit Teilen des Bodens ins Wasser gerutscht sind. Die Gefahr morgens mehrere Zentimeter tiefer aufzuwachen, als man am Abend ins Bett gegangen ist, verleiht vielen Unter-Ostwindern eine pragmatische, freudlose Lebenseinstellung.

Die Steinhäuser von Ober-Ostwind dagegen liegen 30 m höher und in Sicherheit auf der Klippe. Händler haben dort ihre Herrenhäuser von dem Gold errichtet, das sie mit dem Verschiffen sargavischer Schätze nach Norden oder chelischer Luxusartikel gen Süden zu den Kolonisten und Entdeckern gemacht haben. Der spektakuläre Ausblick, der leichte Zugang zu den Vergnügungsstätten und Docks des Meereshändlerviertels und die Entfernung zum rauen Halbmondhafen machen Ober-Ostwind zum zweitreichsten Stadtteil nach der Mammonfeste.

S&Ms exotisches Fleisch: Dieser in Unter-Ostwind liegender Laden wird von einem ungewöhnlichen Paar geführt: **Schwärschuppe** (CN Koboldschurke 3) und **Misrah** (N Halb-Elfische Klerikerin Brighs 3) verkaufen an die vielen in Port Fährrnis vertretenen Völker frisches Fleisch. Ihre magisch gestalteten Lagerräume bewahren die Ware vor der Verwesung, so dass das Geschäft sehr gut läuft. Hier erhält man das beste Rindfleisch für ein Schwurtagsabendessen, Würste oder seltenes und exotisches Fleisch. Für ein paar Münzen mehr lassen diese Schlächter auch Leichen verschwinden, die dann meist im Essen eines anderen landen.

Salzfischlager: Manchmal geht auch in Port Fährrnis das Glück zur Neige und meist ist die Sklaverei die Folge schlechter Entscheidungen oder wirklichem Pech. Diese wacklige Ansammlung von Hütten außerhalb der Sichtweite der meisten Bürger der Stadt hält kaum den Regen fern und die Sklaven müssen sich in kühleren Nächten zusammendrängen, um Wärme zu finden. Kapitane und Vorarbeiter auf der Suche nach billigen Arbeitskräften wenden sich an **Firoj** (CB Menschlicher Experte 4), der mit seinen scharfen Augen genau das Gesuchte zu finden versteht und zu Freundschaftspreisen verkauft. Firoj wacht mit eiserner Hand über sein Eigentum. Dabei unterstützt ihn **Talsetus** (CN Menschlicher Bürgerlicher 5); dieser tritt gegenüber den anderen Sklaven als Freund auf, der neuen Sklaven zeigt, wie man Blasen und Verletzungen infolge von Peitschenhieben versorgt, mit welchen Wachen man sich gutstellen sollte und wie man während der Regenzeit trocken bleibt. Seine sorgfältigen Gerüste aus Täuschungen und Lügen ermöglichen es ihm, diese



Nefti Unwescha



PORT FÄHRNIS

Fassade aufrechtzuerhalten, während er Informationen über Fluchtpläne und Meutereien an Firoj weitergibt. Er weiß, dass er für einen Sklaven ein sehr gutes Leben führt, da Firoj ihn gut belohnt; und wenn andere für seine Privilegien leiden müssen, dann sei es halt so.

Sirenenpeitsche: Die Bewohner von Port Fährnis lieben die Freuden des Fleisches und hier leben genug Anhänger Calistrias, der Göttin der Lust, um all ihre Wünsche zu erfüllen. Die attraktiven und aufmerksamen Kurtisanen des Tempels arbeiten zudem für ein paar Münzen mehr als exzellente Informanten und werden regelmäßig vom Orkankönig angefordert, wenn er in der Mammonfeste jemanden unterhalten will. Früher war die Sirenenpeitsche ein Tempel Schelyns und trägt immer noch Zeichen des Einflusses dieser Göttin in der Einrichtung. Exotische Vögel nisten in kunstvollen Gärten, Formschnittgarten-skulpturen sind von duftenden Orchideen durchzogen und helle Seidenvorhänge fangen selbst die leichteste Brise ein. **Herrin Livdana Giedrenz** (CN Halb-Elfische Klerikerin Calistrias 6), eine kurvige, dunkelhäutige Frau mit dunklen purpurnen Augen liebt importierte Waren aus Kyonin; solche Geschenke sind beinahe eine Garantie, eine Audienz beim hiesigen Oberhaupt der Gläubigen des Lustvollen Stachels zu erhalten.

Sminsilberhaus: Dieses reich verzierte Haus wurde vor über 40 Jahren von dem im Ruhestand befindlichen Kapitän Lucio Sminsilber errichtet. Das Herrenhaus überblickt Beinschnitzer und gilt als die beste und am meisten begehrte Adresse auf dem Festlandteil von Port Fährnis. Das Haus hat schon über ein Dutzend Eigentümer, doch besaß keiner es länger als drei Jahre, ehe er es beim Glücksspiel verlor, es ihm von Rivalen fortgenommen oder es einfach verlassen wurde.

Strandgutkapelle: In den meisten Häfen gibt es einen kleinen Schrein, welcher Gozreh geweiht ist; dem Herren der Winde und Wellen, welcher über das Leben und den Lebensunterhalt jedes Seefahrers herrscht, der sich aufs Meer hinauswagt. Die Halle in Port Fährnis unterscheidet sich nicht sonderlich von den Schreinen in Fischerdörfern. Sie besteht aus Treibholz und Netzen und dient als Zuflucht für jene, die Gozrehs Anleitung suchen. **Vater Ignalus** (N Ehrwürdiger Halblingadept 5) kümmert sich um die Halle und heißt die Anhänger seines Gottes willkommen, egal in welcher Form ihre Verehrung erfolgt; selbst wenn es sich um die oft im Mwangibecken angetroffene Verehrung der dualen Gestalt Schimye-Magallas handelt. Als geschäftiger Chronist hat Ignalus seit seiner Ankunft in Port Fährnis eine genaue, wenn auch morbide Aufstellung aller Schiffwracks rund um die Piratenzuflucht erstellt.

Tanzboden des Toten Mannes: Dieser natürliche Steinbogen wurde im Laufe der Jahrhunderte von Wind und Wellen geformt und dient als grässlicher Orientierungspunkt. In der Brise der Wagnisbucht drehen sich Eisenkäfig an Ketten und Aasfresser nähren sich an den Leichen darin, während diese an der feuchten Tropenluft verrotten. Örtliche Assassinen nutzen diesen Ort, um ihre Opfer zur Schau zu stellen; ebenso der Orkankönig.

Versunkener Markt: Dieser auf mehreren Ebenen angelegte Marktplatz ist ein verwirrendes Labyrinth aus Leitern, wackligen Treppen, mehrfarbigen Laternen und dem gelegentlichen Flackern magischer Lichter. Hier befinden sich die unterschiedlichsten und günstigsten Geschäfte von Port Fährnis. Während die Reichen den Großteil ihrer

ÖRTLICHKEITEN IN PORT FÄHRNIS

1. Halbmondhafen
2. Nixenkübel
3. Hafenhorn
4. Mystikerschanze
5. Mammonfeste
6. Latschmins Narretei
7. S&Ms exotisches Fleisch
8. Meereshändlerviertel
9. Strandgutkapelle
10. Sirenenpeitsche
11. Ostwind
12. Blutteiche
13. Sminsilberhaus
14. Tanzboden des Toten Mannes
15. Der Kasten
16. Zur Schenke und dem Ruder
17. Beinschnitzer
18. Margos Handelshaus
19. Knotenwerk
20. Bekyarhäuptlingshütte
21. Bettlerdorn
22. Liegeplatz der Seegeist
23. Versunkener Markt
24. Kriechgang des Kapitäns
25. Landrattenpfad
26. Salzfischlager
27. Freiheitsloch
28. Neu-Eleder

Einkäufe im Meereshändlerviertel erledigen, kommen Bürger auf der Suche nach dem Ungewöhnlichen, Spottbilligen oder ganz Besonderem hierher. Gifte aus Nidal, Juju-Fetische aus dem Mwangibecken, fragwürdige Artefakte unbekannter Herkunft, magische Gegenstände jeden Kalibers, exotische Tiere und zahllose gemeine Kriminelle mit scharfen Klingen und flinken Fingern können allesamt hier gefunden werden. Der Markt steht auf den bröckligen Schichten eines eingestürzten Mausoleums, so dass die Anwohner immer wieder Freskenteile, Urnen und Kacheln von Fußbodenmosaiken finden. Zur Freude der Gelehrten der Mystikerschanze sind zahlreiche uralte Wohnungen noch intakt und ihr Inhalt und Möblierung von der Zeit unberührt. Die Gesellschaft der Kundschafter ist noch nicht in die Ruinen von Port Fährnis vorgedrungen; dies weiß auch der Orkankönig, welcher auf ein Angebot des Zehnerrates oder einen Gesandten wartet, dem er exklusive Zugangsrechte verkaufen kann.

Zum Becher und zum Ruder: Nur weniger erkennen, dass die beliebte und große Schenke von **Kennewik Masi** (CG Menschlicher Kleriker 4) zugleich Port Fährnis' inoffizieller Cayden Cailean-Tempel ist. Die meisten halten die Größe des Gebäudes und das heilige Symbol auf der angelaufenen Bronzekuppel des Hauses nur für eine Masche.



GEISSELN DES FESSELARCHIPELS

Die dreckigen, Teufel anbetenden Chelaxianer behaupten immer, die Fesseln seien wegen des Auges gefährlich. Die gierigen, bilgewatertrinkenden Händler erzählen, die Fesseln seien wegen der Piraten gefährlich. Das Verräterpack von Piraten sagt, die wahre Gefahr seien die Bestien mit den vielen Zähnen im Maul, die einen vom Deck schnappen und unter die blutigen Wellen ziehen. Die irren sich alle und haben zugleich alle Recht; die Fesseln sind gefährlich, weil hier alles zusammenkommt, das sage ich dir! Behalt ruhig deine wertvolle ‚Freiheit des Meeres‘ und behalt auch deine verfluchten Fesselinseln. Hier will einen alles töten und wenn die Fesseln hinter dir her sind, kann dich nicht einmal mehr die alte Bes beschützen.“

- Denweit Hornbauch, früherer Steuermann der *Träumender Hund*

In einer Region, in der gewaltsamer Tod und uraltes Übel an den Felsen hängen wie Seepocken am Rumpf eines Schiffes, ist eine Seereise voller Gefahren, welche noch über die Unmengen an beutegierigen und blutdürstigen Piraten hinausgehen. Im Fesselinselsarchipel fallen viele, die das Glück (oder das Gold) besitzen, dem Entermesser zu entgehen, dennoch fremdartigen, leisen Aberrationen, Tieren und Pflanzen zum Opfer, die unter endlosen Stürmen leiden, sowie einem derart brutalen Wettersystem, dass es beinahe schon intelligent zu sein scheint. Das Auge von Abendego muss nur einen Atemstoß abgeben und das Wasser im Archipel wird zu einem zornigen Gebirge voll unaufhaltsamer Wut, in dem nur die fähigsten Seeleute ihre Schiffe und die Besatzung in einem Stück halten können.

Im Folgenden stellen wir einige der größten Gefahren des Fesselinselsarchipels vor, darunter die Piratenfürsten dieser gefährlichen Region und eine Fülle von Risiken, welche die Stürme mit sich bringen; zusammen mit neuen Regeln für ein derartiges meteorologisches Chaos.

DIE PIRATENFÜRSTEN DER FESSELINSELN

Kerdak Knochenfaust herrscht zwar über die Fesseln, doch er herrscht nicht allein. Unter dem Orkankönig steht der Rat der Piraten, ein Gremium aus Piratenfürsten, welche ihre eigenen Inseln und zudem oftmals ganze Flotten halbwegs loyaler Piratenschiffe befehligen. Die berühmtesten und berüchtigtsten Piratenfürsten werden mit ihren Operationsgebieten, Flaggschiffen und aktuellen Plänen vorgestellt; weitere Informationen zu diesen NSC und ihren Machtgebieten befinden sich im *Almanach des Fesselarchipels*.

ALAHANDRA BOISICH

RN Menschliche Bardin 6/Kämpferin 3

Operationsgebiet Kreidehafen (Whyrlisfels)

Schiff *Wolkenjägers Traum*

Nach über fünf Jahren auf dem windumtosten Whyrlisfels wirkt die rätselhafte, schöne Alahandra Boisich grau und um einiges älter. Dennoch sind ihre Sinne scharf so wie eh und je. Vom Kreidehafen aus leitet sie eine umfangreiche Arbeitsmaßnahme, bei der sie jedes gefangene Opfer zwingt, mindestens zwei Jahre für sie in den Minen zu arbeiten, ehe sie diese freilässt. Trotz ihrer fraglichen Methode, an neue Arbeiter zu gelangen, ist sie eine relativ freundliche Aufseherin, welche sicherstellt, dass ihre Minenarbeiter mit dem Lebensnotwendigen versorgt werden. Niemand weiß, was sie bei den Ausgrabungen im rauen Stein des Whyrlisfelsens zu finden hofft, doch in den letzten Monaten ist sie recht aufgeregt, wenn es um Fortschritte geht. Ihre Verbündeten glauben daher, dass sie kurz davorstehen, zu finden, wonach sie sucht.

ARRONAX ENDYMION

NB Menschlicher Adeliger 6/Kämpfer 6

Operationsgebiet Höllenhafen (Teufelspforte)

Schiff *Tyrannus*

Endymion scheint eine große Last auf seinen breiten Schultern zu tragen. Seine dunklen Augen starren

unter breiten, tiefschwarzen Augenbrauen hervor und sein Mund scheint unter dem drahtigen, gewachsenen Schnurrbart zu schmolzen. Während die lähmende Paranoia des Admirals vor der längst überfälligen Rache Chelias' wächst, fühlt er sich auch zunehmend isoliert. Er sehnt sich nach dem komplizierten Sozialgefüge, welches ihn eigentlich erst ins Exil gezwungen hat, so dass jeder, der eine Audienz beim Herren von Höllenhafen ersucht, beraten wäre, sich so vorzustellen, wie es in Egorian der Fall wäre – mit Unterwürfigkeit, Respekt und schamlos erlogener Schmeichelei.

AVIMAR SORRINASCH

CB Menschlicher Werwolfwaldläufer 11

Operationsgebiet Ollo (Haiinsel)

Schiff *Blutmond*

Sorrinasch ist bereits in seiner menschlichen Gestalt fähig und gefährlich, wird aber zu einem brutalen Wirbelsturm, wenn er sich verwandelt. Während der Rest der Haiinsel verzweifelt gegen die scharfen Zähne der Sahuagin kämpft, verliert Ollo jedes Jahr nur ein paar Seelen dank des Blutvergießens unter Wasser und der Zurschaustellung von Stärke durch den lykanthropischen Piratenfürsten. Sorrinasch konnte die Sahuagin nicht nur zu einem Bündnis überreden, sondern wird von ihnen sogar angebetet.

BEDU HANJI

RB Rakschasa-Kampfmagus 6

Operationsgebiet Rampore-Inseln

Schiff *Semudarogah*

Bedu trägt strahlende Seidenkleidung, um seine kobaltblauen und blutroten Mandrillzüge auszugleichen, doch seine Affenzähne verweisen auf die Brutalität, für die der Rakschasa-Piratenfürst bekannt ist. Neben dem Abschlichten Unschuldiger schätzt Hanji wie kein anderer Piratenfürst den Gesang und beabsichtigt, Golarions beste Sänger im Rahmen eines aufwendig gestalteten und finanzierten Sängerwettstreits zum Archipel zu locken. Angeblich plant er eine weitere Veranstaltung für Haushaltssklaven, deren Sieger nicht nur eine großzügige Belohnung, sondern auch die Freiheit erhalten soll.

BRADESMAR WACHE VON MEDIOGALTI

CN Menschlicher Kämpfer 6/Schurke 2 mittleren Alters

Operationsgebiet Jungfernteich (Sturminsel)

Schiff -

Manche Seefahrer können selbst angesichts der größten Probleme unerschrocken auftreten, nicht aber Bradesmar. Seine Kleidung ist fadenscheinig, sein graues Haar ungepflegt und seine bleiche Haut zeugt von vielen Stunden in Stille und Dunkelheit, in denen er seine eigene Existenz verflucht. Seitdem rund um sein unfertiges Heim mehrere Leute zu Tode gekommen sind, hat er sich noch mehr zurückgezogen. Vor Ort flüstert man, dass die überwältigen Kraft seiner Trauer den Geist seiner geliebten Frau Ella gegen ihren Willen aus ihrem Grab gezerzt hat. Bradesmar ist über diese Möglichkeit ebenso entsetzt, wie der angebliche Geist zorn erfüllt ist, und versucht, das Problem zu ignorieren, indem er sich einfach weigert, es überhaupt zur Kenntnis zu nehmen.



DIE BREITE OLGA

CN Menschliche Bardin 6

Operationsgebiet Austerninsel (Festland)

Schiffe *Lockende Nereide*

Die Breite Olga heißt nicht nur aufgrund ihres Leibesumfanges so, sondern auf wegen ihres gewaltigen, Zähne zeigenden Grinsens. Ihre Statur und ihr zusammengebundenes Haar verleihen ihr die Erscheinung eines untersetzten Schiffsjungen, doch sogar ihre Silhouette und ihr selbstbewusstes Auftreten verraten die Kapitänin. Ihr Zorn auf ihren früheren Liebhaber Havalas Gradd bekommt keine Chance abzukühlen, da ihr Erster Maat **Sinserra** (CB Menschliche Schurkin 2) das Feuer immer wieder schürt. Wie ihr Gegenstück auf Gradds *Skylla* will Sinserra das Kommando auf dem Schiff übernehmen. Die beiden Ersten Maate haben einen Waffenstillstand geschlossen, um sicherzustellen, dass sie ihre Ziele erreichen. Ohne Sinserras Bemühungen, würde Olgas Zorn wahrscheinlich verrauchen; nach ein paar Bier hat sie sogar schon ihre Bereitschaft erklärt, der *Skylla* einen Waffenstillstand anzubieten. Bedauerlicherweise für die Austerninsel werden solche Nachrichten aber stets von Sinserra abgefangen und morgens hat Olga sie wieder vergessen, wenn sie nüchtern ist.

FÜRSTIN CERIES BLUTKLAGE

CN Menschliche Adelige 2/Kämpferin 7/Schurkin 5

Operationsgebiet Quent (Motaku)

Schiffe *Komme, was da wolle*

Fürstin Blutklage entstammt der stolzen galtischen Familie Vauxtiere, verließ aber Taldor, das Zuhause ihrer Familie im Exil, nachdem sie während ihrer Kindheit stets als Ausländerin verhöhnt worden war. Auf der Suche nach Freiheit und der Flucht vor den Erwartungen des Adels verführte Ceries einen Piratenkapitän und brachte ihn dazu, ein Schiff und ihr Erbe zu stehlen. Seitdem hat sie sich von einer adeligen Debütantin in eine wahre Piratin verwandelt und der Flotte Tessa Schönwinds angeschlossen. Unlängst konnte sie sich sogar einen Platz im Rat der Piraten sichern.

CHAN AIO-HUAO, JIEH HUI UND LO SCHEI WEN

CN Halb-Elfische Kämpferin 5, CN Alter menschlicher Schurke 5 und NB Menschlicher Ninja 4

Operationsgebiet Schenchubucht

Schiffe *Minkais Glanz, Schwarze Nacht und Schlangenzunge*

Diese drei tianischen Piratenherrscher bilden gegenwärtig den Weisen Dreierat der Schenchubucht. Normalerweise funktioniert diese Regierungsform, doch angesichts der aktuellen Zusammensetzung herrscht eher das Chaos. Während Debatten streitet sich der warmherzige und weise alte Jieh Hui oft mit dem kalten, listigen schwarzhaarigen Lo Schei; Chan Ai-Huao ist gegenwärtig die einzige wahre Stimme der Bürger dieser Insel. Allerdings unterminiert Schei Wen ihre Position, indem er sie seit Jahren öffentlich als „Halb-Hai“ bezeichnet.

DELEMONA BURIE UND DER KLEINE SCHAGGARD

CG Menschliche Bardin 6 und CG Menschlicher Schurke 5

Operationsgebiet Lilienweiß (Motaku)

Schiffe *Schöne Maid und Molluske*

Wenn man diesem Duo erstmals begegnet, könnte man die dürre Delemona für den Schurken und den gutaussiehenden Kleinen Schaggard für den Barden halten; zumindest, bis Schaggard den Mund aufmacht.

Delemona nimmt Freunde und Feinde gleichermaßen mit phantastischen Geschichten und schöner Musik für sich ein und ihre warme, honigsüße Stimme passt so gar nicht zu ihrer dünnen Gestalt. Der Kleine Schaggard dagegen hat eine messerscharfe Zunge und trotz seines guten Aussehens keine Zeit für Nettigkeiten. Beide sind gläubige Anhänger Cayden Caileans und herrschen gemeinsam über das Städtchen Lilienweiß, seitdem Schaggards Vater vor 20 Jahren verstorben ist. Sie folgen der Einstellung des Glücklichen Säufers hinsichtlich der Sklaverei und haben sich der Antisklaverei-Bewegung im Archipel angeschlossen, da Jolis Raffels eigene Kampagne an Energie verliert. Dabei schreiben sie ihre Taten oft dem Halbling zu, in der Hoffnung, dessen Eifer für die Sache neu zu entfachen.

HAVALAS GRADD

CN Menschlicher Schurke 6

Operationsgebiet Austerninsel (Festland)

Schiff *Skylla*

Mit seinem kantigen Charme und seinem kräftigen Lockenhaar macht Havalas am Steuer der *Skylla* eine sehr gute Figur. Seine Blutfehde mit seiner früheren Geliebten, der Breiten Olga, ist ein steter Quell der Unterhaltung für die anderen Piratenherrscher, aber eine große Last und Gefahr für die Bewohner der Austerninsel. Was zu Beginn ein schlichter Streit unter Liebenden war, ist inzwischen dank der Arbeit der beiden Ersten Maate der Kapitäne ein dramatischer Kampf. Diese beiden fachen den gewalttätigen Konflikt zum eigenen Nutzen an; der clevere Erste Maat der *Skylla*, **Gischt** (NB Halb-Orkischer Barbar 1/ Schurke 2) will selbst Kapitän werden und hofft, dass der Posten an Bord bald frei wird.

HEMDAK WELLENKÖDER

CN Menschlicher Kämpfer 3/Schurke 2

Operationsgebiet Colvaas' Galgen (Festland)

Schiff *Seltsame Gnade*

Trotz einer rebellischen Vergangenheit hat Hemdak begonnen zu erkennen, dass es Vorteile hat, sich mit dem Bund der Piraten gutzustellen. Viele der Unruhestifter, die sich in Colvaas' Galgen aufhalten, sehen mit Missfallen, dass der Piratenherrscher versucht, die Gunst des Orkankönigs zu erlangen. Seit kurzem sucht er nach Abenteurern für eine Expedition zum Tempel des Gefräßigen Mondes. Er will dort Erfolg haben, wo Knochenfausts Leute scheiterten. Dann will er dem Orkankönig einen Teil der Beute schenken, um sich einen mächtigen (wenn auch nur vorläufigen) Verbündeten zu sichern.

IOLANDRA UND PETRINA MAXEME

CN Menschliche Adelige 2/Pakmagierin 6 und N Menschliche Adelige 3/Kämpferin 5

Operationsgebiet Klein-Oppara (Taldas)

Schiffe *Löwenpranke und Furchtloses Ross*

Diese beiden Enkeltöchter eines unbedeutenden taldanischen Adligen leiten die Insel Taldas, doch nur wenige können abschätzen, wie lange ihre turbulente Herrschaft währen mag. Petrina kümmert sich um die eigentliche

Arbeit, während ihre launenhafte Schwester stets zu irgendwelchen kühnen Abenteuerfahrten unterwegs ist. Den Gerüchten nach ist Petrina es leid, durch diese Abenteuer ständig Geld zu verlieren; angeblich plant sie, Iolandra endgültig loszuwerden.

JOLIS RAFFELS

CN Halblingkämpfer 7/Schurke 2

Operationsgebiet Schlingelbucht (Beutelsinsel)

Schiff Ketten der Freiheit

Jolis Raffels war einst ein Sklave, ehe er zum Freiheitskämpfer wurde. Doch seitdem er der Herr der Beutelsinsel ist, lässt er es sich in seinem Reichtum zu gut gehen, so dass seine früher ruhelose Kampagne gegen die Sklaverei auf den Fesselinseln mittlerweile fast zum Erliegen gekommen ist. Der faule Halbling ist längst nicht mehr so flink wie früher, so dass selbst ein tollpatschiger Attentäter ihn wohl aus dem Weg schaffen könnte. Daher hat er einen Teil seines Reichtums dem Norgorbertempel in Wellenstock übereignet, um sicherzustellen, dass er noch viele Jahre lang seinen Lastern nachgehen kann. Dies ist aber nur seinen engsten Vertrauten bekannt.

KERDAK KNOCHENFAUST, DER ORKANKÖNIG

NB Menschlicher Kämpfer 8/Pirat der Inneren See 10

Operationsgebiet Port Fährnis (Festland)

Schiff Schnöder Mammon

Kerdak Knochenfaust gehört zu den berühmtesten und am besten bewaffneten Piraten der Fesselinseln. Er trägt den Titel des Orkankönigs, kommandiert die größte Flotte und hält mit Port Fährnis die größte Stadt der Region. Viele Freie Kapitäne der Region mögen Knochenfaust nicht, allerdings können die meisten einander ebenfalls nicht leiden, so dass ein Aufstand gegen ihn fraglich ist. Von der Mammonfeste im Hafen von Port Fährnis aus genießt Knochenfaust seinen großen Reichtum und den endlosen Strom an Tributen geringerer Piraten, während er Löcher mit seiner magischen Pistole in jene hineinschießt, die ihn herausfordern, oder sie mit einer Berührung seiner Skeletthand in Schrecken versetzt.

LANGBART

CN Menschlicher Kämpfer 6

Operationsgebiet Mezdrubal (Teufelspforte)

Schiff -

Langbart ist mit seinen 1,95 m ein ungewöhnlich großer Mann. Seine Größe wird ihm allerdings zum Fluch angesichts seiner Vorliebe für gute Kleidung. Da es auf den Fesselinseln nur wenige Meisterschneider gibt, muss der anspruchsvolle Piratenherrscher sich in Samtanzüge und Lammlederjacken zwängen, die eigentlich für kleinere Männer angefertigt wurden, so dass er oft wie ein Junge wirkt, den ein plötzlicher Wachstumsschub getroffen hat. Er gleicht die fehlende Ärmellänge mit Unmengen an Schmuck aus. Wahrscheinlich gibt es nur eine Sache, die er noch mehr liebt, als Mode: Schmeichelei.

Obwohl Langbart kein Musikverständnis besitzt und die anderen Stammgäste des Opernhauses in Höllenhafen aus ganzem Herzen hasst, besucht er die Dreiehörnte Halle häufig. Er ist stets derart von den Kostümen fasziniert, dass er den stundenlangen Lärm unbeschadet übersteht.

GEFAHREN IM FESSELINSELARCHIPEL

Brutale Stürme gehören im Archipel nicht zu den einzigen Gefahren auf See und achtsame Kapitäne wissen, dass sie nach einer Reihe seltsamer Gefahren Ausschau halten müssen:

Leucoch oder „Hanspurs Ballast“ (HG 2): Diese zähen Stachelhäuter sind häufig im tiefen Wasser anzutreffen. Sie heften sich an Schiffsrümpfe, um sich vom Abfall und anderen Dingen zu ernähren, die von einer geschäftigen Mannschaft über Bord geworfen werden. Allerdings wächst ein Leucoch dabei auch in erschreckender Weise um eine Größenkategorie pro Woche, bis seine Masse starken Einfluss auf die Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit des Schiffes zu nehmen beginnt. Ein mittelgroßer Leucoch wiegt 350 Pfund, ein großer 2.800 Pfund und ein riesiger bis zu 25.000 Pfund. Ein mittelgroßer Leucoch senkt die Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung eines Schiffes um 3 m und um weitere 3 m pro zusätzlicher Größenkategorie. Diese seeigelähnlichen Kreaturen können von einem Schiff abgelöst werden, indem man ihnen entweder 10 Schadenspunkte mit einer Hieb-Waffe zufügt (größere Exemplare erfordern 10 weitere Schadenspunkte pro Größenkategorie jenseits von Mittelgroß) oder indem man sie aushungert und fünf Tage lang keine organischen Materialien über Bord wirft.

Phantomnebel (HG 2): Nebel ist eine alltägliche Sache im Archipel, doch manchmal finden sich Seefahrer in einer Nebelbank wieder, die aus Phantomnebel besteht. Seefahrende Gelehrte glauben, dass diese unheimliche Substanz ursprünglich von der Ebene der Schatten stammt und vielleicht durch einen magischen Unfall auf dem Whylisfelsen nach Golarion geholt wurde. Die Effekte von Phantomnebel sind zahllos und unvorhersehbar; betroffene Besatzungsmitglieder beginnen aber unweigerlich in ihren verzerrten Schatten gefährliche Angreifer zu erblicken. Phantomnebel verhält sich einerseits wie gewöhnlicher Nebel, allerdings muss jede Kreatur in ihm einen Willenswurf gegen SG 13 bestehen, um nicht davon überzeugt zu sein, dass mit dem Nebel eine Horde von Angreifern oder Seelen aus der Tiefe über das Schiff herfallen. Solche Kreaturen sind verängstigt, solange sich das Schiff im Nebel befindet; ihnen steht nicht nur jede Minute ein weiterer Rettungswurf zum Anzweifeln der furchtbaren Illusion zu, sondern auch wenn sie einen ihrer eingebildeten Gegner angreifen. Diese Illusion ist ein geistesbeeinflussender Effekt der Unterschule der Phantome.

Langbart wünscht sich nichts mehr, als jemanden zu finden, der schlau und waghalsig genug ist, die Garderobe des Theaters auszurauben; dies würde ihm nicht nur viele wunderbare Kleidungsstücke bringen, sondern auch dem Ruf des paranoiden Endymion einen schweren Schlag zufügen, der aufgrund seiner Besteuerung Mezdrubals schon lange ein Dorn im Auge Langbarts ist.



MASE DARIMAR

CN Halb-Elfischer Druide Gozrehs 8/Kämpfer 4

Operationsgebiet Schauerhafen (Sturmsinsel)

Schiff Wellenspitze

Mases Vater war ein Seelf und seine Mutter eine Angehörige des Bonuwatstammes aus dem Mwangibecken, doch die chelischen Sklavenjäger, die ihn einfingen, verurteilten ihn zu einem Leben auf dem Meer. Als Piraten die Sklavengaleone angriffen, wurde er gezwungen, sich der Piratenmannschaft anzuschließen und trat letztendlich in den Dienst des Meisters der Stürme. Seine tiefe Verbindung zum Meer und sein Respekt vor dem Meister der Stürme führten dazu, dass er den Pfad des Druiden beschritt und wieder Kontakt zu seinen seelfischen Artgenossen aufnahm. Sein Können als Kapitän und seine Macht über die Wellen haben seine Piratenkarriere angetrieben und ihm schlussendlich einen Platz im Rat der Piraten beschert.

DER MEISTER DER STÜRME

CN Menschlicher Druide 15 mittleren Alters

Operationsgebiet Schauerhafen (Sturmsinsel)

Schiff Kraken

Es gibt zwar keinen Kapitän im Archipel, der sich diesem geheimnisvollen Mann des Meeres in den Weg stellen könnte, jedoch scheint der unheimliche Meister der Stürme damit zufrieden zu sein, die sturmgepeitschte Stadt Schauerhafen zu halten. Gerüchteweise hat er Verbindungen zum Kult des Auges. Viele glauben, dass seine Treue nicht dem Rat der Piraten gehört, sondern der unglaublichen Macht des Auges von Abendego.

MAURIL WELLENBRECHER UND „BARON“ VENIGO PALPATHE

CB Menschliche Schurkin 6 und CN Menschlicher Hexenmeister

Operationsgebiet Reißzahn (Haiinsel)

Schiffe Heulen der Todesfee und Wassernymphe

Dieses ungewöhnliche Paar von Piratenherrschern regiert die heruntergekommene Hafenstadt Reißzahn. Besucher, die ihre Gunst erlangen wollen, sollten während der Verhandlungen mit dem hinterhältigen Duo auf ihren Rücken achten. Ihre geschmacklosen Übereinkünfte mit den benachbarten Sahuaginstämmen sorgen für die relative Sicherheit des Ortes, haben ihm aber auch einen selbst für die Haiinsel entsetzlichen Ruf verschafft. Vor einiger Zeit traf eine junge Adelige aus Ustlav im Ort ein. Sie behauptete, Berichte über Palpathes Errungenschaften hätten sie angezogen. Während Palpathe von ihren Schmeicheleien und ihrem Gold völlig fasziniert ist, ist Wellenbrecher, ob der Absichten der Fremden skeptisch, und behält die erblühende Beziehung ihres Partners daher gut im Auge.

MAXVAL JANIS

CN Menschlicher Barde 4/Kleriker Besmaras 4

Operationsgebiet Rapierbucht (Motaku)

Schiff Motakumaid

Janis' Schlüssel zur Kontrolle über die Rapierbucht liegt in seiner Gabe der Einschüchterung. Allerdings herrscht er nicht mit geballter Faust, sondern verfügt über einen Blick, der bis ins Herzen seiner Gegner dringt und ihre finstersten Geheimnisse aufdeckt. Es ist strittig, ob er wirklich Gedanken lesen kann, wie manche behaupten, allerdings hat schon mancher Möchtegern-Unruhestifter

seine Geheimnisse unter Maxvals wortlosem, unlesbarem Starren ausgeplaudert. Er ist ein kleiner, mausgrauer Mann, der bereits an guten Tagen kaum Worte verliert, da seine bleierne Stille sein mächtigstes Verhörwerkzeug ist. Obwohl Janis seine raue Hafenstadt gut unter Kontrolle hat, fehlt ihm selbst eine Richtung im Leben. Er unterstützt Tessa Schönwind im Rat der Piraten, da er sich eine Veränderung seines eigenen Lebens durch Veränderungen im Rat erhofft. Selbst seine Treue zu Besmara entstammt seinem Bedürfnis nach einem Ziel statt einer religiösen Neigung und sollte er eines Tages das richtige Angebot erhalten, würde er wohl Rapierbucht hinter sich im Chaos versinken lassen, während er auf ein wildes Abenteuer der Art auszieht, welches einen wahren Piraten erfordert.

NISIA GBELE

CN Menschliche Barbarin 5

Operationsgebiet Finsterschloss (Haiinsel)

Schiff Blutiger Knüppel

Nisia Gbele ist eine Barbarin aus eigener Wahl und aufgrund ihrer ausgeprägten Instinkte. Sie verachtet von Herzen die Zivilisation. Dank ihres unberechenbaren Verhaltens hält sie die Zügel in Finsterschloss schon länger in Händen als die meisten ihrer Vorgänger. Diese dunkelhäutige Wahnsinnige ist unmöglich einzuschätzen. Am besten kann man mit ihr verhandeln, indem man zuerst zuschlägt; an manchen Tagen lobt sie dann den Kampfgeist eines Besuchers, doch an anderen prügelt sie ihn dafür zu Brei.

PANEWA OALA

CN Menschlicher Kämpfer 3/Schurke 4

Operationsgebiet Königin Bes (Besmaras Thron)

Schiff Verzweiflung

Panewa verbringt zwar immer gerne Zeit mit Fremden, scheint sich aber nie auf das konzentrieren zu können, was gerade ansteht. Der große, beeindruckende Hafenmeister mit dem kahlrasierten Kopf und einer blutroten Augenklappe kaut ständig auf seinen dicken Fingernägeln, doch kann niemand sagen, ob aus Nervosität oder Ungeduld. Früher war Panewa ein bekannter und fähiger Pirat, doch nun leitet er Königin Bes seit fast zehn Jahren und sehnt sich insgeheim nach dem Meer. Auch wenn er ein treuer Gläubiger Besmaras ist und um die Bedeutung seiner Position auf deren bevorzugten Insel weiß, verachtet Panewa sich zunehmend selbst dafür, in den letzten Jahren zu einer Landratte geworden zu sein.

PECHKIND MASSIK

CN Menschlicher Kämpfer 5

Operationsgebiet Pex (Teufelspfote)

Schiff -

Massiks Vorliebe für Zigarren kann man an seinen gelblichen Fingern und dem starken Tabakgeruch erkennen, der ständig aus seinen Kleidern dringt. Er geht nicht, er stolziert und sein unberechenbares Temperament ist im Archipel legendär. Viele glauben, dass er den besänftigenden Einfluss eines guten Partners benötige, doch erkennen nur wenige, dass er bereits einen im Auge hat: **Kiyano Remstahl** (CN Menschlicher Schurke 3) ist das Objekt seiner Zuneigung und der junge Ex-Matrose gehört zu den wenigen, die von Massiks guter Seite profitieren können.

Bis zu einem gewissen Punkt ermutigt er Massiks Avancen, doch glauben viele (zu Recht), dass er den alten Seebären nur zu Gefallen ist, bis er erfährt, wo dieser seine Reichtümer versteckt hat. Im Anschluss plant der junge Pirat, die Insel zu verlassen und sich den angeblich gewaltigen Schatz zu holen.

TESSA SCHÖNWIND

CN Halb-Elfische Bardin 10/Duellantin 3

Operationsgebiet Quent (Motaku)

Schiff *Glücklicher Zufall*

Falls Worte und Klinge scheitern, ist Tessa Schönwind durchaus bereit, ihre weiblichen Reize zu nutzen. Dies hat sie zu einem der einflussreichsten Piratenfürsten auf den Fesselinseln gemacht. Ihrer wohlbekannten Sturheit kommen nur noch ihr Ruf für Fairness, List, Einfluss und meist freundliches Wesen gleich. Jemand, der auf den Fesseln leben möchte, könnte durchaus schlechtere Verbündete finden.

WETTER UND MIT STÜRMEN EINHERGEHENDE GEFAHREN IM FESSELINSELARCHIPEL

Nicht nur furchtbare Piraten und bösartige Seemonster gefährden die Seefahrt zwischen den Fesselinseln. Dem ewigen Orkan des Auges von Abendego entspringen schwächere, aber immer noch heftige Stürme, welche problemlos ein Schiff und seine unvorbereitete Mannschaft zerstören können. Solch tödliches Wetter ist für jeden zu einem festen Bestandteil seines Lebens geworden, der regelmäßig die Westküste Garunds besegelt. Waghalsige Seeleute tun, was sie können, um die Stürme einzuschätzen und vorherzusagen, wissen aber, dass selbst ein fähiger Seefahrer nichts tun kann, wenn das Meer und der Himmel den Untergang eines Schiffes wünschen.

Die Verse: Zwar ist es schwierig, in den Fesselinseln die Schwere des Wetters einzuschätzen, doch haben die dort lebenden Seefahrer eine auf Augenmaß basierende Skala entwickelt, um nahende Stürme einzuschätzen und zu beschreiben. Sie bezeichnen diese Skala als „die Verse“, ein Begriff, der eigentlich aus Gozrehs heiligem Text *Hymnen an den Wind und die Wellen* stammt. Je mehr Verse zur Anwendung kommen, umso gefährlicheres Wetter droht. Ein schwacher Sturm rechtfertigt einen Vers, während für die heftigsten, tödlichsten Stürme neun Verse benannt werden. Beim furchtbarsten Wetter, wenn die Winde und die See Leben und Ortschaften von der Küste fegen, jammern die geplagten Bewohner manchmal sogar vom „zehnten Vers“; es gilt aber als unglücksbringend, diesen Begriff auf dem Meer zu nutzen, wo bereits der achte Vers mit Leichtigkeit jedes beliebige Schiff versenken kann. Die Verse werden auch zur Einschätzung von Stürmen im restlichen Bereich der Inneren See verwendet,

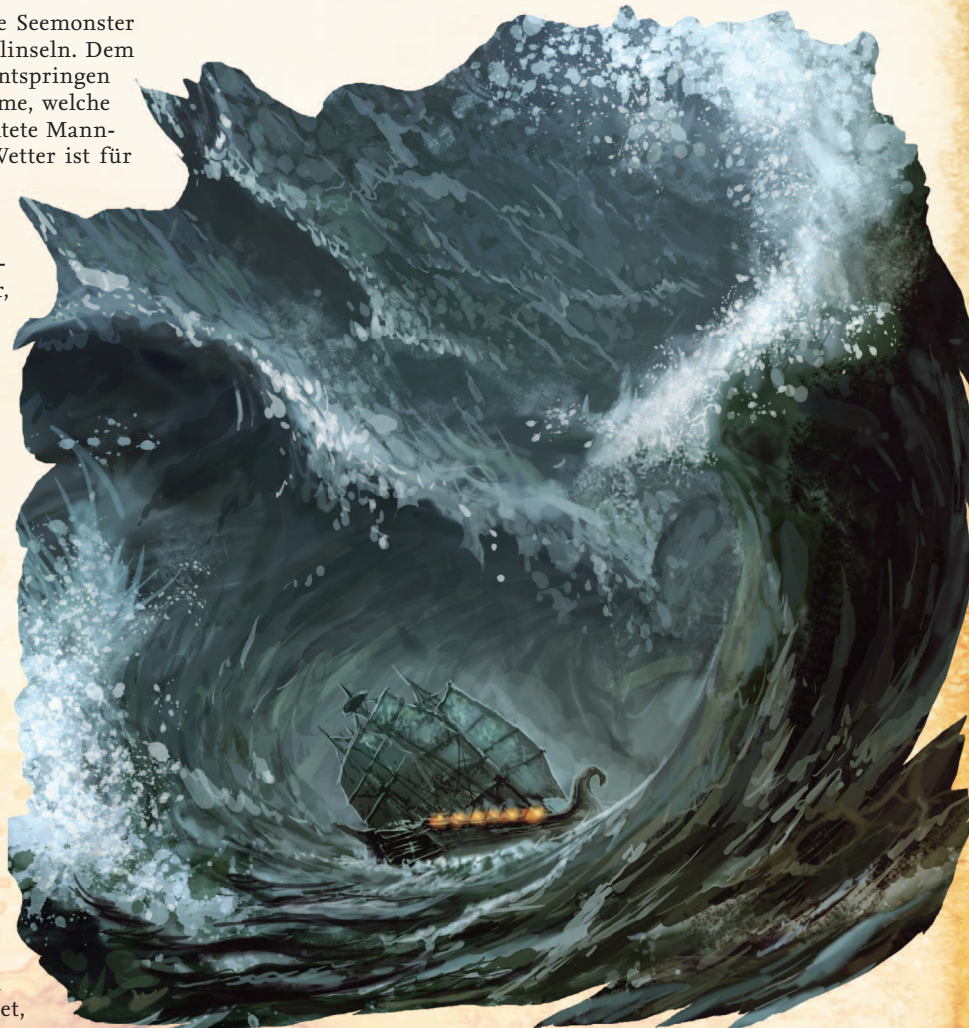
allerdings sind dort Stürme selten, die mehr als sechs Verse erfordern. Die letzten drei werden fast ausschließlich im Fesselarchipel geflüstert, wo nur die mächtigen Stöße des Auges von Abendego ihnen gerecht werden können.

Verwendung der Verse: Die Tabelle für Zufällige Wettererscheinungen im Fesselarchipel auf Seite 72 führt den Verswert für jede Art von Wetter auf.

Die Piraten der Fesselinseln sprechen von den Versen in alltäglichen Unterhaltungen und beim Spinnen von Seemannsgarn. Eine schwächere Böe könnte als „ein einzelner Vers“ oder der „erste Vers“ beschrieben werden. Ein tropisches Tiefdruckgebiet könnte zwischen drei und vier Verse liegen, während tropische Stürme mit fünf oder mehr Versen beschrieben werden können. Die Mannschaft jedes Segelschiffes (egal ob im Fesselarchipel oder anderswo) weiß, dass sich alle festhalten müssen, wenn ihnen das Leben lieb ist, sollte der Kapitän beginnen, von „der gesamten verdammten Hymne“ zu brüllen.

Wetterbestimmung

Das ewig wirbelnde Auge von Abendego bestimmt die Häufigkeit und Stärke der Stürme im Fesselinselarchipel, was den Bereich zu dem macht, was er heute ist. Je näher man dem Auge ist, umso wahrscheinlicher sind





schwierige Wetterbedingungen, doch mit genug Können können Seefahrer immer noch Stürmen ausweichen. Um diese Faktoren widerzuspiegeln, werden zufällige Würfe für Wetterbedingungen dadurch modifiziert, wie nahe sich ein Schiff zum Zentrum des Auges befindet (siehe die Tabelle zu Wettermodifikatoren durch das Auge von Abendego). Kapitäne von den Fesseln sollten daher um Sturmfronten herum navigieren können. Behandle die Tabelle für zufällige Wetterbedingungen als Fesselarchipel-spezifische Version von Tabelle 13-9: Zufälliges Wetter auf Seite 439 im *Pathfinder Grundregelwerk*.

Nachdem der %-Wurf für das Wetter erfolgt ist und durch die Nähe zum Auge modifiziert wurde, gestatte dem Kapitän eines Schiffes einen Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) oder Überlebenskunst und ziehe das Ergebnis von deinem Wurf ab. Dies repräsentiert die Fähigkeit des Kapitäns, turbulentes Wetter vorherzusagen und zu meiden. Sollte sich ein Schiff trotz aller Bemühungen des Kapitäns in einem Sturm wiederfinden, verwende die Tabelle zu Gefahren in Stürmen auf Seite 73, um zu bestimmen, wie das Schiff vom Sturm betroffen wird.

Zufälliges Wetter im Fesselinselarchipel

SC mit der Fertigkeit Überlebenskunst können das Wetter Tage im Voraus bestimmen. Die Tabelle für Zufälliges Wetter im Fesselinselarchipel kann genutzt werden, um die aktuellen Bedingungen nachzuverfolgen von ruhiger See bis hin zu tödlichen Tornados sowie um für einen glatten Übergang zwischen zwei Arten von Wetter zu sorgen. Bei längeren Reisen könnte ein SL das Wetter für drei oder mehr Tage im Voraus auswürfeln und die in der Tabelle genannten Schritte nutzen, um die passenden Bedingungen im Vorfeld eines aufziehenden Sturms zu bestimmen. Dies hilft dabei, meteorologische Veränderungen realistischer und glatter zu präsentieren, so dass sich nicht binnen weniger Stunden der klare Himmel in einen Orkan verwandelt.

Die folgenden Einträge präsentieren Einzelheiten zu den häufigsten Arten von Wetterbedingungen im Archipel und entsprechen der Tabelle für Zufälliges Wetter. Neben den gewöhnlichen Gefahren der Umgebung können einige der heftigeren Stürme auch gefährliche Effekte auf Schiffe auf dem Meere besitzen. Jeder Eintrag führt auf, wie lange eine Wetterbedingung in der Regel anhält, wie oft der SL für eine Gefahr auf der Tabelle für Gefahren in Stürmen auf Seite 73 würfeln muss und welche Modifikatoren bei dem Wurf zur Anwendung kommen.

Normal: Das Wetter ist ruhig und der Himmel ist verhältnismäßig klar – perfektes Segelwetter.

Bewölkt: Würfle mit W% aus, ob es sich um Nebel (01-40) oder Regen (41-100) handelt.

Tropisches Tiefdruckgebiet: Diese schwüle, feuchte Wetterfront ist typisch für tropische Meere und hält 2W4 Stunden an. Jene Verbindung aus starken Winden und Regen hält die Seefahrt im Archipel nur selten auf, kann aber jenen lästig sein, welche die raue See nicht gewohnt sind.

Sturmgefahren: Frequenz 1/Stunde, W20-Modifikator -10.

Tropischer Sturm: Dies ist der extremere Verwandte eines tropischen Tiefdruckgebietes; nur tollkühne oder erfahrene Kapitäne stechen während tropischer Stürme in See oder lassen Segel setzen. Tropenstürme dauern in der Regel 5W4 Stunden an.

Sturmgefahren: Frequenz 1/Stunde, W20-Modifikator -.

Schwerer tropischer Sturm: Stürme dieser Größe haben schon viele unerfahrene Kapitäne umgebracht. Der Wind treibt den Regen vor sich her und die tobende See findet ihren Weg in jeden Winkel eines unvorbereiteten Schiffes. Diese Stürme halten 3W6 Stunden an und entsprechen ansonsten Windstürmen (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 438).

Sturmgefahren: Frequenz 1/10 Minuten, W20-Modifikator +10.

Orkan: Selbst die erfahrensten Kapitäne entkommen diesen wirbelnden Mahlströmen des Todes nur selten. Ein Orkan kann viele Tage lang anhalten, passiert Schiffe aber meist innerhalb von 4W6 Minuten. In dieser Zeit ist jede Minute ein Wurf auf der Tabelle für Gefahren in Stürmen erforderlich. Nahezu niemand hat das nötige Glück, um eine Begegnung mit dieser epischen Gewalt zu überleben.

Sturmgefahren: Frequenz 1/Minute, W20-Modifikator +15.

Tornado: Keine natürliche Gewalt auf See ist tödlicher als ein Tornado oder eine Wasserhose und nur wenige überleben das Durchsegeln eines solchen Wetterereignisses. Ein Tornado hält 1W6 Minuten an.

Sturmgefahren: Frequenz 1/Runde, W20-Modifikator +15

WETTERMODIFIKATOREN DURCH ENTFERNUNG ZUM AUGE VON ABENDEGO

Nähe zum Auge	Wetterwurf-Modifikator
Bis 450 km	+4
Bis 375 km	+8
Bis 300 km	+12
Bis 150 km	+36
Bis 75 km	+60

ZUFÄLLIGES WETTER IM FESSELARCHIPEL

W%	Wetter	Eigenschaften*	Verse
1–55	Normal	Normal	0
56–65	Bewölkt	Nebel oder Regen	1–2
66–80	Tropische Tiefdruckfront	Starke Winde und Regen	3–4
81–93	Tropischer Sturm	Heftige Winde und Regen	5–6
94–97	Schwerer tropischer Sturm	Windsturm	7 – 8
98–99	Orkan	Orkan	9
100	Tornado	Tornado	9+

* siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, Seite 437–440.

Sturmgefahren

Diese Ereignisse repräsentieren die Effekte eines typischen Sturmes in tropischen Gewässern. Sie können in Verbindung mit Kampfbegegnungen für spannende, einprägsame Kämpfe genutzt werden oder um den SC die gnadenlose Gewalt des Meeres aufzuzeigen. Die SC können die Wahrscheinlichkeit, solchen Katastrophen zu begegnen, mittels Fertigkeitswürfen für Beruf (Seefahrer) oder Überlebenskunst mindern oder den Problemen mit ihren einzigartigen Fertigkeiten und Fähigkeiten begegnen.

Um die folgenden Gefahren nutzen zu können, beachte die Wetterbeschreibungen im Abschnitt zu Zufälligem Wetter im Fesselarchipel auf dieser Seite. Dort sind die Häufigkeit dieser Ereignisse und die Würfelmodifikatoren



für die Gefahren in Stürmen bei jeder Art von Wetter aufgeführt. Dann würfle W% und addiere den Modifikator für das entsprechende Wetter, so einer genannt ist. Derjenige, der das Schiff steuert (für gewöhnlich der Kapitän), legt sodann einen Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) oder Überlebenskunst ab und zieht das Ergebnis vom modifizierten W%-Wurf ab, um das Endergebnis des Wurfes zu bestimmen. Konsultiere nun die Tabelle für Gefahren in Stürmen, um festzulegen, mit welcher Gefahr das Schiff konfrontiert wird. Ein Ergebnis von 20 oder weniger bedeutet, dass die Besatzung in der Lage war, jeder Gefahr auszuweichen, während höhere Ergebnisse zu gefährlicheren oder kostspieligeren Folgen führen.

W%	Gefahr	Effekt
20 oder weniger	Keine Gefahr	
21–35	Schlüpfriges Deck:	Eine Wasserschicht auf dem Deck macht es für 1W4 Runden schlüpfriger als sonst. Kreaturen muss ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 gelingen, um sich sicher an Deck zu bewegen; bei einem Fehlschlag fallen sie zu Boden.
36–40	Gelöster Anker:	Das Schiff bewegt sich in 1 Runde um 30 m in eine beliebige Richtung und liegt nicht mehr vor Anker. Diese Gefahr betrifft nur Schiffe, die den Anker geworfen haben; andernfalls handle diese Gefahr wie ein Schlüpfriges Deck.
41–45	Verklemmtes Ruder:	Die Steuerung wird extrem schwieriger. Alle Fertigkeitswürfe für Beruf (Seefahrer) unterliegen einem Malus von -10 bis das Ruder wieder frei beweglich ist; hierzu ist entweder ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Tischlerei) gegen SG 15, der Zauber Holz formen oder ähnliches erforderlich.
46–55	Heftige Welle:	Eine heftige Welle trifft das Schiff mit brutaler Gewalt. Allen Kreaturen an Deck muss ein Reflexwurf gegen SG 15 gelingen, um nicht zu Boden zu fallen.
56–60	Herumpeitschende Takelage:	Ein Seil löst sich und peitscht über das Deck. Kreaturen in einer zufällig bestimmten 6 m-Linie müssen Reflexwürfe gegen SG 13 bestehen oder 2W6 Punkte nichttödlichen Schaden erleiden.
61–65	Wind gegen die Gezeiten:	Das Meer wird ein Gebirge aus steilen Wellen; die Geschwindigkeit des Schiffes wird für 1 Stunde halbiert.
66–68	Zerrissenes Segel:	Heftige Winde zerfetzen ein Segel. Sollten die Segel bereits gerefft oder eingeholt worden sein, dann handle dies als Herumpeitschende Takelage.
69–71	Lose Fracht:	Schlechte gesicherte Gegenstände rutschen über das Deck. Kreaturen in einem zufälligen Bereich von 6 m x 6 m erleiden 3W6 Schadenspunkte (Reflex, SG 15; halber Schaden)

72–74	Mann (oder Frau) über Bord: 1W3 Kreaturen in der Nähe der Reling, beginnend mit der, welche dem Heck am nächsten ist, müssen Reflexwürfe gegen SG 16 ablegen. Sobald ein Rettungswurf scheitert, geht die betroffene Kreatur über Bord und die übrigen müssen keine Würfe mehr ablegen.
75–77	Leckgeschlagen: Das Schiff weist ein kleineres Leck an einer zufällig bestimmten Stelle auf.
78–80	Verdorbene Vorräte: Salzwasser ruiniert die Vorräte für 1W4 Wochen oder 1W4 Punkte Plündergut (Chance jeweils 50%).
81–83	Rettungsboot verloren: Ein Rettungsboot oder kleines, an Deck befestigtes oder im Schlepp befindliches Boot geht über Bord oder verloren.
84–86	Blitzeinschlag: Würfle einen W%. Ein Blitz trifft das Schiff (01–60) oder den Charakter am höchsten Punkt des Decks (61–100). Sollten sich dort mehrere Charaktere aufhalten, trifft der Blitz denjenigen, der das meiste Metall am Leib trägt oder mit sich führt. Der Blitz verursacht bei einer Kreatur 4W6 Punkte Elektrizitätsschaden (Reflex, SG 18; halber Schaden).
87–88	Gebrochener Mast: Einer der Schiffsmasten bricht im Wind und geht über Bord. Sofern nicht die Takelage durchtrennt wird, so dass er fort-treiben kann, durchbohrt der Mast den Schiffsrumpf in 2W6 Runden (siehe unten, Schwerer Wassereinbruch).
89–90	Kentern: Das Schiff wird auf die Seite geworfen. Es richtet sich in 1W4 Runden wieder auf, doch Kreaturen an Deck müssen Reflexwürfe gegen SG 22 jede Runde gelingen, um nicht über Bord zu gehen. Ungesicherte Ladung und Ausrüstung fallen über Bord.
91–92	Unter Wasser gedrückt: Eine gewaltige Welle geht frontal auf den Bug nieder. Handle diese wie einen Ansturm mit KMB +30 gegen alle Kreaturen an Deck. Wer scheitert, geht über Bord.
93–94	Welle von hinten: Eine gewaltige Welle geht von hinten auf das Heck nieder. Handle diese wie einen Ansturm mit KMB +30 gegen alle Kreaturen an Deck, beginne am Heck und arbeite dich zum Bug durch. Wer scheitert, geht über Bord. Handle Kreaturen als auf dem falschen Fuß angetroffen hinsichtlich dieses Ansturmes.
95–99	Zwei Gefahren: Würfle zwei Mal auf dieser Tabelle unter Einbeziehung desselben Fertigkeitswurfes auf Beruf (Seefahrer). Beide Gefahren treten gleichzeitig ein.
100+	Schwerer Wassereinbruch: Der Rumpf des Schiffes weist ein beachtliches Loch auf. Es beginnt sofort zu sinken.



EINE VERSAMMLUNG VON ERTRUNKENEN

Die Chroniken der Kundschafter: Der Schatz im Fernen Thallai (3 von 6)

N och immer benommen von dem Schlag gegen den Kopf, rannte ich zur Kante der Felsplatte, von welcher Otondo den Zyklopen Megeus heruntergerissen hatte. Er musste mit ihm mehr als dreißig Meter tief auf den Korallenstrand vom Spalterfelsen gestürzt sein. Mein allererster Gedanke ging in Richtung Selbstmord: Otondo hatte sich von der magischen Unterdrückung befreit, indem er sich das Leben nahm. Das von Megeus ganz zu schweigen, mit dem wir lediglich hatten sprechen wollen. Ich verstand, dass eine weitere Ergänzung den immer länger werdenden Klauseln des Geas hinzugefügt werden musste.

Die Vorstellung klang zwar vernünftig, doch als ich hinunterblickte, ging mir auf, dass Otondo zu einem nicht ganz so endgültigen Schluss gekommen war. Er lag, alle Viere von sich gestreckt, benommen und stöhnend unten auf dem Kies.

Er hatte zugelassen, dass Megeus ihn umklammerte, so dass er auf dem Zyklopen gelandet war. Also hatte sein überstürztes Handeln nur seinen Gegner umgebracht.

Dann sah ich, wie Megeus kurz zuckte, bevor er wieder zusammensackte. Es konnte sein, dass er immer noch atmete.

Ich erinnerte mich an Megeus' Verbündeten, den jüngeren Zyklopen. Er hob flehend die Hände, als ich auf ihn zu hielt. „Wie lautet dein Name?“, verlangte ich zu wissen.

„Phagon.“ Verbrannte Striemen, Male von dem magischen Blitz, die er während der Rauferei abbekommen hatte, zeichneten sich nun überall auf seinem Körper ab.

„Ist Drillich Neunfinger hier, Phagon?“

„Der Mensch?“ Er schüttelte den nur mit einem Auge besetzten Kopf.

„Ihr habt ihn doch nicht gefressen, oder?“, fragte Aspodell.



„Ein paar von uns waren dafür.“
 „Was ist dann mit ihm geschehen?“
 „Fragt Megeus. Wenn ihr ihn nicht umgebracht habt.“ Er ließ sich gegen die Klippenwand aus Kalk sinken.
 „Aspodell“, brachte ich heraus. „Nimm Düsterteer mit und sucht diese Vorsprünge ab. Stellt sicher, dass er die Wahrheit sagt.“

Phagon gab ein beleidigtes Gurren von sich. Zwar schüttelte er den Vorwurf des Kannibalismus mit Leichtigkeit ab, nahm es aber offenbar sehr ernst, wenn man ihn der Lüge bezichtigte.

Aspodell richtete die Spitze seines Rapiers auf Phagon. „Du führst uns zu Megeus' Zelt. Wir wollen doch nicht in irgendwelche Fallen tappen, oder?“

„Ihr habt keinen Grund, uns zu belästigen“, beschwerte sich Phagon.

„Wir segeln unter der schwarzen Flagge. Ihr habt keinen Grund, uns eure Beute vorzuenthalten.“

Rira übernahm die Führung, während wir hinabstiegen. Als wir das Ufer erreichten, hatten sich bereits ungefähr zwanzig Zyklopen um Megeus und Otondo versammelt. Ich machte mich darauf gefasst, dass sie sich auf uns stürzen würden. Stattdessen traten sie beiseite, als wir uns näherten. Warum sie uns diesen Freiraum gönnten, vermochte ich nicht zu sagen. Ich nahm an, dass Megeus ihr stärkster Streiter gewesen war und sie uns fürchteten, weil wir ihn besiegt hatten. Andere Erklärungen waren ebenso möglich: Dass sie ihn für missliebig hielten und er es nicht wert war, für ihn zu kämpfen. Oder dass sie abwarteten, bis sie mehr über uns erfahren hatten, bevor sie ihren eigentlichen Angriff begannen. Daher bleib ich wachsam ob einer plötzlichen Veränderung im Verhalten der Menge.

Otondo setzte sich auf. Ich kniete mich neben Megeus hin und bemerkte, dass sich die Brust des Zyklopen noch immer hob und senkte. Da ich wusste, dass es gefährlich war, wenn ich mit den Zyklopen allein blieb, gab ich Rira die Anweisung, mit dem Boot zum Schiff überzusetzen und mit den Heilern zurückzukommen. Da sie wusste, dass ich getötet werden könnte, fügte Rira sich mit zügiger Gelassenheit.

Es war ein Wunder, wenn auch nicht schwer nachzuvollziehen, dass sowohl der Oger als auch der Zyklop einen Sturz überlebt hatten, der für einen Menschen das Ende bedeutet hätte. In dem alten Sprichwort heißt es, je größer sie sind, desto härter fallen sie. Allerdings hatte ich in meinem früheren Leben als behütete Scholarin gelernt, dass die Stoßwirkung eines Sturzes umso gleichmäßiger im Körper verteilt wird, je größer und dichter die Knochenstruktur ist.

Noch bevor die Heiler ankamen, hatte Megeus das Bewusstsein wiedererlangt. Das Auftragen unserer Salben und Gebete brachte uns das Wohlwollen der Umstehenden ein. Ich konnte noch immer nicht errahnen, wie sie wirklich zu Megeus standen. Vielleicht werde ich, wenn ich erst einmal die tausend und eins wichtigeren Dinge abgearbeitet haben, einen jungen Kundschafter damit beauftragen, eine Abhandlung über zyklische Politik zu verfassen.

„Habt ihr Schweine auf eurem Schiff?“, fragte Megeus, während die Salben seine Prellungen abschwellen ließen.

Es würde einiger Entspannung bedürfen, bevor wir auf Drillich Neunfinger zu sprechen kämen. „Nicht am Stück.“

„Ich nehme an, das Fleisch ist stark gepökelt.“

„Wie soll man es sonst konservieren?“

„Ihr Menschen und euer Salz. Ihr verderbt alles. Was habt ihr sonst noch zu essen?“

„Megeus, du solltest dankbar für die Heilung sein, die wir deinem verfluchten Gerippe haben zukommen lassen.“

Er strich sich über seinen hämmernden Schädel. „Nicht, wenn ihr sie nötig gemacht habt.“

„Nachvollziehbar. Sag mir, was ihr mit Drillich angestellt habt, und vielleicht treibe ich den einen oder anderen Hap-pen für dich auf.“

Wehmütig starrte Megeus auf den blauen Horizont. „Ich hab ihn verkauft.“

„Etwas deutlicher.“

„Drillich kam her, um sich vor jemandem zu verstecken, der ihn jagte. Er brachte zwei Fässer mit eingelegten Eiern, eine Tonne mit Dörrfleisch, eine ...“

„Überspringen wir den Lagerbestand.“

„Sagen wir einfach, wir aßen auf, was er mitbrachte, und dann erwähnte er, vor wem genau er auf der Flucht war.“

„Kered Firsk der Schinder, dem Monsterkapitän.“

Megeus erbleichte. „Wir hatten nicht vor, gegen Seinesgleichen zu kämpfen.“

„Also habt ihr ihn an Kered Firsk verkauft.“

„Das hätten wir. Aber zuvor wir bekamen ein anderes Angebot. Geister. Inmitten eines wütenden Sturms erhob sich ihre Insel Tidentod aus der Tiefe. Sie kamen bei Nacht und waren ganz grün und durchsichtig. Sie boten uns Haifisch, Tief-seeaustern und eine Sippe von Meermenschen an. Es schien mir ein angemessener Handel zu sein. Also stopfte ich Drillich in einen Sack und lieferte ihn aus.“

„Sie spürten, dass ein Mensch bei euch war?“

„Sie nannten ihn beim Namen.“

„Und wie kannst du so sicher sein, dass sie nicht mit Kered Firsk unter einer Decke steckten?“

Er hob die Schultern und zuckte aufgrund der Schmerzen zusammen. „Vielleicht war es so. Mich scherten ihre Absichten nicht, nur ihr Futter. Diese Meermenschen waren frisch und saftig.“

Aspodell und Düsterteer kehrten von ihrer Suchaktion in den Hügeln zurück und schleiften Säcke voller Beutegut hinter sich her. „Wartet mal!“ Megeus erhob sich, um zu protestieren, schwankte und geriet ins Taumeln.

„Der Mann, den wir suchen? Du hast ihn an Geister verkauft. Als wir herkamen, um zu reden, hast du uns angegriffen und versucht, uns umzubringen. Wärest du siegreich gewesen, hättest du unser Blut getrunken und dich an unserem Fleisch gütlich getan. All diese Vergehen verlangen nach Sanktionen. Du hast Glück, dass wir nur deine Güter konfiszieren und nicht die deiner Nachbarn.“ Den letzten Teil sagte ich laut und deutlich, damit die Menge es hörte. Einer nach dem anderen schlichen Megeus' Nachbarn zu ihren Höhlen und Zelten zurück. Sie waren zwar bereit, ihren eigenen Hort zu verteidigen, aber nicht, eine vereinte Front zu bilden.

Während wir zum Boot zurückgingen, lehnte Otondo sich vor und grinste. „Ich hab noch nie einen Meermann gegessen“, sagte er.

„Du solltest nicht weiterreden, Otondo.“

„Zu fischig.“

Wieder an Bord versammelte ich meine Adjutanten in der Kapitänskajüte.

Aspodell lungerte mit seinem dünnen Rückgrat auf einem Stuhl, während seine langen Beine über der Lehne eines anderen lagen. Er trank Portwein aus einem winzigen Kristallglas. Der Trunk gehörte zu denen, die wir zuvor von den Konfiszierern in Blauhafen beschlagnahmt hatten.

Otondo lief wie ein Bär im Käfig hin und her, so wie er es immer tat, wenn sich keine andere Ablenkung bot.

Düsterteer und Rira sahen den Sack voller Schätze durch, die wir von den Zyklopen erbeutet hatten. Düsterteer stapelte Münze aufeinander und zählte Perlen. Rira wühlte sich

durch Flaschen mit Tränken und allerlei Tand. Unter diesem erkannte sie einen Zauberring, den einer unserer Seeleute statt einer Rüstung anlegen konnte. Die Flaschen, meinte sie, enthielten Dosen von Wasserlunge. Vermutlich würden sie sich eher früher als später als nützlich erweisen. Manche Zwangslagen auf den Fesseln sind leichter zu ertragen, wenn man unter Wasser atmen kann.

Tidentod kannte ich aus Büchern, von deren Verfassern keiner jemals einen Fuß auf eine der Fesselinseln gesetzt hatte. „Was können wir mit Sicherheit über diese Geisterinsel sagen, Düstermeer?“

Er antwortete, ohne beim Zählen langsamer zu werden. „Bin nie dort gewesen, Ma’am. Sie bewegt sich, vermutlich zusammen mit den Gezeiten des Mondes. Es ist eine Insel voller Ertrunkener.“

„Du warst nie dort?“

„Den Meeresmoirai sei Dank nicht.“ Wie viele aus der Mannschaft (die es durchaus von ihm aufgeschnappt haben konnten), hatte sich Düstermeer einem merkwürdigen Glauben verschrieben. Dieser besagte, dass Piraten und Seefahrer enger als Landbewohner an die Macht des Schicksals gebunden waren. Düstermeer stellte sich diese Mächte als wässrige Vetteln vor, die er Meeresmoirai nannte. Nach all den langen, gemeinsamen Jahren auf See wusste ich immer noch nicht, ob er die Meeresmoirai als wirkliche Wesen oder nur als Metapher betrachtete. Vielleicht erfahre ich eines Tages die Wahrheit und schreibe sie in einem weiteren Tagebuch wie diesem nieder. „Und wie landet man auf dieser Geisterinsel?“, fragte ich ihn.

„Gozreh, der Gott der Ozeane, ist eine habgierige Gottheit. Wenn ein Mann in den Gewässern der Fesseln sein Leben lässt, packt ihn Gozreh und lässt ihn nicht mehr los. Wenn die Seele des Seefahrers aus dem nassen Grab an die Oberfläche aufsteigt, findet sie sich manchmal an den nebligen Ufern von Tidentod wieder. Für den Toten ist die Insel das, was einem Land, einem Leben oder himmlischer Ruhe am nächsten kommt.“

„Und was steht uns bevor, wenn wir dort anlangen?“

Otonto hielt lange genug inne, um zu erschauern. Als er bemerkte, dass ich ihn beobachtete, machte er weiter wie zuvor und tat so, als bliebe er völlig unberührt.

„Schwer, Vermutung und Wahrheit voneinander zu trennen. Denn die, die dort gelandet sind, kehren nie zurück, selbst wenn sie bei ihrer Ankunft noch atmen. Man kann mit Sicherheit sagen, dass es ein wehmütiger Ort ist, mehr der See als dem Land zugehörig. Man sagt, Ertrinken sei dort ansteckend.“

„Was soll das heißen?“

„Ich will verdammt sein, wenn ich das weiß.“

„Was könnten sie zudem von Drillich wollen? Wieso sollte ein Geist ein Schloss aufbrechen lassen?“

„Ich wage nicht zu raten, Ma’am.“

Rira ergriff das Wort. „Das wird es kaum sein, Challys Silberweiß. Die Besitztümer, die Geister bei sich tragen, sind bloße Erinnerungen und ebenso nur halb körperlich wie die verlorenen Seelen selbst. Ein Mann aus Fleisch und Blut könnte ebenso wenig ein Geisterschloss öffnen wie ein Geisterschwert führen.“

„Das kommt mir bekannt vor“, räumte ich ein. Ich entsann mich dieser Tatsache aus einer ramponierten Abschrift von Malegs *Die Totenreiche*, das einst in den Archiven meiner Jugend lag. „Aber lasst uns nicht voreilig bemessen, was Geister tun können und was nicht.“

Hinter ihrer Maske nickte mir Rira langsam zu und ließ es gelten.

„Wie also finden wir Tidentod?“

Aus dem Haufen verschiedener Beutestücke zog sie ein Werkzeug hervor, das aus einem flachen Griff und einem langen, dünnen Stift bestand. Dieser endete in einer kleinen, runden Form.

„Ein Dietrich“, sagte Aspodell.

„Richtig“, sagte Rira. „Teil eines passenden Satzes. Gut erhalten. Nicht mit Schmutz und Schimmel überzogen wie der Rest von Megeus‘ Hort.“

„Und daher höchstwahrscheinlich aus Drillichs Besitz“, sagte ich.

Rira erhob sich von ihrem Stuhl. „Wenn wir Glück haben, kann ich mich auf das Werkzeug konzentrieren und seine Geschwister aufspüren.“ Unter meiner Kojе zog sie ein Kupfergefäß hervor, von dem ich verlangte, dass sie es bei mir ließ. Während all der Monate ihrer magischen Gefangenschaft hatte ich mein Versprechen gehalten, das Gefäß nicht anzu-rühren. Ich vermutete, es würde sich nicht öffnen, wenn ich es versuchte.

Wir verließen meine Kajüte. Düstermeer blieb kurz auf der Türschwelle stehen und zeigte bedeutungsvoll auf den Stapel gezählter Münzen. Hinter Riras Maske ertönte ein verächtliches Gurren.

Ich schloss die Tür. Wir blieben davor stehen und warteten. Ein gedämpftes Klimpern verriet, dass Rira irgendetwas aus ihrem Gefäß nahm. Arkaner Singsang folgte, hervorgebracht in ihrer durchschneidenden und rauchigen Stimme. Nach einiger Zeit kam kräuselnder Rauch zwischen Türpfosten hervor. Es roch nach Seetang und Zimt. Wir hörten das Schlagen eines kleinen Gongs, wonach die Beschwörung endete. Nach einigen Augenblicken, während der sie ihre rätselhaften Hilfsmittel wieder einpackte, öffnete Rira die Tür. „Nach Südwesten“, sagte sie. „Zweihundert Grad.“

Wir fuhren zehn Stunden lang. Rira wiederholt ihren Zauber (wie auch immer der aussehen mochte) noch zwei weitere Male. Nach ihrer letzte Weissagung erklärte sie, wir hätten unseren Bestimmungsort erreicht. Ich erklomm das Achterdeck und musterte den sanften Ozean. Die untergehende Sonne tauchte die Fiebersee in goldenes und lachsfarbenes Licht. Den Karten zufolge, befanden wir uns am nördlichen Rand der Inselgruppe, welche wir die Fesseln nennen. Das nächstliegende Stück Land war eine zwanzig Meilen südlich gelegene Insel.

„Dort?“, fragte ich Rira und zeigte in die Richtung.

„Nein, dort“, gab sie zurück und deutete auf den leeren Ozean vor uns. „Noch nicht, aber bald. Werft den Anker. Wir haben Zeit, um uns zu wappnen. Es ist immer besser, gut genährt (und noch wichtiger, halb betrunken) zu sein, wenn man in Gesellschaft von Geistern ist.“

Wir taten, was Rira sagte. Ich befahl, vor Anker zu gehen, und ließ mich mit meinen Adjutanten zu Tisch nieder. Wir aßen Austern und Meeresschnecken und dazu eingelegten Kohl. Aus meinem Schrank holte ich eine Flasche Muskateller, die ich aufgehoben hatte. Wir leerten sie und dann noch eine weitere Flasche mit weniger erlesenen Wein. Was Otonto betraf, so rümpfte er die Nase über den Wein und blieb stattdessen bei seinem üblichen scheußlichen Rum. Es war merkwürdig, mit ihnen wie mit Freunden zu trinken. Unter dem Einfluss des Weines erweichten Rira und Düstermeer und schienen mich weniger zu verachten. Aspodell und der Oger glichen dies mit noch üblerem Knurren und stechenden Blicken aus.

Ein Streifen Mondlicht drang durch das Bullauge.

„Jetzt“, sagte Rira. Wir erhoben uns auf leicht wackligen Beinen und gingen nach Steuerbord. Über uns glitt der Mond

hinter einer Wolkenwand hervor. Er schien auf das Wasser nieder und beleuchtete die schwimmende Stadt der Toten.

Tidentod leuchtete verschwommen und widersprüchlich, ein Ort ständig wechselnder Träume. Leuchtende Türme erhoben sich auf einem Grund aus Korallen und füllten den Himmel aus. In verschwommenen Einzelheiten erinnerten sie an die Stile dutzender Städte. Ein Bollwerk, das sich abzeichnete, war gestaltet wie eine Festung aus Mende. Mauertürme erinnerten an eine brevische Befestigung. Daneben drängten sich ein qadirisches Minarett, eine bronzene Mantiskuppel aus Mediogalti und ein Nachhall der Reißzinne. Zwischen ihnen stach eine Mischung aus Masten und Segeln hervor. Schlaufen verrottender Takelage, von der Seetang baumelte, hing zwischen ihnen. Es gab mehr Türme und Dächer als Fundamente: Viele der Bauten verblassten dort, wo die Fundamente hätten sein sollen; als wären sie von einem fahigen Maler ausgelassen worden.

In diesen unsteten Bauten erschienen Portale. Gestalten traten hervor, durchscheinende Gestalten, deren Ränder ineinander flossen. Geisterhaftes Wasser floss an ihnen herab und sammelte sich um ihre nebelhaften Füße. Ihre Gestalten legten Zeugnis ab von dem grotesken Bild des Todes durch Ertrinken. Einige waren aufgedunsen und schwarz, und ihre Köpfe hingen schlaff auf überlangen Halsen. Das körperlose Fleisch von anderen trug Bisswunden räuberischer Fische. Hautfetzen und Fleischbrocken waberten an ihnen, als befänden sie sich noch immer unter Wasser. Eine Handvoll schien relativ unbeschadet zu sein. Ich stellte mir vor, dass sie kurz nach ihrem Ableben aus dem Wasser gezogen worden waren. Ihre geisterhafte Kleidung reichte von dem bunt zusammengewürfelten Fetzen der Fesselpiraten bis zu der Gewandung der Mitglieder der Handels- und Kriegsflootten Rahadoums, Cheliex, Varisias und Absaloms.

Die Geister wankten wie eine Masse zu einem Punkt an der Küste, welcher der *Aspidochelone* am nächsten lag. Sie standen schweigend da, die Arme seitlich herabhängend, die Gesichter mit einem Male voller Gram und Erwartung.

„Wir setzen mit einem Boot über“, sagte ich zu meinen Adjutanten.

„Bist du sicher?“, fragte Aspodell.

„Du willst sie doch nicht aufs Schiff einladen, oder?“

„Bei genauerer Betrachtung, nein.“

Wir fünf kletterten in ein Boot hinunter.

Otonodo hielt an der Reling inne. „Und Männer, die bei den Fesseln ertrinken, landen hier?“

Düstermeer war nur einen knappen Meter die Strickleiter hinabgeklettert. „So heißt es.“

„Das wird übel.“

„Warum?“

„Wie viele Männer hast du ertränkt, Düstermeer?“

Sie tauschten bekümmerte Blicke aus, zuckten die Schultern und gesellten sich zu uns ins Boot.

Während die beiden uns zum Ufer hinüber ruderten, zog ein frostiger Hauch durch die feuchtwarme Luft. Als das Bug des Bootes auf die flüchtige

Insel stieß, waren meine Arme bereits mit Gänsehaut überzogen. Düstermeer prüfte die Festigkeit der Insel. Zu unserer Überraschung hielt sie seinem Gewicht unnachgiebig stand. Otonodo, das riesige Entermesser in der Hand, sprang aus dem Boot.

„Steck‘ es weg“, sagte ich, ohne die Lippe zu bewegen.

Nach der üblichen Zurschaustellung seines Widerwillens gab der Oger nach. Wir übrigen traten aus dem Boot. Otonodo und Düstermeer zogen es ein Stück weiter das unheimliche Ufer herauf.

Ich stellte mich in die Mitte, flankiert von den anderen. Ein ausgemergelter Geist ohne Hemd, der eine Walfängermütze trug, löste sich von der Gruppe und verneigte sich zum Gruß vor uns. Sein linker Arm fehlte, ebenso ein Großteil seiner Schulter. Der danebenliegende Teil seines Oberkörpers wies die reißenden Narben eines Haiangriffes auf.

In seiner heilen Hand trug er eine Harpune. Er hielt sie Würde, als wäre sie ein Zeremonienstab.

Ich war froh über den Wein, der durch meine Adern floss. Die mittelmäßige Trunkenheit verlieh den Geschehnissen eine gärende Absurdität. Durch die Unterstreichung des Unwirklichen wurde der Schrecken ein wenig gedämpft. „Ich bin Challys Silberweiß von der *Aspidochelone*“, sagte ich und verbeugte mich ebenfalls. „Wir haben nicht vor, eure Ruhe zu stören, jedoch ...“

„Du kannst nichts stören, war wir nicht haben, Piratin“, ertönte die Stimme des Geistes, die nicht mit der Bewegung seiner Lippen einherging. „Dieses Dasein ist alles andere als ruhig.“

„Ich empfinde Mitleid für eure Lage.“

„Dann gewähre uns Trost durch deine Gesellschaft. Wir werden ein Festmahl bereiten.“

Ich verneigte mich wieder. „Das ist nicht nötig, da wir bereits gespeist haben. Wen habe ich die Ehre anzusprechen, Herr?“

Die fahlen Brauen des Geistes zogen sich vor Betroffenheit zusammen. „Du musst mein Versäumnis verzeihen. Nur wenige besuchen Tidentod. Wir haben jedes Gefühl für Höflichkeit verloren. Ich bin Geor.

Zu meinen Lebzeiten als Geor Walsucher bekannt. Allerdings führe ich den Namen hier nicht. Begleitet uns zu unserer Festhalle.“

„Wir haben nicht vor, euch zu belästigen.“

Blutrote Untertöne durchzogen plötzlich die durchscheinende Gestalt. „Wir bestehen darauf.“

Ich verbeugte mich ein drittes Mal vor ihm. „Wir sind hergekommen, weil wir jemanden suchen.“

„Wer weiß schon, welche Gedanken sich hinter Riras Maske verbergen?“



„Verbringen wir erst eine fröhliche Zeit bei Tisch und sprechen von gewichtigeren Angelegenheiten, wenn der Portwein serviert wird.“

„Sein Name ist Drillich Neunfinger.“

Eine Gischt aus Meerwasser troff von Geors Lippen. „Dieser Name könnte wichtig sein. Gewährt uns eure Gesellschaft, und ich erzähle euch mehr.“

„Er ist also hier?“

„Kommt mit.“

Die Geister drängten sich um uns, flüsternd und plappernd. Das Geräusch kroch wie ein Insekt meinen Nacken hinauf. Sie bedrängten uns stärker. Sie schnupperten an uns und zupften an unserer Kleidung. Ich zuckte zusammen, als die geisterhaften Hände näherkamen. Da ich ihrer Berührung nicht entgegen konnte, versengten sie meine Haut mit Kälte.

Wir gelangten zu einem merkwürdigen Gebäude, das ich vom Ufer aus nicht gesehen hatte. Es handelte sich um eine Feste, die aus den Überresten havarierter Schiffe erbaut und durch irgendeine unbekannte Methode der Untoten miteinander verbunden war. Drei Bugüberhänge ragten aus dem ungleichmäßigen Bau hervor; zwei links und einer rechts. Eine

Aneinanderreihung von Mastkörben konkurrierte auf dem Giebeldach um die Vorherrschaft. Kreideweiße Schalen von Rankenfußkrebss bedeckten hier und da die Oberfläche. Die Vordertüren, die nun aufschwangen, bestanden aus Seitenrudern von riesigen Hochseeschiffen.

Sie öffneten sich zu einer ausladenden Halle, die aus mehreren Decks bestanden, die eins über dem anderen lagen. Die einzelnen Ebenen waren durch Strickleitern verbunden. Die Geister schwebten hinauf. Wir kletterten und fürchteten um die Festigkeit des Gebäudes. Auf dem obersten Deck breitete sich vor uns eine lange Tafel aus. Angelaufenes Silberbesteck lag neben beschädigten und nicht zusammenpassenden Tellern. Kelche aus Nautilusmuscheln erwarteten das Einschenken von Wein.

Gut vier Dutzend Gedecke waren hingestellt worden, ebenso viele Stühle. Auf den unteren Decks hatten sich weitere Geister versammelt, deren Gesichter verloren hinaufblickten. Ich ertappte mich bei dem Gedanken daran, nach welchem Protokoll sie die begehrten Plätze am Kopf der Tafel vergaben. Dann besann ich mich, dass die sozialen Schichten einer Gesellschaft von Geistern das Letzte waren, wonach ich fragen sollte.

Die heranrückenden Geister trennten uns voneinander und umringten uns, um eine bizarre Parodie einer großen Abendgesellschaft zu inszenieren. Sie trieben mich in Richtung Reling. Jeden meiner Adjutanten verwickelten sie gleichermaßen in Gespräche. Ich sah, wie Otondo die Zähne fletschte, Düstermeer sich den Bauch hielt und Aspodell sein Unbehagen hinter einem Haifischgrinsen verbarg. Nur Rira, verborgen hinter ihrer Maske, hielt so etwas wie Fassung aufrecht.

In zischendem Ton bombardierten uns die Tidentoten mit Fragen:

„Tanzt Naleno Langzopf noch immer im Roten Delfin?“

„Welches Jahr haben wir?“

„Mein Name ist Kosmak Kos Sab. Besingt irgendjemand heutzutage meine Taten?“

„Ich bitte Euch, überbringt meiner Mutter in Maquino eine Nachricht. Das ist ein kleines Dorf am nördlichen ...“

„Gibt es noch Reste des alten Glaubens in den Aschlanden?“

Geor erschien neben meiner Schulter. „Diese vier. Sie stehen an deiner Seite, aber nicht aus freien Stücken.“

„Nein.“

„Sie sind deine Sklaven?“

„Ich würde lieber sagen, dass sie Gefangene und meiner Obhut unterstellt sind. Mein Schwert ...“

Der Geist winkte ungeduldig mit seiner verschwommenen Hand ab. „Geister halten viele Themen für uninteressant. Ein Beispiel dafür wäre, wie du sie beherrschst. Vielmehr sollte es dich kümmern, dass ihr unsere Tage in Tidentod getrübt habt.“

„Wie das?“

„Wir sind abhängig von frisch Ertrunkenen, die unsere Reihen füllen. Nur wenige vom Fleischvolk besuchen unsere einsame Heimstatt. Mit einer Flut von Neuankömmlingen kommen frische Erfahrungswerte, wie schemenhaft sie auch sein mögen.“

„Was hat das mit mir zu tun?“

„Niemand hat so viele Seeleute der nasskalten Umarmung des Meeres überlassen wie diese vier. Hältst du sie nun von Überfällen auf See ab?“

„Ich gebe ihrer Grausamkeit ein positives Ziel.“

Geors inneres Licht flackerte auf. „Du beraubst uns frischer Seelen.“

**„Vielleicht
sind die
Geister von
Tidentod allzu
gastfreundlich.“**





Ich drückte mich weiter gegen die Reling, wohl wissend, wie tief ich fallen würde, wenn ich das Gleichgewicht verlor. „Wenn weniger als sonst sterben müssen, fällt es mir schwer, mich selbst dafür zu tadeln.“ Ein merkwürdiges Hochgefühl mischte sich in meine Angst und Verwirrung. Der Tote hatte meine größte Hoffnung bestätigt. Indem ich meine Gruppe von Adjutanten zusammengebracht hatte, hatte ich Leben gerettet – und nicht zu wenige. Was immer mit mir geschah, wenn die letzte Zeche fällig wurde, das wäre es wert.

Geor rückte näher heran. „Du glänzt vor herrlichem Wahnsinn.“

Ich glitt die Reling entlang und wich ihm aus. Beinahe wäre mir eine geistreiche Antwort eingefallen. Ich habe nie so gute Einfälle gehabt, wie ich es gerne hätte.

„Ich könnte dich zu meiner Braut machen“, sagte der Geist.

„Solche Anträge lehne ich ab, von den Lebenden wie von den Toten.“

Geor glitt durch eine Masse von Geistern und läutete eine Schiffsglocke, die nahe der Tafel hing. Der Klang durchfuhr mich wie ein Messer. Ich sah nach meinen Adjutanten: Auch sie zuckten vor Schmerz zusammen.

„Es ist Zeit, dass wir uns mit unseren Gästen niedersetzen und essen und trinken“, verkündete Geor.

Die Geister bedrängten uns, bis wir uns gesetzt hatten, und verteilten uns so, dass keiner neben dem anderen saß. Geor nahm seinen Platz am Kopf der Tafel ein. Der ertrunkene Walfänger platzierte mich zu seiner Rechten. Tonamphoren erschienen, die von den Phantomen von Kabinenjungen getragen wurden. Sie gossen eine rote Flüssigkeit in unsere Kelche. Es war das Rot von Wein, der sich bald in Essig verwandelt, und er roch nach Brackwasser. Geor erhob seinen Kelch. „Auf die Unterbrechung unserer Einsamkeit, so kurz sie auch sein mag.“

Während die Geister die ätherische Flüssigkeit tranken, ergoss sich eine ebensolche Menge Wasser aus ihren Nasen und Ohren.

Ich hob meinen Kelch, trank jedoch nicht. „Es gibt Hunderte von euch. Wie könnt ihr da sagen, ihr wärt einsam?“

Geors geisterhafte Gestalt flackerte. „Ohne den Lebensfunken ist es nicht dasselbe.“

„Erneut drücke ich mein Beileid über euer Los aus. Es ist nicht richtig, dass Seelen auf Golarion verbleiben, bloß weil sie das Pech hatten zu ertrinken. Wenn ich euch nun nach Drillich Neunfinger fragen dürfte ...“

„Er und ich haben viel gemeinsam“, sagte Geor. „Und vieles zwischen uns zu bereinigen.“

„Warum ist er nicht auch bei unserem Festmahl dabei?“

Geor rückte ein wenig an mich heran, und sein Geisterdunst glitt durch den des Tisches. „Du hast nichts getrunken.“

Ich veränderte meine Sitzposition, damit ich ungehindert das Schwert ziehen konnte, wenn es nötig würde. „Wie ich eingangs erwähnt habe, sind wir weder hungrig noch durstig hierher gekommen. Betrachte es bitte nicht als Beleidigung eurer Gastfreundschaft.“

Ein zorniges Stöhnen entrang sich dem ertrunkenen Gastgeber.

„Du wirst trinken, Challys Silberweiß, und du wirst deinen Sklaven befehlen, es dir gleichzutun.“

Ich umschloss mit den Fingern den Kelch. „Es tut mir leid, das sagen zu müssen, Geor Walsucher, aber ich vermute, dies ist ein Ertränkungsstrank, und sollten wir ihn zu uns nehmen, würden wir auf ewig bei euch auf der Insel bleiben.“

Durch den plötzlich verschwindenden Tisch schwebte Geor auf mich zu. Geisterhafte Klauen packten mich bei den Armen und am Rücken, wodurch die Kälte ihrer Berührung um das Zehnfache verstärkt wurde. Ich zog meine Waffe. Sie durchschnitt die Arme, und durch ihre Magie erhielt der Seelenstoff zumindest eine gewisse Festigkeit.

Meine Adjutanten (wie alle Piratenkapitäne, die dieses Titels würdig sind) trugen ebenfalls Waffen, die bis zu einem gewissen Grad verzaubert waren. Diese durchdrangen die flüchtigen Körper, die sich auflösten und dann, ein wenig kleiner, wieder zusammensetzten.

Ihrer Hiebe zum Trotz kamen die Geister in Schwärmen. Sie bedrängten uns nicht mit Fäusten oder Schwertern, sondern mit Einsamkeit. Diese drückte mich nieder, ließ meine Knie einknicken und presste mich gegen das Deck. Auch die anderen gaben nach. Aspodell ließ seinen Rapier fallen; seine Hände waren verkrampft und seine Zähne zusammengebissen. Rira fiel schlapp gegen die Reling. Otondo wankte und torkelte auf seinen Beinen wie ein Betrunkener, der vergessen hat, wie man fällt. Dustermeer konnte ich überhaupt nicht mehr sehen.

Mit jeder eisig kalten Berührung drang ihre Bitterkeit weiter in mich. Totes und vereiteltes Verlangen schlug Risse in meine Gewissheit. Meine eigenen Gedanken wandten sich gegen mich. *Ja, sagten sie, du gehörst auf diese Insel voller Geister. In dem Augenblick, als du den ersten deiner Adjutanten versklavt hast, hast du dich selbst getötet. Eines Tages wird einer von ihnen dich erledigen. Doch wenn du zulässt, dass du hier stirbst, nach deinen eigenen Bedingungen ... Zumindest wird dich keiner von ihnen erschlagen.*

In einer Vision sah ich mich selbst als Geist inmitten dieser Legion: Ich aß an ihrer Tafel und trank auf ewig ihren Wein des Ertränkens. Diese vier würden für immer an meiner Seite sitzen und würden (entschiedener als durch die Geasa Sirensangs) davon abgehalten, im Land der Lebenden Mord und Totschlag zu begehen. Wenn ich mich selbst opfern wollte, könnte ich es hier und jetzt und endgültig tun.

Ich kämpfte gegen diese falschen Gedanken an. Sie gehörten nicht mir und fühlten sich lediglich wie das Ergebnis eines Geistertricks an. Die Fesselung der vier Kapitäne, rief ich mir ins Gedächtnis, war nur ein Mittel für den eigentlichen Zweck: die Suche nach versunkenem und geraubtem Wissen. Während einer Ewigkeit auf Tidentod würde ich keine Schriftrollen, nicht einmal den Fetzen einer Fußnote wiederentdecken ...

Die Geister sammelten sich zu einer einzigen, erdrückenden Masse. Die Schiffsfestung verlor an Substanz. Die Geister hatten sie aus ihren unstillbaren Wünschen geschaffen. Nun veränderten sie ihre Essenz, um ihren stärksten Wunsch zu erfüllen: unseren Untergang.

Ich bemerkte, dass ich aufgehört hatte zu atmen, und fragte mich, ob ich meinen letzten Atemzug bereits getan hatte.

Meine Finger lagen ausgestreckt auf dem Deck. Ich konnte durch sie hindurchsehen. Sie vergingen und waberten.

Ich wurde zu einem Geist.



BESTIARIUM

„Alle Segel setzen, Kapitäne! Erfüllt eure Eide!“

Kapitän Yspanis hektisches Brüllen hallte von den Regalböden seiner mit Kuriositäten vollgestopften Kabine wieder. Ich hatte immer noch mein Entermesser auf seine Brust gerichtet und verlangte noch einmal, dass er sich ergab, als etwas gegen die Klinge schlug und mit einem lauten, metallischen Klang abprallte. Um mich herum hatte über ein Dutzend kleiner Schiffe in Flaschen ihre Plätze in den Regalen verlassen. Ich hatte sie für eine andere Spinnerei des Verrückten gehalten, doch nun segelten sie auf unsichtbaren Wellen in der freien Luft. Auf jedem Schiff eilten winzige Gestalten übers Deck, richteten Spielzeugwaffen auf mich und feuerten hagelweise stechende Bolzen auf mich ab, während der verrückte Kapitän höhnisch lachte.

- Beichte der *Tollwütigen Möwe*

Der heutige Eintrag des Bestiariums ist voller unnatürlicher Wesen und Kreaturen, die direkt dem Seemannsgarn der Matrosen entspringen scheinen.

Schiffe, Seefahrer 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 umgewidmete NSC-Spielwerte aus dem *Pathfinder-Spielleiterhandbuch* handelt.

Curio: Die *Curio* ist eigentlich kein Piratenschiff, sondern eher ein schwimmender Markplatz. Dieses frühere Frachtschiff ankert dauerhaft am westlichen Rand des Auges von Abendego und fungiert als Zentrum für eine kleine Gruppe von Bukaniern, die sich auf gutkoordinierte maritime Schandtaten spezialisiert haben anstelle der üblichen Zuschlagen-und-Mitnehmen-Aktionen, die von den meisten anderen bevorzugt werden. Der aus einer anderen Welt stammende Merkan, welcher die *Curio* kommandiert, ist ein verlässlicher und gutzahlender Schieber für alle Arten gestohlener magischer Gegenstände. Dies macht ihn unter gewitzteren Freibeutern sehr beliebt. Man nennt ihn einfach nur den Großen Blauen; er ist mehr außerhalb des Gesetzes agierender Geschäftsmann als Pirat. Beschützt wird er von ein paar Mephitwachen und den Bannzaubern, welche ihm seine Ausrüstung verleihen – der seltsame Merkan verlässt sich in erst Linie auf seine Masse und Ruf, um Möchtegern-Angreifer abzuhalten. Sollte die *Curio* dennoch angegriffen werden, wird sie vom Großen Blauen (PF MHB II, S. 168) und seinen 1W4 Wassermephiten (PF MHB, S. 184) verteidigt; dies wäre eine Begegnung mit HG 7.

Roter Wunsch: Früher war die *Roter Wunsch* nicht nur unbedeutend, sondern genoss auch noch einen schlechten Ruf, doch in letzter Zeit genießt die Besatzung eine ziemliche Glückssträhne im Archipel. Auch wenn die Mannschaft es anders darstellt, ist die Ursache dafür eher ein Zufall – bei der Jagd auf Walfänger und heruntergekommene Handelsschiffe stieß die *Roter Wunsch* auf ein gut ausgestattetes Schiff namens *Schreckhahn*, welches sich gerade vom Angriff eines Salzdrachen erholte. Die Piraten ergriffen die Gelegenheit beim Schopfe und überwältigten die immer noch abgekämpfte Besatzung der *Schreckhahn*. Unter der Fracht fanden sie vier merkwürdige azlantische Statuen, welche von einer namenlosen, von Ruinen übersäten Insel stammten. Diese metallischen Statuen befinden sich nun im Frachtraum der *Roter Wunsch*, welche auf dem Weg nach Corentyn ist, um sie dort zu verkaufen. Sollte das Schiff angegriffen werden, stellen sich 2W4 Matrosen (PF SLHB, S. 292) und der Kapitän (PF SLHB, S. 298, nutzt die Werte einer Wache) zum Kampf. Während des Kampfes erwachen zudem 1W4 Statuen, bei denen es sich

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN PORT FÄHRNIS

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–5	1 Plünderer	5	PF SLHB, S. 286
6–10	1 Wirt, 1W4 Trunkenbolde	5	PF SLHB, S. 309
11–13	2W4 Werratten	6	PF MHB, S. 197
14–20	2W6 tollwütige Reithunde	6	PF MHB, S. 153
21–24	2 Schließer, 1W6 Gefangene	7	PF SLHB, S. 272
25–29	1W10 Schabenschwärme	7	PF MHB II, S. 219
30–35	1 Kriegsknecht	7	PF SLHB, S. 297
36–38	1 Sucuyante	8	ALM Fesseln
39–45	1W6 reisende Händler	8	PF SLHB, S. 271
46–51	1 Priester	8	PF SLHB, S. 303
52–57	1W4 Tupilaqs	9	PF MHB III
58–63	1 Handelsfürst	9	PF SLHB, S. 285
64–68	1 Alchemistischer Golem	9	PF MHB II, S. 117
69–73	1 Korallengolem	9	ALM Fesseln
74–80	2 Bootsmänner	10	PF SLHB, S. 293
81–85	1W6 Duppys	10	ALM Fesseln
86–90	1 Gildenmeister	10	PF SLHB, S. 283
91–95	1 Piratenkapitän	11	PF SLHB, S. 287
96–99	1 Räuberhauptmann	11	PF SLHB, S. 289
100	1 Athach	12	PF MHB II, S. 30

um Mechanische Diener (PF MHB III) handelt. Dies ist eine Begegnung mit HG 6.

Meeresschakal: Die meisten anderen Piraten meiden gern die *Meeresschakal*. Diese ist im Fesselarchipel aufgrund ihrer entsetzlich entstellten und fanatisch sadistischen Besatzung bekannt. Angeblich war der Schiffskapitän, Kassim ibn Sayyir, ein wohlhabender Sklavenjäger aus Katapesch, der eines Tages seinen Heimathafen mit einer Ladung Sklaven an Bord verließ und nie zurückkehrte. Er tauchte ein Jahr später wieder auf, nachdem er sein Schiff zu einem Piratenschiff umgerüstet hatte, auf dem seine einstigen Sklaven als Bukanier dienten.

Die Piraten an Bord des Schiffes sind Anhänger Lamaschtus und der Selbstverstümmelung, fügen solche Verletzungen aber auch ihren Gefangenen zu. Es ist offenkundig, dass Lamaschtus Segen über dieser perversen Mannschaft liegt, da ein Jethund ständig an der Seite des Kapitäns ist. Kapitän ibn Sayyir (Spielwerte eines Folterknechts, PF SLHB, S. 273), sein Jethund (PF MHB, S. 158) und 1W4 Kultanhänger (PF SLHB, S. 274) greifen eifrig jedes Schiff, das ihren Weg kreuzt und verlangen Fleisch als Tribut für Lamaschtu, während die weniger eifrigen Besatzungsmitglieder sich zurückhalten. Die Mannschaft der *Meeresschakal* ist eine Begegnung mit HG 7.



FLASCHENSCHIFF

Ein Segelschiffmodell von der Größe eines Bootes segelt auf Wellen aus Dampf durch die Luft. An Deck bewegen sich Wassertropfen wie Besatzungsmitglieder, welche eine Miniaturballiste laden und ausrichten.

FLASCHENSCHIFF	HG 2
EP 600	
N Sehr kleines Konstrukt	
INI +6; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0	
VERTEIDIGUNG	
RK 15, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13 (+2 GE, +2 Größe, +1 Rüstung)	
TP 19 (3W10+3)	
REF +3, WIL +1, ZÄH +1,	
Immunitäten Wie Konstrukte; SR 5/Wuchtwaffen	
ANGRIFF	
Bewegungsrate Fliegen 12 m (Perfekt)	
Nahkampf Ramme+6 (1W3)	
Fernkampf Balliste +7 (1W6)	
SPIELWERTE	
ST 12, GE 15, KO —, IN 5, WE 10, CH 13	
GAB +3; KMB +3; KMW 14 (kann nicht zu Fall gebracht werden)	
Talente Angriff im Vorbeifliegen, Verbesserte Initiative	
Fertigkeiten Fliegen +20	
Sprachen versteht Aqual und die Gemeinsprache	
Besondere Eigenschaften Scherbenregen	
Lebensweise	
Umgebung Jede	
Organisation Einzelgänger, Flotte (2–5)	
Schätze Standard	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	
Scherbenregen (AF) Wenn ein Flaschenschiff erstmals seine Balliste abfeuert, eine Kreatur rammt oder Waffenschaden erleidet, zerbricht die Flasche, in der es sich befindet, und die Scherben gehen in einem Radius von 1,50 m nieder. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 1W6 Punkte Stichwaffenschaden; ein Reflexwurf gegen SG 12 halbiert diesen zusätzlichen Schaden.	

Flaschenschiffarmada

Eine Flotte von Schiffsminiaturen, jede sicher in einer Glasflasche, fliegt durch die Luft heran. Die Schiffe greifen wie eines an und koordinieren ihre Angriffe.

FLASCHENSCHIFFARMADA	HG 6
EP 2.400	
N Sehr kleines Konstrukt (Schwarm)	
INI +7; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15	
VERTEIDIGUNG	
RK 18, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15 (+3 GE, +2 Größe, +3 Rüstung)	
TP 64 (8W10+20)	
REF +7, WIL +4, ZÄH +2,	
Immunitäten Wie Konstrukte; SR 5/—	
ANGRIFF	
Bewegungsrate Fliegen 12 m (Perfekt)	
Nahkampf Schwarm (2W6+4 plus Ablenkung)	
Besondere Angriffe Ablenkung (SG 16)	

SPIELWERTE

ST 16, GE 17, KO —, IN 5, WE 14, CH 15

GAB +10; KMB —; KMW —

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Fliegen +20, Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +13

Sprachen Versteht Aqual und die Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Mächtiger Scherbenregen

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Flotte (2–5)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mächtiger Scherbenregen (AF) Jedes Mal wenn eine Flaschenschiffarmada ihre Ballisten abfeuert, eine Kreatur umschärmt oder Waffenschaden erleidet, zerspringt eine der Flaschen und lässt Glassplitter in einem 1,50 m-Radius niedergehen. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 1W6 Punkte Stichwaffenschaden; ein Reflexwurf gegen SG 13 halbiert diesen Schaden.

Ein Flaschenschiff steht für Geduld und Hingabe. Die Teile werden durch ein kleines Loch geführt und dort aufgerichtet und zusammengebaut, um die Illusion des Unmöglichen zu erzeugen. Der durchschnittliche Modellbauer widmete Monate dem feinfühligsten Zusammenbau des Modells unter Überanstrengung seiner Sehkraft. Viele Flaschenschiffe werden von Schiffskapitänen nach dem Vorbild ihrer eigenen Schiffe gebaut. Wenn man den Kapitän als mit seinem Schiff verheiratet bezeichnen möchte, dann ist ein Flaschenschiff quasi ein Kind dieser Beziehung. Die Hingabe des Erbauers ist weit jenseits der Grenzen der Materiellen Ebene noch zu spüren. Sehr kleine Elementargeister von der Ebene des Wassers halten Boote für Perversionen, die es Landratten erlauben, an Orte gelangen, wo sie nichts zu suchen haben. Diese Wassergeister übernehmen Flaschenschiffe und segeln sie durch die Luft, um Seefahrer zu vertreiben, welche die hohe See befahren. Selbst wenn das Flaschenschiff zerstört wird, betrachtet sich der Wassergeist noch als siegreich, da er im Grunde einen Kapitän gezwungen hat, seinen Nachfahren auszulöschen.

Ein Flaschenschiff ist etwa 0,30 m lang und wiegt zirka 5 Pfund.

Lebensweise

Modellschiffe in Flaschen stehen an guter Stelle in den Quartieren von Kapitänen und Admirälen und sind meist perfekte Nachbildungen der Schiffe ihrer Erbauer. Sobald ein Flaschenschiff von einem Wassergeist zum Leben erweckt wird, schwebt es auf nebligen Wellen durch die Luft. Die Seile der Miniaturballisten haben genug Spannung, um abgefeuert zu werden und der Wassergeist verwandelt das Schiff in eine Waffe und Parodie zugleich.

Nicht alle Flaschenschiffe aber werden freiwillig von Wassergeistern befehligt. Kapitäne oder Admiräle, welche einen dramatischeren Tribut an die Schiffe entrichten wollen, die sie befehligt haben, lassen gewöhnliche Flaschenschiffe zuweilen mittels Magie zum Leben erwecken. Durch großen Glauben oder noch größere Barmittel gelangen sie an die Magie, welche zum Binden von Wassergeistern an ihre Modellschiffe erforderlich ist. Diese Magie bezaubert zudem den Elementargeist, dass dieser

sich für Kapitän und Mannschaft eines normalen Schiffes hält. Magisch gebundene Wassergeister befolgen entweder die Anweisungen des Zauberkundigen, der sie gebunden hat, oder des Erbauers des Flaschenschiffes, den sie als höherrangigen Admiral betrachten.

Lebensraum & Sozialverhalten

Das Leben eines Flaschenschiffes spielt sich auf dem offenen Meer ab und der Wassergeist, der es führt, setzt die Segel in Richtung des nächsten Gewässers. Seine Mission besteht darin, Landkreaturen auf dem Meer zu vernichten. Die Geschichten über die Reisen von Flaschenschiffen sind nur selten reich. Wenn ein Flaschenschiff lange genug überlebt, um ein Logbuch führen zu können, ermöglicht das, was aus der winzigen Schrift herausgelesen werden kann, faszinierende Einblicke in den Verstand des Elementars. Der Blickwinkel, aus dem der Wassergeistkapitän die Welt versteht, liest sich wie eine Mischung aus Mythologie und einer Gute-Nacht-Geschichte für Kinder.

Der dieses Konstrukt bewohnende Geist bestimmt das Wesen der Besatzung und bildet sehr kleine Seeleute an Deck nach – diese sollen aber lediglich Betrachter entnerven, da der Geist die Segel und Waffen des Schiffes hydraulisch steuert. Ein gegen seinen Willen an ein Flaschenschiff gebundener Wassergeist bemannt sein Schiff häufig mit Kopien echter Seeleute, die auf dem Original Dienst tun, oder nach ihm vorliegenden Beschreibungen der originären Mannschaft.

Ein Flaschenschiff segelt nur dann allein, wenn es keine andere Wahl hat, und nutzt in der Regel jede Möglichkeit, sich mit anderen Flaschenschiffen zu einer Flotte zusammenzuschließen, welche dann scheinbar zufällig bestimmte Flaggen hisst. In der Regel kommandieren ungebundene Wassergeister alle Schiffe einer solchen Armada, allerdings haben manchmal auch schon ungebundene Wassergeister naive gebundene Geister getäuscht. Flotten entstehen aber nicht nur aus Zufallsbegegnungen heraus – Wassergeister verschwören sich manchmal, mehrere Flaschenschiffe auf einmal zu übernehmen und Schifffahrtsmuseen haben bereits von Dutzenden Flaschenschiffen berichtet, die aus den Regalen abhoben und aufs Meer hinaus flogen.

Konstruktion

Ein Flaschenschiff kann durch ein bindendes Ritual von einem mächtigen Zauberkundigen erschaffen werden. Dieses Ritual erfordert ein Modellschiff von Meisterarbeitsqualität in einer Flasche, dessen Materialien 100 GM oder mehr wert sein müssen und das mittels Fertigkeitswürfen für Handwerk (Holzbearbeitung) gegen SG 30 im Laufe zweier Wochen angefertigt wurde. Alternativ kann auch ein Modellschiff von Meisterarbeitsqualität in einer Flasche erworben werden, dieses muss dann aber mindestens 600 GM wert sein.

FLASCHENSCHIFF

ZS 9; Marktpreis 5.100 M (5.600 GM)

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Konstrukt erschaffen, Gegenstand beleben, Magisches Gefäß, passender Geist einer lebenden Kreatur, 2 Ränge in Handwerk (Holzbearbeitung); **Kosten** 2.600 GM (3.100 GM)



Ein Flaschenschiff als Spukerscheinung

Als SL kann man ein Flaschenschiff auch als größere psychologische Gefahr einsetzen, indem man den Wassergeist durch den Geist eines ertrunkenen Seefahrers ersetzt und es als Spukerscheinung einsetzt.

Diese verlorene Seele hat den Untergang seines Schiffes zu Lebzeiten nie akzeptieren können. Sie benutzt Flaschenschiffe, um den wieder gutzumachen, welche zum Untergang ihres Schiffes mit Besatzung und Kapitän geführt hat.

FLASCHENSCHIFF

HG 7

EP 3.600

RB Beständige Spukerscheinung (10,50 m Radius, Kabine auf einem Schiff oder Zimmer in Hafennähe)

Zauberstufe 10

Bemerken Wahrnehmung SG 20 (um die geisterhafte Mannschaft zu entdecken)

TP 31; **Schwäche** Kann mittels Diplomatie ausgetrickst werden;

Auslöser Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Die Spukerscheinung tritt in Bereichen auf, in denen sich genug Flaschenschiffe befinden, um eine kleine Flotte zu beleben. Wenn das Gebiet einer Flaschenschiff-Flotte betreten wird, belebt die Spukerscheinung ein Flaschenschiff (Spielwerte siehe gegenüberliegende Seite) pro Runde (insgesamt 1W6+1 Schiffe). Obwohl jedes dieser belebten Schiffe wie eine Kreatur angegriffen und zerstört werden kann, kann nur gegen das Konstrukt eingesetzte positive Energie die Spukerscheinung beschädigen.

Zerstörung Ein von Spuk belebtes, aber nicht zerstörtes Modellschiff muss eingefangen, zu einem großen Gewässer gebracht und freigelassen werden, damit es die Meere befahren kann.

GEISTERSTOCKZOMBIE

Diese straffe, graue Haut dieses schwankenden Humanoiden trägt Spuren arkaner Symbole, die aber aufgrund von Alter und Verwesung verblasst sind. Lange Schwarzholzstöcke durchziehen diesen Kadaver, nahezu jede Fleischpartie ist durchbohrt und geschändet. Diese bedauernswerte, durchbohrte Kreatur wird von einer spürbaren Aura der Entropie und der Verzweiflung umgeben.

GEISTERSTOCKZOMBIE

HG 12



EP 19,200

CB Mittelgroßer Untoter

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m, Lebensgefühl 18 m; Wahrnehmung +10

Aura Ketzerische Aura

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 26 (+12 natürlich, +4 unheilig)

TP 157 (15W8+90); Schnelle Heilung 3

REF +7, WIL +9, ZÄH +9,

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen fokussierte Energie +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Berührung im Nahkampf +13 (1W8 negative Energie)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 22, 8W6)

SPIELWERTE

ST 12, GE 11, KO —, IN 7, WE 6, CH 15

GAB +11; KMB +12; KMV 26

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fertigkeitenfokus (Heimlichkeit),

Fokussiertes Niederstrecken, Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Verbessertes Energie fokussieren

Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Klettern +5, Wahrnehmung +10

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Plage (3–9)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Energie fokussieren (ÜF) Ein Geisterstockzombie kann negative Energie fokussieren wie ein Kleriker der 15. Stufe.

Ketzerische Aura (ZF) Die überwältigenden entropischen Energien und die große Anzahl von Geisterstöcken, welche den Geisterstockzombie beleben, verzerren und verändern negative und positive Energie rund um die Kreatur. Wie bei allen Geisterstöcken strahlt eine Aura mit 9 m Radius um den Zombie herum wie der Zauber Ort entweihen. Untote erhalten in dieser Aura einen unheiligen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe und der SG zum Widerstehen gegen negative Energie steigt um +3. Der Geisterstockzombie steht dauerhaft unter diesen Effekten, die Boni sind bereits in seine Spielwerte eingerechnet. Ferner stört dieses Miasma auch positive Energie. Jedem Anwender positiver Energie, sei es ein Kleriker, der Energie fokussiert oder ein Paladin, welcher die Hand auflegt, muss ein Konzentrationswurf gegen SG 25 gelingen. Sollte dieser scheitern, wird der Effekt blockiert und verbraucht eine Anwendung der Fähigkeit, bzw. den Zauber.

Geisterstockzombies sind hasserfüllte Schöpfungen böser Schamanen und Nekromanten, die Geisterstöcke nutzen, um die Toten zu beleben. Pro Trefferwürfel der Kreatur wird dabei ein Geisterstock benötigt. Ein Stock ist 18 bis 30 cm lang und wird durch den lebenden oder toten Leib einer Kreatur gebohrt, den er sodann mit finsterner Energie ausfüllt. Unter der bitteren Last der entropischen negativen Energie erhebt sich die Kreatur und sucht voller unendlicher Traurigkeit und wahnsinniger Zielstrebigkeit nach der Lebenskraft anderer. Sie verfolgt nur noch das Ziel, Leben auszulöschen und jede Quelle positiver Energie auszutilgen. Mehrere Geisterstöcke im Leib einer Kreatur nähren einander, verstärken ihre gewöhnlichen Fähigkeiten und verleihen der Berührung des Geisterstockzombies die Macht, jedem das Leben zu rauben, den er berührt. Der Zombie wird beinahe selbst zu einem Splitter der Leere und existiert in einem derartigen Zustand negativer Kraft, dass schon seine direkte Nähe die Gabe anderer Kreaturen stört, positive Energie zu nutzen. Zugleich erlangt er mit der beständigen Traurigkeit, die seinen Verstand umnebelt, die Macht, andere von negativer Energie abhängige Kreaturen zu stärken und zu beeinflussen.

Diese traurigen, von der seelenlosen negativen Energie gequälten Kreaturen hungern nach Zerstörung und erfreuen sich an jeder Gelegenheit, einen Lebensfunken auszulöschen. Sie jagen auf den Fesselinseln und insbesondere auf den Kannibaleninseln, wo sie schon erschaffen wurden, ehe die Kuru dorthin gelangten.

Als die brutalen, wilden Kuru die ghol-ganischen Ruinen der Kannibaleninseln erkundeten, entdeckten sie die üble Magie der Geisterstöcke. Und als sie sich der Barbarei und dem Kannibalismus zuwandten, erschufen ihre Schamanen diese Gerätschaften und mit ihnen die ersten Geisterstockzombies auf Golarion seit tausenden von Jahren. Die Kuru nutzen Geisterstockzombies in ihren Kriegen untereinander und als ruchlose Jäger, welche Humanoide auslöschen, die sich den Kannibaleninseln zu sehr nähern. Kuru-Schamanen erschaffen die finsternen Geisterstöcke, um ihre eigenen nekromantischen Kräfte zu stärken und Geisterstockzombies zu beleben. Bei manchen Stämmen gilt es als große Ehre, in eine dieser mächtigen Kreaturen verwandelt zu werden, so dass manche alte Schamanen auf der Schwelle des Todes sich der Verwandlung unterziehen, statt zu einer rituellen Mahlzeit des Stammes zu werden.

Seit der Wiederentdeckung der Geisterstöcke haben jene, die an Nekromantie und der Erschaffung neuer Arten von Untoten Interessiert sind, Gesandte zu den Fesseln geschickt, um sie zu erwerben. Diese geschäftstüchtigen Nekromanten experimentieren mit den Gerätschaften und entfesseln Geisterstockzombies über Avistan und Garund, um ihre mörderischen Pläne zu erfüllen.

Geisterstöcke

An den abgelegenen Orten der Welt können die Gläubigen nicht immer regelmäßig heilige Orte besuchen. Insbesondere die Kranken, Schwachen und Sterbenden sind meist nicht in der Lage über die Ebenen zu reisen oder gefährliche Fahrten über das Meer zu machen, um ihre spirituellen Anführer zu treffen. Daher wurde der Gottesstock erschaffen, ein Zepter, welches als tragbarer Schrein fungiert. Es wird von Schamanen und Hexendoktoren mit sich geführt und in den Boden gerammt, so dass es an

jedem beliebigen Ort am Fokus des Glaubens dienen kann. Allerdings ist nicht nur das Gute erfinderisch – es dauerte nicht lange, bis die Schamanen finsterner Gottheiten mit den *Geisterstöcken* die Idee ins Negative verkehrten. Wenn diese Stöcke in lebende oder tote Körper gestochen werden, werden diese mit der Kraft der endlosen Leere aufgeladen und zu klappernden, hungrigen Abominationen.

GEISTERSTOCK

Aura Schwache Nekromantie [Böse]; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Speziell; **Preis** 2.500 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Jeder *Geisterstock* ist 18 bis 30 cm lang und hat einen Durchmesser von gut 3 cm. Er wird aus einem Stück poliertem Schwarzholz angefertigt und trägt häufig Markierungen oder Symbole, welche der Gottheit des Erschaffers heilig sind, kann aber auch glatt und schmucklos sein.

Als Volle Aktion kann man einen *Geisterstock* mit einem passenden Gebet in den Boden rammen; dies provoziert Gelegenheitsangriffe. Die Gerätschaft überflutet den Bereich mit negativer Energie und erzeugt einen Effekt identisch dem Zauber *Ort entweißen* mit 6 m Radius. Ferner kann jeder böse Zauberkundige innerhalb dieser 6 m Zauber ohne Materialkomponenten wirken, so deren Wert 10 GM nicht übersteigt, auch werden keine Fokusgegenstände benötigt, deren Wert 50 GM nicht übersteigt. Letzteres gilt aber nur für denjenigen, welcher den *Geiststock* gepflanzt hat, bis dieser wieder entfernt wird.

Ein *Geisterstock* ist ein nützliches Werkzeug für Schamanen an Orten, wo kaum mit magischen Gegenständen Handel getrieben wird, verfügt aber über eine noch mächtigere Funktion: die Erschaffung von Untoten. Um einen *Geisterstockzombie* zu erschaffen, ist ein einstündiges Ritual erforderlich, in dessen Rahmen finstere Symbole auf das Fleisch einer Leiche gemalt werden. Nach Ablauf dieser Stunde muss dem Erschaffer ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 gelingen, ehe er den ersten *Geisterstock* in den Körper stößt. Um die Kreatur vollständig zu beleben, muss ein *Geisterstock* pro TW der Ausgangskreatur verwendet werden. Nach 12 Runden erhebt sich die Kreatur aus eigener Kraft voller Eifer, ihre negative Energie zu verbreiten und nahes Leben auszulöschen. Mit *Geisterstöcken* erschaffene Untote stehen nicht unter der Kontrolle ihrer Erschaffer, können aber mittels fokussierter negativer Energie, Zaubern und ähnlichen Effekten befehligt werden. *Geisterstöcke* können auch in die Leiber von Lebewesen getrieben werden, um die Kreaturen zu töten und in Untote zu verwandeln. Sollte ein lebender Körper benutzt werden, muss die Kreatur während des ganzen Rituals festgehalten oder anderweitig hilflos gemacht werden. Nach Durchführung des Rituals muss die Kreatur beim Hineinstoßen des ersten *Geisterstocks* einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen. Gelingt der Rettungswurf, wird die Kreatur auf 0 TP reduziert und beginnt zu sterben, doch die Magie des *Geisterstocks* verpufft und ein neues Ritual mit einem neuen Stock wird erforderlich. Scheitert der Rettungswurf, stirbt die Kreatur und das Ritual ist erfolgreich. Die Kreatur verwandelt sich in einen *Geisterstockzombie*.

Untote, in deren Leib ein solcher Gegenstand steckt, profitieren von den +2 Bonustrefferpunkten pro Trefferwürfel, da sie im Wirkungsbereich eines verbesserten *Ort entweißen*-Zaubers erschaffen werden.

HERSTELLUNG




Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ort entweißen*, *Tote beleben*; Erschaffer muss 5 Ränge in Wissen (Religion) besitzen. **Kosten** 1.750 GM



HAI

Angustidenhai

Diese majestätische Bestie gleitet mit mörderischen Absichten durchs Wasser. Ihr Maul mit seinen dicken Zähnen ist so groß, dass ein Mensch darin stehen könnte, und ihr Körper ist über 6 m lang.

ANGUSTIDENHAI	HG 7	  
EP 3,200		
N Gigantisches Tier (Aquatisch)		
INI +1; Sinne Blindespür 9 m, Scharfe Sinne; Wahrnehmung +19		
VERTEIDIGUNG		
RK 16, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 15 (+1 GE, -4 Größe, +9 natürlich)		
TP 105 (10W8+60)		
REF +8, WIL +3, ZÄH +15		
ANGRIFF		
Bewegungsrate Schwimmen 27 m		
Nahkampf Biss +13 (2W8+15/18-20 plus Ergreifen)		
Angriffsfläche 6 m; Reichweite 1,50 m		
Besondere Angriffe Ergreifen, Kräftige Kiefer		
SPIELWERTE		
ST 31, GE 12, KO 23, IN 3, WE 10, CH 4		
GAB +7; KMB +21 (Ringkampf +25, Zerschmettern +23); KMV 32 (+34 gegen Ringkampf)		
Talente Ausdauer, Ausfall, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Verbessertes Zerschmettern		
Fertigkeiten Schwimmen +18 Wahrnehmung +19		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebiger Ozean		
Organisation Einzelgänger		
Schätze Keine		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Kräftige Kiefer (AF) Die Zähne eines Angustidenhais sind derart scharf und kräftig, dass sie nahezu jedes Material zerfetzen können. Wenn ein Angustidenhai einen erfolgreichen Versuch für einen Ringkampf nach dem Einsatz seiner Fähigkeit Ergreifen folgen lässt, erhält er die Möglichkeit im Rahmen einer Freien Aktion mit einem Kampfmanöverwurf die Rüstung seines Zieles zu zerschmettern. Ein weiterer Versuch erfolgt jede Runde, in der den Ringkampf aufrechterhält.		

Der Angustidenhai ist ein gigantischer Jäger der Tiefsee. In Größe und Wildheit hat dieser Titan nur im Megalodon einen Rivalen. Selbst der Große Weiße Hai zählt zu seinen Beutetieren. Seine 0,30 m langen, kräftigen und kantigen Zähne zerreißen alles, wonach sie schnappen und nur sehr wenige Kreaturen überstehen eine solche Umarmung mit allen Körperteilen.

Großer Weißer Hai

Diese gewaltige, silberne Bestie strahlt Stärke, Macht und Schnelligkeit aus. Ihr gigantisches Maul ist voller Reihen kantiger Zähne und ihre pechschwarzen, gefühlslosen Augen verraten ihre Absichten nicht.

GROSSER WEISSER HAI

HG 4



EP 1,200

N Riesiges Tier (Aquatisch)

INI +6; Sinne Blindespür 9 m, Scharfe Sinne; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17 (+2 GE, -2 Größe, +9 natürlich)

TP 38 (4W8+20)

REF +6, WIL +4, ZÄH +11,

ANGRIFF

Bewegungsrate Schwimmen 27 m

Nahkampf Biss +8 (2W6+10)

Angriffsfläche 11,50 m; Reichweite 1,50 m

SPIELWERTE

ST 25, GE 14, KO 21, IN 1, WE 16, CH 6

GAB +3; KMB +12; KMV 24

Talente Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Schwimmen +15, Wahrnehmung +10,

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Ozean

Organisation Einzelgänger, Paar, Schule (3-6) oder Rudel (7-13)

Schätze Keine

Der Große Weiße Hai gehört zu den größten Raubfischen der Welt und zieht ständig auf der Jagd durch die Meere.

Hammerhai

Unter dem ungewöhnlich geformten Kopf dieses schlanken grauen Hais befindet sich ein unverhältnismäßig kleines Maul, in dem messerscharfe Zähne blitzen.

HAMMERHAI	HG 3	  
EP 800		
N Großes Tier (Aquatisch)		
INI +7; Sinne Blindespür 9 m, Scharfe Sinne; Wahrnehmung +10		
VERTEIDIGUNG		
RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15 (+3 GE, -1 Größe, +6 natürlich,)		
TP 30 (4W8+12)		
REF +7, WIL +4, ZÄH +9,		
ANGRIFF		
Bewegungsrate Schwimmen 18 m		
Nahkampf Biss +7 (1W8+7)		
Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m		
SPIELWERTE		
ST 21, GE 16, KO 17, IN 1, WE 16, CH 6		
GAB +3; KMB +9; KMV 22		
Talente Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative		
Fertigkeiten Schwimmen +13, Wahrnehmung +10,		
LEBENSWEISE		
Umgebung Jeder Ozean		
Organisation Einzelgänger, Paar, Schule (3-6) oder Rudel (7-13)		
Schätze Keine		

Die Kopfform des Hammerhais verleiht ihm ein größeres Sichtfeld und gestattet ihm, Beute auf den Meeresboden niederzudrücken, ehe er sie verschlingt.

Helicoprion

Diese Kreatur sieht aus wie ein gewöhnlicher Hai, nur ist die Form seines Unterkiefers völlig anders: Ein Wirbel aus Zähnen bildet eine Spirale, die Zähne im Zentrum sind winzig und werden nach außen hin zunehmend größer und brutaler.

HELICOPRION

HG 6



EP 2,400

N Großes Tier (Aquatisch)

INI +8; Sinne Blindespür 9 m, Scharfe Sinne; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15 (+4 GE, -1 Größe, +6 natürlich)

TP 68 (8W8+32)

REF +12, WIL +3, ZÄH +12,

ANGRIFF

Bewegungsrate Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +12 (1W8+10 plus 1W4 Blutung)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Blutung (1W4), Zahnspirale

SPIELWERTE

ST 25, GE 18, KO 19, IN 3, WE 12, CH 4

GAB +6; KMB +14 (Ringkampf +18); KMV 28

Talente Ausdauer, Blitzschnelles Reflexe, Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Schwimmen +15, Wahrnehmung +12

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Ozeane

Organisation Einzelgänger, Paar, Schule (3-5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zahnspirale (AF) Wenn ein Helicoprion mit seinem Bissangriff eine mittelgroße oder kleinere Kreatur trifft, kann er mit einer Freien Aktion versuchen, diese in einen Ringkampf zu verwickeln und in einen Haltegriff zu nehmen, falls das Kampfmanöver erfolgreich ist. Wenn sich das Opfer im Haltegriff befindet, verursacht der Helicoprion weiteren Bisschaden (Blutungsschaden eingeschlossen), solange er den Haltegriff aufrechterhält.

Der Helicoprion ist eine bizarre Bestie. Die beachtenswerten Physiologie seines Mauls ermöglicht es ihm, mit mächtigen Muskeln seinen Unterkiefer auszurollen und in seiner Zahnspirale Beute einzufangen, so dass dieses zwischen den zerklüfteten, grausamen Zähnen feststeckt. Sobald ein Helicoprion ein herzhaftes Mahl gefangen hat, zieht er sich die Wolke des austretenden Blutes seines Opfers zurück und wartet geduldig auf dessen Tod.

Mosaikhai

Gezackte Muster schmücken den Körper dieses menschengroßen Hais. Zahllose Flecken auf seinen großen Zähnen verweisen auf die Häufigkeit und die Wildheit, mit der er sie einsetzt.

MOSAIKHAI

HG 1



EP 400

N Mittelgroßes Tier (Aquatisch)

INI +6; Sinne Blindespür 9 m, Scharfe Sinne; Wahrnehmung +6



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 natürlich)

TP 11 (2W8+2)

REF +5, WIL +1, ZÄH +4,

ANGRIFF

Bewegungsrate Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +3 (1W6+3)

Angriffsfläche 1,50 m; Reichweite 1,50 m

SPIELWERTE

ST 15, GE 14, KO 13, IN 1, WE 12, CH 2

GAB +1; KMB +3; KMV 15

Talente Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Schwimmen +10, Wahrnehmung +6

LEBENSWEISE

Umgebung Jeder Ozean

Organisation Einzelgänger, Paar, Schule (3-6)




Schätze Keine

Der Umstand, dass diese Haie in seichten Küstengewässern leben, bringt sie in direkten Kontakt mit denen, die vom Meer leben. Geschichten über aus dem Wasser springende Sägehaie, die sich Hafendarbeiter oder Fischer aus kleinen Booten holen, sind ungewöhnlich. Ihre Zähne und die an ein Flickwerk erinnernde braune und blau-graue Färbung sind zwei der Gründe für ihren Namen.



SCHIFFSWÄCHTER

Eine übergroße Holzschnitzerei einer Meerjungfrau mit einem Speer nähert sich mit stampfenden Geräuschen. Ihr kräftiger Farbanstrich ist nach Jahren auf See von Salz verkrustet.

SCHIFFSWÄCHTER	HG 7	  
EP 3,200		
N Großes Konstrukt		
INI +9; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Schiffssicht; Wahrnehmung +6		
VERTEIDIGUNG		
RK 20, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15 (+5 GE, -1 Größe, +6 natürlich)		
TP 68 (7W10+30)		
REF +7, WIL +8 ZÄH +2,		
Immunitäten Wie Konstrukte; SR 5/Hieb- oder Stichwaffen		
Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m		
Nahkampf Speer [Meisterarbeit] +11/+6 (2W6+6 plus Salz in der Wunde/x3) oder		
2 Hiebe +10 (1W6+4 plus Salz in der Wunde)		
Fernkampf Speer [Meisterarbeit] +12 (2W6+4 plus Salz in der Wunde/x3)		
Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m		
SPIELWERTE		
ST 19, GE 21, KO —, IN —, WE 23, CH 16		
GAB +7; KMB +12; KMV 27		
Talente Verbesserte Initiative@B@		
Lebensweise		
Umgebung Beliebige Gewässer		
Organisation Einzelgänger		
Schätze Keine		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Salz in der Wunde (ÜF) Jede lebende, von einem Schiffswächter verletzte Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 bestehen oder es erleidet 1 Runde lang einen Malus von -1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, weil Salzwasser in der Wunde für Schmerzen sorgt. Bei einem erfolgreichen Kritischen Treffer erleidet das Ziel zusätzliche 3W6 Schadenspunkte, da sein Fleisch aufreißt und austrocknet. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.		
Schiffssicht (ÜF) Ein Schiffswächter wird an Bord eines Schiffes behandelt, als besäße er Erschütterungssinn 30 m, da seine Sinneswahrnehmung das Holz durchdringt. Er kann nur Kreaturen und Gegenstände wahrnehmen, die Kontakt mit dem Schiff haben, nicht aber, wenn sie keinen Berührungskontakt mit dem Schiff haben, selbst wenn sie sich innerhalb des 30 m-Radius' aufhalten.		

Schiffswächter sind Konstrukte, die an jeweils an ein bestimmtes Schiff und dessen Kapitän gebunden sind. Sie ähneln humanoiden Galionsfiguren, ruhen normalerweise am Bug des Schiffes und beschützen die Besatzung und bringen ihr und dem Schiff Glück. Doch in Notzeiten kann der Kapitän den Schiffswächter aktivieren, so dass er zum Leben erwacht und an der Seite der Mannschaft kämpft. Auch wenn die Einzelheiten variieren, bestehen alle Schiffswächter aus Holz und besitzen dieselben Spielwerte.

Ein Schiffswächter ist grob 1,80 m groß und wiegt 400 Pfund.

Lebensweise

Der Körper eines Schiffswächters wird von einem fähigen Schreiner geformt und bearbeitet, kann aber nicht ohne Gegenstände aus dem Meer zum „Leben“ erweckt werden. Die meisten Zauberkundigen zermahlen dazu eine Mischung aus Sand, Muscheln und wertvollen Perlen, mischen dies mit Salzwasser und Ölen und erschaffen so einen körnigen Lack. Die Figur wird mit der Lösung bestrichen und dann ans Meeresufer gebracht und am Bug des Schiffes befestigt, das sie beschützen soll. Erst dann ist die Erschaffung des Konstrukts abgeschlossen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Konstrukten liegt die Kontrolle aber nicht beim Erschaffer, sondern dem Kapitän des Schiffes, an dem sie befestigt wird. Sollte der Kapitän wechseln, gewinnt der neue Kapitän die Kontrolle.

Schiffswächter widerstehen zwar den meisten Gefahren von Meeren und Stürmen, müssen aber irgendwann schließlich poliert, gesäubert und neu mit dem speziellen Lack bestrichen werden, der schon bei ihrer Erschaffung verwendet wurde. Wenn ein Schiffswächter auf diese Weise gepflegt wird, kann er ein Schiff über Jahrzehnte oder sogar Jahrhunderte lang unter wechselnden Kapitänen beschützen.

Lebensraum & Sozialverhalten

Schiffswächter sind Unikate und Einzelgänger. Ein einzelnes Konstrukt kann das größte Schiff allein verteidigen und seine Gegenwart ist für alle fraglos ein Vorteil, auch wenn die meisten Kapitäne nicht darüber sprechen, sondern sich lieber eine Geheimwaffe als As im Ärmel aufheben. Wenn der Wächter benötigt wird, muss der Kapitän ein Aktivierungswort oder einen kurzen Satz rufen, um ihn zum Leben zu erwecken. Ein erwachter Schiffswächter ist in der Lage loyale Besatzungsmitglieder zu erkennen und unter seine Schutzzauber zu nehmen, während er alle lebenden Ziele angreift, die nicht unter seinen Schutz fallen. Natürlich kann der Meister des Konstrukts dieses auch anweisen, bestimmte Ziele anzugreifen.

Im Kampf können Schiffswächter Fleisch und Knochen mit ihren mächtigen Holzfäusten zerschlagen, meistens besitzen sie aber irgendeine Waffe wie einen Speer, ein Rapier, ein Kurzschwert oder eine andere leichte Waffe. Es gibt sogar Geschichten über elfische Schiffe, deren Galionsfiguren riesige Bögen tragen oder von waghalsigen brevischen Seekapitänen, welche ihre Schiffswächter mit den famosen Aldori-Duellschwertern ihres Heimatlandes ausgestattet haben. Unabhängig davon sind die meisten bei der Konstruktion eines Schiffswächters verwendeten Waffen auf die Flinkheit des Konstrukts ausgelegt, welche zu ihrer hölzernen Gestalt im Widerspruch steht. Egal ob natürliche Waffe oder künstlich hergestellte, alle Schiffswächter können ihre Angriffe mit dem Brennen des Salzwasser und der salzigen Luft untermalen und ihren Gegnern lähmende Schmerzen zufügen.

Schiffswächter sind widerstandsfähige Gegner, deren hölzerne Leiber die meisten Angriffe abwehren, die sie nicht durchbohren oder ihren Lack ankratzen. Allerdings sind sie auch empfindlich gegenüber Feuer, ihrer größten Schwäche. Magisches Feuer trocknet sie derart aus, dass nahezu bewegungsunfähig und zerbrechlich werden.

Schiffswächtervarianten

Schiffswächter kommen in vielen Formen vor und werden oft ebenso verziert und individualisiert wie gewöhnliche Galionsfiguren. Hier ein paar der herkömmlicheren Varianten:

Ballistaschütze: Manche Schiffswächter haben eine leichte Balliste in ihre Körper integriert. Sie sehen in der Regel über Bogenschützen mit übergroßen Bögen aus, wie wunderschöne Lillends oder grausame Erinyen. Solche Schiffswächter verfügen nur selten über Nahkampfwaffen und setzen ihre Fäuste ein, wenn ihnen Fernkampfangriffe mit der Balliste unmöglich sind. Ihre Spielwerte sind wie folgt modifiziert:

Fernkampf Leichte Balliste +12 (3W8 plus Salz in der Wunde/19-20). In Kapitel 3 der *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf* findest du weitere Einzelheiten zu Belagerungswaffen.

Meeresmagier: Diese Schiffswächter werden oft Magiern, Seeschlangen oder abstrakten Vogelwesen nachempfunden. Sie verfügen über begrenzte zauberähnliche Angriffe, die sie nur an Bord eines Segelschiffes einsetzen können. Diese zauberähnlichen Fähigkeiten können 3 Mal am Tag eingesetzt werden und umfassen *Gegenstand beleben*, *Schmieren* und *Verhüllender Nebel*.

Meeresmuse: Eine Meeresmuse sieht aus wie ein Harfe spielender Engel oder ein gerüsteter Herold. Sie kann einmal am Tag für 5 Runden den Effekt *Lied des Mutes* wie ein Barde der 5. Stufen wirken. Dabei nutzt sie stets alle 5 Runden am Stück und teilt sie niemals auf.

Konstruktion

Ein Schiffswächter wird aus 400 Pfund Holz hergestellt. Der Erschaffer oder angeheuerte Künstler muss dem Holz die gewünschte Form geben. Meist entspricht diese den Traditionen für die Schiffe der jeweiligen Region. Dann wird ein spezieller, versiegelnder Lack aus Sand, Meereswasser, zerdrückten Perlen und Muscheln und magisch behandelten Ölen hergestellt. Dieser hat einen Wert von 250 GM und wird auf der ganzen Figur aufgetragen. So der Schiffswächter mit einer Waffe ausgestattet sein soll, muss er zudem eine Waffe von Meisterarbeitsqualität oder besser erhalten.

SCHIFFSWÄCHTER

ZS 9; **Marktpreis** 21.250 GM; 21.750 GM (Ballistaschütze); 23.250 GM (Meeresmuse); 25.250 GM (Meeresmagier)

Konstruktion

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Begrenzter Wunsch*, *Gegenstände beleben*, Erschaffer muss die 9. Zauberstufe besitzen; Handwerk (Holzbearbeitung) SG 25; **Kosten** 10.750 GM; 11.000 GM (Ballistaschütze); 11.750 GM (Meeresmuse); 12.750 GM (Meeresmagier)



STURMGEIST

STURMGEIST

HG 4



EP 1.200

N Kleiner Externar (Elementar, Körperlos, Luft)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 15 (+4 Ablenkung, +3 GE, +1 Größe)

TP 27 (5W10)

REF +9, WIL +7, ZÄH +1,

Immunitäten Elektrizität, Kälte, wie Elementare; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Plasmagestalt

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 9 m (gut)

Besondere Angriffe Peitschenblitz

Zauberähnliche Angriffe (ZS 7; Konzentration +11)

2/Tag— **Wetterkontrolle** (Standard-Aktion; nur zum Verstärken oder Auflösen von Stürmen)



SPIELWERTE

ST —, GE 17, KO 10, IN 8, WE 17, CH 18

GAB +5; KMB +7; KMV 21 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Blitzschnelles Reflexe, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Diplomatie +12, Fliegen +13, Motiv erkennen +13, Wahrnehmung +13, Wissen (Die Ebenen) +7, Wissen (Natur) +3

Sprachen Aural, Erleuchtende Flammen

LEBENSWEISE

Umgebung Jeder Ozean (während Stürmen)

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erleuchtende Flammen (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Sturmgeist die oberen Körperhälften aller kleinen oder größeren Kreaturen innerhalb von 9 m, die er sehen kann, in kalte, knisternde Flammen hüllen, die den seinen ähneln. Resistenz gegen Elektrizität blockiert diesen Effekt, außer das Ziel gestattet ihn. Die Flammen bestehen, solange der Sturmgeist sich in Reichweite befindet.

Aufgrund des Leuchtens und Knisterns der Flammen erleiden Ziele dieses Effektes einen Malus von -10 auf ihre Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Ein Sturmgeist kann mit Kreaturen kommunizieren, die diesem Effekt unterliegen. Dabei erhält er einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen. Diese Interaktion mit einem Sturmgeist nutzt normale soziale Fertigkeiten und Regeln. Im Rahmen dieser Kommunikation kann ein Sturmgeist Einsichten und Informationen übermitteln, welche dem Ergebnis von *Weissagung* entsprechen.

Peitschenblitz (ÜF) Ein Sturmgeist kann als Standard-Aktion, welche keine Gelegenheitsangriffe provoziert, jeder Kreatur und jedem Gegenstand innerhalb von 9 m, zu dem er eine freie Effektlinie besitzt, 2W8 Punkte Elektrizitätsschaden zufügen. Er kann sich entscheiden, dabei nichttödlichen Schaden zuzufügen. Sollte das Ziel dabei gerade dem Effekt von Erleuchtenden Flammen unterliegen, wird es für 1 Runde betäubt und werden die Flammen gebannt. Eine betroffene Kreatur kann der Betäubung mittels eines Zähigkeitswurfes gegen SG 16 widerstehen. Der SG dieses Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Plasmagestalt (AF) Ein Sturmgeist ist zwar körperlos, kann sich aber nicht in festen Gegenständen verbergen. Er muss seinen Zug an der Oberfläche von etwas festem der Größenkategorie Klein oder größer beginnen oder 5 Schadenspunkte erleiden. Ein Angriff gegen den Sturmgeist unterliegt einem Malus von -4 auf dem Angriffswurf oder erfolgt gegen das Objekt oder die Person, an der der Sturmgeist hängt.

Ein Sturmgeist erscheint als etwa 0,90 m lange, keine Wärme abgebende Masse blauen oder violetten Plasmas, welche aus einem festen, hervorragenden Gegenstand quillt. Meist handelt es sich dabei um einen Mast, Baum oder eine Spiere eines Schiffes. Er flackert wie eine Flamme und die einzigen statischen Merkmale erinnern an ein humanoides Gesicht. Wenn die Kreatur sich auf der materiellen Ebene manifestiert hat, gibt sie ein unheimliches summendes, zischendes Geräusch von sich, verschlingt aber keine Kreaturen oder Gegenstände, die sie berührt. Wer neben einem Sturmgeist oder den

Zielen ihrer erleuchtenden Flammen steht, stellt oft fest, dass ihm die Haare zu Berge stehen und harmlose, aber wirr machende Funken über seinen Körper wandern.

Lebensweise

Sturmgeister trifft man am häufigsten in den Herzen der mächtigsten, auf Golarion tobenden Stürme an, insbesondere im Auge von Abendego und den von ihm hervorgerufenen, kleineren Stürmen. Sie sind äußerst selten und fast immer Einzelgänger. Es gibt keine Berichte über Sichtungungen von Sturmgeistern an Land.

Da Sturmgeister so selten sind und ihre natürliche Umgebung ein Studium dieser Kreaturen nahezu unmöglich macht, wissen nur wenige auf Golarion von ihnen und verstehen noch weniger ihr Wesen. Da sie Stürme kontrollieren können, glauben manche, dass Sturmgeister die kindliche Gestalt noch unbekannter Sturmelementare seien, während andere sie für Feengeister halten, die im Augenblick ihres Erscheinens geboren werden und nur solange existieren, wie sie glänzen.

Lebensraum & Sozialverhalten

Sturmgeister besitzen keine Gesellschaft. Seefahrer begegnen ihnen mit beachtlicher Ehrfurcht aufgrund der sie begleitenden Gefahren und Geheimnisse, doch nur wenige haben den Mut, eine Unterhaltung mit lebendem Plasma an Bord eines hölzernen Schiffes mitten in einem Sturm zu beginnen. Wer solchen Mumm beweist, dürfte sich den Respekt eines gewöhnlichen Seemanns sichern – und wer einen Sturmgeist überreden kann, seinen Sturm zu besänftigen, dem dürfte man voller Ehrfurcht begegnen. Sturmgeister sprechen selbst zu denen nur selten, die Aural fließend beherrschen, da sie eine unnatürlichere Art der Konversation in Form ihrer erleuchtenden Flammen bevorzugen. Diese Art der Kommunikation besteht zugleich aus rohen Emotionen und Bildern, wie aus Konzepten und Worten und einer rätselhaften Mischung aus Wissen und Unwissenheit. So könnte ein Sturmgeist bei der ersten Begegnung nicht wissen, wie sehr er sich von den Sterblichen unterscheidet oder wie gefährlich Stürme für sterbliche Kreaturen sind. Über allem liegt eine beunruhigend fremdartige, aber dennoch kindliche Neugier gemischt mit Wut oder Furcht, sollte der Sturmgeist sich bedroht fühlen. Es gibt einen Bericht, demzufolge der Berichterstatter eine halbe Stunde mit einem Sturmgeist mentale Bilder elementarer und humanoider Kreaturen und ihrer Anatomie und Verhaltensweisen ausgetauscht hat, während um sie herum der Sturm tobte. Ein anderer berichtet von einem Sturmgeist, der die Piratenmannschaft eines Schoners an Deck herumjagte mit seinen elektrischen Angriffen, jene bestraft, die langsamer wurden, und erst einhielt, als die halbe Besatzung tot war. Ein dritter Autor berichtet davon, in einem einzigen Moment der Ekstase mit Verständnis für das Wesen des Kosmos überflutet worden zu sein, während der Sturmgeist seinen eigenen Sturm auflöste und verschwand.

Ein Verschwinden wie im letzten Fall ist meist das übliche Vorgehen bei nichtfeindlichen Begegnungen. Mehrere Berichte stimmen darin überein, dass Sturmgeister ihre Stürme auflösen, sobald sie erkennen, welche Gefahr

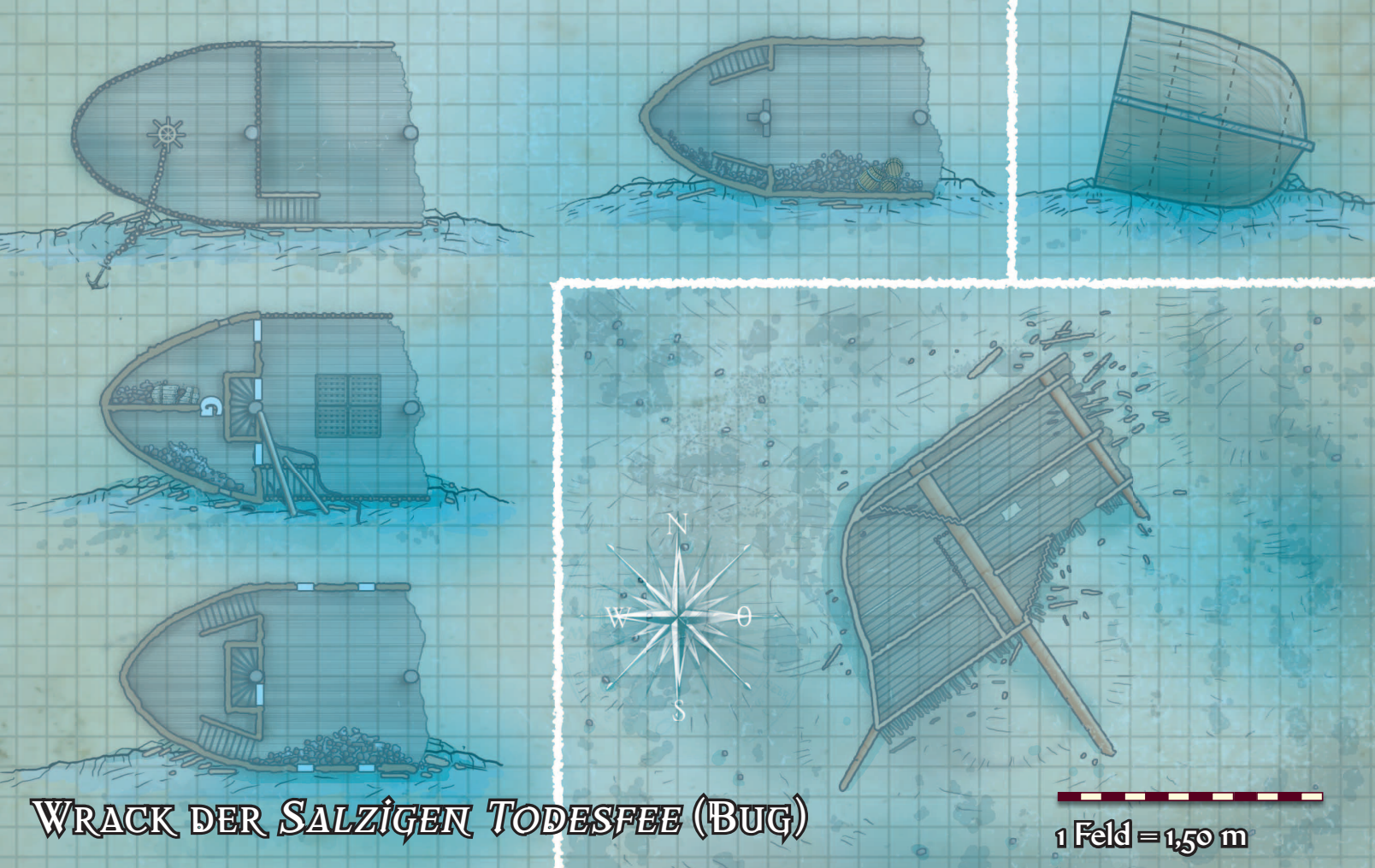
ELMSFEUER

Elmsfeuer ist ein blasses Glühen, welches Flammen ähnelt. Es ist meist blau oder violett und wird von einem elektrischen Knistern oder Dröhnen begleitet. Dieses harmlose Phänomen entsteht durch ein Ungleichgewicht elektrischer Ladungen in der Atmosphäre und ähnelt dem Nordlicht. Es entsteht um Vorsprünge wie Masten, Kamine, Speerspitzen oder Hörner und manchmal sogar um Menschen herum. Meistens tritt es während Stürmen auf. Wie die erleuchtenden Flammen gibt es Licht ab wie eine Kerze und erhalten von ihm berührte Charaktere und Gegenstände einen Malus von -10 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit; es entfaltet aber keine direkten, schädigenden Effekte. Das schwache Licht hat keine Auswirkungen auf lichtempfindliche Kreaturen und kann mit jedem Zauber ausgelöscht werden, der Dunkelheit erschafft oder seinem Ziel Resistenz gegen Elektrizität verleiht.

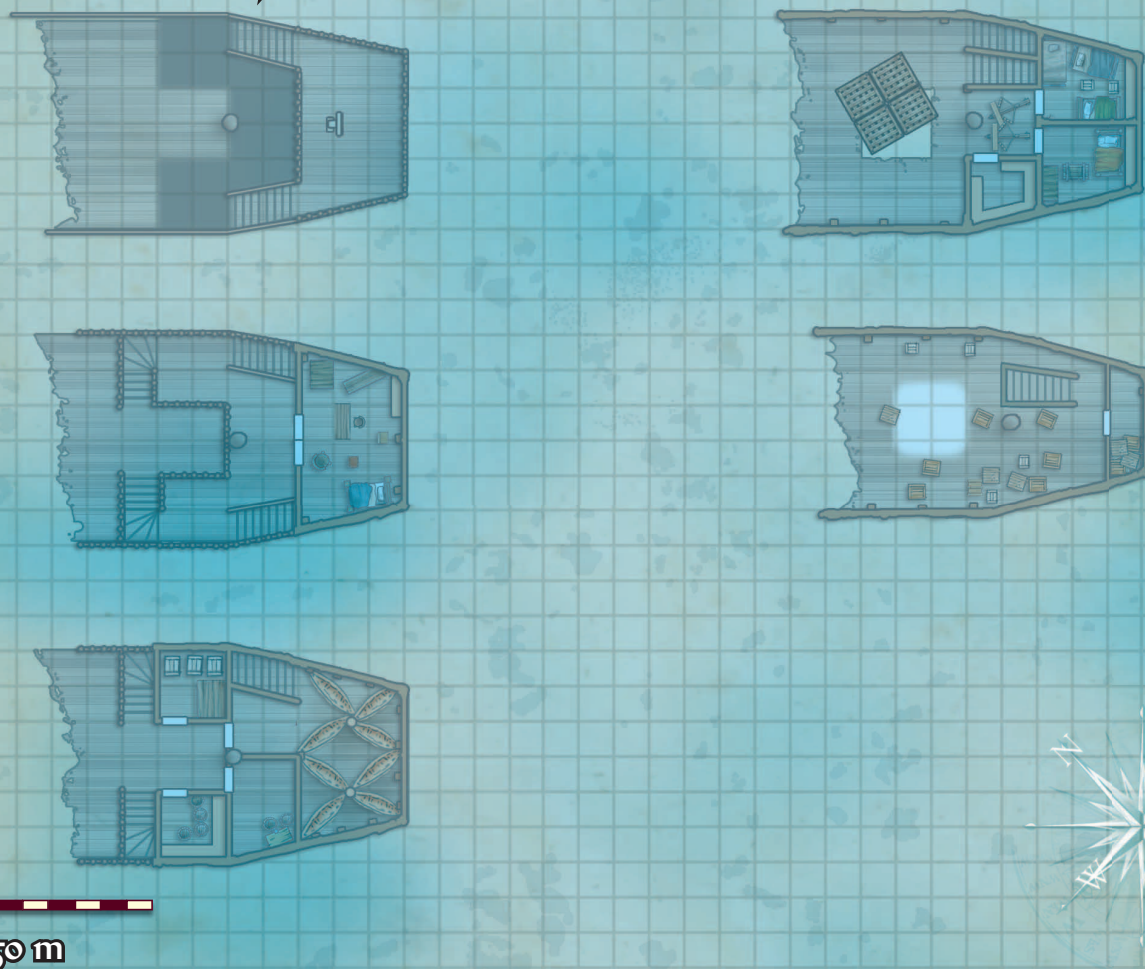
diese für Sterbliche darstellen, auch wenn sie dann selbst verschwinden müssen. Manche folgern daraus, dass Sturmgeister zumindest ein wenig Respekt vor dem Leben besitzen und ihre augenscheinliche Grausamkeit möglicherweise nur Neugierde oder Verspieltheit ist. Jene, die unter den Launen eines Sturmgeistes gelitten haben, sind verständlicherweise anderer Ansicht.

Nahezu alle Berichte stimmen darin überein, dass die Berührung der erleuchtenden Flammen eines Sturmgeistes plötzliche Einsichten zu übertragen scheint. Angesichts der Sinneseindrücke, die man von Sturmgeistern erhält, scheinen diese sich an die Gedanken, Vergangenheit und Beziehungen eines jeden zu erinnern, mit denen sie kommunizieren, auch wenn sie bei weitem nicht alles verstehen. So konnte eine Reisende erfahren, dass einer ihrer Begleiter in den Diensten eines verhassten Rivalen stand. Andere Berichterstatter sprechen von Einblicken in Geschehnisse, welche gleichzeitig auf der anderen Seite der Welt stattfanden und von denen niemand an Bord wissen konnte. Nur wenige Berichte erwähnen kein Geheimnis, Rätsel oder Puzzle, welches der Berichterstatter ohne einen Hinweis oder eine Antwort des Sturmgeistes nicht hätte lösen können, oder eine Inspiration, ohne welche ein großes Werk nicht möglich gewesen wäre. Verzweifelte Seelen segeln daher in Stürme hinein in der Hoffnung, dort Antworten zu finden, die es anderswo nicht gibt.

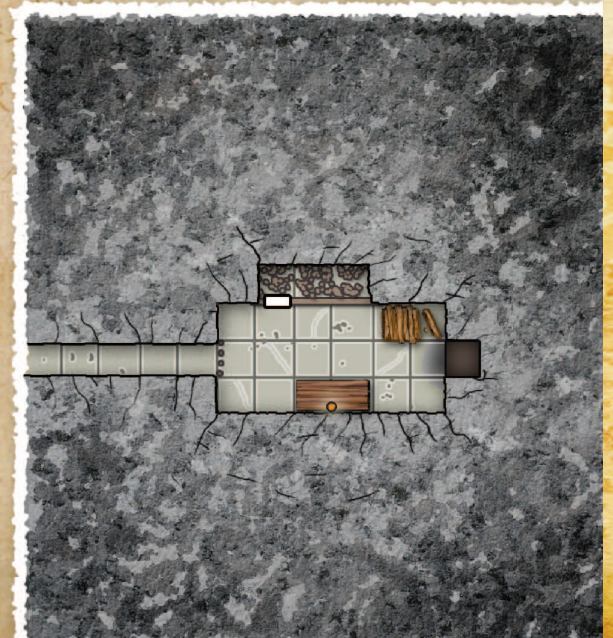
Sturmgeister scheinen keine Pläne zu verfolgen und auch vergangenen Erfahrungen wenig Beachtung zu schenken. Sie greifen ohne zu Zögern an oder halten auch inne und „verhandeln“, ganz nach dem, wie sie die unmittelbare Lage gefühlsmäßig einschätzen. Das bedeutet nicht, dass sie kein Gedächtnis an vergangene Vorfälle besitzen, allerdings scheinen sie nicht nachtragend zu sein. Sie reagieren aber zornig auf Täuschungen, da sie diese als unmittelbare Vorbereitung gewalttätiger Akte zu betrachten scheinen.



WRACK DER SALZIGEN TODESFEE (HECK)



JASPIBLATTAPOTHEKE

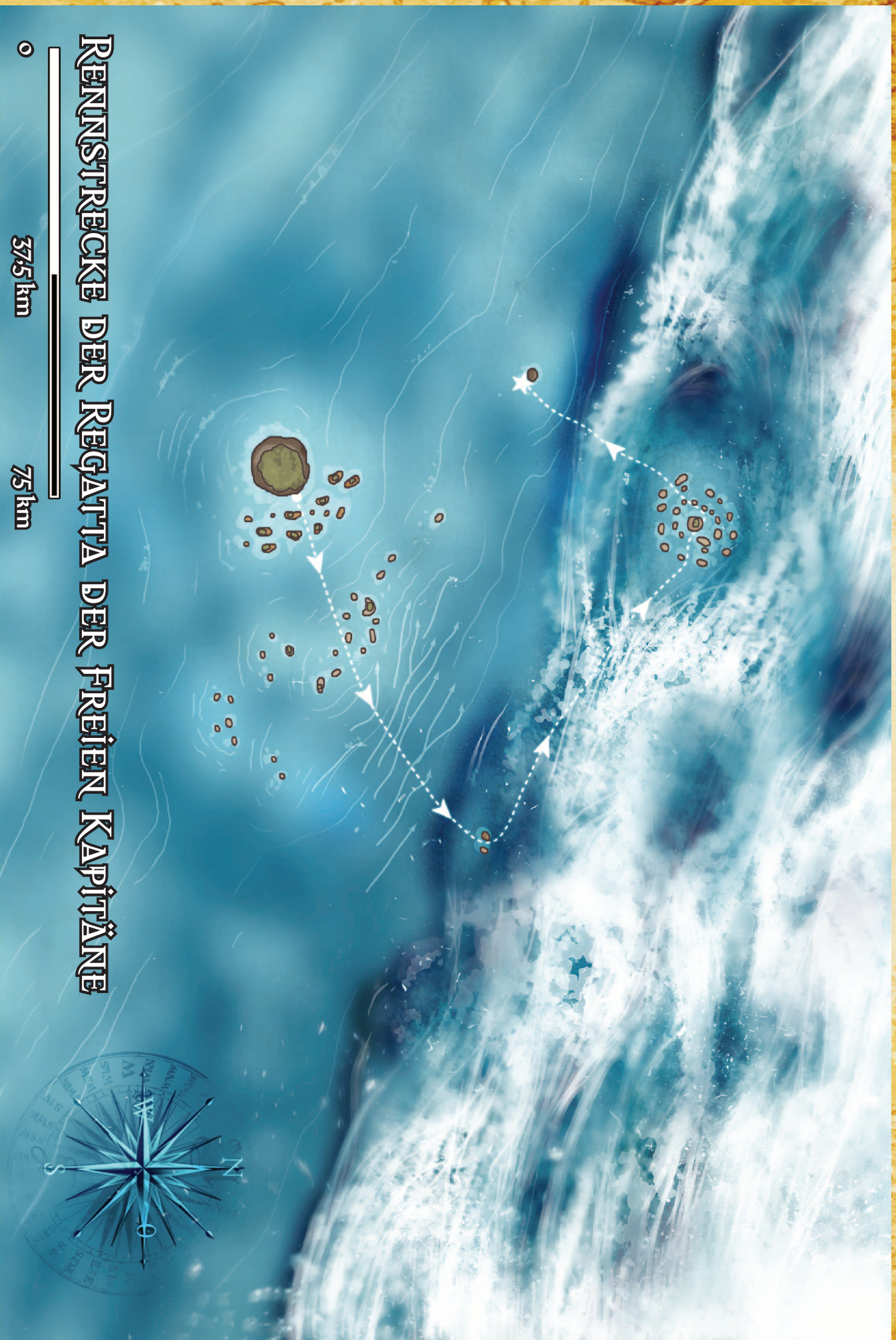


1 Feld = 1,50 m

RENNSTRECKE DER REGATTA DER FREIEN KAPITÄNE

○  37,5 km

 75 km





0 250 500
Meter



PORT FÄHRNIS

Im nächsten Band:

Insel der toten Augen

von Neil Spicer

Nach ihrem Sieg in der Regatta der Freien Kapitäne müssen die Abenteurer nun ihren Preis in Besitz nehmen: die unbewohnte und gefährliche Insel der toten Augen! Sie erforschen Ruinen und kämpfen gegen zahllose monströse Bewohner der Insel. Und schließlich müssen sie für die anderen Piratenfürsten des Rates ein Festmahl ausrichten. Doch ein rätselhafter Saboteur droht, die Feier zu stören. Können die Helden ihre wilde Insel zähmen und ihre einflussreichen Gäste beschützen? Oder werden sie den Respekt der anderen Piratenfürsten verlieren und in der Bedeutungslosigkeit versinken?

Geheimnisse der Fesselinseln

Erfahre die Wahrheit hinter den wildesten Gerüchten über verlorenes Plündergut und lauerndes Böses, welche von Piraten im ganzen Archipel verbreitet werden. Jede dieser Kneipengeschichten kann die Zuhörer entweder zu Ruhm und Gold führen oder in den Tod.

Die Lebensweise der Zyklopen

Entdecke die verborgenen Geheimnisse der Zyklopen der Fesselinseln, jener primitiven Propheten und verbitterten Nachkommen eines untergegangenen Reiches.

Und mehr!

Die Gefahren des Geschäftemachens mit Geistern und Harpyien im vierten Kapitel von Robin D. Laws neuestem Beitrag zu den Chroniken der Kundschafter „Der Schatz im Fernen Thallai“. Und verfluchte Konstrukte warten im Bestiarium.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Dead Man's Chest © 2005 Necromancer Games, Inc.; Authors: Lance Hawvermale, Rob Mason, Robert Hunter, Patrick Goulah, Greg Ragland, Matt McGee, Chris 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.

Cave Fisher from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Kamadan from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Pathfinder Adventure Path #57: Tempest Rising. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan. Deutsche Ausgabe: Im Anflitz des Sturms von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Kristalldodo

Diese grob geschnittene Figur gilt als Glücksbringer und gewinnt jedes Mal an Wert, wenn sie gestohlen oder weiterverkauft wird. Manche Kapitäne behaupten, dass ihr Schiff niemals geentert wurde, solange dieser Schatz sich an Bord befunden hat - allerdings kann das nicht wahr sein, da der gegenwärtige Besitzer ihn aus dem Quartier eines verfeindeten Kapitäns entwendet hat.



Das Ballkleid der Skelettkönigin

In der Neumondnacht des Neth feiern die reichen Bürger von Port Fähnis ein Fest, bei dem sie ihre besten Kleider tragen und sich als Skelette verkleiden. Die Skelettkönigin wird jedes Jahr gewählt und erhält ein teures verzaubertes Ballkleid und die Ehre, die Skelettkönigin des nächsten Jahres benennen zu dürfen.



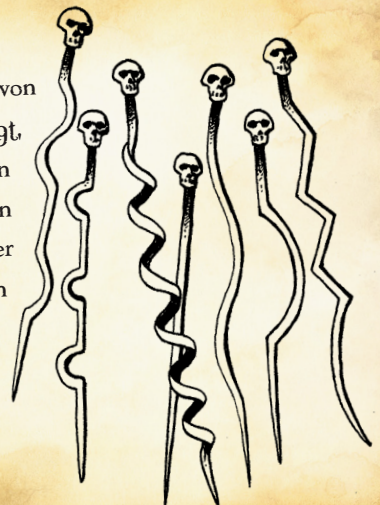
Die Klagende Urne

Der Grinsende Jalad, ein seltsamer Vanarapirat, welcher ebenso für seine Scherze, wie seinen Mut bekannt ist, kam ins Fesselarchipel mit einer Ladung Plündergut, die er gegen ein verlorenes Relikt namens Klagende Urne eintauschen wollte. Warum ihm die Urne so viel bedeutete, wollte er nicht sagen. Er machte sich einer Spur folgend sofort auf den Weg nach Raugsmaudas Gestade und wurde seitdem nicht mehr gesehen.



Geisterstöcke

Diese befleckten Gerätschaften göttlichen Wesens werden von den Kuru-Schamenen der Kannibaleninseln angefertigt, welche sie mit negativer Energie erfüllen. Wer von den Stöcken durchbohrt wird, wird zu einem watschelnden Schrecken, welcher über die Kannibaleninseln wandert oder Zerstörungen über Nachbarinseln bringt. Nekromanten begeben sich oft auf die Kannibaleninseln, um an Proben dieser üblen Stöcke zu gelangen.



FORDERE DEN STURM HERAUS!

Die Zeit ist gekommen für die Helden, ihre Plätze als wahre Piratenfürsten einzunehmen! Doch dazu brauchen sie mehr als ein Schiff, eine Mannschaft aus Galgenvögeln und einen Frachtraum voller Plündergut – sie benötigen die Wertschätzung des Orkankönigs persönlich. Sollten sie diese erlangen können, besteht für sie die Chance auf noch größeren Ruhm: Sie können an der Regatta der Freien Kapitäne teilnehmen, einem aufreibenden Rennen entlang der Randausläufer des mächtigen Sturmes, welcher das Auge von Abendego genannt wird. Die Sieger erhalten eine prall gefüllte Börse, ihre eigene Pirateninsel und einen Sitz im Rat der Piraten des Fesselarchipels. Werden die Abenteurer gegenüber erbitterten Mitwettbewerbern, alten Rivalen und den gefährlichen Winden und Strömungen des Auges bestehen? Oder wird der Sturm ihr Schiff an sich reißen, wie es schon so vielen vor ihnen geschehen ist?

Diese Ausgabe des *Pathfinder-Abenteurpfades* enthält:

- „Im Antlitz des Sturms“, ein Pathfinder-Abenteuer für Charaktere der 7. Stufe – von Matthew Goodall.
- Details zu den berühmten Piratenfürsten der Fesseln und neue Regeln für Stürme auf dem Meer – von Tork Shaw.
- Einen Reiseführer zur berühmten Piratenstadt Port Fährnis – von Liz Courts.
- Geister und Zyklopen in den Chroniken der Kundschafter – von Robin D. Laws.
- Fünf neue Monster – von Jesse Benner, Ryan Costello, Philip Minchin und Tork Shaw.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-661-9

Artikelnummer: US53037PDF