

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPfad[™]



UNTER



PIRATEN

INSEL DER TOTEN AUGEN

von Neil Spicer



DIE FESSELINSELN



Fiebersee

Insel der
Toten Augen

Orakular

Rampore-
Inseln

Ghrinitshara

Haäinsel

Olo

Quent

Motaku

Port Fähnis

Höllenhafen
Teufels-
bogen

Das Zuckende Bildnis

Kapitän Glocks Schnurrbart

Der verdammte
Nachtwächter

Kilometer

0

75

Fiebersee

X = Angeblicher Schatz

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPFAD[™]



ABENTEUERPFAD • TEIL 4 VON 6





PATHFINDER

ABENTEUERPFAD™

IMPRESSUM

Editor-in-Chief • James Jacobs
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Development Leads • Adam Daigle and Rob McCreary
Editors • Judy Bauer, Christopher Carey, Patrick Renie and James L. Sutter
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland and Sean K Reynolds
Editorial Intern • Jerome Virnich
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier
Cover Artist • Daryl Mandryk
Cartographers • Rob Lazzaretti
Contributing Artists • Alexandur Alexandrov, Dave Allsop, Damien Mammoliti, Bryan Sola, Craig J. Spearing, Doug Stambaugh, Tyler Walpole and Kieran Yanner
Contributing Authors • Jack Graham, Alex Greenshields, Gareth Hanrahan, Michael Kenway, Robin D. Laws, Mark Moreland, Tork Shaw and Neil Spicer
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 • Island of Empty Eyes
Übersetzung • Jan Enseling, Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Tom Ganz, 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*, sowie die *Pathfinder Expertenregeln*, die *Pathfinder Ausbauregeln – Magie* und *Pathfinder Ausbauregeln II – Kampf* und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*.

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

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

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



Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53038PDF
ISBN 978-3-86889-670-1



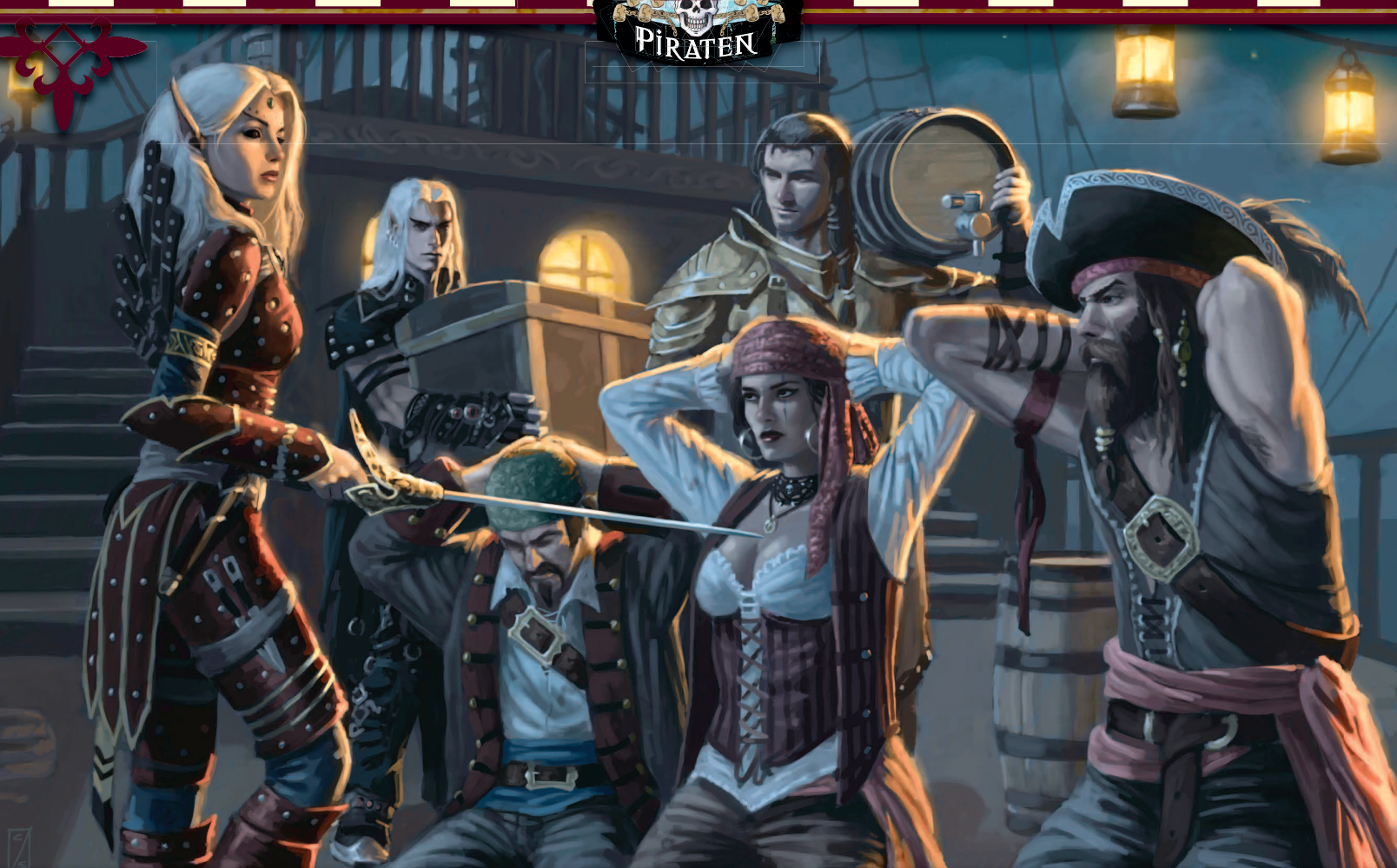
Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

INHALT



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	4
Insel der Toten Augen von Neil Spicer	6
Anhang: NSCs von Neil Spicer	52
Piratenschätze von Neil Spicer	60
Geheimnisse der Fesseln von Jack Graham	62
Die Lebensweise der Zyklopen von Gareth Hanrahan	68
Die Chroniken der Kundschafter: Der Schatz im Fernen Thallai, 4 von 6 von Robin D. Laws	74
Bestiarium von Alex Greenshields, Michael Kenway, Mark Moreland und Tork Shaw	80
Vorschau	96



EIN BLINDER PASSAGIER!

Da es hier gerade sehr geschäftig zugeht (wir sind mitten in der legendären Gen Con Crunch Time™), denke ich nicht, dass irgendjemand bemerkt hat, wie ich mich hereingeschlichen, einen Schreibtisch in Beschlag genommen und an Pathfinder zu arbeiten begonnen habe. Vielleicht kümmert sich aber auch niemand um mich, weil ich einfach nicht im Weg stehe und störe...

An meinem ersten Tag lektorierte ich an dem Abenteuer für den dritten Band des Abenteuerpfades Unter Piraten herum. Am nächsten Tag entwickelte ich ein paar Monster, dann arbeitete ich an einigen der Hintergrundartikel. Zu dieser Zeit hieß es hier aber „Alle Mann an Deck!“, da es galt, die Jubiläumsausgabe der Runenherrscher fertig und zum Drucker zu bekommen. Ganz ehrlich, es war schon toll, ein paar Kapitel des Bandes lekturieren zu können. Glaubt mir, diesen Band will so ziemlich jeder Pathfinderfan haben – ach, die Erinnerungen an die Zeit, als ich den Abenteuerpfad damals für meine Gruppe daheim geleitet habe...

Gerade dieses Jahr ist es besonders toll, sich dem Team als Vollzeitentwickler anschließen zu können. Es ist ein Jahr voller Geburtstage für Paizo: die Firma wird zehn Jahre alt und Pathfinder fünf. Wie viele andere Fans war ich in der Zeit „vor Pathfinder“ am Boden zerstört, als ich hörte, dass Paizo nicht länger die Magazine *Dragon* und *Dungeon* verlegen würde. Mir hatte es wirklich gefallen, wie sie mit den Produkten verfahren waren. Daher ging ich, als ich also die Möglichkeit bekam, mein Abo auf diesen neuen *Pathfinder-Abenteuerpfad* umzustellen, das Risiko ein. Natürlich wurde ich sofort süchtig. Ich liebe die Gemeinschaft, welche sich in den Foren gebildet hat, und die Möglichkeit, mit den Leuten zu kommunizieren, die hinter Pathfinder stehen – und dass ich nun nach nur so wenigen Jahren selbst dazu gehöre, ist einfach nur noch unglaublich. Das ist nicht nur für mich eine große Chance; ich habe auch das Gefühl, der Gemeinschaft etwas zurückgeben zu können, was mir als Freiberufler zuvor nicht möglich gewesen ist. Da ich nun mitten während

„Unter Piraten“ an Bord komme, habe ich mir die Zeit genommen, mich auf den aktuellen Stand zu bringen, was diese Kampagne betrifft. Ich habe mir den *Almanach des Fesselarchipels* durchgelesen und das Handbuch *Piraten der Inneren See*, mir den Kampagnenüberblick angesehen und die ersten Bände zu Gemüte geführt. Im Augenblick bin ich ziemlich gesättigt, was Piraten betrifft.

Im vorliegenden Band können sich die SC ein wenig die Beine auf der Insel vertreten, die sie im letzten Abenteuer gewonnen haben. Sie können diese Insel erforschen; nur ist sie alles andere als unbewohnt. Die harten Burschen müssen also erst einmal ein wenig aufräumen und für Sicherheit sorgen. Zudem müssen sie sich ein Zuhause zulegen, wie es sich für respektable Piraten gehört. Und da sie die Neuen im Geschäft sind, kommt auch noch der Rat der Piraten vorbei (ganz sicher nur ein netter Nachbarschaftsbesuch), den die SC beeindrucken müssen; schließlich wollen sie selbst einen Platz im Rat, um noch berücktingter zu werden und an noch mehr Plündergut zu kommen.

Sieht man davon ab, dass ich einen Umzug von mehr als 3.600 Kilometer hinter mir habe, war der Wechsel in diesen neuen Job recht leicht. Ehe ich hier fest angestellt wurde, war ich immer wieder als Freiberufler für Paizo tätig gewesen (und auch für andere gute Firmen wie Open Design und ØOne Games); oftmals habe ich gleich für mehr als eine Firma gearbeitet. Ich kam von der Arbeit, setzte mich vor meinen Computer und kümmerte mich um meine Aufträge. Natürlich hat es auch geholfen, dass ich ein paar Artikel für den Abenteuerpfad verfasst hatte, ehe ich schließlich bei dieser tollen Truppe von Mistkerlen hier in den Dienst gepresst wurde. Obendrein habe ich auch lange freiberuflich für Paizo gearbeitet und mich besonders mit den Bestiarien und anderen Hintergrundartikeln beschäftigt; genau die Dinge, mit denen ich es nun jeden Tag zu tun haben werde.

DEN KURS ERSTELLEN

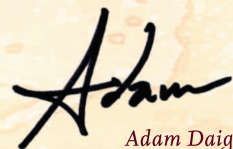
In den letzten Woche war ich Wesley's Knecht. Während ich so langsam meinen eigenen kleinen Platz in der Firma finde, übernehme ich einen Teile seiner Aufgaben, die mit dem Abenteuerpfad, aber nicht dem Abenteuer selbst zusammenhängen; z.B. dieses Vorwort, die Einleitung des Bestiariums, die Vorschau oder den Klappentext hinten auf der Rückseite. Es ist unglaublich; irgendwer muss all das tatsächlich schreiben, es entsteht nicht von selbst! Ich werde mich auch teilweise mit Monstern, Artikeln und Freiberuflern befassen (Wes gab mir einen Schlüssel für den Zoo). Ich werde Aufträge vergeben, entscheiden, welche Hintergrundartikel zu welchen Abenteuern passen, und die besten Monster auswählen, die wir finden können. Der Hintergrundteil stellt nun einmal die Hälfte jedes Bandes dar. Es ist sehr interessant zu sehen, wie all dies zusammen ein wunderbares, unterhaltsames Buch im Regal eines Ladens ergibt (oder auch in euren eigenen Regalen, natürlich). Der Vorgang ist wirklich interessant (nicht so, als würde man beim Herstellen von Würsten zusehen) und verrät das Endprodukt nicht. Es gibt so

AUF DEM TITELBILD

Diesen Band zielt eine weitere mächtige Figur im Fesselarchipel: der Meister der Stürme. Die SC haben ihn schon im letzten Band als Schiedsrichter der Regatta der Freien Kapitäne getroffen. Dieser Sturmdruide hat die Regatta fünf Jahre in Folge gewonnen und nutzt nun seine Fähigkeiten, um das Rennen fair, aber fordernd zu gestalten. Er gehört auch dem Rat der Piraten an und schickte einen seiner Gefährten zur Insel der SC, um diese einzuschätzen, ob sie wirklich würdig sind, dem Rat anzugehören. Die SC können von diesem Burschen eine Menge lernen, solange sie ihn nicht verärgern.

viele Schritte und Vorgänge – wie Lektoratsdurchgänge, Layout, Einpassen und anderes, mit dem ich mich noch in naher Zukunft sicherlich vertraut machen werde, wie Grafiken bestellen, Artikel in Auftrag geben und einiges mehr. Ich wusste ja schon irgendwie, dass all das auf die eine oder andere Weise ausgeführt werden musste, kannte aber nicht die genauen Vorgänge. Was Sarah, Andrew und Crystal künstlerisches in ihrer Abteilung erschaffen, ist mir immer noch ein Rätsel. Chris, Judy, Patrick und Sutter sind unglaubliche Lektoren mit scharfen Augen und noch schärferem Verstand. In den letzten Wochen brachten sie mir ein paar Artikel mit Anmerkungen, um mich wegen meiner Entwicklungen zu befragen; meist hatte ich einen Fehler gemacht und fühlte mich dann wirklich so richtig dumm. Aber ich lerne Unmengen von ihnen, schließlich richten wir Dinge und sorgen dafür, dass sie eure Spiele bereichern.

Als ich das Jobangebot annahm und erfuhr, mit welcher Produktschiene ich mich befassen würde, begann ich einen kleinen, feinen Thread im Paizo-Forum, in dem ich die Leute fragte, was sie an den Hintergrundartikeln mochten und was nicht. Auf diese Weise bekam ich einen Überblick, was mich erwartete. Während ich dann mein Leben in braunen Umzugskartons verstaute, machte ich immer wieder Pausen, um die Foren zu lesen und meinen Thread zu überprüfen. Was ihr geantwortet habt, fand ich sehr erfreulich. Ich hoffe, dass ich weiterhin im Rahmen des Abenteuerpfades exzellente Artikel und gemeine Bestien zur Verfügung stellen kann. Also schaut doch mal im Forum vorbei und teilt uns mit, was ihr in Zukunft gerne lesen würdet. Wie ihr wisst, zählt eure Meinung. So – und nun blättert um, das Abenteuer wartet!



Adam Daigle
Developer
adam.daigle@paizo.com



INSEL DER TOTEN AUGEN



TEIL EINS: EIN PREIS OHNE GLEICHEN

Die SC nehmen ihre Belohnung für den Sieg in der Regatta der Freien Kapitäne in Besitz – eine abgelegene Insel in der Fiebersee namens Insel der Toten Augen.

SEITE 9



TEIL ZWEI: DAS VERLASSENE FORT

Die SC entdecken ein altes chelisches Fort, das ihnen auf der Insel als Stützpunkt dienen könnte. Böartige Spukerscheinungen erschweren ihnen aber die Inanspruchnahme.

SEITE 17



TEIL DREI: DIE RUINEN VON GHOL-GAN

Im Inneren der Insel stoßen die SC auf eine Ansiedlung unfreundlicher, vom Aussterben bedrohter Zyklopen.

SEITE 29



TEIL VIER: DAS FESTMAHL

Um für die Fürsten des Rates der Piraten auf ihrer neuen Insel ein beeindruckendes Festbankett ausrichten zu können, müssen die SC genug Ressourcen beschaffen. Doch wenn sie den Respekt ihrer bedeutenden Gäste erlangen wollen, müssen sie zudem einen Saboteur in ihrer Mitte stellen.

SEITE 38

AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Insel der Toten Augen“ ist ein Abenteuer für vier Charaktere und verwendet die mittlere Aufstiegschwindigkeit.

9

Die SC beginnen dieses Abenteuer auf der 9. Stufe.

10

Die SC sollten die 10. Stufe erreicht haben, ehe sie die Ruinen von Sumitha betreten. Sie sollten dann bereits den Großteil der Insel erforscht und das aufgegebene chelische Fort für sich beansprucht haben.

Die SC sollten zum Ende des Abenteuers die 11. Stufe erreicht haben.

ABENTEUERHINTERGRUND

Jahrtausende vor dem Entstehen des Auges von Abendego, in der Frühphase des Zeitalters der Schlangen, herrschten die Zyklopen von Ghol-Gan über weite Teile des heutigen Fesselinsellarchipels. Viele ihrer Ruinen stehen noch heute, darunter auch jene auf der abgelegenen Insel der Toten Augen. Während der Tage des Reiches von Ghol-Gan errichteten die Zyklopen auf einem Berg einen Rückzugspunkt, welchen sie Sumitha nannten. Zu dieser Anlage gehört auch eine unterirdische Schatzkammer, welche als das Auge der Ruhe bekannt war und ein Artefakt namens *Linse der Erkenntnis* enthielt. Mit Hilfe des Auges sowie der Linse erlangten die Zyklopenseher von Sumitha nicht nur göttliche Eingebungen, sondern sie nutzten auch ihre Artgenossen für ihre persönlichen Belange. Doch mit dem Niedergang ihrer Zivilisation verfinsterte sich die Linse und die Zyklopen verließen Sumitha. Viele zogen sich in die Finsterlande zurück und die wenigen, welche zurückblieben, degenerierten mit der Zeit zu primitiven Wilden. Jahrhundert später stießen Seefahrer auf die augenlosen Statuen an den Stränden und auf den Hügeln und gaben der Insel ihren heutigen Namen – die faustgroßen Edelsteine, welche früher als Auge jeder Statue fungierten, waren schon lange vorher von Schatzsuchern und anderen herausgebrochen worden, so dass nur leere Augenhöhlen zurückgeblieben waren.

Im Jahre 4110 AK stießen chelische Entdecker auf die Insel und gingen an Land, um es zu besiedeln. Sie erforschten das Innere der Insel, fanden die Ruinen von Sumitha und gerieten mit den wenigen verbliebenen Zyklopen in einen Konflikt. Die Chelaxianer verloren in den anschließenden Scharmützeln mehrere ihrer Soldaten, so dass sie ein kleines Fort oberhalb der inneren Burg errichteten, um sich besser verteidigen zu können. Die Angriffe der Giganten erfolgten aber zu häufig und zu organisiert, so dass die Siedler schließlich die Insel aufgaben und aufs Festland flohen, wo sie sich der größeren und neueren Kolonie Sargava anschlossen.

Trotz ihres Sieges erfuhren die auf der Insel zurückgebliebenen Zyklopen eine harte Zeit – wenige Jahre nach der Abreise der chelischen Siedler erschütterte ein Erdbeben die Region und brachte die wenigen in die Finsterlande führenden Tunnel zum Einsturz. Als die überlebenden Zyklopen nach einiger Zeit aus den zugeschütteten Kammern Sumithas entkamen, fraßen sie in ihrem gewaltigen Hunger beinahe alles essenswerte der Insel auf. Nun waren sie gezwungen, nach neuen Wegen zu suchen, um ihre Mägen zu füllen, und begannen in riesigen Walfängern übers Meer zu segeln. Sie fingen auf den Nachbarinseln Dinosaurier ein, um diese als Zuchttiere zu domestizieren und überfielen reisende Schiffe und Küstenansiedlungen, um sich zu nehmen, was sie brauchten. Der nun von einem Großen Zyklopen namens Ischtoareth angeführte Stamm hat seit den Jahren der Abgeschiedenheit und des zeitlichen Stillstandes einen Großteil seiner kulturellen Identität verloren. Er hat das Ehrgefühl aufgegeben, welches seine Ahnen noch während des Zeitalters der Schlangen besessen hatten, und ist in brutale Barbarei verfallen, so dass er nun eine ernsthafte Bedrohung für jeden darstellt, der sich auf der Insel niederlassen will.

Vor kurzem siedelte sich eine Gruppe von Piraten unter Führung eines Mwangimagiers namens Bikendi Otongu auf der Insel der Toten Augen an. Sie baute das chelische

ZUSÄTZLICHE REGELN

Der Abenteuerpfad Unter Piraten nutzt mehrere neue Regeluntersysteme:

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 Beispielerwerte für Schiffe und umfangreiche Regeln für Kämpfe zwischen Schiffen.

Fort rasch wieder auf und erkundeten in aller Heimlichkeit die Ruinen. Bikendi nutzte mächtige Illusionen, um die Gegenwart seiner Leute über Monate hinweg vor den Zyklopen zu verbergen, so dass er seine Forschungen ohne Störungen durchführen konnte. Da er besessen war von Träumen und alternativen Realitäten, glaube er, sein Leben verlängern zu können, ohne dafür zu einem Toten wie einem Leichnam werden zu müssen – stattdessen interessierte er sich für die Herzsteinmagie der Nachtvetteln. Mit einem derartigen Edelstein hoffte er, seine Seele in einem arkanen Ritual binden und sie konservieren zu können, während er sein Bewusstsein von seinem Körper trennte. Mit dem Tod seines Leibes würde seine Geist weiterexistieren und in der Lage sein, die Dimension der Träume zu betreten, wo er auf ewig in einer Welt bestehen würde, die er sich selbst erschaffen könnte.

Um diesen Plan zu verwirklichen, befand sich Bikendi auf der Suche nach dem perfekten Edelstein, aus welchem er einen Herzstein erschaffen konnte. Er studierte sorgfältig die Magie des alten Ghol-Gan und suchte in den Ruinen Sumithas nach einem makellosen Juwel. Mit der *Linse der Erkenntnis* fand er, wonach es ihm trachtete. Er hielt sich unsichtbar unter den Zyklopen auf, bis er den für ihre göttlichen Vorhersagen genutzten Stein stehlen konnte. Doch um aus diesem einen Herzstein erschaffen zu können, musste Bikendi zudem eine Nachtvettel finden und sich derer Unterstützung gewahr werden. So schloss er Kontakt mit der Nachtvettel Lodhotha und bot ihr die Seelen von einhundert Gefangenen an, sofern diese ihm aus der *Linse* einen Herzstein fertigte, den er für sein Ritual nutzen konnte. Lodhotha stimmte bereitwillig zu und nahm die hilflosen Opfergaben an, während sie bereits Pläne schmiedete, den neuen Herzstein für sich selbst zu behalten, den Bikendi bereits den *Unsterblichen Traumstein* getauft hatte. Während sie an diesem arbeitet, labt sie sich an den Albträumen der Gefangenen im Kerker des Forts und entwindet jede Nacht deren Träume, bis sie irgendwann ihre Seelen für die finsternen Märkte ihres alpträumenhaften Reiches ernten wird.

Um für seinen Teil des Paktes die nötige Menge an Seelen heranschaffen zu können, erhöhte Bikendi die Anzahl seiner Überfälle und griff von der Insel aus vorbeifahrende Schiffe an. Dies erweckte nun wiederum die Aufmerksamkeit der Zyklopen, welche entdeckten, dass die *Linse der Erkenntnis* sich nicht mehr im Auge der Ruhe befand. Sie

FEUERWAFEN AUF DER INSEL DER TOTEN AUGEN

Feuerwaffen sind selten auf Golarion und spielen daher erst im letzten Teil des Abenteuerpfades eine Rolle, während sie bis dahin bestenfalls Staffage sind. Sollten Feuerwaffen in deiner Kampagne aber eine wichtige Rolle spielen, kannst du das Abenteuer wie folgt modifizieren:

Die Zyklopen von Sumitha dürften zwar keine Feuerwaffen benutzen, wohl aber diverse Piraten, die in der Handlung auftauchen. Der wahnsinnige Überlebende Ederli Bayns (Bereich B22) könnte eine Pistole oder einen Bündelrevolver besitzen, zudem könnten Bikendis Piraten einige – möglicherweise magische – Feuerwaffen in der Schatzkammer (Bereich B31) oder dem verborgenen Schatzhort (Bereich Q5) gelagert haben.

Die Balisten und Katapulte der *Narrengrinsen* (siehe Seite 41) könnten durch Kanonen und Bombarden ersetzt werden. Die Werratte Fargo Vitteron könnte eine Dolchpistole oder eine Stockdegenpistole besitzen. Jeder der in Teil Vier zu Besuch kommende Piratenherrscher könnte mit Feuerwaffen ausgerüstet sein oder den SC magische Feuerwaffen sogar als Geschenk überreichen.

folgerten richtig, dass Bikendis Piraten sie gestohlen hatten. Ischthoreth ließ daraufhin seine Krieger auf die Verteidigungsanlagen des Forts los, doch die Piraten behielten die Oberhand und so stieg die Zahl der Gefangenen für Lodhotha weiter an. Dennoch war sich Bikendi bewusst, dass die Giganten schlussendlich das Fort überrennen würden. Er begann sein Vorhaben zu beschleunigen und warf einige seiner eigenen Männer in den Kerker, welche angesichts der Zyklopen Furcht und Zweifel gezeigt hatten. So bekam er genug Seelen für Lodhotha zusammen, um ihren Appetit zu sättigen und sie dazu zu bringen, den *Unsterblichen Traumstein* zu fertigen. Bikendi ging von Anfang an davon aus, dass Lodhotha ihn verraten und den Stein ihm nicht aushändigen, sondern gegen ihn einsetzen würde. Daher wollte er ihr zuvorkommen und stellte ihr selbst eine Falle: Er wies seinen Lehrling, Ederli Bayns an, Lodhotha den *Traumstein* zu stehlen und die Vettel so ihrer wichtigsten Waffe und des Fluchtweges auf die Ätherebene zu berauben. Dann töteten Bikendi und seine Gefolgsleute Lodhotha, während zugleich die Zyklopen mit der Belagerung des Piratenforts begannen.

Voller Ekstase und zugleich im Erkennen, dass die Magie des *Traumsteins* nach Lodhothas Tod nur 24 Stunden anhalten würde, zog sich Bikendi in den Turm des Forts zurück, um sich auf den Stein einzustimmen und sein Ritual zu vollenden, ehe die Zyklopen die Außenwand durchbrechen konnten. Allerdings erwies sich das Ritual als weitaus schwieriger, als er angenommen hatte. Und ohne die Unterstützung ihres Magiers wurden Bikendis Leute rasch überwältigt. Die Giganten versenkten Bikendis Schiff mit geworfenen Felsen, durchbrachen das Haupttor

des Forts und töteten die Verteidiger, ehe sie den Turm selbst angriffen.

In seiner Eile, dem nahenden Untergang zu entgehen, übersah Bikendi einen wichtigen Schritt seines Rituals. Er trennte zwar Geist und Seele von seinem Körper, konnte aber kein Portal in die Dimension der Träume öffnen. Eher diesen Fehler beheben konnte, drangen die Zyklopen in sein Heiligtum ein, zerstörten seine Vorbereitungen und holten sich den Edelstein zurück, den er aus Sumitha gestohlen hatte. Während die Zyklopen die *Linse der Erkenntnis* ins Auge der Ruhe zurückbrachten, blieb Bikendis Geist auf der Materiellen Ebene gefangen. Er spukt immer noch im Fort und hofft darauf, den *Traumstein* zurückzuerlangen, damit er sein Ritual vollenden kann. Allerdings hat Lodhothas Schwester, die Nachtvettel Haetanga, ihre eigenen Knechte ausgesandt, um ihre Schwester zu finden und den Edelstein zu ihr zu bringen. Diese Kreaturen lauern nun ebenfalls im Fort auf Reisende, um diese zu bedrohen und zu verhören.

Die Insel der Toten Augen ist der Siegespreis der diesjährigen Regatta der Freien Kapitäne und wurde den SC als Gewinner überantwortet. Natürlich ist dies überhaupt nicht in Barnabas Harrigans Sinn. Der Kapitän der *Wermuth* besaß bereits Pläne für die Insel, welche er als geheimes Nachschublager während der chelischen Invasion des Archipels nutzen wollte. Zudem erschreckt ihn, dass die SC zunehmend an Status gewinnen. Deshalb möchte er seinen persönlichen Kreuzzug gegen sie weiterführen und heuerte deswegen einen bekannten Saboteur an, um ihre Wege zu durchkreuzen und ihre Ziele zu vereiteln. Dieser soll die SC in einem schlechten Licht dastehen lassen, so dass der Rat stattdessen ihm als Zweitplatzierten die Insel überträgt.

Abenteuerzusammenfassung

Für ihren Sieg bei der Regatta der Freien Kapitäne erhalten die SC die Kontrolle über eine kleine Insel – die Insel der Toten Augen. Sie segeln zu dieser abgelegenen Insel, erkunden das gefährliche Ufer und entdecken ein verlassenes Fort und einen Stamm degenerierter Zyklopen, welche ihre Ansprüche in Frage stellen. Die SC treffen auf der Insel auf die unterschiedlichsten Gegner und einige mögliche Verbündete, von denen manche im weiteren Verlauf des Abenteuers eine Rolle spielen werden.

Die SC müssen das Fort auf der Insel für sich beanspruchen und herausfinden, warum es dort spukt, ehe sie es für den Rest der Kampagne als Operationsbasis nutzen können.

Wenn die SC sich dem Inselinneren zuwenden, kommen sie in direkten Konflikt mit den einheimischen Zyklopen, die in den Ruinen des untergangenen Reiches von Ghol-Gan hausen.

Nachdem die SC all diese Bedrohungen beseitigt haben, müssen sie zu Ehren einiger der einflussreichsten Piratenherrscher der Fesseln ein Festmahl geben. Diese Ratsmitglieder wurden zur Insel der Toten Augen geschickt, um die Fortschritte der SC bei der Übernahme der Insel einzuschätzen und zu bestimmen, ob sie würdig sind, einen Platz im Rat zu erhalten. Um einen guten Eindruck zu hinterlassen, müssen die SC genug Bestandteile für ein erstklassiges Festmahl zusammenbekommen und das

Wohlwollen ihrer Gäste gewinnen. Hierzu interagieren sie mit ihren wichtigsten Besuchern. Derweil müssen sie sich aber auch mit peinlichen, unschönen oder auch direkt schädigenden Zwischenfällen befassen, welche Barnabas Harrigans Beauftragter, der Aal inszeniert hat, um die SC in den Augen der Piratenherrscher in Misskredit zu bringen. Wie die SC diese Hindernisse überwinden, bestimmt letztendlich, wie sehr sie ihre Gäste beeindrucken und welche Unterstützung sie von den Piratenherrschern in Zukunft erhalten werden.

TEIL EINS: EIN PREIS OHNE GLEICHEN

Nachdem die SC ihr Können während der Regatta der Freien Kapitäne im Band „Im Antlitz des Sturms“ bewiesen haben, kehren sie mit dem Rest der Flotte nach Port Fährnis zurück. Geschichten über ihre Taten sind ihnen schon vorausgeeilt und haben sich in allen Schenken des Hafens verbreitet. Barden berichten bereits in epischer Breite von den Heldentaten der SC und jener, die Leben und Schiff an das Auge verloren haben. Dies bringt den SC freie Getränke in allen Tavernen ein. Nicht nur ihre Freunde und Verbündeten gratulieren ihnen von Herzen, auch der Rat der Piraten beglückwünscht sie und hält zu Ehren ihres Sieges eine Feier ab.

Der Meister der Stürme (siehe Band 3 des Abenteuerpfades) nimmt an der Siegesfeier nicht teil, nimmt sich während der Feier die SC aber irgendwann zur Seite, um ihnen zu erklären, was sie gewonnen haben: Eine eigene Insel in einem abgelegenen Archipel nördlich der Rampore-Inseln.

„Man nennt sie die Insel der Toten Augen“, erklärt der Meister der Stürme, „aufgrund der seltsamen Statuen, welche über die Strände starren. Sie ist unbewohnt, aber zweifelsohne dennoch voller Gefahren. Piraten von eurer Befähigung sollten sich dem aber stellen können. Ihr habt nun auch einen Platz im Rat der Piraten erstritten, allerdings macht ein Sieg in einem Rennen weder einen Seefahrer zum Kapitän, noch einen Freibeuter zum Fürsten. Ihr müsst zuerst dem Rat beweisen, dass ihr die Insel zähmen und als die eure in Besitz nehmen könnt, sofern ihr auch den Ratssitz beanspruchen wollt. Die Fürsten des Rates werden euch in drei Monaten besuchen, um zu sehen, ob ihr die Ehrungen wert seid, die über euch ausgeschüttet werden. Sie werden erwarten, behandelt zu werden, wie es Piratenherrschern ihres Status gebührt, mit einem fürstlichen Festmahl. Wenn ihr sie davon überzeugen könnt, dass ihr eures Handelns bewusst seid, werden sie eure Treueeide entgegennehmen und euch den Sitz im Rat gewähren. Und wenn nicht... nun, ihr wärt nicht die ersten Sieger der Regatta, welchen es nicht gelingt, die in sie gesetzten Erwartungen zu erfüllen.“

Sofern sie es wollen, können sich die SC bereits am nächsten Morgen auf den Weg zur Insel der Toten machen. Sie haben aber auch etwas Zeit, um ihren Sieg zu feiern, an ihrem Schiff Reparaturen vorzunehmen, Ausrüstung zu kaufen oder zu verkaufen, magische Gegenstände zu erschaffen, noch offene Ende vorheriger Kapitel der Kampagne zu schließen oder sich generell für die Expedition zur Insel auszurüsten, bevor sie aufbrechen. Die SC können auch mit wichtigen NSC interagieren, mit denen sie sich

INSELKUNDE

Bevor die SC Segel setzen und zur Insel der Toten Augen reisen, können sie Fertigkeitswürfe für Wissen (Geographie oder Lokales) oder auf Diplomatie zum Sammeln von Informationen ablegen, um mehr über ihr Ziel zu erfahren.

- 10+** Die Insel liegt im nördlichen Teil des Fesselinselarchipels. Es gibt keine bekannten Siedlungen, allerdings weiß man, dass chelische Kriegsschiffe zuweilen die Gewässer in der Nähe der Insel auskundschaften.
- 15+** Die Seeleute behaupten, dass der Name der Insel von den großen Statuen stammt, die entlang des Ufers aufgestellt wurden. Ihre Augen fehlen – angeblich enthielten die leeren Sockel früher gewaltige Edelsteine.
- 20+** Kolonisten haben die Insel einst besiedelt und ein Fort errichtet, verschwanden bald darauf aber wieder. Es heißt, sie seien auf Schatzsuche gegangen oder alle krepirt und würden nun auf der Insel spuken.
- 25+** Man sagt, dass es im Hochland der Insel riesige Ruinen voller Schätze gäbe, die von hungrigen Dinosauriern bewacht würden.
- 30+** Die Ruinen auf der Insel stammen aus der Zeit des alten Ghol-Gan, eines Zyklopenreiches, welches einst die ganze Westküste Garunds bedeckte.

angefreundet haben, oder sich einfach nur mit Freunden und Mannschaft betrinken.

Falls die SC dies wollen, können sie auch vor dem Aufbruch Informationen zur Insel der Toten Augen einholen. Der Meister der Stürme und andere Piratenherrscher des Rates (Tessa Schönwind eingeschlossen), teilen ihnen nicht mehr mit, als schon geschehen, fügen aber hinzu, dass sie erwarten, dass die SC auf der Insel einen Stützpunkt einrichten. Wenn die SC auf eigene Faust Nachforschungen betreiben oder Informationen in Port Fährnis sammeln wollen, dann nutze den Kasten zu den Details, welche sie in Erfahrung bringen können.

Die Insel der Toten Augen

Die Fahrt zur Insel dauert mehrere Wochen und verläuft recht ereignislos. Ein Hochplateau bildet den Nord- und den Mittelteil der Insel, welche von 150 m hohen Klippen umgeben ist. Zwei lange Halbinseln erstrecken sich vom Plateau nach Südosten und Südwesten. Zwei geschützte Buchten bieten sich als Ankerplätze an, eine große im Süden (Bereich A) und eine kleinere im Osten (Bereich K). Zudem können Boote an vielen Bereichen des Strandes anlanden. Über die Insel verteilt und an den Stränden und den Klippen des zentralen Plateaus konzentriert stehen große, verwitterte Statuen riesiger Zyklopen. Alle Statuen sind sehr alt und weisen an den Stellen, wo sich die Augen befinden sollten, nur ein großes, leeres Loch auf, woher auch der Name der Insel herrührt.

INSEL DER TOTEN AUGEN

1,5 km





Sobald die SC sich der Insel nähern, entdecken sie vor der Küste Untiefen und Riffe unter dem Wasser. Um diese Gefahren müssen sie ihr Schiff steuern, um in einer der geschützten Buchten schließlich vor Anker gehen zu können. Dem Steuermann müssen drei erfolgreiche Segelwürfe gegen SG 20 (*Pathfinder Spielerleitfaden Unter Piraten*, Seite 10) gelingen. Alternativ können die SC drei Fertigkeitswürfe für Wissen (Natur) gegen SG 30 ablegen. Diese Würfe können durch einen Ausguck und andere Späher unterstützt werden – jeder erfolgreiche Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gewährt einen kumulativen Situationsbonus von +1 auf einen Segelwurf. Pro gescheiterten Segelwurf erleidet das Schiff der SC durch Riffe 8W8 Schadenspunkte.

Die SC können auch ihr Schiff vor der Küste zurücklassen und mit Booten versuchen anzulanden. Dies macht es zwar leichter, die Untiefen zu passieren (Situationsbonus von +5 auf die Segelwürfe), allerdings muss das Schiff weitaus mehr als einen halben Kilometer vor der Küste vor Anker gehen.

A. Die Ungastliche Bucht (HG 1)

Weißer Sandstrände umgeben diese tiefe, geschützte Bucht und erstrecken sich fast drei Kilometer weit in jede Richtung. Im Norden donnert ein gewaltiger Wasserfall einen Steilabhang hinunter, der knapp über die Baumwipfel aufragt. Am Westufer glänzen die weißen Steinmauern eines am Wasser errichteten Forts. Ein einzelner Turm ragt in den Himmel, der von einem an eine Fackel erinnernden, atemberaubenden Kristall bekrönt wird.

Kreaturen: Ein ungewöhnlich großer Fernrohr-oktopus lebt in dieser Bucht. Er zieht sich in die Wassertiefen zurück, um hier Beute zu fressen, die er im Meer gefangen hat. Der Oktopus greift jedes Schiff an, das in sein Revier eindringt, indem er mit seinen Tentakeln nach Seefahrern an Deck zu greifen versucht, um sie über Bord zu werfen, so dass er sie in ein nasses Grab herabziehen kann. Der Oktopus setzt dabei alle acht Arme ein, um ein Opfer zu ergreifen und ins Wasser zu ziehen. Daher könnte es sein, dass die SC nicht nur rasch um ihre eigenen Leben kämpfen, sondern auch diejenigen retten müssen, die über Bord gezogen werden.

RIESIGER FERNROHROKTOPUS

HG 11

EP 12.800

Verbesserter riesiger Oktopus (PF MHB, S. 203, 293)

N Riesiges Tier (Aquatisch)

INI +5; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß (+1 Ausweichen, +1 GE, -2 Größe, +10 natürlich)

TP 152 (16W8+80)

REF +13, WIL +8, ZÄH +15,

Verteidigungsfähigkeiten Tintenwolke (9 m-Radius, Sphäre)

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m, Wasserstrahl 60 m

Nahkampf Biss +19 (2W6+9 plus Gift), 8 Tentakel +17 (1W6+4 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m (9 m mit Tentakeln)

Besondere Angriff Würfen (1W6+4), Gift

TAKTIK

Im Kampf Der Oktopus greift mit seinen Tentakeln mehrere Ziele an. Er setzt Blind kämpfen und Ergreifen ein, um seine Gegner ins Wasser zu ziehen. Dort würgt er sie und zieht sie zu seinem Maul, um seinen giftigen Biss anzubringen, oder drückt sie unter Wasser, um sie zu ertränken.

Moral Der Oktopus zieht sich zurück, wenn er unter 25 Trefferpunkte fällt. Er hinterlässt eine Tintenwolke, während er mittels seines Wasserstrahls davon schießt und seine Opfer immer noch fest umklammert.

SPIELWERTE

ST 28, GE 13, KO 21, IN 2, WE 12, CH 3

GAB +12; KMB +23 (Ringkampf +27); KMV 35 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit), Kampfreflexe, Mehrfachangriff³, Verbesserte Initiative, Verstoßenheit

Fertigkeit Entfesselungskunst +13, Heimlichkeit +24, Schwimmen +17, Wahrnehmung +10

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 23; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W3 ST-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

B. Chelisches Fort

Dieser Bereich wird in Teil Zwei näher beschrieben.

C. Harpyenhöhlen (HG 1)

Felsige Hügel und Vorsprünge ragen aus diesem erhöhten Plateau. Kein Pfad bietet Zugang zu diesen luftigen Höhen, auch wenn an der Nordseite ein 27 m hoher Wasserfall herab rauscht.

Kreaturen: Bösartige, riesige Harpyien leben in den Höhlen des Plateaus. Sie stammen alle von der Zyklopenhexenmeisterin Imerta ab und sind so groß wie die Zyklopen von Ghol-Gan. Die Macht ihrer Ahnenherrscherin entsprang einer dämonischen Blutlinie. Während des Niederganges von Ghol-Gan wandte Imerta sich Lamaschtu zu in der Hoffnung, die Zyklopen von Sumitha könnten mit ihrer Hilfe zur alten Größe zurückfinden. Allerdings verdrehte die launische Göttin Imertas Wunsch und befleckte ihre Abkömmlinge, so dass die zyklische Hexenmeisterin stattdessen monströse Töchter gebar. Zu Beginn unterstützten Imertas Töchter noch die Zyklopen von Sumitha, doch mittlerweile sind beide Gruppen der Barbarei verfallen. Die Nachfahren der monströsen Harpyien folgen ihren Gelüsten und üben uneingeschränkte Gewalt aus, wie es ihnen gefällt. Die Zyklopen vertrieben die Harpyien zur fernab gelegenen Seite der Insel, nachdem eine Harpyienkönigin einen beliebigen Zyklophenhelden in den Tod gelockt hatte. Die Zyklopen töteten als Reaktion die Königin und seitdem liegen beide Seiten im Zwist. Die Harpyien kontrollieren ihren Horst und überlassen das zentrale Plateau den Zyklopen. Zuweilen nehmen sie sich jedoch Gatten unter ihnen, führen Luftkämpfe gegen Ischthoreths



Tochter von Imerta

Gargylenspäher (siehe Bereich G8) und überfallen vorbeifahrende Schiffe und locken Seelente in den felsigen Untiefen ins Verderben.

TÖCHTER VON IMERTA (6)

HG 6

EP je 2.400

Riesige infernalische Harpyien (PF MHB, S. 147, 292-293)

TP je 52

TAKTIK

Im Kampf Die Harpyien nutzen ihren Betörenden Gesang, um ihre Opfer zu bezaubern und führen Angriffe im Vorbeifliegen mit ihren Morgensternen und Klauen aus. Zudem setzen sie ihre Fähigkeit Gutes niederstrecken (siehe Schablone Infernalische Kreatur) ein, um furchtbare Treffer zu landen.

Moral Sollte die Hälfte von ihnen gefallen sein, fliehen die übrigen Töchter von Imerta zurück in die Hügel, um Rache zu planen. Sobald die SC die Kontrolle über die Insel übernommen haben, belästigen die Harpyien auf der Suche nach leichter Beute jedes Schiff, welches die Ansiedlung der SC ansteuert.

D. Dinosauriergehege (HG 10)

Ein riesiges, abgezauntes Gehege befindet sich am Ostufer eines großen Sees. Mehrere Zaunpfosten – jeder von ihnen dick wie ein Baum – sind zerbrochen und niedrigerissen. Im schlammigen Boden sind die gewaltigen eingetrockneten Fußabdrücke irgendwelcher schweren Bestien zu erkennen.

Die Zyklopen von Sumitha haben sich hier mehrere pflanzenfressende Dinosaurier als Vieh gehalten und dieses gewaltige Gehege im Tiefland errichtet, wo sie eingesperrt und geschlachtet wurden. Die Dinosaurier wurden inzwischen auf der Insel beinahe ausgerottet, so dass das Gehege verlassen steht und niemand mehr Reparaturen vornimmt.

Kreaturen: Zwei Triceratopse grasen in der Nähe. Sie gehören zu einer kleiner Herde, die sich immer wieder gegen zyklöpische Jäger zur Wehr setzen muss, und betrachten daher alle Humanoiden als Bedrohung und gefährliche Eindringlinge.

TRICERATOPSE (2)

HG 8

EP je 4.800

TP je 119 (PF MHB, S. 58)

TAKTIK

Im Kampf Die Triceratopse verteidigen ihr Revier, indem sie mächtige Sturmangriffe durchführen, um Eindringlinge zu durchbohren, zu zertrampeln und in die Flucht zu jagen.

Moral Die Triceratopse verfolgen jeden, der in ihr Revier eindringt, bis er außer Sicht ist. Andernfalls kämpfen sie bis zum Tod.

E. Riesentreppe

Zwei riesige Steintreppen führen zu diesem 150 m hoch gelegenen Plateau hinauf. Die Stufen sind für die Größe eines Riesen ausgelegt.

Die Zyklopen von Ghol-Gan schlugen zwei gewaltige Treppen in die steilen Klippen des zentralen Plateaus. Jede führt zu einer überwucherten Pflasterstraße hinauf, welche ihrerseits zu den Ruinen von Sumitha (Bereich G) führt. Die Treppen winden sich 150 m bis zur Spitze empor und Markierungen aus uralten Glyphen weisen jeweils einen Höhenunterschied von 30 m aus. Es sind zwar keine Fertigkeitswürfe für Klettern erforderlich, um die riesigen Stufen zu erklimmen, allerdings muss jeder mittelgroßen Kreatur ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen oder sie gilt beim Erreichen der Spitze als Erschöpft.

F. Ausguck (HG 9)

Ein hoher Steinturm mit einem Zinnenkranz ragt hier an der Klippe empor. Zwei augenlose Zyklopenstatuen ragen noch über diese Verteidigungsanlagen hinaus und starren blind auf das Meer im Westen hinaus. Über ihnen läuft der Turm in einer riesigen Kristallscherbe aus pinkfarbenem Quarz aus. Der einzige Zugang zum Turm ist eine mächtige Doppeltür im Erdgeschoss, welche uralte Glyphen trägt.

Dieser steinerne Wachturm ist 18 m hoch. Die Zinnen umgeben eine Plattform in 12 m Höhe. Wie der Turm des chelischen Forts (Bereich B17), erlaubt auch dieser Turm einen beeindruckenden Blick über die dem Meer zugewandten Klippen hinaus. Die Kammern unter dem Turm sind vollständig eingestürzt, der dort gelegene Teleportationskreis ist verschüttet.

Kreaturen Der Zyklopenhäuptling Ischtoareth bestraft gerne jene, die sein Missfallen erweckt haben, indem er sie zum Wachdienst einteilt. Zudem müssen die Wachen sich ihre Nahrung selbst beschaffen, statt die begrenzten Vorräte des Stammes nutzen zu dürfen. Gegenwärtig sind vier Zyklopen hier stationiert, um über die Westseite der Insel zu wachen. Aus Strafe wurden sie hier her ausgesandt, nachdem sie Ischtoareths Seneschall Schaija (siehe Bereich G15) verärgert hatten. Nun sind die hungrigen Zyklopen extrem wachsam und hoffen, dass Schaija ihnen die Rückkehr nach Sumitha gestatten wird, während sie nach allem Essbaren Ausschau halten, das in ihre Reichweite kommt.

ZYKLOPEN (4)

HG 5

EP je 1.600

TP je 65 (PF MHB, S. 289)

TAKTIK

Im Kampf Die Zyklopen eröffnen zunächst den Beschuss mit ihren Armbrüsten. Anschließend führen sie mit ihren Äxten Sturmangriffe aus, wobei sie Heftiger Angriff einsetzen und ihre Fähigkeit Geistesblitz nutzen, um zähere Gegner mit automatisch bestätigten kritischen Treffern zu erledigen.

Moral Da sie von Schaija erniedrigt wurden und vor Hunger verzweifelt sind, weigern diese Zyklopen sich aufzugeben. Sie kämpfen daher bis zum Tod.

G. Ruinen von Sumitha

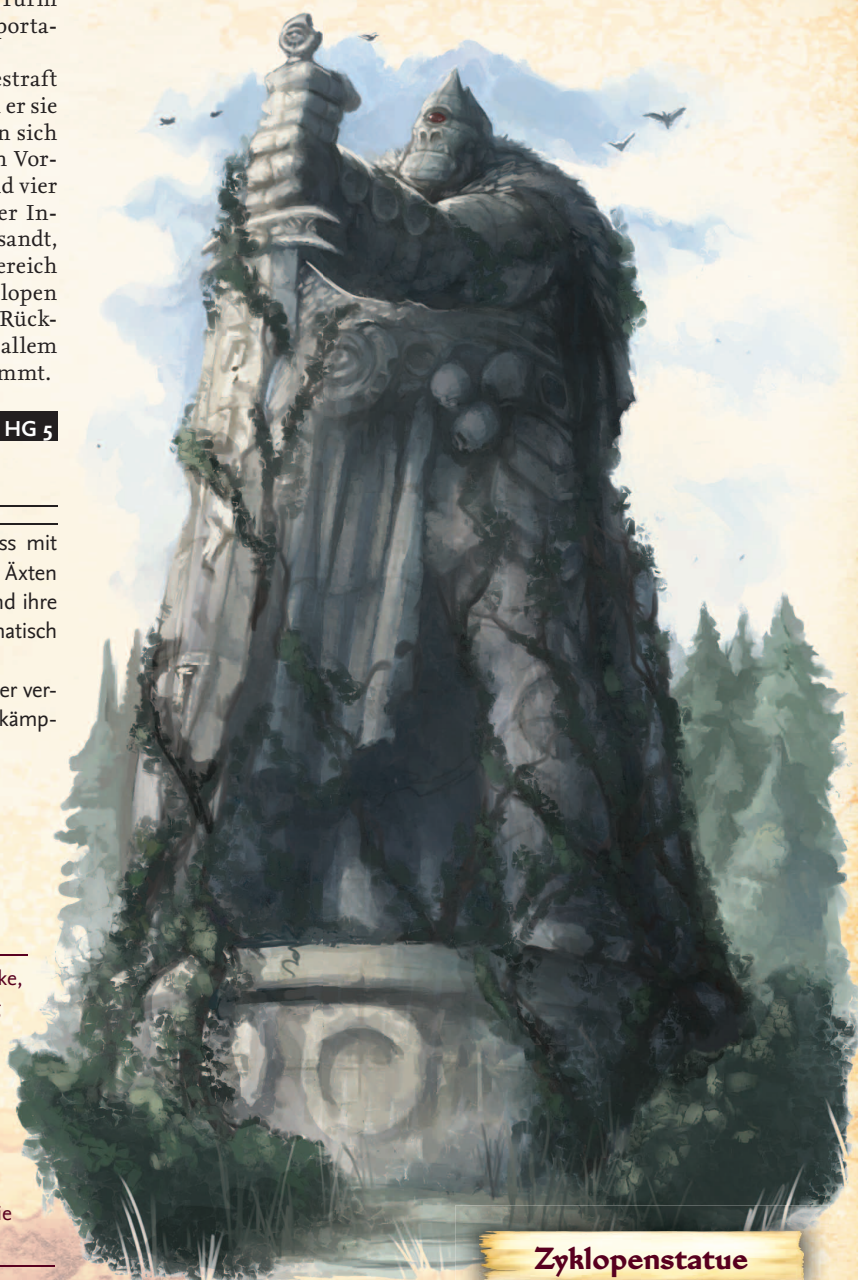
Dieser Bereich ist in Teil Drei näher beschrieben.

H. Große Steinbrücke

Uralte Steinschnitzereien schmücken diese große Steinbrücke, welche über einen schnellen Fluss führt, der aus dem Berg im Norden kommt. Zwei Statuen von Zyklopenkriegerern flankieren jeweils ein Ende der Brücke. Als Symbol ihrer niemals zwinkernden Augen, stecken große, feuerrote Edelsteine in ihren Augenhöhlen. Die Statuen auf der Ostseite haben ihre Schwerter in einer Wachhaltung über die Köpfe gehoben, während die Schwerter der Statuen auf der Westseite zu Boden gerichtet sind und sie respektvoll die Köpfe gesenkt halten.

Die Schnitzwerke an der Brücke erzählen die Geschichte Sumithas und berichten vom Zweck des Ortes als Platz der inneren Einkehr und Meditation. Ein SC kann die Bedeutung mit einem Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 20 erkennen. Die östlichen Statuen repräsentieren die Zyklopen, welche auf der Suche nach Erleuchtung nach Sumitha kamen und ihre Ankunft verkünden mussten, ehe sie vor die Seher der Bergfestung traten. Die westlichen Statuen repräsentieren jene Zyklopen, die Sumitha voll ehrfürchtigem Dank nach ihrer Erleuchtung wieder verließen.

Schätze: Die vier Augen der Statuen sind Feueropale mit einem Wert von jeweils 500 GM.



Zyklopenstatue



I. Berghorst (HG 10)

Allmählich ansteigende Hügel führen zu diesem Berg, von dem aus man einen wunderbaren Überblick über die nordöstliche Küste der Insel hat. Begehbare, vom Wasser ausgewaschene Pfade führen zum Gipfel hinauf.

Kreaturen: Ein Schwarm Pteranodons hat am höchsten Punkt der Insel seine Nester angelegt. Sie ernähren sich von im Meer gefangenen Fischen. Wie fast alle größeren Tiere der Insel wurden sie von den Zyklopen fast ausgerottet, so dass nur noch ein gutes Dutzend übrig ist. Diese verteidigen zornig ihr Revier. Manchmal schicken die Zyklopen Jagdtrupps hierher, welche die Kreaturen fortjagen, um die Eier aus den Nestern rauben zu können.

PTERANODONS (12)

HG 3

EP je 800

TP je 32 (PF MHB, S. 57)

Schätze: In einem Nest liegen die Überreste eines früheren Opfers – eines Schiffbrüchigen, der viel zu geschwächt war, um noch Widerwehr leisten können, nachdem er an den Strand gespült worden war. Die Pteranodons haben ihn in Stücke gerissen und seine Überreste zum Füttern ihrer Jungen zum Horst zurückgetragen. An einem Fingerknochen der rechten Hand befindet sich immer noch ein *Verbesserter Schwimmring*.

J. Mangrovensumpf (HG 10)

Ein dichter, überwuchelter Sumpf erstreckt sich unterhalb dieser kilometerlangen Klippe. Farbenfrohe Vögel nisten im Blattwerk und ihre Paarungsrufe hallen über das Gelände.

Kreaturen: Abgesehen von den Vögeln in der Klippe lebt noch eine Riesenanakonda in diesem Mangrovensumpf. Die Zyklopen haben sie hierher gejagt, nachdem sie sich einen zu viel von ihnen geholt hatte. Ischtoeth entsendet zuweilen Späher, die sicherstellen sollen, dass die Schlange die Felsen nicht wieder hinaufkriecht. Bis jetzt gibt sie sich damit zufrieden, sich von den Vögeln und den zahlreichen Meerestieren zu ernähren, die in ihre Reichweite gelangen. Die Schlange zögert nicht, die SC ihrem Speiseplan hinzuzufügen. Selbst wenn diese der Schlange aus dem Weg gehen, schlängelt sie sich irgendwann wieder die Klippe hinauf, um den Rest der Insel zu bedrohen.

RIESENANAKONDA

HG 10

EP 9.600

TP 126 (PF MHB II, S. 224)

TAKTIK

Im Kampf Die Anakonda greift Eindringlinge an. Sie windet sich um ein Opfer, während sie weitere Angreifer mit ihrem Biss abwehrt.

Moral Die Schlange ist heißhungrig und vollkommen furchtlos. Sie entlässt niemanden aus ihren Windungen und kämpft bis zum Tode.

K. Zyklophenafen

Eine gewaltige steinerne Toranlage flankiert zu beiden Seiten den Weg vom Ufer ins Wasser der östlichen Bucht der Insel. Die zerbrochenen Reste eines riesigen, aus Holz gefertigten Anlegers liegen zwischen ihnen halb versunken im Wasser. Drei Kanus und ein Katamaran von Riesengröße liegen am Strand.

Die Zyklopen nutzen diesen Anleger für ihre Walfangboote. Ischtoeth hat vor kurzem seine besten Jäger angewiesen, mit den Booten aufs Meer hinauszufahren und nahe der Insel nach Nahrung abzusuchen. Bisher sind sie jedoch noch nicht zurückgekehrt. Währenddessen haben die Dschungelbaumhirten des Haines, aus dem die Zyklopen die zum Schiffsbau und zur Reparatur erforderlichen Bäume geholt haben (Bereich M), ihren Zorn am Anleger ausgelassen.

L. Krabbenlaichplätze (HG 10)

Zerbrochene Muscheln und lockere Steine bedecken hier den Strand. Weiter inländisch wachsen hohes Gras und Wildblumen im Sand und wiegen sich in der Meeresbriese.

Kreaturen: Einmal im Jahr nutzen riesige Haifresserkrabben diesen Strand als Brutplatz, ehe sie sich wieder in die Bucht zurückziehen, um ganze Fischschwärme zu fressen. Gegenwärtig ruhen nahe dem Ufer zwei dieser Krabben im Wasser. Die Nachkommen der Krabben verbergen sich in hunderten winzigen Löchern im Sand. Zunächst zeigen sich nur ein paar dieser winzigen Bestien, doch es dauert nicht lange, bis auch die restlichen aus ihren Löchern kriechen. Daraufhin bilden sich drei Schwärme und greifen Vorbeikommende an. Drei Runden später kommen dann auch die beiden Riesenkrabben an den Strand, welche durch die Kampfgeräusche angelockt werden.

KRABBENSCHWÄRME (3)

HG 4

EP je 1.200

TP je 38 (PF MHB, S. 162)

TAKTIK

Vor dem Kampf Jeder Schwarm umringt seine Beute und folgt ihr sogar ins Wasser. Krabbenschwärme fügen den größeren Krabben keinen Schaden zu, nutzen aber aus, wenn ihre Eltern ein Opfer ergreifen, und eilen herbei, um sich auch ein paar Stücke Fleisch zu sichern.

Moral Die Krabben folgen ihrem Hunger und Instinkt. Sie kämpfen daher bis zum Tode.

HAIFRESSERKRABBen (2)

HG 7

EP je 3.200

TP je 84 (PF MHB III)

TAKTIK

Im Kampf Beide Krabben führen mit ihren Klauen Volle Angriffe aus. Sollten die Angriffe ihr Ziel verfehlen, können sie Dank ihrer Fähigkeit Schnappschere einen zusätzlichen Angriff ausführen. Sobald sie ihre Beute ergriffen haben, drücken sie weiter zu und

INSEL DER TOTEN AUGEN

verursachen so Würgeschaden. Zuweilen kommt es vor, dass mehrere Krabben um dasselbe Opfer kämpfen.

Moral Die Krabben kämpfen bis zum Tod.

M. Baumhirtenhain (HG 10)

Riesige Palmen wachsen hier in den Hügeln. Viele von ihnen weisen eine unwirkliche Größe von 21 m oder mehr auf und überragen den umliegenden Dschungel.

Kreaturen: Ein Paar Baumhirten in der Gestalt von Palmen lebt in diesen Hügeln. Sie mögen keine Besucher und insbesondere nicht die Zyklopen von Sumitha, da diese mehrere Bäume gefällt haben, um ihre Flotte zu bauen und auszubessern (siehe Bereich K). Dies hat den Groll der Baumhirten entfacht. Die Zyklopen machen nun wissentlich einen weiten Bogen um die Baumhirten, denn diese greifen jeden an, der ihren Hain stört.

DSCHUNGELHIRTEN (2)

HG 8

EP je 4.800

Baumhirtenvariante (PF MHB, S. 28)

TP je 114

Fernkampf Kokosnuss +7 (2W6+13)

Besondere Angriffe Kokosnuss schleudern (54 m)

TAKTIK

Im Kampf Während ein Baumhirte Kokosnüsse auf seinen Gegner schleudert, belebt der andere nahe stehende Bäume, um sich dem Kampf anzuschließen. Anschließend ändern die Baumhirten ihre Taktik, indem der erste Baumhirte ebenfalls nahe stehende Bäume belebt, bis vier Bäume belebt sind. Die Baumhirten befehlen den belebten Bäumen, auf Gegnern herum zu trampeln, während sie sich darauf konzentrieren, mit ihren knorrigen Fäusten Heftige Angriffe auszuführen oder die Rüstungen und Waffen ihrer Gegner zu zerschmettern.

Moral Die Baumhirten kämpfen, solange sich Eindringlinge im ihrem Hain aufhalten, verfolgen sie aber zunächst nicht aus dem Hügelland hinaus. Sollten sie jedoch mit Feuer angegriffen werden, hetzen sie alle belebten Bäume den Angreifern hinterher. Anschließend folgen sie selbst der Spur der SC zu deren Heim und greifen ihr Lager an, bzw. das Fort, sofern die SC es für sich beansprucht haben.

Besondere Fähigkeiten

Kokosnuss schleudern (AF) Ein Dschungelhirte trägt 4W6 Kokosnüsse, die er schleudern kann, als besäße er die Fähigkeit Felsen schleudern. Die Kokosnüsse haben eine harte Schale und verursachen Schaden wie Felsen (2W6+13 Schadenspunkte). Die Kokosnüsse wachsen binnen 1W4 Tagen nach.

N. Sefinas Grotte (HG 10)

Gesang hallt von den Felsen an diesem Sandstrand wider. Fußabdrücke führen vom Ufer zur Bucht, wo sich ein tiefer Teich mit einer Grotte voller kristallblauem Wasser befindet.

Kreaturen: Eine Nereide namens Sefina lebt in einer Unterwassergrotte am Rand der Bucht. Sie hat kein Schamgefühl und schwimmt und sonnt sich nackt, sofern ihr niemand nahelegt, sich in ihren Schal zu wickeln. Im Gegensatz zu den meisten anderen Inselbewohnern, heißt sie Besucher willkommen und erfreut sich auf feisiche Weise an ihren Geschichten, Liedern und Gebräuchen. Die SC treffen Sefina automatisch, wenn sie ihr Reich betreten, können ihr aber auch überall sonst auf der Insel begegnen, da sie oft landeinwärts wandert. Sollten die SC sich mit ihr anfreunden, könnte sie ihnen zu Hilfe kommen, falls sie in Schwierigkeiten geraten.



Sefina



SEFINA

HG 10

EP 9.600

Nereide (PF MHB II, S. 182)

TP 126

TAKTIK

Im Kampf Sollte Sefina angegriffen werden, nutzt sie ihre Betörende Aura und zauberähnliche Fähigkeit *Einflüsterung*, um Gegner für sich einzunehmen. Wer ihrer Aura widersteht, den blendet sie mittels ihrer Fähigkeit Gift versprühen.

Moral Sollte Sefina unter 60 TP reduziert werden, ruft sie einen Riesigen Wasserelementar herbei, um ihren Rückzug zu decken, während sie in tieferes Wasser flieht.

Entwicklung: Sefina spielt in Teil Vier dieses Abenteuers eine wichtige Rolle, daher sollte sie als freundliche, hilfsbereite Verbündete präsentiert werden, der die SC vertrauen können, wenn sie sich die Insel zu Eigen machen. Zumindest sollte sie aber überleben, um später im Laufe des Abenteuers wieder in Erscheinung treten zu können.

O. Algenfelder (HG 9)

Dicke Algenstränge und andere Wasserpflanzen treiben hier auf und unter der Wasseroberfläche und ersticken das Ufer regelrecht mit ihrem Gewuchs. Dieser Garten erstreckt sich fast anderthalb Kilometer in beide Richtungen aus.

Da die Zyklopen von Sumitha nahezu alle größeren Tiere der Insel gefressen haben, sind sie inzwischen auf der Suche nach zusätzlicher Nahrung in Form von Wasserpflanzen. Dieses Algenfeld ist eine recht ungeliebte Lösung der Zyklopendruidin Ummashtar, die mit Ischthoreths Flotte aufgebrochen ist, um neue Jagdgründe zu ergründen.

Die Nereide Sefina (Bereich N) meidet dieses Gebiet meistens, schwimmt aber zuweilen hierher, um zu ernten, was sie benötigt.

Kreaturen: Seit Ummaschters Abreise hat sich ein neuer Bewohner im Algenfeld breitgemacht – eine Masse intelligenter Algen, die als Sargassum bezeichnet wird. Die Kreatur nutzt ihre Fähigkeit Spiegelung, um Kreaturen ins Wasser locken, wo sie sie ertränkt und erdrückt.

INSEL DER TOTEN AUGEN

SARGASSUM

HG 9

EP 6.400

TP 123 (PF MHB III)

TAKTIK

Moral Der Sargassum flieht ins tiefere Wasser, sollte er auf unter 30 TP reduziert werden.

P. Schiffswrack

Eine Masse aus Treibholz liegt zerschmettert über diesem felsigem Ufer verteilt, während die tosenden Wellen wieder und wieder dagegen donnern. Zwischen dem Treibholz nisten Seevögel, deren Kreischen das Tosen des Windes noch übertönt.

Dieser Ort markiert die letzte Ruhestätte der *Seespatz*, eines sargavischen Handelsschiffes. Das Schiff wurde während eines von Bikendis Überfällen in die Untiefen getrieben. Stücke der *Seespatz* liegen in 12 m Tiefe, wo das Schiff gesunken ist, nachdem es in schweren Seegang geraten war. Sollten die SC hinab tauchen und das Wrack erforschen, können sie mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 eine Schließkassette finden. Die Kiste ist verschlossen (Härte 5, 15 TP, Zerschlagen SG 23, Mechanismus ausschalten SG 25) und enthält ein *Scharfes Entermesser +1*, einen wasserdichten Schriftrollenbehälter mit einer *Schriftrolle: Fels zu Schlamm verwandeln* und zwei *Schriftrollen: Wasser atmen*, ein juwelenbesetztes Zepter (Wert 300 GM), eine Statue aus Korallen (Wert 125 GM), neun Diamanten (Wert jeweils 100 GM) sowie 380 GM, 769 SM und 43 KM.

Q. Versunkener Schrein

Dieser Bereich wird in Teil Vier näher beschrieben.

TEIL ZWEI: DAS VERLASSENE FORT

Ungeachtet dessen, wie die SC die Erkundung der Insel der Toten Augen letztendlich angehen, die von den chelischen Kolonisten errichtete Befestigung stellt offenkundig einen Ort dar, der geeignet ist, eine Basis zu errichten, von wo aus die SC die Insel erkunden können. Das verlassene Fort liegt zusätzlich an der geschütztesten Bucht der Insel, so dass es die ideale Ausgangsposition besitzt, um dort eine dauerhafte Ansiedlung zu errichten. Zudem ist es weit genug von den Ruinen Sumithas entfernt, so dass es etwas dauern dürfte, bis die Zyklopen die Anwesenheit der SC auf der Insel bemerken.

Ein gebrochener Geist

Nach Bikendi Otongus gescheiterter Verwandlung und der Belagerung des Forts durch die Zyklopen (siehe Abenteuerhintergrund) kroch ein Überlebender aus den Trümmern – Bikendis Lehrling, ein Mann namens Ederli Bayns. Verängstigt und verzweifelt suchte dieser nach seinem Meister auch dann noch, während er in den Ruinen des Forts Versorgungsgüter zum Überleben sammelte. Bikendis Geist manifestierte sich ihm gegenüber bald darauf. Da er aber an den Turmkeller gebunden war, konnte er nur mittels *Albtraum* mit seinem Lehrling kommunizieren, wodurch Ederlis Verstand noch mehr litt. Ederli

folgte schließlich den Stimmen in seinem Kopf und grub sich in den Turmkeller durch. Doch als Bikendis Geist ihm erschien, versuchte Ederli zu fliehen. Bikendi griff daraufhin auf seine Fähigkeit Böswilligkeit zurück, um Ederlis Körper zu übernehmen – sein Plan bestand darin, den *Unsterblichen Traumstein* selbst aus Sumitha zu bergen. Doch sobald er sich mehr als anderthalb Kilometer vom Fort entfernt hatte, wurde Bikendis Geist aus Ederlis Leib gerissen und in den Turmkeller zurück gezerrt. Da Bikendi davon besessen war, sich den *Traumstein* zurückzuholen, das Fort aber nicht verlassen konnte, versuchte er dieses Vorgehensweise wieder und wieder, nur um jedes Mal erneut zu scheitern und Ederli immer verängstigter und verwirrter zurückzulassen. Er verblieb zwar im Fort und verbarg sich dort vor den Elementen und den Zyklopen, hält sich aber so weit wie möglich vom Turm entfernt auf.

Kurze Zeit später trafen die Diener der Nachtvettel Haetanga ein. Haetanga hat ein Rudel Ätherspinnen und Belebter Träume beauftragt, das Fort zu durchsuchen, um das Schicksal ihrer Schwester Lodhatha aufzudecken und deren wertvollen Herzstein zu bergen. Der nun selbst körperlose Bikendi erkannte die Bedrohung und schickte immer unangenehmere *Albträume*, um Ederli zu warnen. Allerdings halten Haetangas Diener Ederli vom Verlassen des Forts ab und dringen jede Nacht in seine Träume ein. Die Belebten Träume verbergen sich meist in den Wänden und beobachten die Albträume, die Bikendi seinem Lehrling schickt, während sie dessen Unterbewusstsein telepathisch verhören und beeinflussen. Sie suchen nach dem Aufenthaltsort seines Meisters und des *Unsterblichen Traumsteins*. Diese systematische Marterung hat den armen Ederli in den Wahnsinn getrieben. Er hat sich selbst eingeredet, dass die Zyklopen an den Ereignissen die Schuld tragen, und glaubt, sie hätten jeden im Fort verflucht.

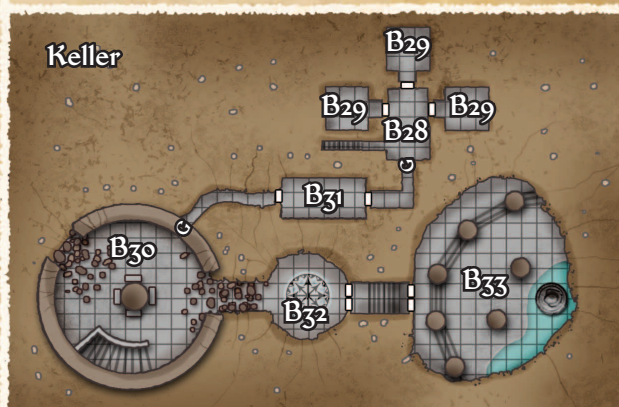
Ederli versteckt sich seitdem in seinem Raum. Er ist zu verängstigt, als dass er ihn verlassen würde, da draußen noch größere Unheile auf ihn warten könnten. Dieses Verstecken liefert ihn jedoch nur Haetangas Schergen aus, die ihn jede Nacht malträtieren, um Informationen aus seinen wirren Gedanken zu gewinnen oder Bikendi herauszulocken, damit dieser sie ihnen liefert.

B. Chelisches Fort

Das verlassene chelische Fort besteht aus einer 4,50 m hohen, steinernen Außenmauer mit mehreren Wachtürmen, die über Leitern zugänglich sind. Die Mauern sind mit einem Turm für Riesengestalten verbunden, welcher einst von den Zyklopen als Aussichts- und Kommunikationspunkt zwischen anderen Bergketten in ihrem weitläufigen Reich errichtet worden war. Die ersten chelischen Kolonisten errichteten mehrere Holzgebäude innerhalb des Forts und Bikendis Piraten weitere solcher Gebäude. Die Gebäude erhielten auch jeweils ein zusätzliches Stockwerk, so dass die Dächer nun leicht die Außenmauer überragen. Viele Bereiche des Forts sind beschädigt und tragen die Spuren von Felsen, welche der Große Zyklop Ischthoreth während der Belagerung geschleudert hat.

Sofern nicht anders beschrieben, beträgt die Deckenhöhe in den inneren Gebäuden 3 m und im alten Zyklopenturm (Bereich B17) 9 m. Tagsüber erleuchtet natürliches Licht alle Räume mit Fenstern, während in den fensterlosen Räumen bei geöffneten Türen Dämmerlicht herrscht.

CHELISCHES FORT



Es gibt keine Lichtquellen in den unterirdischen Teilen. Die Türen bestehen aus kräftigem Holz (Härte 5, 20 TP, Zerschlagen SG 23).

Der Träumende Tote (HG 12)

Eines der gefährlichsten Elemente des Forts sind die Träume von Bikendi Otongus Unterbewusstsein.

Spukerscheinung: In jeder Nacht, in der eine lebende, intelligente Kreatur im Fort schläft, manifestiert sich eine Spukerscheinung im Licht des Mondes und ruft die Schatten von Juju-Zombiepiraten herbei, die zu Bikendis Bande gehörten. Diese geisterhaften Bukanier spielen die Verteidigung des Forts nach: Sie strömen aus den zerstörten Gebäuden heraus, kommen von Seiten der Bucht oder steigen sogar aus dem Boden, um jeden im Inneren des Forts anzugreifen. Die Manifestationen scheinen real, sind aber nur quasi-reale Illusionen. Die Schatten werden von den Lebenden angezogen und verursachen so viel Schaden wie ihnen möglich ist, ehe sie zerstört werden. In der nächsten Nacht kehren sie erneut zurück. Bikendi hat keine Kontrolle über diese Spukerscheinung – die Schatten jagen sogar seinen Lehrling Ederli, der sich jede Nacht in seinem Raum verbarrikadiert. Dort wird er nicht nur von seinen eigenen Fallen geschützt, sondern auch von Haetangas Ätherspinnen, die sich immer noch seiner annehmen. Der Spuk manifestiert sich auch als Abwehrhandlung, um Haetangas Diener zu vertreiben, was die

Ätherspinnen und die Belebten Träume immer ungehaltener werden lässt.

Sobald die Spukerscheinung sich manifestiert, bleibt den SC nur 1 Runde Zeit, um sie zu neutralisieren, ehe sich die Piratenschatten manifestieren. Sollten dies ihnen nicht gelingen oder sie nichts unternehmen, um dies zu erreichen, müssen sie die Geisterpiraten bekämpfen. Positive Energie, welche gegen die Schatten genutzt wird, hat keine Wirkung auf die Spukerscheinung selbst. Egal ob die SC die Piratenschatten zerstören oder nicht, sobald sich die Spukerscheinung zurücksetzt und wieder manifestiert, erscheint diese unverändert in der nächsten Nacht erneut.

SPUK DER PIRATENSCHATTEN

HG 12

EP 19.200

RB Spukerscheinung (Gebiet des chelischen Forts)

Zauberstufe 12

Bemerkungen Wahrnehmung SG 26 (plötzliche Veränderungen im Wind)

TP 24; Auslöser Nähe (lebende Kreaturen, die träumen können);

Rücksetzer 1 Tag (Sonnenuntergang)

Effekt Wenn die Spukerscheinung ausgelöst wird, steigt feuchter Nebel aus dem Boden und breitet sich über dem Wasser der Bucht aus. Der Wind trägt ein leises Stöhnen heran. Dieses Phänomen funktioniert wie eine Variante des Zaubers *Schatten* und erschafft fünf quasi-reale Piratenschatten (siehe unten), welche das Fort stürmen. Die Schatten verbleiben bis zur Morgendämmerung

oder bis sie getötet werden. Jede mit ihnen interagierende (z.B. kämpfende) Kreatur kann versuchen, sie mit einem Willenswurf gegen SG 23 anzuzweifeln. Bei Erfolg sind die Schatten für diese Kreatur nur zu 80% real.

Vernichtung Um die Spukerscheinung dauerhaft zu zerstören, müssen die SC den *Unsterblichen Traumstein* aus dem Auge der Ruhe (Bereich **G20**) bergen und zu Bikendi Otongu (Bereich **B20**) bringen. Bikendi muss dann mittels seiner Fähigkeit Böswilligkeit von einem der SC Besitz ergreifen, um einen Körper zu erlangen, mit dem er sein Traumritual beenden kann. Danach erlangen er und die Spukerscheinung ihre ewige Ruhe. Alternativ können die SC auch Bikendi im Kampf besiegen und dann den *Traumstein* zerschmettern, um ihn und die Spukerscheinung dauerhaft zu zerstören.

PIRATENSCHATTEN (5)

HG -

Menschlicher Juju-Zombiekämpfer 3/Schurke 3 (PF MHB II, S. 291)
CB Mittelgroßer Untoter

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +4 GE, +3 natürlich, +3 Rüstung)

TP je 44 (6 TW; 3W10+3W8+21)

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

Immunitäten Elektrizität, Kälte, *Magisches* Geschoss, wie Untote; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 5/Magie und Hiebschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespur +1, Resistenz gegen Fokussieren +4, Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzsword +1, +11 (1W6+5/19–20) oder Hieb +9 (1W6+6)

Fernkampf Wurfaxt [Meisterarbeit] +10 (1W6+4)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Im Kampf Die Schattenkreaturen schleudern ihre Wurfäxte, während sie in Nahkampfreichweite kommen. Sie kreisen Gegner ein und nehmen sie für Hinterhältige Angriffe in die Zange und schneiden ihnen den Rückweg ab.

Moral Die Schattenkreaturen kämpfen bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 19, GE 18, KO —, IN 8, WE 12, CH 14

GAB +5; KMB +9; KMV 24

Talente Abhärtung^B, Ausweichen, Doppelschlag, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative^B, Waffenfokus (Kurzsword)

Fertigkeiten Akrobatik +10, Beruf (Seefahrer) +7, Einschüchtern +11, Heimlichkeit +13, Klettern +18, Schwimmen +10, Wahrnehmung +10

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Rüstungstraining 1, Schattenkreatur, Schurkentricks (Kampfkniiff)

Ausrüstung Beschlagnahmte Lederrüstung, Kurzsword +1, Wurfaxt [Meisterarbeit] (2x)

Besondere Fähigkeiten

Schattenkreatur (ZF) Die Piratenschatten sind nur quasi-real und besitzen nur 80% ihrer üblichen Trefferpunkte (bereits in den Spielwerten enthalten). Sollte während der Interaktion mit einer Schattenkreatur ein Willenswurf gegen SG 23 gelingen, verursacht

der Piratenschatten infolgedessen nur 80% seines Schadens. Zusätzlich sind sein RK-Bonus auf 80% des ursprünglichen Wertes und seine besonderen Fähigkeiten, die keinen tödlichen Schaden verursachen, wirken ebenfalls nur zu 80%. Die Ausrüstung einer Schattenkreatur ist nicht real und verschwindet mit der Schattenkreatur bei Sonnenaufgang oder wenn sie vernichtet wird.

B1. Innenhof

Jenseits der zerschmetterten Tore liegt ein quadratischer Innenhof. Dieser ist von Unkraut überwuchert und von mehreren Gebäuden umgeben, hinter deren zerbrochenen Fenstern stille Dunkelheit wartet.

Die Ätherspinnen in der Kapelle (Bereich **B9**) behalten den Hof im Auge, damit Ederli nicht fliehen kann. Sollten sie Eindringlinge bemerken, reisen sie ätherisch nach Bereich **B17**, um ihre Mutter Paeta zu warnen. Sie planen, den SC einen Hinterhalt zu stellen, sie gefangen zu nehmen und zu verhören, da sie sie für Verbündete Bikendis halten, die nach dem Magier suchen.

B2. Tortürme (HG 8)

Mehrere Balken des Grundgerüsts der Türme wurden freigelegt, als das Tor zerschmettert wurde. Die Türme neigen sich seit dem gefährlich schief. Man scheint sie nur über den Wehrgang auf der Mauer betreten zu können.

Gefahren: Beide Tortürme weisen starke Beschädigungen auf, die während des Angriffes von Ischthoreths Zyklopen bei der Belagerung entstanden. Der Häuptling selbst schleuderte gewaltige Steine, um das Tor zwischen den Türmen niederzureißen. Sofern die Türme nicht repariert werden, könnten sie einstürzen, sobald jemand an ihnen hinaufklettert oder auf ihnen steht. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 25 genügt, um dies zu erkennen. Sollten sie einstürzen, dann behandle dies wie einen Einsturz (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 415). Kreaturen auf dem Turm stürzen in einen Einsturzbereich, der einen Radius von 4,50 m besitzt, während Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zum Turm sich im Bereich eines 3 m breiten Erdrutsches befinden. Sollte ein Turm zusammenstürzen, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass die Erschütterungen auch den anderen zum Einsturz bringen. Zur Reparatur eines Turmes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Steinmetz) gegen SG 25 erforderlich.

B3. Wachturm (HG 10)

Das Erdgeschoss dieses großen Turms ist unfertig ausgebaut – der Erdboden ist feucht und in den Ecken stapeln sich Pflastersteine. Eine Leiter führt nach oben. Die Holzdecke wird von unregelmäßig aufragenden Balken getragen.

Der erste Stock jedes Turms bietet Zugang zu den Wehrgängen auf den Mauern sowie zu den Tortürmen (Bereich **B2**) und den Aussichtsplattformen (Bereich **B4**).



Kreaturen: Jede Nacht, in der sich Bikendis Spukerscheinung manifestiert, kommen vier Irrlichter aus der Bucht und positionieren sich über diesen Wachtürmen. In Erwartung der Ankunft der Schattenkreaturen erleuchten sie den Innenhof, um sich an der davon hervorgerufenen Furcht zu nähren. Die Irrlichter reagieren nicht auf Fremde, solange sie nicht angegriffen werden, antworten aber dann mit ihren Schockangriffen. Die Irrlichter kämpfen bis zum Tod.

IRRLICHTER (4)

HG 6

EP je 2.400

TP je 40 (PF MHB, S. 157)

B4. Beobachtungsplattformen

Die Wehrgänge führen hier zu einer hölzernen Plattform, von der aus man einen unbeschränkten Blick auf den Dschungel im Westen hat. Auf den Planken stehen an der gegenüberliegenden Wand drei Fässer. Neben ihnen liegen die skelettierten Überreste mehrerer Humanoider, die allesamt von speergroßen Bolzen durchlöchert wurden.

Diese Wachplattformen gestatteten den Verteidigern, jeden und alles im Auge zu behalten, das aus dem Inselinneren kam. Mehrere von Bikendis Leuten wurden hier von den Armbrustschützen der Zyklopen getötet und dienten dann Aasfressern als Mahlzeit.

B5. Zerstörtes Gebäude (HG 9)

Es stinkt in diesem halbeingestürzten Gebäude nach verrottetem Fleisch. In der Ostwand klafft ein gewaltiges Loch und vier würfelförmige Tierkäfige liegen zerbrochen inmitten des Gerölls.

Kreaturen: Vor seiner Verwandlung erschuf Bikendi aus den Überresten der Lodhotha geopfert Zyklopen vier Riesige Kriechende Hände. Er wollte diese in Käfigen gehaltenen Abnormalitäten als psychologische Waffe gegen die Angreifer einsetzen, allerdings kam es nicht mehr dazu: Einer von Ischtoeths geschleuderten Felsen durchschlug die Außenwand, zerschmetterte die Käfige und befreite die Hände. Da ihnen keine Beute zugewiesen wurden, huschen die Hände gegenwärtig jedem nach, der in ihr Versteck eindringt.

KRIECHENDE ZYKLOPENHÄNDE (4)

HG 5

EP je 1.600

Riesige Kriechende Hände (PF MHB II, S. 153)

TP je 52

TAKTIK

Im Kampf Die Hände wählen zufällig ein Ziel aus und stürzen sich auf dieses Opfer. Sie unterstützen einander, indem sie Arme und Beine ergreifen. Zwei Hände würgen das Opfer oder prügeln auf es ein, während die anderen es am Boden halten.

Moral Die Hände kämpfen bis zur Vernichtung.

B6. Schmiede

Eine große Feuerstelle dominiert die Westwand dieser Schmiede. Zerbrochene Werkzeuge und eiserne Gerätschaften liegen auf dem Boden.

Die Piraten haben diese Schmiede genutzt, um Waffen und Rüstungen herzustellen und zu reparieren.

Schätze: Aus den herumliegenden Werkzeugen und Gerätschaften lassen sich zwei Sätze an Werkzeugen [Meisterarbeit] für Handwerk (Waffen) und Handwerk (Rüstungen) zusammenstellen.

B7. Zerstörter Lagerraum

Dieses Gebäude ist teilweise eingestürzt. Das Holz ist geschwärzt von einem vor langer Zeit brennendem Feuer. Mehrere Kisten und Truhen stehen offen verteilt unter dem nachgebenden Dach.

Die Piraten haben an diesem Ort Versorgungsgüter gelagert, allerdings hat Ederli sie sich längst geholt. Es gibt hier deshalb nichts von Interesse.

B8. Eingestürztes Gebäude (HG 10)

Nur die vier Ecken dieses Gebäudes stehen noch. Die Wände und das Dach sind längst zu einem Trümmerhaufen zusammengestürzt.

Falle: Der Holzboden gibt nach, sobald jemand diesen Bereich betritt. Unter den scharfkantigen, zerbrochenen Balken liegt ein tiefer Keller.

BRÜCHIGER BODEN

HG 10

EP 9.600

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt 9 m tiefe Grube (3W6 Fallschaden); zerbrochene Balken und Träger (Angriff +13, 1W4 Pfähle pro Ziel, jeweils 1W6+5 Schadenspunkte); Reflexwurf SG 25, keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele in einem Feld von 4,50 m x 4,50 m)

Schätze: Nachdem die Falle ausgelöst wurde, kann man mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 eine Eisenkiste im Keller finden. Die Kiste enthält zwei *Elixiere des Feuerodems*, einen *Trank: Heldenmut*, ein Fernrohr, eine Flasche guten Weins (Wert 10 GM) und 264 GM, 300 SM und 517 KM.

B9. Arodenkapelle (HG 9)

Nur eine Handvoll Holzbänke steht noch in dieser einfachen Kapelle. Die anderen sind schon lange zusammengestürzt und liegen zerbrochen über den Boden verteilt. Von der sechs Meter hohen Decke hängt ein großer Kranz, welcher ein aus Gold geschmiedetes, geflügeltes Auge umgibt.

INSEL DER TOTEN AUGEN

Als die ersten chelischen Kolonisten das Fort errichteten, erbauten sie auch eine Aroden geweihte Kapelle zum Dank dafür zu errichten, dass sie auf der Herfahrt einen schweren Sturm überlebt hatten, und um seinen Schutz vor den Zyklopen und Dinosauriern zu erbitten, die damals noch auf der Insel lebten. Bikendis Piraten nutzten die Kapelle als zusätzlichen Speisesaal und Unterkunft. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 kann man das Symbol unter der Decke als das heilige Symbol des toten Gottes Aroden erkennen.

Kreaturen: Vier Ätherspinnen, Diener der Nachtvettel Haetanga, lauern unter der Decke auf der Ätherebene. Ihre ganze Treue gehört ihrer Mutter Paeta (Bereich B17), welche sie unterstützen, indem sie ätherisch im Fort patrouillieren. In erster Linie halten sie Ederli gefangen und schützen ihn vor Raubtieren, die ihn gefährden könnten, damit die Belebten Träume ihn weiterhin in seinen Albträumen verhören können. Die Ätherspinnen greifen jeden an, der hierher kommt.

ÄTHERSPINNEN (4)

HG 5

EP je 1.600

TP je 51 (PF MHB, S. 18)

TAKTIK

Im Kampf Die Spinnen wechseln aus der Ätherebene über, um Eindringlinge einzukreisen und aus dem Hinterhalt zu überfallen. Sie beißen so viele Opfer wie möglich, ehe sie sich zurückziehen, damit ihr Gift die Opfer zunächst schwächt.

Moral Sobald die Hälfte von ihnen gefallen ist, werden die Ätherspinnen umsichtiger. Eine von ihnen eilt dann zu Paeta in Bereich B17, um diese zu warnen, während die andere bleibt, um die SC aufzuhalten.

Schätze: Das heilige Symbol Arodens ist mehrere Jahrhunderte alt und könnte bei einem Sammler bis zu 2.700 GM einbringen.

B10. Küche

Diese früher gut ausgestattete Küche wurde ausgiebig geplündert. Dies gilt auch für den Wurzelkeller, der durch eine Falltür in der Nordecke des Raumes betreten werden kann.

B11. Messehalle (HG 10)

Die Piraten haben diesen Raum ausgiebig genutzt und im Erdgeschoss ihr Essen zu sich genommen und im Suff gefeiert. Seit dem Fall des Forts hat Ederli Bayns die restlichen Versorgungsgüter in der Küche gegessen und den Rum getrunken. Die Treppen im Westen führen in den ersten Stock hinauf (Bereiche B18 und B19).

Kreaturen: Hier residieren normalerweise zwei Belebte Träume. Sie warten darauf, dass Ederli oben einschläft, so dass sie wieder in seine Träume eindringen können. Die Träume wenden sich jedem zu, der eintritt; sie verbergen sich in den Wänden, während sie mit Eindringlingen telepathisch kommunizieren und versuchen, den Aufenthaltsort des *Unsterblichen Traumsteins* zu finden. Sollten sie die Informationen nicht bekommen, nach denen sie suchen, werden sie schnell wütend und greifen kurz darauf an.

BELEBTE TRÄUME (2)

HG 8

EP je 4.800

TP je 90 (PF MHB II, S. 36)

TAKTIK

Im Kampf Jeder Belebte Traum wirkt zuerst *Tiefer Schlaf* in der Hoffnung, Gefangene zu nehmen, die er mittels *Albtraum* befragen kann. Sie kreisen schwierige Gegner mittels *Dimensionstür* ein oder schneiden ihnen so den Rückzug ab, während sie mittels Berührungsangriffen ihren Albtraumfluch übermitteln. Gegen jeden, der ihnen direkten Schaden zufügt, setzen sie *Furcht*, *Verwirrung* oder *Mörderisches Phantom* ein.

Moral Die Belebten Träume kämpfen bis zum Tod.

B12. Kommandantenbüro (HG 8)

Türen führen von Westen und Osten in diesen rechteckigen Raum. Eine Holztreppe führt ins Obergeschoss, während man durch drei Fenster einen guten Blick auf den Innenhof hat.

Dieser Raum war früher das Büro des Garnisonskommandanten des Forts. Die Treppen im Westen führen zu den Bereichen B20 bis B23.

Falle: Ederli Bayns haust im ersten Stock dieses Gebäudes (siehe Bereich B22). In seiner Paranoia hat er die Treppe mit einer Schockbodenfalle versehen. Diese wird auf halber Höhe ausgelöst und wirkt auf die Stufen, wie auch den Boden unten.

SCHOCKBODEN

HG 8

EP 4.800

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

EFFEKT

Auslöser Berührung (*Alarm*); **Dauer** 1W6 Runden; **Rücksetzer** Keiner
Effekt Zaubereffekt (*Schockgriff*; Berührungsangriff im Nahkampf +11 [+14, falls ein Ziel eine Metallrüstung oder Metallwaffe trägt], 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden); mehrere Ziele (Bereich B12 und Treppe)

B13. Garnison (HG 8)

Türen führen in alle vier Himmelsrichtungen aus diesem Raum hinaus. Die Deckenbalken befinden sich in 4,50 m Höhe und an der Nordwand führt eine schmale Treppe nach unten.

Dies war die Hauptwachstation der Garnison des Forts. Die Treppe führt in den Keller der Garnison (Bereich B28).

Kreaturen: Einer von Haetangas Belebten Träumen wacht über dieses Gebäude – hauptsächlich, um Ederli im Stockwerk darüber zu überwachen. Der Traum lauert in den Holzwänden, greift aber eifrig jeden an, der eintritt.

BELEBTER TRAUM

HG 8

EP 4.800

TP 90 (PF MHB II, S. 36)

TAKTIK

Im Kampf Der Belebte Traum versucht zuerst, Gegner mittels *Furcht* zu ängstigen. Dann setzt er *Mörderisches Phantom* ein, um

jeden zu töten, der noch da ist, oder *Verwirrung*, so dass Gegner ihre eigenen Verbündeten angreifen. Sollte diese Strategie ineffektiv bleiben, setzt er seine Körperlose Berührung gegen seine Feinde ein.

Moral Sollte der Belebte Traum auf 20 TP oder weniger reduziert werden, flieht er mittels *Dimensionstür*, um die anderen Träume in der Messehalle (Bereich **B11**) und dann Paeta in Bereich **B17** zu warnen.

B14. Quartiermeister

Dieses kleine Büro war früher die Materialkammer des Quartiermeisters. Es wurde von den Piraten zum selben Zweck genutzt. Ederli hat sich aber nahezu alles Brauchbare geholt, egal ob Stoffe oder kleine Werkzeuge.

B15. Garnisonsunterkünfte

Dutzende zerbrochene Feldbetten und zerrissene Laken füllen den Raum. Die Deckenhöhe beträgt 4,50 m. An der Ostseite führt eine Treppe nach oben. Es gibt Ausgänge nach Norden und Westen.

Die chelischen Kolonisten bildeten eine Miliz zum Schutz ihrer Ansiedlung. Die Angehörige der Garnison schliefen hier, nahe genug an den Toren und Wachtürmen, um auf alle Angriffe reagieren zu können. Bikendis Piraten nutzen die Unterkünfte zum selben Zweck, bis sie alle während

der Belagerung durch die Zyklopen umkamen. Die Treppe im Osten führt zu den Bereichen **B24** bis **B26** hinauf.

B16. Sklavenunterkünfte

Diese Hütten sollten als Unterkünfte der Sklaven dienen, welche die Chelaxianer mitgebracht hatten. Bikendis Piraten haben in ihnen weitere für Lodhatha gedachte Gefangene eingesperrt.

B17. Uralter Zyklopenturm (HG 10)

Zu beiden Seiten der Doppeltür dieses Turms führt eine Steintreppe nach oben. Beide führen zu Absätzen auf halber Höhe der Mauer mit hohen Türen und verschwinden dann in die oberen Ebenen des Turms. Im Südwesten führt eine weitere Treppe nach unten.

Die Absätze befinden sich 4,50 m über dem Boden. Von dort aus kann man auf die Wehrgänge der Mauern gelangen. Die Treppen führen weiter nach Bereich **B27**. Die südwestliche Treppe führt in den Turmkeller (Bereich **B30**).

Kreaturen: Eine fähige Ätherspinne namens Paeta wohnt in diesem Turm, von wo aus sie alle Bewegungen in diesem beobachtet. Sie hat einen hörbaren *Alarm* auf die Haupttüren und die Kellertreppe gewirkt. Paeta ist die Mutter der Ätherspinnen in der Kapelle (Bereich **B9**) und wurde von Haetanga beauftragt, den *Unsterblichen Traumstein* zu finden. Allmählich ist sie aber frustriert darüber, dass sie weder ihn, noch Bikendi finden kann. Langsam



Paeta

INSEL DER TOTEN AUGEN

kommt sie zu der Annahme, dass der Magier irgendwie die Insel verlassen haben muss. Nun wartet sie hier auf seine Rückkehr.

PAETA

HG 10

EP 9.600

Ätherspinnenschurkin 8 (PF MHB, S. 18)

NB Große magische Bestie

INI +10; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 19, auf dem falschen Fuß 17 (+3 Ablenkung, +1 Ausweichen, +6 GE, -1 Größe, +5 natürlich)

TP 133 (14 TW; 6W10+8W8+64)

REF +17, WIL +6, ZÄH +11

Verteidigungsfähigkeiten Ätherischer Ausflug, Entrinnen, Fallengespräch +2, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +18 (2W6+7 plus Gift und Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Ätherischer Hinterhalt, Hinterhältiger Angriff +4W6, Gift

Zauberähnliche Schurkenfähigkeiten (ZS 8, Konzentration +9)

3/Tag - Botschaft

2/Tag - Alarm

TAKTIK

Vor dem Kampf Paeta wirkt jeden Tag Alarm auf die Haupttüren des Turms und die Treppe nach Bereich B30.

Im Kampf Paeta setzt ihre Fähigkeit Ätherischer Hinterhalt ein, um vergiftete Hinterhältige Angriffe durchzuführen. Sie wiederholt dies bei so vielen Gegnern wie möglich, um sie zu schwächen oder zu töten. Dann ergreift sie einen körperlich unterlegenen Gegner und schleppt ihn die Turmmauer hinauf; sie will ihn als Unterpfand nutzen, um die anderen zu zwingen, ihren Forderungen nachzukommen.

Moral Paeta will nicht in Haetangas Diensten sterben. Sollte sie auf 30 TP oder weniger reduziert wird, flieht sie auf die Ätherebene und berichtet ihrer Herrin von dem Geschehen, woraufhin diese wahrscheinlich dann selbst nach dem Rechten sehen wird.

SPIELWERTE

ST 20, GE 22, KO 18, IN 12, WE 15, CH 8

GAB +12; KMB +18 (Ringkampf +22); KMV 38 (50 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausfall, Ausweichen, Fähigkeitsfokus (Gift), Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Schnell wie der Wind, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +23 (Springen +27), Einschüchtern +16, Fingerfertigkeit +23, Heimlichkeit +25, Klettern +30, Sprachenkunde +5, Wahrnehmung +19, Wissen (Die Ebenen) +5, Wissen (Lokales) +5
Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Zyklopisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +4, Schurkentricks (Höhe-re Magie, Niedere Magie, Schurkenfinesse, Überraschungsangriff)

Ausrüstung Schutzring +3

Besondere Fähigkeiten

Gift (AF) Biss – Verwundung; Rettungswurf Zähigkeit, SG 19; Frequenz 1/Runde für 8 Runden; Effekt 1W2 KO-Schaden; Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

B18. Unterkunft der Bordellmutter

Bikendis Piraten brachten mehrere Prostituierte mit sich auf die Insel der Toten Augen. Diese richteten sich ein Bordell im Obergeschoss der Messehalle ein, um die Piraten zu unterhalten und die Motiviert aufrecht zu erhalten. Die Bordellmutter der Prostituierten hat für sich selbst dieses Schlafgemach ausgesucht, auch wenn es nun in Unordnung versunken ist. Die Treppen vor der Türen führen nach Bereich B11 hinab.

B19. Bordellzimmer

Die Angehörigen des Bordells haben diese Räume genutzt, um die Piraten zu unterhalten. Im Gegenzug bezahlten diese mit Beute. Die Räume stehen nun leer.

B20. Offiziersunterkünfte (HG 8)

Die Fenster in der Nord- und der Ostwand bieten einen guten Ausblick auf den unten liegenden Innenhof. Türen führen nach südlich und westlich aus dem Raum hinaus.

Die Offiziere der Garnison des Forts waren in diesem Raum untergebracht. Zudem wohnten hier Bikendis Offiziere. Die Treppe im Korridor im Westen führt nach Bereich B12 hinunter.

Falle: Ederli Bayns hat eine besondere Falle gebaut, indem er zwei Sensenklingen an Stangen befestigt hat, welche auf jeden zuschwingen, der die westliche Tür des Ganges öffnet.

DOPPELSENSENFALLE

HG 8

EP 4.800

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 25; Mechanismus ausschalten SG 25

EFFEKT

Auslöser Ort; Rücksetzer Automatisch

Effekt Nahkampfangriff +20 (6W4+12/x4)

B21. Unterkunft des Kapitäns (HG 9)

Mehrere umgedrehte Betten verbarrikadieren die Fenster dieses Raumes und halten das Tageslicht größtenteils draußen. Türen führen nach Osten und Norden.

Der Kapitän des chelischen Schiffes und später Bikendi Otongu haben beide in dieser Kammer residiert.

Falle: Ederli hat hier eine komplizierte Pfeilfalle gestellt. Diese schießt auf jeden, der die nördliche Tür öffnet, sowie auf alle Kreaturen im Gang dahinter.

PFEILHAGELFALLE

HG 9

EP 6.400

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 25; Mechanismus ausschalten SG 28

EFFEKT

Auslöser Berührung (Alarm); Rücksetzer Reparatur

Effekt Fernkampfangriff +17 (6W6/x3); mehrere Ziele (alle Ziele in einer 6 m-Linie)

B22. Ederlis Unterkunft (HG 11)

Matratzen sind gegen die Türen dieses kleinen Raumes gestapelt. Weitere bedecken den Boden. Es gibt Fenster nach Süden und Osten.

Der Kommandant der Garnison des Forts hat früher in dieser Kammer gewohnt. Gegenwärtig hat hier Bikendi Otongus früherer Lehrling, Ederli Bayns sein Quartier aufgeschlagen.

Kreaturen: Ederli versteckt sich in diesem Raum. Er war für seinen Lehrmeister eine entsetzliche Enttäuschung



Ederleigh Baines

– da ihn ständig andere Dinge abgelenkt hatten, perfektionierte er nie die spezialisierten Illusionen, die Bikendi ihn lehren wollte. Die mentalen Angriffe von Bikendis *Albtraum*-Besuchen und Haetangas Belebten Träumen haben seinen gequälten Geist in den Wahnsinn getrieben. Beide Seiten wollen Ederli kontrollieren und am Leben erhalten, bis sie ihn benutzen können, um den *Unsterblichen Traumstein* zu erlangen. Die nächtlichen Spukerscheinungen der Piratenschatten haben ihn vollends davon überzeugt, dass jeder hinter ihm her ist. Sein Geist ist zerbrochen und er wird nur noch von einem blanken Überlebenswillen geleitet. Er versteckt sich im Fort und schickt ab und an seinen Affenvertrauten Dolo aus, um Nahrung im Dschungel zu sammeln. Ederli tut alles in seiner Macht stehende, um Eindringlinge abzuschrecken. Sollte sich jemand den Zutritt erzwingen, verteidigt er sich.

EDERLI BAYNS

HG 9

EP 6.400

Menschlicher Kämpfer 2/ Magier 3/Schurke 5

CN Mittlgrößer Humanoider (Mensch)

INI +5; Sinne Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, +1 natürlich, +4 Rüstung)

TP 82 (10 TW; 2W10+5W8+3W6+35)

REF +12, WIL +4, ZÄH +7; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +1, Reflexbewegung, Tapferkeit +1

Schwächen Paranoide, Schizophrenie

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert +1, +13/+8 (1W6+2/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +12 (1W8/19–20) oder Hand des Lehrlings Kurzschwert +1, +11 (1W6+2/19–20)

Besondere Angriffe Hand des Lehrlings (6/Tag), Hinterhältiger Angriff +3W6

Vorbereitete Magierzauber (ZS 3; Konzentration +6)

2. – *Schweben, Sengender Strahl*

1. – *Federfall, Magisches Geschoss, Schockgriff*

o. (beliebig oft) – *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Öffnen/Schließen, Säurespritzer, Zaubertick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Aufgrund seiner Paranoia sieht Ederli überall Feinde. Er trinkt beim ersten Zeichen von Ärger seinen *Trank: Katzenhafte Anmut* und wirkt *Schweben*, um sich in Sicherheit zu bringen.

Im Kampf Ederli verlässt sich auf seine Zauber und die Hand des Lehrlings, um aus der Ferne zu kämpfen. Er nutzt seinen Schurkentrick *Gewitzter Fallensteller*, um in diesem Raum als Schnelle Aktion Fallen auszulösen (siehe unten, Fallen). Seine Paranoia verhindert, dass er seinen Vertrauten Dolo einsetzt, um Berührungszauber zu übermitteln. Wenn er in die Ecke gedrängt wird, kämpft er nach besten Kräften mit seinem Kurzschwert.



Moral Sollte Ederli unter 40 TP reduziert werden, springt er aus dem Fenster; dank *Federfall* gelangt er sicher auf den Boden. Dort trinkt er seinen *Trank*: *Unsichtbarkeit* und benutzt seine *Schriftrolle*: *Schneller Rückzug*, um zur Rüstkammer (Bereich **B26**) zu rennen. Dort schließt er sich ein und nutzt sie als sichere Kammer. Ederli ergibt sich nur, falls er überwältigt oder auf weniger als 13 TP reduziert wird.

Grundwerte Ohne seinen *Trank* hat Ederli die folgenden Spielwerte: **INI** +3; **RK** 20, *Berührung* 15, auf dem falschen Fuß 16; **REF** +10; **Nahkampf** *Kurzschwert* +1, +11/+6 (1W6+2/19–20); **Fernkampf** *Leichte Armbrust* [Meisterarbeit] +10 (1W8/19–20); **GE** 16; **KMV** 22; **Fertigkeiten** *Akrobatik* +19, *Entfesselungskunst* +16, *Heimlichkeit* +16, *Mechanismus ausschalten* +18.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 20, **KO** 14, **IN** 16, **WE** 10, **CH** 8

GAB +6; **KMB** +7; **KMV** 24

Talent *Abhärtung*, *Ausweichen*, *Beweglichkeit*, *Blitzschnelle Reflexe*, *Fertigkeitsfokus* (*Handwerk* [Fallen]), *Schriftrolle anfertigen*, *Tänzelnder Angriff*, *Wachsamkeit*⁹, *Waffenfinesse*, *Waffenfokus* (*Kurzschwert*), *Wundersamen Gegenstand herstellen*

Fertigkeiten *Akrobatik* +21, *Beruf* (*Seefahrer*) +1, *Bluffen* +4, *Entfesselungskunst* +18, *Handwerk* (*Fallen*) +24, *Heimlichkeit* +18, *Klettern* +9, *Mechanismus ausschalten* +20, *Motiv erkennen* +2, *Schwimmen* +6, *Wahrnehmung* +13, *Wissen* (*Arkanes*) +9, *Wissen* (*Lokales*) +11, *Zauberkunde* +9

Sprachen *Abyssisch*, *Gemeinsprache*, *Polyglott*, *Zyklopisch*

Besondere Fähigkeiten *Arkane Verbindung* (*Vertrauter* [Affe namens Dolo]), *Fallen finden* +2, *Schurkentricks* (*Gewitzter Fallensteller**, *Schurkenfinesse*)

Kampfausrüstung *Trank*: *Katzenhafte Anmut*, *Trank*: *Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank*: *Unsichtbarkeit*, *Trank*: *Krankheit kurieren*, *Schriftrolle*: *Schneller Rückzug*; **Sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung* +2, *Kurzschwert* +1, *Leichte Armbrust* [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, *Amulett der natürlichen Rüstung* +1, *Schutzring* +1, *Werkzeug* (*Handwerk* [Fallen], [Meisterarbeit]), *Ewige Fackel*, *Zauberbuch* (enthält alle vorbereiteten Zauber, alle Zauber des Grades 0, *Alarm* und vier zusätzliche Zauber des 1. Grades), *Zauberkomponentenbeutel*, *Diebeswerkzeug* [Meisterarbeit], *Schlüssel für Bereich B26*

Besondere Fähigkeiten

Paranoid (AF) Ederli leidet unter Paranoia (*Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 248). Diese verleiht ihm einen Malus von -4 auf alle Willenswürfe und alle charismabasierenden Fertigkeitwürfe (in seinen Spielwerten enthalten). Er erhält keine Vorteile durch die Aktion *Jemand anderen unterstützen* und kann diese auch nicht selbst versuchen. Er kann nicht willentlich Hilfe annehmen (auch keine Heilung), außer ihm gelingt ein Willenswurf gegen SG 17.

Schizophrenie (AF) Ederli leidet zudem unter Schizophrenie (*Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 248). Dies verleiht ihm einen zusätzlichen Malus von -4 auf alle weisheits- und charismabasierenden Fertigkeitwürfe (in seinen Spielwerten enthalten). Er kann auf Fertigkeitwürfe weder 10, noch 20 nehmen. Sollte er sich in einer stressigen Situation befinden (z.B. einem Kampf), muss ihm ein Willenswurf gegen SG 16 gelingen, um nicht für 1W6 Runden verwirrt zu sein.

* Siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Fallen: In seinem geistig verwirrten Zustand hat Ederli im ganzen Raum Elektrische Fallen aufgestellt. Er kann jede Falle als Schnelle Aktion mit seinem Schurkentrück *Gewitzter Fallensteller* auslösen. Obwohl sein Verstand in Trümmern liegt, hat er sich den Standort jeder Falle genau gemerkt und kann ihnen daher problemlos aus dem Weg gehen.

ELEKTRISCHE FALLE (5)

HG 4

EP je 1.200

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser *Berührung*; **Rücksetzer** Keiner

Effekt *Überschlagblitz* (4W6 Elektrizitätsschaden; Reflex SG 20, halber Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele auf einer 9 m-Linie)

Entwicklung: Falls die SC Ederli überwältigen und seinen Wahnsinn heilen (siehe *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 248), könnte der Pirat zu einem wertvollen Verbündeten werden, der einiges zu den jüngsten Ereignissen auf der Insel und die von den Zyklopen Sumithas ausgehende Gefahren berichten kann. Er kann auch Details zu Bikendis Forschungen weitergeben, soweit er diese verstanden hat.

B23. Balkon

Von diesem Balkon aus kann man den Innenhof (Bereich **B1**) überblicken. Von hier aus wandte sich früher der chelische Kommandeur an die Kolonisten, während Bikendis Piraten eine Verteidigungsstellung errichteten für den Fall, dass die Zyklopen die Tore durchbrechen.

B24. Planungskammer

Das Obergeschoss der Unterkünfte diente den Anführern der Miliz der Kolonie als Planungsbereich. Man hat einen guten Blick über den Innenhof (Bereich **B1**). Im Osten führt eine Treppe nach Bereich **B15** hinab.

B25. Lagerraum

Die chelische Garnison und Bikendis Piraten haben diverse Dinge in dieser Kammer gelagert, darunter eine gusseiserne Wanne, die zum Wäschewaschen und Baden genutzt wurde.

B26. Rüstkammer

Eine solide Eisentür versperrt diesen dunklen, fensterlosen Lagerraum. Holzregale stehen an den Wänden, in einigen Fächern liegen noch Waffen.

Die Eisentür ist verschlossen (Härte 10, 60 TP, Zerschlagen SG 28, Mechanismus ausschalten SG 30). Ederli Bayns (Bereich **B22**) hat den Schlüssel stets bei sich – sollte er die Garnison aufgeben müssen, soll ihm die Rüstkammer als Rückzugspunkt und Zufluchtsstätte dienen.

Schätze: Die chelischen Kolonisten und die Piraten haben überzählige Waffen in dieser Rüstkammer gelagert.



Im Falle von Bikendis Bande hatten diese ihren Opfern mehr Waffen abgenommen, als zur Verteidigung des Forts zum Einsatz kamen. Die meisten Waffen hier sind deshalb von gewöhnlicher Qualität, es gibt aber jeweils eine Meisterarbeit folgender Waffen: eine leichte Armbrust, ein Entermesser, ein Rapier, ein Kurzschwert und ein Dreizack.

B27. Turmspitze

Zwei Balkone führen aus den zum Dach reichenden Treppenhäusern hinaus. Ein Raum mit Gewölbedach trennt die beiden Balkone. Dort ruht ein faustgroßer Brocken Rosenquarz auf einem silbernen Podest. Die Decke dieser Kammer besteht aus einem ähnlichen Stück Quarz, nur einhundert mal größer. Dieser ragt 6 m über das Turmdach hinaus auf. Zwei große Zyklopenstatuen stehen an entgegengesetzten Enden des nördlichen Balkons und überblicken das Fort und die Bucht.

Die Zyklopen von Sumitha haben diesen Turm errichtet und den Edelstein auf dem Podest mit der Fähigkeit versehen, *Verständigung* mit ähnlichen, von den Sehern Gholgans errichteten Gebäuden aufzunehmen. Nur noch wenige dieser Türme stehen heutzutage, da die meisten vom Meer verschlungen wurden. Die restlichen funktionieren nur noch mit 50%iger Wahrscheinlichkeit. Derjenige, welcher auf die Kraft der Verständigung zurückgreifen will, muss das Ziel kennen und sich vor seinem geistigen Auge vorstellen können. Zudem muss am Ziel jemand sein, um antworten zu können. Die Treppen führen nach Bereich B17 hinab.

B28. Garnisonskeller

Die chelischen Kolonisten haben diesen Keller unter der Garnison als kleines Gefängnis für Unruhestifter ausgehoben. Sie haben ihn zwar kaum genutzt, aber Bikendis Piraten waren sehr erfreut über einen Platz, an dem sie Gefangene verwahren konnten, bis diese an Lodhotha übergeben werden konnten. Die Schlüssel zu den Zellen (Bereich B29) hängen an der Ostwand. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 enthüllt eine Geheimtür im Süden, welche nach Bereich B31 führt. Im Westen führen Treppenstufen nach Bereich B13 hinauf.

B29. Gefängniszellen

Das Gefängnis hat drei Zellen. Vor jeder befindet sich eine Tür aus Eisenstangen in einem Holzrahmen (Härte 10, 30 TP, Zerbrechen SG 20). Die Schlüssel zu den Zellen hängen an der Ostwand des Garnisonskellers (Bereich B28).

B30. Turmkeller (HG 11)

Geröll füllt diesen staubigen Keller, welches aus den Wänden im Nordwesten und Osten hervor quillt. Zwischen den Felsen liegen Dutzende blasser Quarzkristalle verteilt und weitere schmücken die Ecken des Raumes. Eine einzelne Säule trägt die Decke in 6 m Höhe.

Bikendi Otongu hat hier seine Experimente durchgeführt, darunter auch das letztendlich gescheiterte Ritual, um seine Seele in die Dimension der Träume zu entsenden, welches in seinem gegenwärtigen geisterhaften Zustand resultierte. Die Quarzkristalle enthalten Bikendis Erinnerungen an seine Vorstöße in die Dimension der Träume. Während des Zyklopenangriffs wurden viele Steine gelockert, wodurch seine gründlichen Aufzeichnungen jedes Experiments ruiniert wurden. Wer *Gedanken wahrnehmen* oder ähnliche Magie wirkt, kann die in ihnen enthaltenen Erinnerungen zwar lesen, stößt aber nur auf ungeordnete, verwirrende Bilder und Eindrücke, die größtenteils bedeutungslos sind, wenn man die Geschehnisse nicht selbst erlebt hat.

In der Nordostwand führt eine Geheimtür (Wahrnehmung SG 25) vom Turmkeller in eine unterirdische Schatzkammer (Bereich B31). Die Piraten wollten den Durchgang, der im Gefängniskeller (Bereich 28) endet, als verbogenen Fluchtweg nutzen. Als der Turm noch von Zyklopen genutzt wurde – lange bevor die Kolonisten das Fort errichteten –, führten größere Tunnel nach Nordwesten und Osten. Diese Tunnel sind jedoch längst eingestürzt; die Räume im Nordwesten existieren nicht mehr, wohl aber zwei Kammern im Osten hinter herabgestürztem Geröll (Bereiche B32 und B33). Den Tunnel freizulegen, würde mehrere Arbeitstage und einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Steinmetz) oder Wissen (Baukunst) gegen SG 20 erfordern; ein Charakter mit der Fähigkeit Steingespür kann erkennen, dass Grabungen in diesem Bereich das Risiko weiterer Einstürze (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 415) mit sich bringen.

Kreaturen: Bikendis Geist wartet immer noch an diesem Ort, wo seine Seele aus seinem Leib gerissen wurde. Der psychische Eindruck der Verwandlung fesselt ihn an den Ort und lässt ihn nicht gehen. Eigentlich hätte sein Ritual sein Traumselbst in die Dimension der Träume bringen sollen, jedoch hat Bikendi beim Angriff auf den Turm in seiner Eile, die Verwandlung zu Ende zu bringen, das falsche Portal geöffnet. Nun verbirgt er sich vor Haetangas Dienern in der Steinsäule in der Raummitte. Er bemerkt jeden, der hereinkommt, macht sich unsichtbar und tritt leise aus der Säule hervor, um Neuankömmlinge zu beobachten oder ihnen mittels *Arkane Auge* zu folgen und ihr Tun zu überwachen. Nachdem er die SC studiert hat, fertigt er einen *Albtraum* an, um sie dazu zu bringen, ihm den *Unsterblichen Traumstein* aus Sumitha zu holen. Auf dieselbe Weise warnt er sie vor Haetangas Dienern in der Hoffnung, dass die SC seine Rivalen beseitigen.

BIKENDI OTONGU

HG 11

EP 12.800

Menschlicher Magiergeist (Illusionist) 10 (PF MHB, S. 122)

RB Mittlgrößer Untoter (Körperlos)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VEREIDIGUNG

RK 25, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 23 (+5 Ablenkung, +2 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 107 (10W6+70)

REF +9, WIL +10, ZÄH +10

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

INSEL DER TOTEN AUGEN

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (Perfekt)

Nahkampf Verderbende Berührung +7 (11W6, ZÄH SG 20 halbiert)

Besondere Angriffe Böswilligkeit (SG 20), Telekinese

Zauberähnliche Fähigkeiten der arkanen Schule (ZS 10; Konzentration +15)

Beliebig oft - Unsichtbarkeitsfeld (10 Runde/Tag)

8/Tag - Blendstrahl

Vorbereitete Magierzauber (ZS 10; Konzentration +15)

5. – *Albtraum* (SG 21), *Lautloses Mörderisches Phantom*, *Schattenhervorrufung* (SG 21), *Schwachsinn* (SG 20)

4. – *Arkane Auge*, *Entkräftung*, *Fluch* (SG 19), *Lautloses Mächtiges Trugbild*, *Schattenbeschwörung* (SG 20)

3. – *Lautloser Dämmerstaub** (SG 18), *Entkräftender Strahl* (SG 18), *Magie bannen*, *Tiefer Schlaf* (SG 18), *Vampirgriff*

2. – *Gedanken wahrnehmen* (SG 17), *Hauch des Schwachsinn*, *Schwächeres Trugbild*, *Spiegelbilder*, *Unsichtbares sehen*, *Unsichtbarkeit*

1. – *Bauchreden* (SG 17), *Lautloses Trugbild* (SG 17), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schild*, *Schwächestrahle* (SG 16)

0. (beliebig oft) – *Arkane Siegel*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 16), *Magie lesen*, *Säurespritze*

Verbotene Schulen Hervorrufung, Verwandlung

* Siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

TAKTIK

Vor dem Kampf Bikendi wirkt jeden Tag *Magierrüstung* auf sich und *Schild*, sobald Eindringlinge in den Keller kommen.

Im Kampf Bikendi wirkt *Dämmerstaub*, um den Raum zu verdunkeln und Gegner zu erschöpfen. Mittels Böswilligkeit ergreift er von einem erkennbaren Kleriker Besitz und wirkt seine Zauber mit dessen Leib, während er zugleich sicherstellt, dass dieser Charakter keine positive Energie fokussieren kann. Sollte diese Taktik scheitern oder er gezwungen werden, einen lebenden Körper wieder zu verlassen, wirkt Bikendi gegen denselben Gegner einen *Blendstrahl*, *Tiefer Schlaf* oder *Mörderisches Phantom*. Gegenüber anderen Gegnern verlässt er sich auf sein Unsichtbarkeitsfeld, während er Illusionen, *Entkräftung*, *Schwachsinn*, *Schattenbeschwörung*, *Schattenhervorrufung* oder seine Strahlenzauber nutzt, um sie zu schwächen. Im Anschluss greift Bikendi mit seiner Verderbenden Berührung in Verbindung mit Berührungszaubern wie *Fluch*, *Hauch des Schwachsinn* oder *Vampirgriff* an.

Moral Bikendi ist völlig von seinem Ritual besessen und kehrt wieder, wenn er getötet wird. Er bedroht die SC dann mit weiteren *Alpträumen* in der Hoffnung, sie dazu bringen zu können, für ihn den *Unsterblichen Traumstein* zu holen.

SPIELWERTE

ST —, GE 14, KO —, IN 20, WE 12, CH 20

GAB +5; KMB +7; KMV 22

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Lautlos zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Schriftrrol-



Bikendi Otongu

le anfertigen, Verbesserte Initiative, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberkonzentration (Illusionen)

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +9, Bluffen +15, Einschüchtern +16, Fliegen +20, Handwerk (Alchemie) +15, Heimlichkeit +15, Motiverkennen +10, Sprachenkunde +10, Wahrnehmung +15, Wissen (Arkane) +13, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Geschichte) +12, Wissen (Lokales) +12, Wissen (Religion) +11, Zauberkunde +18

Sprachen Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernallisch, Osirisch, Polyglott, Riesisch, Zyklopisch

Besondere Eigenschaften Arcane Verbindung (gegenwärtig keine), Ausgedehnte Illusionen +5 Runden

Ausrüstung Resistenzumhang +2, Stirnreif der Geistigen Stärke +2 (Intelligenz, Charisma, Bluffen)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wiederkehr (ÜF) Sollte Bikendis Geist getötet werden, entsteht er 2W4 Tage später erneut. Er kann nur dauerhaft zerstört werden, indem man ihm den *Unsterblichen Traumstein* zur Vollendung seines Rituals bringt oder durch die Zerstörung des Steins, wodurch auch seine Seele befreit und sein Geist dauerhaft zerstört wird.

Entwicklung: Sollten die SC den *Unsterblichen Traumstein* aus dem Auge der Ruhe (Bereich G20) zum Fort bringen, spürt Bikendi dies sofort, manifestiert sich vor den SC und drängt sie, ihm den *Traumstein* in den Keller zu bringen. Er bittet dann die SC, ihm zu gestatten, von einem von ihnen Besitz zu ergreifen, um das Ritual vollenden zu können. Im Gegenzug bietet er seine weltlichen Besitztümer an (diese lagern in der Schatzkammer in Bereich B31) und den Standort eines Schatzhorts, den er in einer anderen alten Zyklopenruine verborgen hat. Dabei handelt es sich um einen versunkenen, luftgefüllten Tempel in ein paar Kilometern Entfernung (Bereich Q, siehe Teil Vier). Sofern die SC zustimmen, kann Bikendi sein Ritual vollenden und sein Geist wechselt in die Dimension der Träume über.

Sollten die SC sich weigern, greift Bikendi an, um sich mit Gewalt zu holen, was sie ihm nicht freiwillig geben. Er versucht, alle SC bis auf einen zu töten, da er immer noch zumindest einen Körper braucht, um das Ritual zu vollenden. Falls die SC Bikendi bekämpfen wollen, können sie ihn dauerhaft zerstören, indem sie ihn zuerst auf 0 TP reduzieren und dann den *Traumstein* zerschmettern. Dies entfesselt eine gewaltige Welle nekromantischer Energie, während Bikendis Geist vergeht, und fügt allen lebendigen Kreaturen in 9 m Radius 6W6 Punkte negativen Energieschaden plus 2W6 Punkte KO-Schaden zu.

Wenn Bikendis Geist befreit oder zerstört wird, zerstört dies auch dauerhaft die Spukerscheinung der Piratenschatten (siehe Seite 18).

Belohnung: Falls die SC es Bikendi ermöglichen, sein Ritual zu vollenden, dann belohne sie mit Erfahrungspunkten, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.



B31. Schatzkammer

Kleine Kisten, Truhen und Säcke füllen diese kleine Kammer. Zwischen den Behältern liegt eine Leiche auf dem Boden.

Die Decke ist in dieser Kammer nur 1,80 m hoch. Bikendis Piraten haben den Gutteil ihrer Beute hier gelagert. Die Zyklopen haben den geheimen Raum nicht zuletzt aufgrund seiner Größe übersehen, als sie den Turm plünderten. Als die Zyklopen nach Sumitha zurückgekehrt waren, nahm Bikendi von seinem Lehrling Ederli Besitz, damit dieser Bikendis leblosen Körper aus dem Turmkeller hierher schleppt, wo er sicher sein sollte.

Schätze: Die Beute in dieser Kammer besteht aus einem *Unscheinbaren Elfenkettenpanzer +1*, einem *Nimmervollen Beutel* (Typ II), *Schwimm- und Kletterhandschuhen*, einem *Helm des Sprachen- und Magieverständnisses* sowie einem *Öl: Magische Waffe*, einem *Trank: Teilweise Genesung*, einer *Schriftrolle: Wasser kontrollieren*, einer *Schriftrolle: Standort vortäuschen*, einem rubinbesetzten Zepter (Wert 400 GM), einem silbernen Teeservice (Wert 75 GM), einem Goldring (Wert 50 GM), zwei Diamanten (Wert je 500 GM), drei Saphiren (Wert je 250 GM), acht Feueropaln (Wert je 100 GM), zwölf Aquamarinen (Wert 50 GM), 1.754 GM, 2.319 SM und 6.438 KM.

Ferner trägt Bikendis Leiche noch seine Besitztümer – einen *Resistenzumhang +2*, einen *Stirnreif der Geistigen Stärke +2* (Intelligenz, Charisma, Bluffen) und sein Zauberbuch, welches alle seine vorbereiteten Zauber, alle Zauber des Grades 0, sowie zusätzliche Zauber deiner Wahl des 1. – 5. Grades enthält. Bikendi hat ferner in einem Tagebuch Aufzeichnungen über seine Experimente geführt, die in einer auf dem Zyklopischen basierenden Geheimschrift gehalten sind (Sprachkunde SG 30 oder 25, falls der Charakter Zyklopisch beherrscht oder mit dem Zauber *Sprachen verstehen* arbeitet). Die Aufzeichnungen verraten genau, was Bikendi geplant hatte: die Nutzung der Vettel-Herzsteinmagie zur Verwandlung der *Linse der Erkenntnis* in den *Unsterblichen Traumstein*. Zudem ist eine Karte zu Bikendis geheimen Schatzhort (Bereich Q) enthalten, welche aber mittels *Verborgene Seite* geschützt wird.

Sollten die SC Bikendi noch nicht in Bereich B30 getroffen haben oder seine Leiche oder seine Ausrüstung berühren, manifestiert er sich sofort und konfrontiert sie in der Schatzkammer.

B32. Teleportationskammer (HG 10)

Diese perfekt runde Kammer besitzt eine Gewölbedecke. Goldene Glyphen und Runen führen in Spiralen von der Decke herab über die Wände und den Boden und bilden einen Kreis um eine blassblaue Scheibe. Eine große Messingtür führt nach Osten.

Die Zyklopen von Sumitha nutzten diese Kammer als *Kreis der Teleportation*, um rascher zwischen Sumitha und den diversen Außenposten reisen zu können. Das Gewölbekuppel beginnt in 4,50 m Höhe.

Falle: Der Teleportationskreis ist nicht mehr richtig eingestimmt – die langen Jahre ohne Wartung haben der magischen Matrix nicht gutgetan. Er wird aktiviert, indem man sich auf die Scheibe stellt, allerdings teleportiert er niemanden mehr zur Empfangsstation in Sumitha (Bereich G18), sondern nur noch an einen Punkt, der 36 m hoch in der Luft über dem Wald in Bereich M liegt.

FALSCHFUNKTIONIERENDER KREIS DER TELEPORTATION HG 10

EP 9.600

Art Magie; Wahrnehmung SG 34; Mechanismus ausschalten SG 34

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Zaubereffekt (*Kreis der Teleportation*), Verzögerung (1 Runde), 36 m Sturz (12W6 Sturzschaden); mehrere Ziele (alle Kreaturen innerhalb des 3 m durchmessenden Kreises)

Entwicklung: Ein Charakter mit dem Talent Wundersamen Gegenstand herstellen kann versuchen, den *Kreis der Teleportation* zu reparieren. Hierzu muss ihm zunächst ein Fertigkeitswurf für Wissen (Arkane) gegen SG 25 gelingen, um das Problem zu erkennen. Im Anschluss kann er den Kreis mit einem Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen oder Zauberkunde gegen SG 25 in Verbindung mit *Reparieren* neu einstimmen.

Ein reparierter Teleportationskreis schickt jeden, der in ihm steht, zu seinem Gegenstück in Sumitha (Bereich G18). Scheitert der Fertigkeitswurf zur Reparatur, löst dies die Falle aus.

B33. Zerstörtes Amphitheater

Jenseits dieser gewaltigen Messingtür erstreckt sich eine längliche Kammer. Der versenkte Boden ähnelt einem Amphitheater. Mehrere Steinsäulen tragen die Decke. Nahe der Ostwand bedeckt Wasser den Boden, das sich um die riesige Statue eines Zyklopenkriegers sammelt, dessen Kopf beinahe gegen die Decke stößt.

Die alten Zyklopen nutzten diesen Raum als Versammlungsplatz. Ferner war es ein Schrein, der ihrem Gott der Weisheit und Wachsamkeit geweiht war. Seit dem Untergang des Reiches von Ghol-Gan wurde er nicht mehr genutzt. Durch die Wände ist Meerwasser eingesickert. Die Decke hat eine Höhe von 6 m.

Entwicklung: Diese Kammer wird in Teil Vier von dem berüchtigten Halblingalchemisten genutzt, der nur als der Aal bekannt ist. Vor dem Festmahl nutzt dieser *Flüssige Gestalt*, um sich über das Wasser und den kleinen Teich an der Statue Zugang zu verschaffen. Außer die SC haben die Kammer bereits entdeckt und die Verbindung zum Turmkeller geöffnet, richtet der Aal hier ein geheimes Alchemielabor ein und nutzt den Raum als Ausgangspunkt für seine Sabotageakte (siehe Seite 40 hinsichtlich des Aals und seiner Pläne).

TEIL DREI: DIE RUINEN VON GHOL-GAN

Die SC sollten schließlich landeinwärts reisen – dabei ist es egal, ob sie der Geist von Bikendi Otongu anleitet, sie dem wirren Gefasel seines Lehrlings Ederli folgen oder auf eigene Faust aufbrechen. Sie erklettern das höchste Plateau der Insel, um die zyklischen Ruinen des alten Sumitha zu erkunden.

G. Ruinen von Sumitha

Die Ruinen von Sumitha bestehen aus mehreren oberirdischen Gebäuden und unterirdischen, in den Berg gehauenen Kammern. Die unterirdischen Gänge führten einst in die Finsterlande, wurden aber schon vor langer Zeit von einem Erdbeben verschlossen. Der Großteil Sumithas ist verfallen, da sich die degenerierten Zyklopen kaum um den Erhalt ihres Zuhauses kümmern. Viele Gebäude sind teilweise eingestürzt und manche besitzen auch kein Dach mehr und sind von verschiedenen Pflanzen überwuchert, die unter dem Pflaster Wurzeln schlagen konnten. Die meisten außen liegenden Gebäude haben Dachfenster, so dass in ihnen tagsüber Dämmerlicht herrscht. Unterirdische Räume werden von riesigen Fackeln erhellt.

Alle Türen bestehen aus festem Messing (Härte 10, 60 TP, Zerbrechen SG 28) mit eisernen Türangeln, welche stark verrostet sind. Sie knarren laut, wenn sie geöffnet werden (+10 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um jemanden hereinkommen zu hören). Sofern nicht anders vermerkt, beträgt die Deckenhöhe in den meisten Räumen 9 m.

G1. Hauptzugang (HG 8)

Ein gepflasterter Weg führt an Alabastersäulen und einem Paar hoher Bäume vorbei in ein kleines Bergtal. Gewaltige Steingebäude ragen dort finster und stumm auf. Manche von ihnen tragen deutliche Spuren der Zeit. Der Pfad führt weiter nach Norden zwischen den Gebäuden hindurch zu einer breiten Treppe, die zu einem runden, freistehenden Monument hinaufführt.

Falle: Zur Verteidigung ihrer Heimat haben die Zyklopen zwischen den Bäumen ein Netz auf dem Pfad ausgelegt, um Tiere und andere Eindringlinge einzufangen und so ihre Vorräte aufzustocken. Der Netz hat Härte 0 und 5 TP. In ihm gefangenen Kreaturen muss ein Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 30 zum Entkommen gelingen oder ein Stärkewurf gegen SG 25, um das Netz zu zerreißen. Die Zyklospäher in Bereich G2 beobachten diesen Bereich, um rasch die Jäger in Bereich G3 holen zu können, damit diese unwillkommene Besucher überwältigen.

NETZFALLE

HG 8

EP 4.800

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 30; Mechanismus ausschalten SG 26

EFFEKT

Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell

Effekt Berührungsangriff im Fernkampf +20 (Verstrickend); mehrere Ziele (6 m x 6 m Gebiet)

G2. Wachposten (HG 7)

Die südwestliche Wand dieses Gebäudes liegt offen. Mehrere Steine wurden aufgeschichtet, um eine niedrige Wehrmauer zu errichten. Man hat von hier aus einen uneingeschränkten Blick auf den Taleingang.

Kreaturen: Zwei Zyklopen sind hier als Spähposten postiert, um den Zugang zu Sumitha im Auge zu behalten. Sie warten darauf, dass die Netzfalle in Bereich G1 ausgelöst wird, dann holt einer die Jäger in Bereich G3, während der andere Eindringlinge aus der Deckung des bröckeligen Felswalls versucht anzugreifen.

ZYKLOPEN (2)

HG 5

EP je 1.600

TP je 65 (PF MHB, S. 289)

TAKTIK

Im Kampf Die Wachen halten ihre Armbrüste bereit, um schnell auf alles in Bereich G1 schießen zu können. Sie nutzen Geistesblitz, um bei jedem einen Kritische Treffer zu verursachen, der aus der Netzfalle entkommt.

Moral Die Zyklopen kämpfen bis zum Tod.

G3. Schlachthaus (HG 9)

In dieser langen, rechteckigen Kammer stinkt es nach Tod und Eingeweiden. Der Kadaver einer riesigen, nicht identifizierbaren Bestie liegt auf dem Boden.

Kreaturen: Die Zyklopen schlachten ihre Beute in diesem Raum. Augenblicklich befinden sich vier Zyklophenjäger hier, die mit ihrem letzten Fang beschäftigt sind, einem Baby-Triceratops aus den Tieflanden (siehe Bereich D). Sofern die Jäger nicht von den Spähern in Bereich G2 oder lauten Lärm alarmiert wurden, konzentrieren sie sich weiterhin auf ihre Aufgabe und bereiten das Fleisch für ihren Häuptling Ischtoth vor.

ZYKLOPEN (4)

HG 5

EP je 1.600

TP je 65 (PF MHB, S. 289)

TAKTIK

Im Kampf Die Jäger kombinieren ihre Angriffe, um ihre Beute zur Strecke zu bringen. Sie setzen Heftiger Angriff in Verbindung mit Geistesblitz ein, um mehrere Kritische Treffer beim gefährlichsten Gegner zu erzielen. Sobald die größte Bedrohung neutralisiert ist, richten sie ihre Äxte gegen jeden, der noch übrig ist.

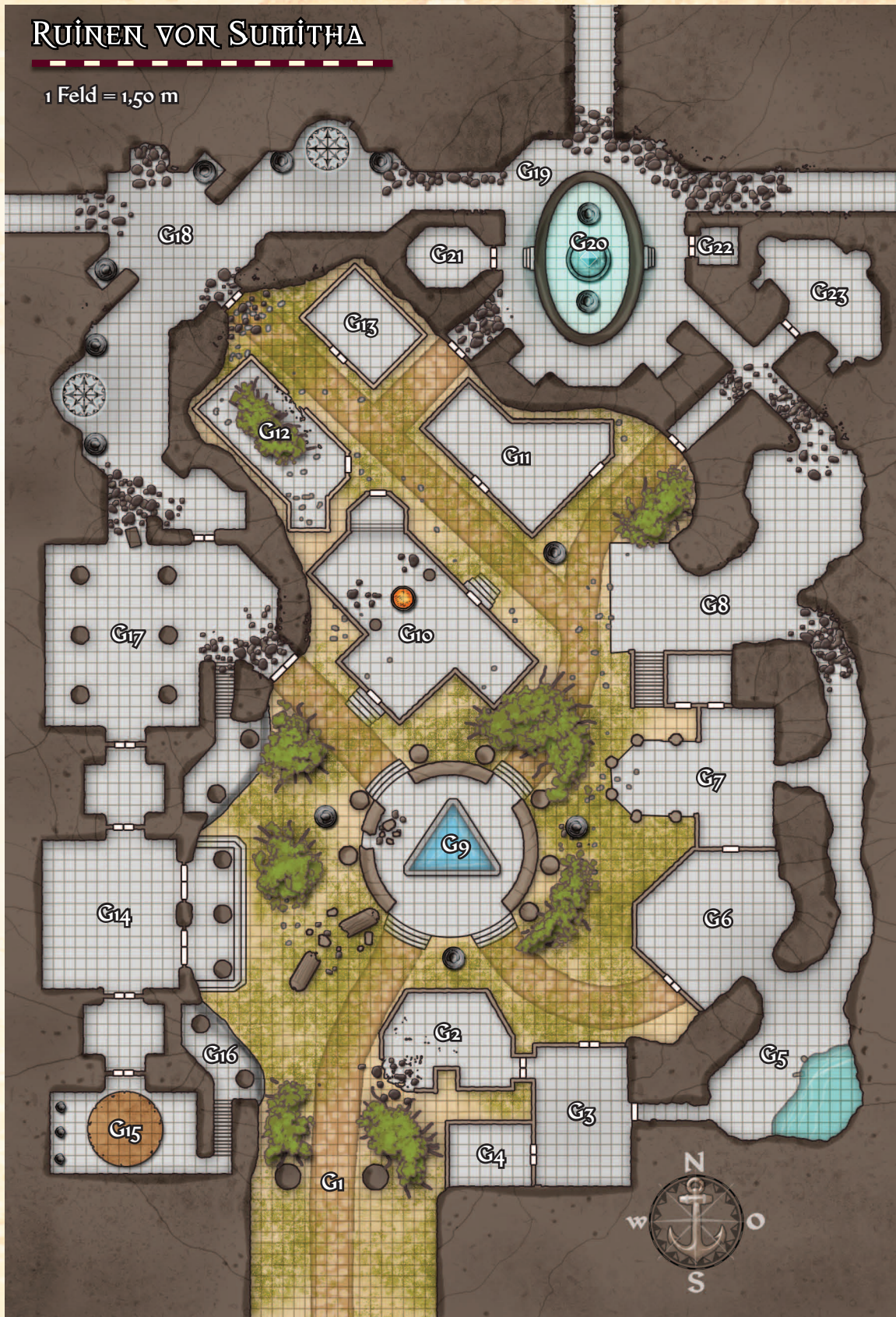
Moral Da diese Zyklopen noch mehr Nahrung in die Speisekammer schaffen wollen, kämpfen sie bis zum Tod.

G4. Speisekammer

Zwölf Sätze Handfesseln unterschiedlicher Größe hängen von den Wänden dieses Raumes und liegen ungenutzt auf dem Boden.

RUINEN VON SUMITHA

1 Feld = 1,50 m



INSEL DER TOTEN AUGEN

Die Zyklopen nutzen diesen Raum zur Aufbewahrung der Tiere und Gefangenen, die sie überwältigen. Beute wird hier angekettet, bis die Zeit gekommen ist, sie zu schlachten und über den Küchenfeuern in Bereich **G10** zu garen. Gegenwärtig ist der Raum leer, da die Giganten ihre letzten Vorräte aufgebraucht haben.

Entwicklung: Sollte einer der SC von Zyklopen gefangen werden, wird er wahrscheinlich hierher gebracht und angekettet, ehe sie ihn fressen.

G5. Kloake (HG 10)

Der Gestank von stehendem Wasser und Fäkalien erfüllt diese tieferliegende Höhle. Der Ostteil der Kammer wird von einem breiten Teich ausgefüllt, während über den restlichen Boden Knochen verstreut liegen. Zwischen den Knochen glitzert ein juwelenbesetztes Kurzsword nahe zweier, nach Norden führender Tunnel.

Kreaturen: Ein intelligenter Lauerrochen von gewaltiger Größe und beachtlichem Alter haust in dieser Höhle. Man nennt ihn Große Mutter. Fallensteller sind weibliche Lauerrochen, mantarochenartige Raubtiere aus den Finsterlanden, die aus dem Hinterhalt zuschlagen. Sie können Farbe und Textur ihrer ledrigen Haut verändern, um sich dem Boden anzupassen. Ein Fallensteller wartet darauf, dass ahnungslose Kreaturen auf ihn treten, dann windet er seinen Körper um sie herum, um sie zu ersticken und zu erwürgen, ehe er sie verschluckt und verdaut.

Diese Große Mutter kam aus den Finsterlanden nach Sumitha, indem sie sich durch die eingestürzten Tunnel gezwängt hat. Seitdem besteht zwischen ihr und den Zyklopen eine brüchige Übereinkunft: Sie erhält von ihnen Knochen und Reste aus dem Schlachthaus (Bereich **G4**) und lässt die Zyklopen dafür in Frieden. Da nun aber die Vorräte zur Neige gehen, ist Ischtoeth dabei, den Handel neu zu überdenken – er will die Fallenstellerin in naher Zukunft der Speisekammer hinzufügen. Bis dahin aber stellt die Große Mutter eine deutliche Gefahr für jeden dar, der ihr zu nahe kommt. Sie nutzt ein wertvolles Kurzsword als Köder, um potentielle Opfer anzulocken.

GROSSE MUTTER

HG 10

EP 9.600

Weiblicher verbesserter, riesiger Fallensteller

N Gigantische Aberration

INI +6; **Sinne** Blindesgepür 3 m, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 23 (+2 GE, -4 Größe, +17 natürlich)

TP 149 (13W8+91)

REF +8, WIL +13, ZÄH +13

Resistenzen Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Hieb- oder Stichwaffenschaden

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Klettern 1,50 m

Nahkampf Hieb +19 (3W8+21 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Ersticken, Würgen (3W8+21)

TAKTIK

Im Kampf Die Große Mutter wartet, bis jemand in ihre Reichweite kommt. Sie ergreift dieses Opfer, erstickt und würgt es, während sie vermeintliche Retter mit Hieben abwehrt.

Moral Sollte die Große Mutter auf 50 TP oder weniger reduziert werden, lässt sie ihre Opfer frei und flieht nach Norden. Dort quetscht sie sich durch das Geröll, um die relative Sicherheit von Bereich **G19** zu erreichen, ehe sie in die Finsterlande zurückkehrt.

SPIELWERTE

ST 38, GE 14, KO 25, IN 18, WE 21, CH 17

GAB +9; **KMB** +27 (Ringkampf +31); **KMV** 39 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Feats Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit, Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +15, Heimlichkeit +16 (in Felsen +24), Klettern +38, Motiv erkennen +18, Überlebenskunst +21, Wahrnehmung +27, Wissen (Gewölbe) +20, Wissen (Lokales) +17; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4 (in felsigem Gelände +12)

Sprachen Aklo, Finsterländisch, Gemeinsprache, Riesisch, Zyklonisch

Besondere Eigenschaften Formlos

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Formlos (AF) Fallensteller sind immun gegen Präzisionschaden (z.B. Hinterhältiger Angriff) und Kritische Treffer. Sie können sich durch Gebiete bewegen, die einem Viertel ihrer Angriffsfläche entsprechen, ohne sich hindurch quetschen zu müssen, oder einem Achtel ihrer Angriffsfläche, wenn sie sich hindurch quetschen.

Ersticken (AF) Wenn ein Fallensteller ein Ziel in einen Ringkampf verwickelt, schließt er es luftdicht ein. Ein solches Ziel kann weder sprechen, noch Zauber mit verbalen Komponenten wirken. Es muss den Atem anhalten, um nicht zu ersticken (siehe Ersticken, *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 445).

Schätze: Das juwelenbesetzte Kurzsword ist in Wirklichkeit ein großer *Dolch* +2, den die Große Mutter aus tieferliegenden Zyklopenruinen mitgebracht hat.

G6. Forum

Zwei Türen führen in diese Kammer mit Gewölbedecke, eine im Norden und eine im Südwesten. Die polierten Wände im Südosten tragen Fresken, welche Zyklopen zeigen. Dort führt ein natürlicher Steintunnel tiefer in den Berg hinein.

Die Zyklopen nutzten diese Kammer einst für ihre philosophische Debatten. Besucher des Auges der Ruhe grubelten hier auch über die Visionen und Vorzeichen, die sie während ihrer Meditation erhielten. Die Kammer steht nun leer und die Kunstwerke an den Wänden erlauben einen kurzen Blick auf den Höhepunkt der gholganischen Kultur.

G7. Rotunde

Von dieser offenen Rotunde mit einem kleinen, domförmigen Dach hat man einen guten Blick auf das Tal und die vernachlässigten Straßen. An sie schließt sich eine kleine, rechteckige Halle an



mit Ausgängen nach Norden, Süden und Osten. In der Nordostecke der Halle liegen ordentlich aufgeschichtet zahlreiche Tontafeln mit fremdartigen Runen.

In alter Zeit berieten an diesem Ort die Anführer der Zyklopen von Sumitha und sprachen von hier aus zu ihrem Volk. In den Tagen des Unterganges kamen sie hier oft zusammen, um über den Niedergang der Zivilisation zu diskutieren. Die Tontafeln sind alle mit zykllopischen Schriftzeichen versehen und enthalten Berichte von anderen Ansiedlungen über deren Probleme, Bitten um Hilfe oder Plänen über Umsiedlungen. Sofern man kein Zykllopisch beherrscht, können diese Schreiben mittels eines Fertigkeitswurfes für Sprachenkunde gegen SG 20 oder *Sprachen verstehen* lesen entziffert werden. Alle Tafeln durchzugehen, erfordert mehrere Stunden.

G8. Gargylenhorst (HG 11)

Eine breite Steintreppe führt zu einer Terrasse hinauf, von der aus man die verfallenen Straßen und Gebäude überblicken kann. Auf der Mauer sitzen mehrere, nach außen gewandte Statuen. Im Nordosten und Südosten führen aus einer riesigen Höhle zwei eingestürzte Tunnel.

Die Terrasse liegt 7,50 m über dem Talboden. Die beiden Tunnel sind völlig von Geröll blockiert.

Kreaturen: Vor drei Monaten hat ein Gargylenstamm diese Terrasse für sich beansprucht. Nachdem Ischtoareth sie deutlich mit geworfenen Felsen besiegt hat, sind die Gargylen mit den Zyklopen einen wackligen Pakt eingegangen – beide Gruppen haben sich in der Vergangenheit zwar wiederholt bekämpft, doch nun agieren die Gargylen als Späher für die Zyklopen und fliegen zu anderen Inseln auf der Suche nach neuen Jagdgründen zur gemeinsamen Nutzung. Die Gargylen liefern sich auch Luftkämpfe mit den infernalischen Harpyien auf der Insel (Bereich C). Ein halbes Dutzend Gargylen ist hier stets anwesend und wacht über das Dorf, in Form der Statuen auf dem Mauerband. Sie greifen jeden sofort und eifrig an, den sie nicht als Verbündeten erkennen.

GARGYLENSPÄHER (6)

HG 6

EP je 2.400

Gargylenschurke (Scharfschütze) 4 (PF MHB, S. 121, PF EXP, S. 98)
CB Mittelgroßer monströser Humanoider (Erde)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

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

TP je 76 (9 TW; 5W10+4W8+31)

REF +12, WIL +6, ZÄH +5

SR 10/Magie; Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (Durchschnittlich)

Nahkampf Biss +12 (1W4+2), 2 Klauen +12 (1W6+2), Durchbohren +12 (1W4+2)

Fernkampf Kompositbogen (-lang) [Meisterarbeit] +13/+8 (1W8+2/x3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Tödliche Entfernung*, Treffsicherheit*

TAKTIK

Im Kampf Die Gargylen führen mit Zähnen und Klauen Angriffe im Vorbeifliegen aus oder nutzen Schweben, während sie unter Nutzung Tödlicher Treffsicherheit ihre Bögen abfeuern.

Moral Sollte mehr als die Hälfte der Gargylen getötet werden, versucht der Rest, in die Wildnis zu fliehen.

SPIELWERTE

ST 14, GE 18, KO 16, IN 10, WE 13, CH 9

GAB +8; KMB +10; KMW 25

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Fliegen), Schweben, Tödliche Treffsicherheit, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +15 (Springen +19), Einschüchtern +10, Fliegen +18, Heimlichkeit +18 (in steiniger Umgebung +22), Sprachenkunde +5, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +12, Wissen (Lokales) +8

Sprachen Gemeinsprache, Polyglott, Terral, Zykllopisch

Besondere Eigenschaften Schurkentricks (Kampfkniß, Schurkenfinesse), Starre

Kampfausrüstung 20 Pfeile +1, 5 Pfeile des Verderbens (Riesen), 5 Pfeile des Verderbens (Monströse Humanoide); **Sonstige Ausrüstung** Kompositbogen (-lang) [Meisterarbeit] (+2 ST)

Besondere Fähigkeiten

Starre (AF) Ein Gargyl kann sich selbst derart still und reglos verhalten, dass er als Statue wahrgenommen wird. Ein Gargyl, der seine Fähigkeit Starre nutzt, kann bei Fertigkeitswürfen für Heimlichkeit 20 nehmen, um sich vor aller Augen als Steinstatue zu verbergen.

* Siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

G9. Wunschbrunnen (HG 9)

Hohe, alabasterweiße Säulen umgeben dieses im Freien errichtete Monument. Eine Säule im Westen ist umgestürzt und zerbrochen. Vier kurze Treppen führen zu einer niedrigen, kreisrunden Mauer mit dekorativen Torbögen, welche um ein Podest angelegt sind. Dort spiegelt sich in einem dreieckigen Teich der Himmel.

Kreaturen: In den letzten Tagen Ghol-Gans fingen die Zyklopen Sumithas einen jungen Elementargeist im Meer und banden ihn mit uralter Magie an diesen fast bodenlosen Brunnen. Diese Maride namens Vailea litt sehr unter den bösen Zyklopen und musste ihnen Wünsche erfüllen oder es ihnen ermöglichen, auf andere Ebenen überzuwechseln. Schließlich aber starben auch die letzten der Ältesten, die imstande gewesen waren, ihr Befehle zu erteilen, oder verließen Sumitha, so dass Vailea seitdem im Brunnen gefangen ist und sich dort verbirgt.

Vailea wünscht sich nichts sehnlicher, als aus ihrem Gefängnis freizukommen, jedoch müsste jemand freiwillig einen ihrer Wünsche nutzen, um sie zu befreien. Sobald sie die Ankunft der SC spürt, nimmt Vailea zu ihnen telepathisch Kontakt auf, um sie näher zu locken. Sie unterhält sich mit ihnen in der Hoffnung, ihre Sympathie und Freundschaft zu erlangen.

INSEL DER TOTEN AUGEN

Der Elementargeist kann eine große Informationsquelle über die früheren Ghol-Gani sein. Sie weiß auch ein wenig über Ischtoreshs Herrschaft und die Probleme, welche die hungrigen Zyklopen auf der Insel haben. Ihre größte Furcht besteht darin, dass die Zyklopen völlig aussterben könnten und sie dann auf ewig allein und gefangen wäre, ohne jemanden, der sich ihre Freiheit wünschen könnte.

VAILEA

HG 9

EP 6.400

Maride (PF MHB, S. 107)

TP 114

TAKTIK

Im Kampf Vailea kann ihren Brunnen nicht verlassen, daher setzt sie ihre Fähigkeit Wasserschlag gegen ihre Gegner ein. Sollte jemand in ihre Reichweite kommen, nutzt sie entweder ihren Dreizack oder Ringkampf, um einen Gegner in den Teich zu ziehen und als Geisel zu nehmen, bis jemand sich ihre Freiheit wünscht.

Moral Sollte Vailea auf 20 TP oder weniger reduziert werden, bittet sie um ihr Leben und bietet jedem ihrer Angreifer einen Wunsch an, solange einer von ihnen sich bereit erklärt, sich ihre Freiheit zu wünschen. Andernfalls taucht sie in die Tiefen des Brunnens hinab und verbleibt dort unsichtbar, bis ihre Gegner fort sind.



Vailea

G10. Speisesaal (HG 9)

Der scharfe Geruch von Rauch füllt dieses Gebäude aus. Die Nordhälfte wird von einer riesigen Feuergrube ausgefüllt, über der Bratspieße hängen; über der Grube befindet sich ein Loch im Dach.

In alten Zeiten diente dieses Gebäude als Handelsplatz. Vor einiger Zeit stürzte nach einem Erdbeben die Decke ein und die Zyklopen nutzen das Gebäude seitdem als Speisesaal und kochen ihre Mahlzeiten über dem offenen Feuer der Grube, welche sie in den Boden gegraben haben.

Kreaturen: Vier Zyklopen sind hier bei der Arbeit. Sie bereiten die Feuergrube vor und füllen gerade einen gewaltigen Kessel mit Eintopf, um ihre verbleibenden Vorräte möglichst zu strecken. Die Zyklopen verteidigen ihr Essen gegen alle Eindringlinge.

ZYKLOPEN (4)

HG 5

EP je 1.600

TP je 65 (PF MHB, S. 289)

G11. Geldwechsler

Zertrümmerte Tische und Stühle für Riesen liegen in dem einzigen, großen Raum dieses Gebäude verteilt.

Zur Blütezeit des alten Ghol-Gan kamen Reisende aus einer Vielzahl von Kulturen nach Sumitha, meist um das Auge der Ruhe zu besuchen. Die Zyklopen erhoben dafür hohe Gebühren und hatten hier einen Beamten platziert, welcher als Geldwechsler tätig war.

Schätze: Zwischen all dem Gerümpel liegen längst vergessen mehrere uralte Münzen, die von längst untergegangenen Reichen geprägt wurden. Sammlern wären sie wohl insgesamt 2.500 GM wert.

G12. Magistratsaal

Hinter einer großen Messingtür liegt diese zerstörte Halle. Ein großes Loch klafft in der Nordostmauer. Das Dach ist weitestgehend eingestürzt und im Inneren wachsen Pflanzen.

Die Zyklopen haben von diesem uralten Gerichtsgebäude aus einst für Ordnung gesorgt. Nun steht das Gebäude leer und ist von Pflanzen überwuchert. Einer der Bäume trägt eine seltsame, olivenartige Frucht, welche Ischtoreshs Stamm als Nahrung erntet. Mehrere weitere essbare Wurzeln und Pflanzen und Kräuter mit medizinischer Anwendungsmöglichkeit wachsen zwischen dem Unkraut und den Büschen. Normalerweise kümmert sich die Zyklopendruidin Um-maschar, Schaijas Schwester (siehe Bereich G15) um diesen Garten; sie ist gegenwärtig aber mit der Flotte unterwegs, die Ischtoresh zum Auskundschaften anderer Inseln ausgesandt hat, und hilft dabei, essbare Pflanzen zu finden.

G13. Botschaftsgebäude

Die Architektur dieses Gebäudes unterscheidet sich merklich von der der anderen im Tal – es scheint für menschengroße Bewohner gebaut worden zu sein.

Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) enthüllt, dass das Gebäude im architektonischen Stil des alten Azlants errichtet wurde. Die Zyklopen hatten einst einen azlantischen Seher zu Gast, welcher das Auge der Ruhe befragte. Sie errichteten für ihn dieses Gebäude und er passte es mittels *Stein formen* seinem persönlichen Geschmack an. Schließlich wechselte der Seher mit Hilfe der Maride Vailea (Bereich G9) auf eine andere Ebene über. Seitdem steht sein Heim verlassen.

G14. Gründerhof

Hinter der Doppeltür dieses breiten Portals liegt eine riesige Kammer, welche von gewaltigen, unter der Decke hängenden Lampen nur

schwach erhellt wird. Sehr große Schlafmatten bedecken den Boden. Jeweils eine weitere Doppeltür führt nach Norden und Süden.

Die Decke dieser Halle ist 15 m hoch. Die letzten Zyklopen Sumithas verwenden sie aktuell als Schlafunterkunft. Die Lampen stammen aus der Zeit des alten Ghol-Gan und brennen mit *Dauerhafter Flamme*. Da sie hoch über dem Boden hängen, ist dieser Raum nur in Dämmerlicht getaucht.

Kreaturen: Zu jeder Zeit halten sich hier sechs Zyklopen auf. Sie schlafen in der Regel in Schichten, während einer wacht. Eigentlich gehören sie zu den in Bereich

G3 befindlichen Jägern, doch da sie von ihren letzten Jagdausflügen mit leeren Händen zurückgekommen sind, hat Ischthoreth verfügt, dass nur die essen dürfen, welche auch etwas in die Speisekammer bringen. Daher sind diese Zyklopen alle recht ausgehungert und vollkommen bereit, jeden Neuankömmling einzufangen.

ZYKLOPEN (6)

HG 5

EP je 1.600

TP je 65 (PF MHB, S. 289)

G15. Trainingshalle (HG 11)

In der Mitte dieser langen, rechteckigen Halle befindet sich ein blutbefleckter Kampfring. Im Westen stehen drei menschenförmige Zielscheiben und zwei Waffenregale erstrecken sich über die gegenüberliegende Wand.

Die Waffenregale enthalten gewöhnliche große Waffen, hauptsächlich Äxte, Keulen und Streitkolben.

Kreaturen: Eine boshafte Zyklopenkriegerin namens Schaija leitet mit ihren vier Schülern diese Trainingseinrichtung. Schaija ist Ischthoreths Seneschall und kümmert sich in seinem Namen um die Alltagsgeschäfte des Stammes. Ihre Schwester Ummashtar und ihr Bruder Kaval sind vor zwei Monaten zu einer Expedition zu den Nachbarinseln aufgebrochen, um nach Nahrung zu suchen.

Schaija hasst es, zurückgeblieben zu sein, und lässt ihren Frust an den Kriegern unter ihrem Kommando aus, während sie sich darauf vorbereitet, alle von ihren Geschwistern gefundenen Ziele zu überfallen und zu erobern. Währenddessen jagt sie jeden Besucher der Insel der Toten Augen, um diesen in die Speisekammer (Bereich G4) zu stecken, damit der Stamm Nahrung hat, bis die anderen zurückkehren. Schaija und ihre Krieger greifen jeden Eindringling an.

ZYKLOPEN (4)

HG 5

EP je 1.600

TP je 65 (PF MHB, S. 289)

Schaija

INSEL DER TOTEN AUGEN

SCHAIJA

HG 9

EP 6.400

Zyklopenkriegerin 4

NB Große Humanoide (Riese)

INI +1; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 22 (+1 GE, -1 Größe, +7 natürlich, +4 Rüstung,

+2 Schild)

TP 123 (14 TW; 10W8+4W10+56)

REF +5, WIL +5, ZÄH +15; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1, Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Streitaxt +1, +13/+8/+3 (2W6+10/19-20/x3), Schwerer stachelbesetzter Holzschild +7 (1W8+3) oder Streitaxt +1, +19/+14/+9 (2W6+10/19-20/x3)

Fernkampf Schwere Armbrust [Meisterarbeit] +12 (2W8/19-20)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

TAKTIK

Im Kampf Schaija koordiniert ihre Zyklopen und ermutigt sie, Geistesblitz zu einzusetzen, um ihre kampferprobten Gegner mit Kritischen Treffern und Heftigen Angriffen zu erledigen – oder in ihrem Fall mit einem Konzentrierten Schlag. Wenn sie Gegner leicht treffen kann, greift Schaija mit Axt und Stachelschild an, wechselt aber zu Heftigen Angriffen mit ihrer Axt über, sollte es erforderlich sein, dass sie hohen Schaden verursacht.

Moral Wenn Schaija unter 40 TP reduziert wird oder nur noch zwei ihrer Kampfgefährten übrig sind, befiehlt Schaija einem von ihnen, Ischthoreth in Bereich **G17** zu warnen, so dass der Große Zyklop Zeit hat, um sich vorzubereiten. Sie verlässt sich dann auf ihre Wildheit, um den Feind bis zum Tod zu bekämpfen.

SPIELWERTE

ST 24, GE 12, KO 19, IN 8, WE 13, CH 10

GAB +11; KMB +19 (Ansturm +21); KMV 30 (32 gegen Ansturm)

Talente Doppelschlag, Fertigkeitenfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Doppelschlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Streitaxt), Verbesserter Schildstoß, Waffenfokus (Streitaxt), Waffenspezialisierung (Streitaxt)

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Klettern +10, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +16, Wissen (Baukunst) +5,

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Zyklopisch

Besondere Eigenschaften Geistesblitz, Rüstungstraining 1

Ausrüstung Fellrüstung [Meisterarbeit], Schwerer stachelbesetzter Holzschild [Meisterarbeit], Streitaxt +1, Schwere Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen

G16. Balkon

Zu diesem, in den Berg gehauenen Balkon führt eine Treppe hinauf. Man kann von hier aus den Großteil des Tals und das Portal darunter überschauen. Der Balkon liegt etwa 7,50 m über dem Bodenniveau.

Die Zyklopen haben hier normalerweise zwei Späher postiert. Da Schaija aber das Kampftraining für alle verschärft hat, ruft sie sie oft zu Schießübungen nach unten in die Trainingshalle (Bereich **G15**).

Entwicklung: Sollten die SC Sumitha überfallen und sich zurückziehen, ohne den ganzen Stamm besiegt zu haben, schickt Schaija die Wachtposten wieder hinauf. Der Ausguck ist dann rund um die Uhr bemannt.

G17. Halle der Sieger (HG 12)

Sechs Säulen in der Form gewaltiger Zyklopen in Prachtrüstungen tragen die Decke dieser riesigen Kammer. Herabgestürztes Geröll versperrt Passagen nach Norden und Südosten. In der Nord- und der Südwand befindet sich jeweils eine Doppeltür. In der Nordostecke liegt ein gewaltiges Tierfell neben einem Berg von sauber abgenagten Knochen. An der Westwand hängen mehrere Dinosaurierschädel.

Die alten Ghol-Gani nannten diese Kammer die Halle der Sieger. Hier ehrten sie die Errungenschaften ihrer größten Helden, egal ob Krieger, Philosophen, Seher oder Hexenmeister. Jede Säule stellt einen berühmten Zyklopen aus der Zeit vor dem Zeitalter der Legenden dar. Ihre Namen sind in uralten Zyklopenrunen auf den Boden vor der jeweiligen Statue geschrieben: Aveschai der Ketzer, Tok Schal der Furchtlose, Junlo vom Dritten Auge, Losailia die Allwissende, Perrom der Zeithüter und Isada Rek der Zweifach-Geliebte. Die Deckenhöhe beträgt 15 m.

Kreaturen: Ischthoreth, der gegenwärtige Häuptling von Sumitha, wohnt an diesem Ort. Er ist ein trauriges, schattenhaftes Spiegelbild seiner geehrten Verwandten und hat kaum etwas mit den Helden gemein, die als Statuen abgebildet wurden. Der Große Zyklop hat das Pech, den Anfang vom Ende seines von ihm geschützten Volkes zu erblicken. Er hat viele seiner Leute an die Hungersnot verloren, einen Gegner, den selbst er mit seiner großen Kraft nicht besiegen kann. Dies lässt ihn sich machtlos fühlen. Ischthoreth ist kein kluger Zyklop, wohl aber der letzte Große Zyklop von Sumitha. Die anderen Zyklopen verehren und fürchten ihn gleichermaßen aufgrund seiner Größe, seines Temperaments und seiner Kraft in der Schlacht.

Ischthoreth verabscheut Besucher auf seiner Insel und noch mehr jeden, der kommt, um aus den Ruinen seiner Ahnen zu stehlen. Auch wenn er den Großteil der Geschichte seines Volkes vergessen hat, spürt er eine tiefverwurzelte Pflicht, die Orte zu beschützen, welche seinem Stamm seine kulturelle Identität verleihen. Dies brachte ihn auch dazu, Bikendis Piraten anzugreifen und die gestohlene *Linse der Erkenntnis* zum Auge der Ruhe zurückzubringen, denn selbst sein ungeschulter Verstand erkennt die Macht, welche dieser heilige Ort besitzt. Leider versteht er nicht, welche Veränderungen Lodhota an dem Kristall vorgenommen hat, als sie ihn in den *Unsterblichen Traumstein* verwandelte. Auch hat er nicht erkannt, welchen Schaden er verursacht hat, als er den befleckten Edelstein wieder in seine Kammer zurückgebracht hat.

Wenn die SC eintreffen, ruht Ischthoreth auf seinem Felllager und hantiert mit den Knochen seiner letzten



Mahlzeit. Sollte er allerdings vorgewarnt worden sein, verbirgt er sich in einer der Ecken, um gegen den ersten hereintretenden Gegner einen Sturmangriff auszuführen. Während er kämpft, brüllt er die Namen der in der Halle geehrten Streiter in der Hoffnung, dass ihre Geister ihm beistehen.

ISCHTORETH

HG 12

EP 19.200

Großer Zyklop (PF MHB III, PF AP #15, S. 84)

RK 27, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 26 (+1 GE, -2 Größe, +13 natürlich, +5 Rüstung)

TP 195

Nahkampf Zweihändige Keule +1, +25/+20/+15 (3W8+20), Durchbohren +17 (1W8+6)

TAKTIK

Im Kampf Ischtoresh führt einen mächtigen Sturmangriff gegen einen Zauberkundigen aus in der Hoffnung, ihn dabei zu durchbohren und zu töten. Dann führt er Wuchtige Schläge mit seiner Zweihändigen Keule gegen jeden innerhalb seiner Reichweite aus. Sollte er eingekreist werden, nutzt er Brutale Inspiration und setzt seine Talente Doppelschlag und Kritischer Treffer (Wankend) mit furchtbaren Auswirkungen ein. Er schleudert Felsen aus dem Beutel, den er an der Hüfte trägt, nach fliegenden Gegnern.

Moral Als ein Großer Zyklop und Anführer seines Stammes kennt Ischtoresh keine Furcht. Er kämpft bis zum Tod und trinkt seine Tränke: *Schwere Wunden heilen* oder verlässt sich auf sein Talent Unverwundlich, um eine weitere Brutale Inspiration zu aktivieren, wenn er unter o TP reduziert wird.

SPIELWERTE

Kampfausrüstung Trank: *Schwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** Fellrüstung +1, Zweihändige Keule +1, Gürteltasche mit 10 Felsen

G18. Kreuzung (HG 11)

Mehrere Statuen und zwei Kreise aus kunstvollen Runen erstrecken sich entlang dieser geröllübersäten Halle. Mehrere Ausgänge sind eingestürzt. Ein Tunnel führt nach Osten und im Staub sind riesige Fußabdrücke auf dem Boden zu erkennen.

Die Runenkreise sind *Kreise der Teleportation*. Einst verbanden sie Sumitha mit anderen Außenposten. Der Kreis im Nordosten funktioniert nicht mehr, da sein Gegenstück vor langer Zeit zerstört wurde. Der südwestliche Kreis ist immer noch mit der Teleportationskammer unter dem chelischen Fort (Bereich B32) verbunden, funktioniert aber ebenfalls nicht, da der dortige Kreis nicht mehr richtig eingestimmt ist. Sollte der Kreis im Fort repariert werden, nimmt der südwestliche *Kreis der Teleportation* seine Funktion wieder auf.

Kreaturen: Zwei uralte Karyatiden, die nach dem Abbild weiblicher Zyklopenkrieger zur Blütezeit Ghol-Gans gestaltet sind, bewachen diesen langen Gang von Nischen im Nordwesten der Halle aus. Die Statuen sind auf die *Kreise der Teleportation* eingestimmt und greifen jeden Nichtzyklopen an, der die Portale zu aktivieren oder zu benutzen versucht. Die Karyatiden kämpfen bis zur Zerstörung.

ZYKLOPENKARYATIDEN (2)

HG 9

EP je 6.400

Verbesserte Karyatiden (PF MHB III)

N Große Konstrukte

INI +1; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 22 (+1 GE, -1 Größe, +13 natürlich)

TP je 101 (13W10+30)

REF +5, WIL +4, ZÄH +4

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; **SR** 10/-; **Verteidigungsfähigkeiten** Waffe zerschmettern

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Scharfes Krummschwert +1, +19/+14/+9 (2W6+10/15-20)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

SPIELWERTE

ST 22, GE 13, KO —, IN —, WE 11, CH 1

GAB +13; **KMB** +20; **KMV** 31 (kann nicht entworfen werden)

Besondere Eigenschaften Statue

Ausrüstung Krummschwert der Schärfe +1

G19. Orakelhalle

Die Kuppeldecke dieser Kammer erreicht eine Höhe von 24 m. In der Mitte der Halle erhebt sich eine 9 m hohe, eiförmige Struktur, an deren Seiten Steintreppen hinaufführen. Die Treppen enden vor einer Steinmauer, der die Form eines riesigen Auges gegeben wurde. Das Auge ist von fremdartigen, in unheimlichen Licht glühenden Runen umgeben. Treppen und Auge spiegeln sich auf der anderen Seite der Kuppel. Winzige Sterne wallen an der Spitze der Struktur und ihr Licht wirft fremde Konstellationen an die Decke. Die nordöstliche Ecke der Kammer liegt nach einem offensichtlichen Einsturz in Trümmern. Dennoch gibt es drei weitere Ausgänge – Türen nach Osten und Westen sowie ein Gang nach Südosten.

Diese Halle gehörte einst den Sehern und Orakeln von Sumitha. Hier befindet sich die augenförmige Kammer, welche als das Auge der Ruhe bekannt war. Die Runen um die Augen auf der Außenseite der Kammer sind in Zyklopisch verfasst (Sprachkunde SG 20) und bedeuten übersetzt: „Nur wenn du dich blind machst für die Welt um dich herum, kannst du den vor dir liegenden Weg durch das Auge der Ruhe erblicken.“ Um das Auge nutzen zu können, muss man sich vorsätzlich selbst blenden – durch Magie (z.B. *Blindheit/Taubheit*) oder den *Irthaval*-Weihrauch im Lagerraum im Osten (Bereich G22). Jemand, der so geblendet ist, kann durch die Iris eines der riesigen Augen blicken und sie passieren, als wäre er körperlos, um so in das Auge der Ruhe (Bereich G20) zu gelangen. Es reicht nicht, sich die Augen zu verbinden oder sie nur zu schließen, da die Augen offen und unbedeckt bleiben müssen.

Sobald eine lebende Kreatur eines der Irisportale ins Innere des Auge der Ruhe durchschritten hat, verschwindet die sternengeflutete Kuppeldecke und die Wände werden für 1 Minute körperlos, so dass in dieser Zeit jeder ungehindert das Auge betreten oder es verlassen kann.

G20. Das Auge der Ruhe (HG 12)

Ausgehend von einem einzelnen Kristall auf einer 1,80 m hohen Silbersäule auf einem Podest schießt ein Lichtblitz durch diese ovale Kammer. Zwei große Statuen stehen der Säule zugewandt, die lange, gebogene Schwerter halten, welche fast die Decke der Kammer berühren.

Die Zyklopen von Sumitha nannten diese Kammer das Auge der Ruhe. Hier konnten ihre Seher durch die *Linse der Erkenntnis* die Zukunft erblicken und in die Vergangenheit schauen. Die Zyklopenmystiker weihten sich dem Mysterium der Zeit und blendeten sich vorsätzlich oder litten unter dem Fluch der Getrübten Sicht, selbst wenn sie ihren Geist immer größeren Bereichen der Erleuchtung öffneten. Die Macht dieses uralten Artefaktes ist inzwischen fast erloschen – die umfassenden Erkenntniszauber und Vorhersehungen früherer Zeiten sind nicht mehr möglich und Lodhothas Verwandlung der *Linse der Erkenntnis* in den *Unsterblichen Traumstein* hat das Artefakt noch weiter geschwächt. Dennoch ist noch ein Funke seiner uralten Magie übrig; mit einem Fertigkeitwurf für Zauberkunde gegen SG 25 kann man den eigentlichen Zweck des Auges erkennen und die Befleckung des auf der kleinen Säule ruhenden Herzsteins verstehen.

Gefahr: Für lebende Kreaturen verläuft die Zeit im Inneren des Auges der Ruhe langsamer – dies wurde absichtlich so eingerichtet und von den Sehern bei ihren Vorhersehungen als nützlich empfunden. Daher muss jeder lebenden Kreatur beim Betreten des Auges ein Willenswurf gegen SG 19 gelingen, um nicht der Wirkung eines *Verlangsamens*-Effektes zu unterliegen.

Obwohl Ischtoth die *Linse der Erkenntnis* an ihren angestammten Platz auf der Säule im Auge zurückgebracht hat, wusste er nicht, dass Lodhotha sie in einen Herzstein verwandelt hatte. Durch die Verwandlung wurde die Linse mit Vettelmagie befleckt, was zu einer fehlerhaften Interaktion mit dem uralten Zyklopenartefakt führte, bei welcher nekromantische Energien freigesetzt werden: Jede Runde wird eine zufällig ausgewählte, lebende Kreatur im Auge zum Ziel eines von dem Kristall ausgehenden *Entkräftung*-Effektes. Sollten die Wände des Auges körperlos sein, während sich niemand in der Kammer aufhält, zielt der *Traumstein* auf Kreaturen im Bereich **G19**. Sollte eine Kreatur so viele oder mehr negative Stufen ansammeln, wie sie Trefferwürfel besitzt, wird sie getötet und sofort zum Ziel eines *Seele binden*-Effektes, der die Seele der Kreatur in den Edelstein zieht (Willen SG 23, keine Wirkung).



Unsterblicher Traumstein

Ein Charakter, der positive Energie fokussieren kann, kann eine seiner täglichen Anwendungen nutzen, um den Kräften des Edelsteins für 1 Runde entgegenzuwirken. Wenn der *Traumstein* von der Säule entfernt wird, beendet dies augenblicklich die Angriffe, allerdings dürfte der *Verlangsamens*-Effekt des Auges es erschweren, den Edelstein zu erreichen, ehe er damit beginnt, die Seelen aufzusaugen. Zusätzlich wird jede Kreatur, welche den Stein auf der Säule berührt, automatisch Ziel von *Seelenfalle* (Willen SG 22, keine Wirkung). Wird der Edelstein zerstört (Härte 10, 30 TP, Zerschlagen SG 30), befreit dies alle darin gefangenen Seelen.

Kreaturen: In den letzten Tagen Ghol-Gans sorgten sich zyklische Nekromanten um die Sicherheit des Auges der Ruhe und der *Linse der Erkenntnis*, so dass sie zusätzliche Hüter im Auge positionierten. Sie erschufen zwei untote Zyklopen, sogenannte Gholdakos, und platzierten sie hier, um das Auge für alle Ewigkeit zu beschützen und zu verteidigen. Die Gholdakos sehen aus wie verdorrte Zyklopen mit geschrumpften, milchigen Augen, die Leinenstreifen tragen, welche mit Runen und Glyphen aus Blut beschrieben sind. Seitdem Ischtoth die *Linse der Erkenntnis* ins Auge zurückgebracht hat, haben die Gholdakos einen Teil der Befleckung des *Traumsteins* in sich aufgenommen und greifen nun jeden an, der das Auge betritt – auch die Zyklopen von Sumitha.

Sie sind vom *Verlangsamens*-Effekt nicht betroffen und dienen nun dem unersättlichen Hunger des *Traumsteins*. Die Untoten versuchen, in den Bereichen **G19** und **G20** Opfer in das seelenraubende Licht des Edelsteins zu zerren oder zu stoßen, und hindern jeden daran, den Stein von seiner Säule zu nehmen.

Gholdakos (2)

HG 10

EP je 9.600 (PF ALM: Fesselarchipel)

NB Großer Untoter (Riese)

INI +0; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

Verteidigung

RK 25, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 25 (-1 Größe, +12 natürlich, +4 Rüstung)

TP je 127 (15W8+60)

REF +5, WIL +10, ZÄH +9

Immunitäten wie Untote; Resistenzen Feuer 10, Kälte 10; SR 5/Gutes; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +3

Angriff

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +17 (1W8+7), 2 Klauen +18 (2W8+7/19–20 plus Krankheit)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Blendender Odem



TAKTIK

Im Kampf Die Gholdakos nutzen ihren Blendenden Odem, um Gegner die Sicht zu erschweren. Dann setzen sie Wuchtige Schläge oder das Kampfmanöver Ansturm ein, um Gegner in den *Verlangsamten*-Effekt des Auges zu stoßen, wodurch sie hoffen, mit ihnen leichteres Spiel zu haben.

Moral Die Gholdakos kämpfen bis zur Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 25, GE 10, KO —, IN 10, WE 13, CH 19

GAB +11; **KMB** +19 (Ansturm +21); **KMV** 29 (31 gegen Ansturm)

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mächtiger Doppelschlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Waffenfokus (Klauen), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Einschüchtern +22, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +19, Wissen (Geschichte) +8

Sprachen Zyklopisch

Ausrüstung Fellrüstung

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blendender Odem (ÜF) Ein Gholdako kann alle 1W4 Runden seinen giftigen Odem in einem 6 m-Kegel ausstoßen und jede Kreatur im betroffenen Bereich dauerhaft blenden, der kein Zähigkeitswurf gegen SG 21 gelingt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Krankheit (AF) Meeresfäule: Klaue – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 21; **Inkubation** 1 Minute; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** je 1W4 ST- und GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

G21. Meditationskammer

Eine Mauer aus stiller Dunkelheit ragt hinter dieser Messingtür auf. Sie verhüllt alles im Raum und dämpft Geräusche ab.

Besucher des Auges der Stilles bereiten sich vor, indem sie Stunden ohne sensorische Wahrnehmung in diesem Raum verbrachten. Im Inneren herrschen dauerhafte *Tiefe Dunkelheit*- und *Stille*-Effekte mit ZS 17. Die Zyklopenseher entzündeten ferner Stäbchen mit *Irthaval*-Weihrauch (siehe Bereich **G22**), um Besucher zu blenden und in einen anderen Zustand der Wahrnehmung zu überführen, ehe sie ihnen den Zugang zum Auge gestatteten.

G22. Lagerraum

In diesem kleinen Lagerraum stehen dutzende von Kisten. Es riecht stark nach Weihrauch.

Schätze: Die Zyklopenseher haben hier einen besonderen Weihrauch namens *Irtheval* gelagert, mit dem Besucher des Auges der Ruhe vorbereitet wurden. Der Weihrauch hat nach all den Jahren an Kraft verloren, kann aber immer noch den beabsichtigten Effekt verursachen, wenn er in Massen benutzt wird. *Irthaval*-Weihrauch macht süchtig und ist eine bewusstseinsverändernde Droge (*Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 232). Im Lagerraum befindet sich genug Weihrauch, um den Effekt acht Mal auszulösen.

IRTHAVAL-WEIHRAUCH

Art Einatmen; **Sucht** Schwach; Zähigkeit, SG 18

Marktpreis 200 GM

Effekt 1 Stunde; +1W4 alchemistischer Bonus auf Weisheit, Benutzer ist blind

Effekt nach 1 Stunde; -2 Malus auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung für 1W2 Stunden

Schaden je 1W2 KO- und CH-Schaden

G23. Halle der Tribute

Mehrere Urnen, Kisten und seltsame Relikte füllen diese uralte Schatzkammer. Sie scheinen alle aus einem vergangenen Zeitalter zu stammen und uralte Artefakte aus alter Zeit zu sein.

Die Zyklopen des alten Ghol-Gan lagerten hier die Tribute, welche sie für die Nutzung des Auges der Ruhe verlangten. Ein *Arkane Schloss* versiegelt die Schatzkammer (ZS 15, Mechanismus ausschalten SG 30). Der Magier, welcher die Kammer einst versiegelte, ist schon lange fort und Ischtoeth und der Rest seines Stammes verfügen über keine Möglichkeiten mehr, sie zu öffnen.

Schätze: In der Schatzkammer lagern ein verfluchtes *Fischernetz*, eine *Perle der Macht* (3. Grad), ein *Zepher der Überraschung*, ein *Trank: Gift neutralisieren*, eine *Schriftrolle: Weissagung*, ein *Zauberstab: Monster herbeizaubern* (23 Ladungen), eine goldene Halskette (Wert 500 GM), eine teure Vase (Wert 750 GM), neun Perlen (Wert je 100 GM) sowie 159 PM, 2.786 GM, 427 SM und 633 KM.

TEIL VIER: DAS FESTMAHL

Nachdem die SC die Insel der Toten Augen erkundet, die Ruinen von Sumitha erforscht und Bikendi Otongus Geist zur Ruhe gebettet haben, sollten sie ein wenig Zeit haben, sich in ihrem neuen Zuhause einzuleben. Sie müssen sich aber bald auf den anstehenden Besuch der Fürsten des Rates der Piraten vorbereiten. Diese Gesandten werden ein angemessenes Willkommen erwarten, darunter ein Festmahl zu ihren Ehren mitsamt Unterhaltung und einem Bericht der SC über ihre Taten auf der Insel der Toten Augen. Um sich besonders gut darstellen zu können, werden die SC wahrscheinlich zusätzliche Ressourcen heranschaffen wollen (oder müssen), um ihre Operationsbasis auf der Insel zu errichten und ihren wichtigen Gästen ein würdiges Fest zu bieten. Falls die SC mit Bikendi einen Handel eingegangen sind oder seine Aufzeichnungen gefunden haben, können sie versuchen, seinen in Bereich **Q** verborgenen Schatz zu bergen. Die SC erfahren zudem von einer Ladung geschmuggelten Rums aus Höllenhafen, welche sie erbeuten könnten, um Getränke für das Fest zu beschaffen (siehe *Rumschmuggler* auf Seite 40).

Falls du den SC zusätzliche Gelegenheit zur Piraterie geben oder zum Erwerb von Erfahrungspunkten geben möchtest, kannst du einige der Schiffe und Kapitäne nutzen, die in den Bestiarien dieses Abenteuerpfades unter der Rubrik *Schiffe*, *Seefahrer* und andere Gegner präsentiert werden.

Q. Versunkener Schrein

In den Jahrtausenden seit dem Fall Ghol-Gans wurden viele der uralten Ruinen infolge des Erdenfalls, von Erdbeben oder allgemein aufgrund des Verfalls vom Meer verschlungen. Einer dieser Ort verbirgt sich wenige Kilometer südwestlich der Insel der Toten Augen direkt unter der Wasseroberfläche. Dabei handelt es sich um einen heiligen Schrein, welcher der zyklischen Inkarnation Sivanahs geweiht ist, der Schutzgöttin der Illusionen und Geheimnisse. Bikendi Otongu besuchte diesen Ort bei seinen Nachforschungen zur Magie der mächtigen Zyklopen der alten Zeit. Nachdem er die mächtigen Illusionen und Bannzauber in Sivanahs Tempel entdeckt hatte, kam er zu dem Schluss, das perfekte Versteck für die wertvollsten Schätze seiner Bande gefunden zu haben.

Sollten die SC mit Bikendi einen Handel getroffen oder die Karte in seinen Aufzeichnungen gefunden haben, können sie versuchen, seine verborgenen Schätze aus dem Schrein zu bergen. Der Schrein unterliegt einem permanenten *Des Magiers Privates Heiligtum*-Effekt, welcher ihn vor Erkenntnis- und Magie schützt. Wenn die SC Bikendis Anweisungen oder seiner Karte folgen, gelangen sie zu dem Tempel im Meer. Um an den versteckten Schatz zu gelangen, sind allerdings eine ausgedehnte Unterwasserexpedition und ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 erforderlich, um den Schrein auf dem dämmrigen Meeresboden in 30 m Tiefe zu finden. Einem Taucher muss jede Minute ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen (der SG steigt um +1 pro vorherigen Wurf) oder er erleidet 1W6 Schadenspunkte durch den Wasserdruck (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 445). Verwende die Karte auf Seite 41 für diesen Bereich.

Haie im Wasser (HG 11)

Kreaturen: Die SC sind in den Ruinen nicht allein – zwei Megalodons sind hier ebenfalls im Wasser unterwegs. Die riesigen Schreckenshaie sind zu groß, um das Korallenlabyrinth (Bereich Q1) zu betreten, bemerken aber problemlos jede Lichtquelle und Bewegung am Meeresboden. Gefräßig wie sie sind, greifen die Haie an, sobald sie potentielle Nahrung erspähen. Sie beißen und versuchen, ihre Opfer am Stück zu verschlingen. Die Haie kämpfen bis zum Tod und folgen Flüchtenden bis zum Korallenlabyrinth.

SCHRECKENSHAIE (2)

HG 9

EP je 6.400

TP je 112 (PF MHB, S. 143)

Q1. Schiffswrack und Korallenlabyrinth

Die Überreste eines Segelschiffes ruhen zwischen den Felsen des Meeresbodens. Jenseits davon hat ein gewaltiges, höhlenartiges Labyrinth überlappender Korallen eine uralte, riesengroße Ruine überwuchert.

Das Schiffswrack ist die *Kuss der Göttin*, ein Expeditionsschiff der Gesellschaft der Kundschafter, welches auf See verloren ging. Bikendis Bande entdeckte das Wrack

während ihres eigenen Tauchganges und fügte die darin gefundenen Wertsachen ihrem eigenen Hort (siehe Bereich Q5) hinzu. Daher gibt es im Schiff nichts mehr von Wert. Es wird von tropischen Fischen bewohnt.

Gefahren: Die messerscharfen Korallen des Labyrinths können Tauchern gefährlich werden. Wer durch den Irrgarten schwimmt, muss jede Runde einen Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 20 bestehen oder er erleidet 1W6 Punkte Hieb- und Wundschaden. Alternativ können die SC sich auch einen Weg durch die Korallen hacken (Härte 2, 15 TP, Zerschneiden SG 23 pro 1,50 m-Feld).

Q2. Überwucherte Statuen

Die Statue einer Riesin mit verschleiertem Gesicht steht an dieser Stelle. Sie ist von Korallen überwuchert und kaum zu erkennen, hält aber einen faustgroßen Edelstein in der ausgestreckten Hand.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 erkennt man die Statue als eine der sieben Gestalten der Göttin Sivanah – hier als Zyklopin dargestellt.

Q3. Portal (HG 9)

Breite Stufen führen zu zwei Nischen in den Unterwasserklippen hinauf. Der nördliche Zugang wird durch riesige Messingtüren versperrt, aber der südliche steht offen. Die Türen wurden zerschmettert und aufgebrochen.

Falle: Der Tempeleingang wird von einem mächtigen Zauber geschützt, der den Verstand jener angreift, die nicht zu Sivanahs Gefolgsleuten zählen. Bikendis Expertise in geistesbeeinflussender Magie ermöglichte es ihm bei seinem Besuch, dem Zauber entgegenzuwirken und ihn zu umgehen. Ein Symbol wird ausgelöst, sobald jemand durch die Tür tritt.

SYMBOL DES WAHNSINNS

HG 9

EP 6.400

Art Magie; Wahrnehmung SG 33; Mechanismus ausschalten SG 33

EFFEKT

Auslöser Ort; Dauer 160 Minuten; Rücksetzer Automatisch (1 Tag)

Effekt Zaubereffekt (dauerhaftes *Symbol des Wahnsinns* [ZS 16], Willen SG 22, keine Wirkung); mehrere Ziele (alle Ziele innerhalb von 18 m)

Q4. Atrium (HG 11)

Eine der deckentragenden Säulen ist umgestürzt, wodurch die Kammer im Nordwesten eingestürzt ist. Im Süden dringt helles Licht eine Treppe herab und wirft unheimliche Schatten im schlammigen Wasser.

Die Deckenhöhe beträgt hier 15 m.

Kreaturen: Eine riesige Saphirqualle schwebt unter der Decke dieses Raumes und lässt sich langsam treiben. Jede Bewegung im Raum erweckt ihre Aufmerksamkeit.



SAPHIRQUALLE

HG 11

EP 12.800

TP 138 (PF MHB III)

TAKTIK

Im Kampf Die Saphirqualle greift jeden an, der den Raum betritt. Sie setzt ihre Fähigkeit Stromentladung ein, ehe sie mit ihren Tentakeln angreift. Die Qualle folgt fliehender Beute sogar nach draußen und nutzt ihre Fähigkeit Verdichten.

Moral Die Qualle kämpft bis zum Tod.

Q5. Schatzkammer

Die Treppe führt aus dem Wasser in eine Kammer voller stickiger Luft. Im Osten ist eine Nische unter Tonnen herabgestürzter Felsen verschwunden. Dutzende kleiner Kisten und Truhen sind ordentlich im Raum aufgeschichtet.

Zwei Ewige Fackeln erhellen den Raum.

Schätze: Bikendis Piraten haben hier ihre besten Beutestücke versteckt und darauf gehofft, dass die Magie der Kammer alles verbergen würde. Der Hort enthält einen *Trank: Heldenmut*, einen *Versorgungsring*, eine *Schriftrolle: Gasförmige Gestalt*, einen *Knochenanker* (siehe Seite 60), einen aus Knochen gefertigten *Zauberstab: Falsches Leben* (23 Ladungen), einen Diamanten (Wert 1.000 GM), ein edelsteinbesetztes Haarnetz (Wert 800 GM), eine Jadehalskette (Wert 350 GM) und eine geschnitzte Schwarzholzmaske (Wert 100 GM). Zudem gibt es wertvolle Handelsgüter, die Bikendis Piraten von Schiffen gestohlen haben: Alkohol, Edelsteine, Elfenbein, Keramikvasen und Walöl, insgesamt Plündergut im Wert von 10 Punkten.

Rumschmuggler

Während die SC sich für den nahenden Besuch der Herrscher des Rates der Piraten wappnen, fällt ihnen eine interessante Information in die Hände, welche ihnen einer ihrer Verbündeten zuspült (du solltest einen der NSC auswählen, mit dem die SC sich angefreundet haben, z.B. Korlan, Jaymiss Keft, Merrill Holzläufer oder Pierce Jerrell). Da ihre Freunde gerne sehen würden, dass die SC ihren Platz im Rat der Piraten einnehmen, berichten sie ihnen, dass in Bälde eine Ladung Schmuggelrum an Bord der *Narrengrinsen* von Höllenhafen nach Chelias transportiert wird. Den Informationen nach befiehlt ein Schmuggler namens Fargo Vitteron die *Narrengrinsen*. Dieser nutzt zwar seine Schmuggelfahrten als Deckmantel, um gleichzeitig für Chelias spionieren zu können, arbeitet aber auch als Schmuggler für den ehemaligen chelischen Admiral Arronax Endymion, dem Fürsten von Höllenhafen, der auch einen Sitz im Rat der Piraten innehat.

Die zeitliche Abfolge ist kein Zufall: Der in den Diensten Barnabas Harrigans stehende Halblingalchemist „Der Aal“ soll das Festmahl stören und die SC vor den Piratenherrschern bloß stellen. Hierzu ist er in eines von Arronax Endymions Lagerhäusern in Höllenhafen eingebrochen und hat den dort gelagerten Rum mit einer besonderen alchemistischen Zutat versehen. Diese geruchs- und geschmacklose Chemikalie allein ist zwar harmlos, doch möchte der Aal noch eine weitere

Chemikalie dem servierten Essen hinzufügen, infolge dessen dieser Verbindung bei den Gästen der SC dann eine Lebensmittelvergiftung hervorgerufen wird. Über Mittelsmänner sorgte der Aal dafür, dass Fargo Vitteron den Rum aus Endymions Lagerhaus stahl, und verbreitete zudem gewisse Gerüchte hinsichtlich Vitterons Loyalitäten und seiner häufigen Treffen mit Endymion. Er sorgte auch dafür, dass diese Gerüchte den Verbündeten der SC zu Ohren kamen. Schließlich verbreitete er auch die Information über die Ladung geschmuggelten Rums. Jedes Fass Rum trägt das Siegel des Piratenfürsten und sollte zusammen mit den gesäten Gerüchten dafür sorgen, dass am Ende Endymion verdächtigt wird, hinter der Sabotage des Festes zu stecken. Möglicherweise verdächtigen die SC Arronax Endymion bereits, mit Chelias im Bunde zu sein, so dass sie in Versuchung kommen könnten, weitere Beweise zu bekommen, indem sie einen seiner Kontakte auf dem Meer überfallen. – Und während Endymion damit beschäftigt ist, sich gegen die Anschuldigungen der SC zu verteidigen, hätte Harrigan freie Hand für seinen eigenen Verrat.

Die Narrengrinsen (HG 12)

Die Quelle der SC informiert sie darüber, dass die *Narrengrinsen* einen Halt in Ghrinitschahara auf den Rampore-Inseln einlegen wird, um eine Ladung Sklaven abzuliefern und Frischwasser aufzunehmen für die lange Fahrt nach Chelias im Norden. Sobald das Schiff den Fesselinselsarchipel verlassen hat, wird es nahezu unmöglich sein, die *Narrengrinsen* aufzuspüren, daher haben die SC nur diese eine Chance.

Schiffskampf: Sofern die SC sich auf die Lauer legen und auf die *Narrengrinsen* warten, treffen sie auf die Rumschmuggler östlich der Rampore-Inseln. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 können sie das Schiff entdecken. Erkenntnismagie (z.B. *Vorahnung*, *Weissagung* oder ähnliches) oder ein Fernrohr verleihen einen kumulativen Situationsbonus von +2 auf den Wurf. Die *Narrengrinsen* bemerkt das Schiff der SC zur selben Zeit und versucht, in die Sicherheit des Hafens von Ghrinitschahara zu entkommen, ehe die SC sie einholen können. Verwende die Regeln für Verfolgungsjagden im *Pathfinder Spielerleitfaden Unter Piraten*. Sobald die SC die *Narrengrinsen* einholen, wendet diese und stellt sich ihnen – wenn Vitteron den SC nicht entkommen kann, stellt er sich dem Kampf.

NARRENGRINSTEN

HG 11

Fesselkorvette (Segelschiff) (PF SLF UP, S. 26)

INI +5

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 2; Härte 5

TP 1.620 (Segel 360)

RW +13

ANGRIFF

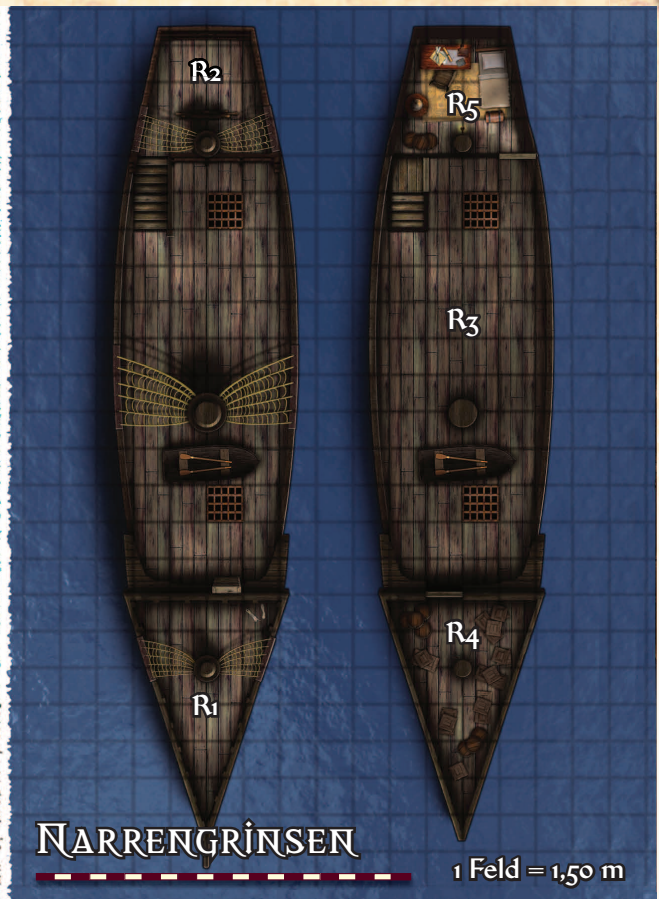
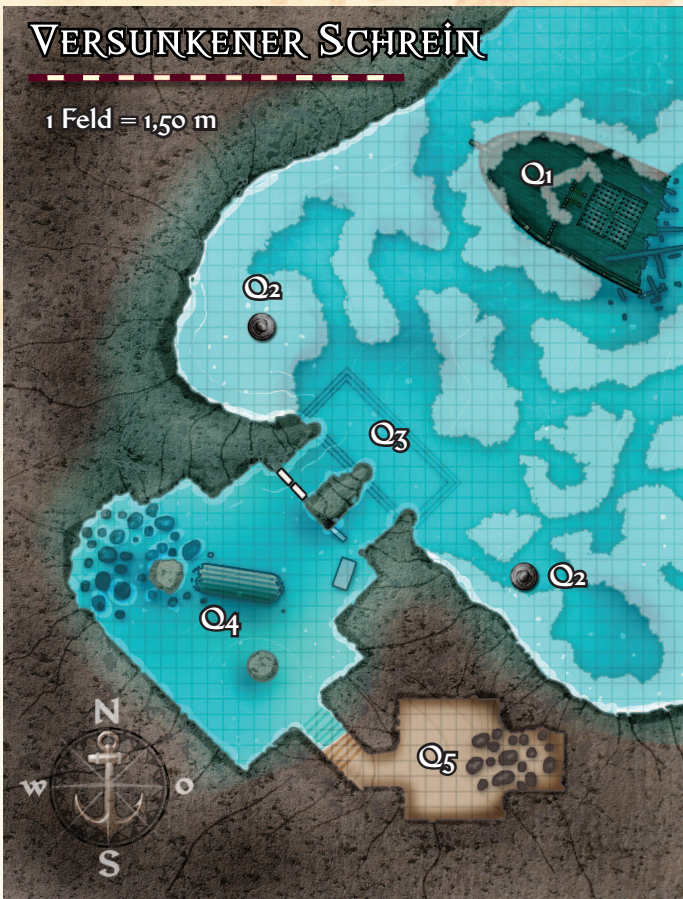
Fernkampf 4 leichte Ballisten +8 (3W8/19–20), 2 leichte Katapulte +17 (4W6)

KMB +23; KMV 33

Rammschaden 8W6

VERSUNKENER SCHREIN

1 Feld = 1,50 m



BESATZUNG

Kaptän Fargo Vitteron (CB Menschlicher natürlicher Werrattenschurke 3/Magier [Verzauberer] 3/Arkaner Betrüger 5; Beruf [Seefahrer] +15)

4 Piratenleibwächter (CB Halb-Orkische Kämpfer 4/Schurken [Schläger] 3)

32 Seefahrer (Minimum 20)

AUSSTATTUNG

Ausrüstung 4 leichte Ballisten mit jeweils 10 Bolzen (2 achtern, 1 backbord, 1 steuerbord), 2 leichte Katapulte mit jeweils 15 Steinen (Bug), Beschleunigtes Segelsetzen, Breites Ruder, Kielverlängerung, Schmugglerverstecke

Ladung 5 Punkte Plündergut (Rum)

Kreaturen: Fargo Vitteron versteckt sich mit vier Piratenleibwächtern in der Kapitänskajüte (Bereich R5). Sobald die SC die *Narrengrinsen* zu entern beginnen und die SC die Kajüte stürmen, opfert Fargo jedoch schnell seine Leibwächter, um seine eigene Haut zu retten: Während die Leibwächter die SC angreifen, schlüpft Fargo aus einem Fenster hinaus, kriecht mittels *Spinnenklettern* zum Achterdeck (Bereich R2) und wartet dort auf die SC, falls diese ihm folgen.

PIRATENLEIBWÄCHTER (4)

HG 6

EP je 2.400

Halb-Orkische Kämpfer 4/Schurken (Schläger) 3 (PF EXP, S. 141)

CB Mittelfür große Humanoide (Mensch, Ork)

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +2 GE, +6 Rüstung, +1 Schild)

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

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

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Orkische Wildheit, Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Entermesser +1, +12/+7 (1W6+7/18–20)

Fernkampf Leichte Armbrust +8 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Zusammen schlagen*

TAKTIK

Im Kampf Die Leibwächter setzen ihre Fähigkeit Furchteinflößend ein, um Gegner einzuschüchtern. Sie nehmen Gegner in die Zange, um Hinterhältige Angriffe durchzuführen, und setzen ihre Talente Ausmanövrieren und Genauer Schlag und die Fähigkeit Zu-

sammenschlagen ein, um Gegner kränkelnd zu machen. Gegen kampferprobte Krieger nutzen sie Konzentrierter Schlag und Volle Angriffe gegen schwächer gerüstete Gegner.

Moral Sollte ein Leibwächter auf 10 TP oder weniger reduziert werden, lässt er seine Waffe fallen und bittet um Gnade.

SPIELWERTE

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

GAB +6; KMB +10; KMV 23

Talente Abhärtung, Ausmanövrieren*, Ausweichen, Einschüchternde Stärke, Genauer Schlag*, Konzentrierter Schlag, Waffenfokus (Entermesser), Waffenspezialisierung (Entermesser)

Fertigkeiten Akrobatik +12, Beruf (Seefahrer) +10, Heimlichkeit +12, Klettern +10, Schwimmen +8, Wissen (Baukunst) +11

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Furchteinflößend*, Orkblut, Rüstungstraining 1, Schurkentricks (Einschüchternde Kraft*), Waffenvertrautheit

Ausrüstung Kettenhemd +2, Tartsche [Meisterarbeit], Entermesser +1, leichte Armbrust mit 10 Bolzen, 35 GM

* Siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

FARGO VITTERON (MISCHGESTALT)

HG 11

EP 12.800

Menschlicher natürlicher Werrattenschurke 3/Magier (Verzauberer) 3/Arkaner Betrüger 5 (PF MHB, S. 175)

CB Mittlgrößer Humanoider (Gestaltwandler, Mensch)

INI +5; **Sinne** Dämmsicht, Geruchssinn, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +5 GE, +2 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 91 (11 TW; 3W8+8W6+49)

REF +14, **WIL** +9, **ZÄH** +8

SR 10/Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespur +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf Kurzsword +2, +12 (1W6+3/19–20), Biss +5 (1W4 plus Krankheit und Fluch der Lykanthropie) oder Dolch [Meisterarbeit] +11 (1W4+1/19–20), Biss +5 (1W4 plus Krankheit und Fluch der Lykanthropie)

Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +11 (1W4/19–20) oder Dolch [Meisterarbeit] +11 (1W4+1/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6, Improvisierter Hinterhältiger Angriff 1/Tag

Zauberähnliche Fähigkeiten der arkanen Schule (ZS 8; Konzentration +11)

6/Tag – Hauch der Benommenheit

Vorbereitete Magierzauber (ZS 8; Konzentration +11)

4. – *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Monster bezaubern* (SG 18), *Verwirrung* (SG 18)



Fargo Vitteron

3. – *Einflüsterung* (SG 17), *Mächtiges Trugbild* (SG 17), *Magie bannen*, *Person festhalten* (SG 17), *Standort vortäuschen*
 2. – *Falsches Leben*, *Furchtbarer Lachanfall* (SG 16), *Katzenhafte Anmut*, *Spinnenklettern*, *Unsichtbares sehen*
 1. – *Lautloses Trugbild* (SG 14), *Person bezaubern* (SG 15), *Portal zuhalten*, *Schild*, *Schwächestrahle* (SG 14), *Springen*
 o. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 13), *Benommenheit* (SG 14), *Botschaft*, *Magierhand*

Verbotene Schulen Beschwörung, Hervorrufung

TAKTIK

Vor dem Kampf Fargo wirkt jeden Morgen *Falsches Leben*. Sobald die SC die *Narrengrinsen* angreifen, nimmt er seine Mischgestalt an und wirkt auf sich *Katzenhafte Anmut*, *Schild*, *Spinnenklettern*, *Springen* und *Unsichtbares sehen*.

Im Kampf Fargo wirkt *Mächtige Unsichtbarkeit* und klettert in die Takelage seines Schiffes. Von dort aus wirkt er ein *Mächtiges Trugbild* seiner selbst auf dem Vorderdeck (Bereich R1), damit es so aussieht, als wäre er zu anderen Seite des Schiffes teleportiert. Fargo nutzt die Illusion, um seine Gegner in ein Gespräch zu verwickeln, während er selbst Zauberkunst einsetzt, um insgeheim *Einflüsterung* oder *Monster bezaubern* auf die SC zu wirken. Nach diesen Zaubern wirkt er *Botschaft*, um seinen Opfern seine Anweisungen zuzuflüstern. Fargo wirkt Schadenszauber wie *Furchtbarer Lachanfall* oder *Verwirrung* auf jeden, der seine Täuschung durchschaut, damit dieser die anderen nicht informieren kann. Dann kehrt er ins Kampfgetümmel zurück, um Hinterhältige Angriffe durchzuführen oder *Person festhalten* auf gegnerische Zauberkundige zu wirken. Gegenüber besonders gefährlichen Gegnern bleibt er auf Distanz und nutzt seinen *Stab: Blitz*.

Moral Sollte Fargo unter 21 TP reduziert werden, wirkt er *Standort vortäuschen* und zieht sich zurück. Er springt über Bord, verwandelt sich in eine Schreckensratte und hält sich am Schiffsrumpf fest, während er den Atem anhält. Sollte er Verfolgern entkommen, lässt er Mannschaft und Schiff (sofern die SC es übernehmen) im Stich und schwimmt nach Einbruch der Nacht an Land.

SPIELWERTE

ST 12, GE 21, KO 15, IN 16, WE 15, CH 11

GAB +5; KMB +6; KMV 22

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Finte, Wachsamkeit⁵, Waffen finesse, Zauberkunst (Verzauberung)

Fertigkeiten Akrobatik +15 (Springen +35), Beruf (Seefahrer) +12, Diplomatie +9, Einschüchtern +9, Entfesselungskunst +12, Fingerfertigkeit +12, Heimlichkeit +19, Klettern +18, Mechanismus ausschalten +12, Motiv erkennen +12, Schätzen +10, Schwimmen +10, Wahrnehmung +19, Wissen (Arkane) +10, Zauberkunde +10

Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch, Osirisch, Polyglott

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Rattenvertrauter namens Beutelfalte), Bezauberndes Lächeln, Fallen finden +1, Gestalt verändern (Mensch, Mischgestalt und Schreckensratte; *Verwandlung*), Lykanthropische Empathie (Ratten und Schreckensratten), Schurkentricks (Schurken finesse), Weitreichende Fingerfertigkeit, Zauberkunst 3/Tag

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen*, *Zauberstab: Blitz* (12 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung* +2, *Kurzschwert* +2, *Handarmbrust* [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, *Dolch* [Meisterarbeit], *Zauberbuch* (enthält alle vorbereiteten Zauberkunst, alle Zauberkunst

DIE NARRENGRINSEN

Die folgende Übersicht führt die Örtlichkeiten an Bord der *Narrengrinsen* entsprechend der Karte auf Seite 41 auf. Diese Räume enthalten nichts Besonderes oder Wertvolles und sind auch nicht näher beschrieben. Du kannst sie natürlich nach Belieben ausschmücken.

- R1. Vorderdeck
- R2. Achterdeck
- R3. Hauptdeck
- R4. Laderaum
- R5. Kapitänskajüte

des Grades 0 und 1W8 zusätzliche Zauberkunst des 1. – 4. Grades), Zauberkomponentenbeutel, Diebeswerkzeug, 43 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (AF) Schmutztyphus: Biss - Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 17; **Inkubation** 1W3 Tage; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** je 1W3 ST- und GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Entwicklung: Sollten die SC Fargo Vitteron gefangen nehmen und verhören, so liefert er keine Informationen über den Aal und dessen Pläne und auch nicht über Barnabas Harrigan und dessen Abkommen mit Cheliox. Er behauptet, in keinem Treueverhältnis gegenüber Arronax Endymion zu stehen. Er gibt zwar (unter Druck) zu, früher für Cheliox spionierte zu haben, weiß aber nichts über die aktuellen chelischen Pläne für den Archipel.

Laderaum (HG 6)

Dutzende Kisten und Fässer sind in diesem dunklen Frachtraum gestapelt.

Nach dem Kampf sollten die SC genug Zeit zum Durchsuchen der *Narrengrinsen* haben. Vom Hauptdeck (Bereich R3) führt eine Treppe in den Laderaum, wo sich der geschmuggelte Rum befindet.

Kreaturen: Fargo hält auf seinem Schiff mehrere Rattenschwärme, denen er befohlen hat die Fracht zu bewachen und Unruhe stiften unter seiner Mannschaft einschüchtern. Gegenwärtig bewachen die Ratten den geschmuggelten Rum und greifen jeden außer Fargo an, der den Bereich betritt. Jeder Flächenzauber, der Energieschaden verursacht, zerstört die empfindlichen Behälter mit dem Rum.

RATTENSCHWÄRME (4)

HG 2

EP je 600

TP je 16 (PF MHB, S. 215)

Schätze: Der geschmuggelte Rum ist 5 Punkte an Plündergut wert, könnte aber eventuell von größerem Wert sein, wenn er während des Festmahls der SC serviert wird. Jedes Fass trägt ein Zeichen, das mit einem Fertigkeitswurf

für Wissen (Lokales) identifiziert werden kann und den Rum als Eigentum Arronax Endymions ausweist, des Fürsten von Höllenhafen.

Entwicklung: Die Zeichen auf den Rumfässern in Verbindung mit den Hinweisen, welche die SC wahrscheinlich im letzten Abenteuer in der Jaspisblattapotheke gefunden haben, sowie die vom Aal verbreiteten Gerüchte könnten die SC dazu bewegen, Arronax Endymion zu verdächtigen, ein Verräter zu sein, der mit Chelias kollaboriert. Der wahre Verräter ist natürlich Barnabas Harrigan. Dieses Abenteuer baut nicht weiter auf den falschen Fährten auf, die SC können ihnen aber im nächsten Teil des Abenteuerpfad Unter Piraten, „Der Preis der Niedertracht“, nachgehen.

Berufliche Neuorientierung

Zu dieser Begegnung kommt es vor dem Festmahl, sobald die SC zur Insel der Toten Augen zurückkehren, nachdem sie Bikendis Schatz gehoben oder die *Narrengrinsen* gekapert haben.

Wenn die SC heimkehren, erwartet sie am Anleger eine schöne, selbstbewusste Frau namens Audessa Reyquio. Sie ist de facto das Sprachrohr einer siebenköpfigen Gruppe ehemaliger Prostituierten aus einem Bordell in Quent. Die sieben haben ihre bisherige Arbeitsstätte verlassen, nachdem die strenge Bordellmutter sie zu oft prügelte. Sie erwarben eine Überfahrt auf einem Schiff nach Mediogalti, wo sie einen Neuanfang wagen wollten, doch als sie sich den primitiven Annäherungsversuchen der Mannschaft widersetzen, setzte der Kapitän sie auf der Insel der Toten Augen aus. Mittellos und gestrandet erbittet Audessa nun eine Audienz bei den SC als Herren der Insel. Sie bittet um Obdach für sich und ihre Begleiterinnen im Gegenzug für ehrliche Arbeit. Jede der Kurtisanen hat auch in der dem Bordell angeschlossenen Schenke gearbeitet und versteht sich darauf, Feiern und Festmähler auszurichten – alle sieben können kochen, putzen, singen und tanzen. Den SC dürfte rasch klar werden, dass professionelle Unterhaltungskünstler und Kellnerinnen die Piratenherrscher ziemlich beeindrucken dürften. Die SC können dies und gegebenenfalls mehr mit Audessa aushandeln, allerdings ist sie eine listige Geschäftsfrau und erwartet, dass ihre Leute auch angemessen entlohnt werden.

AUDESSA REYQUIO HG 5

EP 1.600

Weiblicher Musiker (PF SLHB, S. 305)

TP 30

AUDESSAS KURTISANEN (6) HG 1

EP je 400

Dirne (PF SLHB, S. 267)

TP je 11



Audessa Reyquio

Das Festmahl der Piraten

Sobald die SC genug Ressourcen gesammelt haben, um sich eine Operationsbasis auf der Insel der Toten Augen einzurichten und ein Festmahl zu geben, können sie sich auf ihre Besucher vorbereiten.

Es liegt auf der Hand, dass die SC das chelische Fort renovieren, reparieren und beziehen sollten. Ferner könnten sie einen Anleger in der Nähe errichten wollen, um einen Hafen auf der Insel einzurichten, in dem Schiffe vor Anker gehen können. Um das Fort vollständig renovieren zu können, müssen die SC mindestens 10 Punkte

Plündergut aufwenden. Sollten sie Belagerungswaffen auf den Mauern aufstellen wollen,

kosten diese natürlich zusätzlich Punkte.

Einen brauchbaren Hafen einzurichten,

kostet weitere 5 Punkte Plündergut. Ein

erfolgreicher Fertigkeitswurf für Hand-

werk (Steinmetz, Tischler oder ähnliches)

kann diese Kosten jeweils um 1 Punkt

senken. Sollten die SC Ederli Bayns von

seinem Wahnsinn geheilt haben, senkt

sein umfangreiches Wissen über das Fort

die Reparaturkosten um 1 Punkt. Falls die

SC sich mit der Nereide Sefina angefreund-

et haben, senkt ihre Unterstützung die

Baukosten des Anlegers um 1 Punkt. Falls

die SC das Fort nicht wieder aufbauen oder

keinen Anleger errichten, hat dies negati-

ve Auswirkungen auf ihren Versuch,

ihre Gäste zu beeindrucken (siehe

Seite 50).

Um das Fest zu veranstalten,

müssen die SC mindestens 5

Punkte Plündergut in Essen,

Trinken und Unterhaltung in-

vestieren. Sollten sie Audessa

und ihre Kurtisanen als Köche, Bedie-

nungen und Unterhaltungskünstler anheuern, müssen

sie 2 Punkte weniger aufwenden. Wenn die SC den auf der

Narrengrinsen erbeuteten Rum servieren, senkt dies die

Kosten nicht, beeindruckt aber die Gäste (siehe Seite 50).

Sabotage

Egal wie viel die SC ausgeben oder sich vorbereiten, sie haben noch andere Sorgen als ihre wichtigen Besucher, da Barnabas Harrigan sie immer noch im Auge hat. Nach wie vor ist er wegen ihrer Meuterei und ihres Sieges bei der Regatta der Freien Kapitäne, in der er ihnen knapp unterlag, erzürnt. Harrigan versucht daher, sie vor den Piratenherrschern des Rats zu beschämen und in Misskredit zu bringen. Hierzu hat er einen Halblingalchemisten angeheuert, bekannt als der Aal, der das Festmahl behindern soll. Er trifft mit einem Schiff ein, welches Versorgungsgüter für die Feier bringt, und infiltriert heimlich die Basis der SC. Mittels *Flüssiger Gestalt* dringt er unbemerkt in das Amphitheater unter dem Fort (Bereich B33) ein. Dort richtet er sein Alchemistenlabor ein, um seine Sabotage der Bemühungen der SC vorzubereiten. Sollten die SC das Amphitheater bereits entdeckt und den Zugang geöffnet haben, baut er sein Labor stattdessen in einer versteckten Höhle im Wald südwestlich des Forts auf.



Der Aal steht im Ruf, mit seinen einzigartigen alchemischen Allerweltsmitteln, Giften und Sprengstoffen umfassende Netze aus Täuschungen und Intrigen zu spinnen. Er hat bereits den auf der *Narrengrinsen* erbeuteten Rum mit einem Teil seines Zweikomponentengiftes versehen. Am Tag, bevor die Gäste der SC eintreffen, schleicht der Aal sich unsichtbar ins Fort, um die zweite Komponente der Nahrung für das Festmahl hinzuzugeben. Dann setzt er seine weiteren Pläne in Bewegung, die im Rahmen der folgenden Ereignisse beschrieben werden. Um ihre Gäste zu beeindrucken und ihren Ruf zu wahren, müssen die SC sich mit den vom Aal inszenierten „Unfällen“ befassen und ihn schließlich in seinem Versteck unter dem Fort aufspüren.

Bankettgäste

Die SC können zu dem Festmahl einladen, wen immer sie möchten, sollten dabei auch die mächtigsten und einflussreichsten Herrscher des Rates der Piraten bedenken. Von diesen potentiellen Gästen sagen der Orkankönig und Arronax Endymion ab, während Tessa Schönwind und der Meister der Stürme (siehe Band 3 des Abenteuerpfades) die Einladung annehmen. Letzteres gilt auch für jeden anderen Freund oder Verbündeten unter den Freien Kapitänen, den die SC im Rahmen des Abenteuerpfades gewonnen haben. Ferner entsendet der Rat der Piraten drei Repräsentanten, um die Fortschritte der SC bei der Inbesitznahme der Insel der Toten Augen einzuschätzen und um ihre Würdigkeit einzuschätzen, Mitglieder des Rates zu werden: Avimar Sorrinasch, Fürstin Ceries Blutklage und Kapitän Mase Dariar. Diese Gäste und die Beschreibungen ihrer Persönlichkeiten sind in der NSC-Galerie am Anschluss an dieses Abenteuer näher beschrieben.

Die verschiedenen Gäste treffen am Tag des Festmahls ein, manövrieren durch die Untiefen rund um die Insel und ankern in der Bucht. Jeder Besucher kommt in Begleitung einer Handvoll Wachen mit einem Beiboot ans Ufer, um dort von den SC willkommen geheißen zu werden. Die drei Repräsentanten des Rates treffen als letzte zusammen am späten Nachmittag ein. Sobald diese drei Piratenherrscher ankommen, lies das Folgende vor:

Drei Schiffe gehen vor der Insel vor Anker. Sie können problemlos anhand ihrer Flaggen an den Masten identifiziert werden:

Das erste Schiff ist die Zweimasterbrigg *Blutmond*, Flaggschiff des Fürsten von Ollo, Avimar Sorrinasch. Das zweite ist die Galeere *Komme, was da wolle*, Schiff von Fürstin Ceries Blutklage, das dritte die Fregatte *Wellenspitze* unter dem Banner Kapitän Mase Darimars. Boote werden zu Wasser gelassen und steuern aufs Ufer zu. Ihre Passagiere betrachten den Hafen mit wachsamem, urteilenden Blicken.

Wenn die Piratenherrscher an Land kommen, begrüßen sie die SC so freundlich, wie dies bei einem Treffen zwischen Piraten möglich ist. Fürstin Blutklage grüßt mit blumigen Worten, während Avimar Sorrinasch die Anwesenheit der SC eher knurrig zur Kenntnis nimmt. Kapitän Darimar tritt reserviert und in sich gekehrt auf, sagt nur das Nötigste und inspiert den Strand in aller Ruhe, während Fürstin Blutklage und Fürst Sorrinasch die gebotene Höflichkeit an den Tag legen.

Anerkennung

Die SC haben die Gelegenheit, die Gunst und Achtung des vom Rat entsandten Komitees auf verschiedene Weise während des Festes zu erlangen. Zugleich müssen sie sich mit den Sabotageversuchen des Aals befassen – und dies rechtzeitig und diskret, damit ihre Gäste davon nichts bemerken oder gar mit Missfallen reagieren. Diese Begebenheiten und Hindernisse treten in einer Reihe von Ereignissen ein, welche in der nachfolgend dargestellten Reihenfolge stattfinden sollten.

Um eine Gelegenheit, die Piratenherrscher zu beeindrucken, zu ergreifen, ist eine Kombination aus Fertigkeitswürfen oder anderen Interaktionen gemäß der Interessen der Piratenherrscher erforderlich. Bei erfolgreichen Würfeln gewinnen die SC an Respekt – der Respektwert repräsentiert, wie sehr sie die Piratenherrscher beeindruckt haben, welche ihnen auch Geschenke für ihre Erfolge überreichen.

Ebenso können die SC aber auch an Respekt verlieren. Dies geschieht, wenn die Piratenherrscher auf irgendeine Weise beschämt oder gefährdet werden oder der Ruf der SC auf andere Weise in ihren Augen leidet. Am Ende des Abenteuers wird sich die Gesamtmenge an gesammeltem Respekt direkt auf die Chance der SC auswirken, dem Rat der Piraten beizutreten (siehe Seite 50).

Ereignis 1: Ortsbesichtigung

Sobald der Austausch der obligatorischen Höflichkeiten erledigt ist, verschwendet Avimar Sorrinasch keine Zeit und geht zum Geschäftlichen über. Mit forderndem Tonfall schlägt er direkt vor, dass die SC ihm ihre Befestigungen zeigen, ehe man sich beim Fest die Bäuche vollschlägt. Während der Führung stellt er detaillierte Fragen zu den Verteidigungsanlagen der SC, um herauszufinden, wie gut sie sich mit der Gegenwehr gegen Überfälle vom Meer aus auskennen. Die SC können ihn mit einem Fertigkeitswurf für Beruf (Belagerungsingenieur) oder Wissen (Baukunst) gegen SG 25 beeindrucken oder indem sie ihr Können unter Beweis stellen und Schiffe in der Bucht versenken. – Letzteres muss den SC in 4 Runden gelingen. Dazu müssen sie ein Ruderboot mittels Zaubern oder den Belagerungswaffen des Forts versenken, das von der *Blutmond* in Schlepp genommen wird. Sorrinasch gibt seiner Mannschaft ein Zeichen, die *Blutmond* Fahrt aufnehmen zu lassen, so dass das Ruderboot kein stehendes, sondern ein bewegliches Ziel darstellt; das Boot treibt 120 m vor dem Ufer und hat **RK 23**, Berührung 9; **Härte 5**; 60 **TP**; **RW +8**.

Geschenk: Sollten die SC Avimar Sorrinasch mit ihrem Wissen um die Verteidigung der Küste beeindrucken können oder indem sie das Ruderboot in 4 Runden versenken, gibt er ihnen eine *Unmögliche Flasche* (siehe Seite 61).

Ereignis 2: Abendunterhaltung

Nachdem die SC ihren Gästen eine Führung durch das Fort gegeben haben, ist es nun an der Zeit für Unterhaltung zu sorgen. Die Messehalle des Forts (Bereich **B11**) ist der naheliegende Ort für das Festmahl selbst. Fern von ihrer Verantwortung für Schiff und Mannschaft erfreut sich Fürstin Ceries Blutklage am Landgang und starken Getränken. Schon bald, nachdem man die Messehalle

betreten hat, fragt sie nach einer Runde der besten Getränke, die die SC auf Lager haben, und fordert sie auf, von ihren Abenteuern auf der Insel zu erzählen. Wahrscheinlich lassen die SC den von der *Narrengrinsen* gestohlenen Rum servieren und verabreichen ihren Gästen auf diese Weise die erste der beiden alchemistischen Komponenten des Aals, womit sie unwissentlich das Grundgerüst für die Sabotage der Feier legen. Die Substanz im Rum ist farb-, geruchs- und geschmacklos, so dass man sie nicht erkennen oder gar identifizieren kann. Man kann sie auch nicht mittels Zaubern wie *Gift entdecken* wahrnehmen oder durch *Gift neutralisieren* ausschalten, da die Komponente allein kein Gift ist und ohne Folgen getrunken werden kann. Allerdings entfernen Zauber wie *Nahrung und Wasser*

reinigen die Komponente aus dem Rum – nur dürfte es für die SC keinen Grund geben, zu diesem Zeitpunkt anzunehmen, dass etwas nicht mit dem Rum stimmen könnte.

Fürstin Blutklage hat seit ihrer Zeit an den Adelshöfen Taldors eine Vorliebe für Musik und vorgetragene Geschichten; sie erkennt eine gute Geschichte oder ein gutes Lied, wenn sie es hört. Die SC können sie mit einem Fertigkeitwurf für Auftreten (Gesang oder Redekunst) gegen SG 25 beeindrucken, indem sie ihr und den anderen Piratenherrschern unterhaltsame Erzählung ihrer Taten vortragen. Sobald sie sich ein wenig Mut angetrunken hat, schlägt Fürstin Blutklage ein Duell vor, um die Kampfkünste der SC einzuschätzen – sie fordert jeden SC heraus, sie zu entwaffnen, ehe es ihr bei ihnen gelingt. Bei diesem Duell kommen die normalen Regeln für Kampfmanöver zum Entwaffnen zum Einsatz. Fürstin Blutklage nutzt die Fähigkeit *Schutz* ihres Rapiers und Defensive Kampfweise während der ersten drei Runden, um aggressiven Angriffen zu entgehen. Dann geht sie selbst zum Angriff über und setzt ihre Talente Mächtige Finte, Verbessertes Entwaffnen und Entwaffnender Schlag ein, um Gegner zu entwaffnen. Sie besteht darauf, gegen jeden SC anzutreten, egal wie die einzelnen Duelle ausgehen, so dass sie einen Eindruck erhält, wie jeder von ihnen mit einer Klinge umgehen kann.

Geschenk: Falls die SC Ceries Blutklage mit ihrem Auftritt beeindrucken können oder es einem von ihnen gelingt, sie zu entwaffnen oder bei ihr wenigstens drei Treffer zu landen, schenkt sie ihnen einen *Stockdegen des Gauners* (siehe Seite 60).

FÜRSTIN CERIES BLUTKLAGE HG 11
EP 12.800

TP 137 (siehe Seite 54)

Ereignis 3: Probleme in der Küche (HG 6)

Während Fürstin Blutklages Übungskampf oder kurz darauf kommt eine von Audessa Kurtisanen herein. Sie versucht es zwar zu verbergen, aber mit einem Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 15 kann man erkennen, dass sie aufgewühlt und unruhig ist. Sie bittet die SC, in die Küche zu kommen, um sich eines „kleinen“ Problems anzunehmen.

Kreaturen: Der erste Sabotageakt des Aal besteht darin, einen Rattenschwarm in der Küche (Bereich B10) loszulassen – er hat sie mit einem selbst hergestellten, alchemistischen Köder in den Wurzelkeller unter der Küche gelockt und nun dringen die Ratten





nach oben. Bis jetzt sind die meisten zwar noch im Keller eingesperrt, allerdings kommen jede Runde ein paar frei und strömen in die Küche. Sie sollen das Personal dort verängstigen und am besten noch das Essen verunreinigen.

Die Lage stellt die SC vor ein schwieriges Problem – Lärm aus der Küche könnte die Gäste die Rattenplage bemerken lassen und dazu führen, dass sie vielleicht das Essen trotz Audessas Versicherungen, dass es in Ordnung ist, nicht anrühren. Jedem Piratenherrscher steht ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 zu, um bemerken, was die SC im Raum nebenan treiben. Der SG steigt um zusätzliche +5, sofern die Tür zwischen Küche und Messehalle geschlossen ist, sowie um +1 pro 3 m Entfernung zwischen den Piratenherrschern und der Tür.

Wirkt ein SC *Stille* hören die Piratenherrscher überhaupt keine Geräusche aus der Küche, allerdings müssen die SC immer verhindern, dass Ratten aus der Küche in die Festhalle entkommen.

Um zu bemerken, dass eine Ratte auf die Küchentür zuläuft, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 28 erforderlich. Es taucht jede Runde eine einzelne Ratte auf, bis die SC insgesamt 16 getötet haben oder der Schwarm im Keller vernichtet oder vertrieben wurde. Einzelne Ratten zu töten, ist recht leicht, jedoch Kreischen und Quieten Audessas Kurtisanen angesichts der Nagetiere, wodurch der SG der Wahrnehmungswürfe der Piratenherrscher um 10 Punkte sinkt, solange dieses Ereignis andauert.

RATTENSCHWARM

HG 2

EP 600

TP 16 (PF MHB, S. 215)

RATTEN (16)

HG ¼

EP je 100

TP je 4 (PF MHB, S. 274)

Entwicklung: Wenn die SC im Wurzelkeller nachsehen, stoßen sie auf zahlreiche kleine Tunnel, die die Ratten gegraben haben, um in den Keller zu gelangen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 finden sie seltsam riechende Rückstände auf dem Boden, welche mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 als eine Art alchemistischer Köder identifiziert werden können, mit dem anscheinend die Ratten in den Keller gelockt wurden. Die Frage lautet nun, woher diese Köder gekommen sein können.

Ereignis 4: Konversation beim Abendessen

Nach den Getränken servieren Audessas Kurtisanen den ersten Gang. Kapitän Mase Darimar befragt die SC zu ihren Kenntnissen über den Fesselinselarchipel – die Inseln, die zahllosen verborgenen Strömungen, Schmugglerbuchten und Wettermuster. Um ihr Wissen darzustellen und indem sie auf dem Papier eine Route quer durch den Archipel aufzeigen, können die SC ihn mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wissen (Geographie oder Natur) oder Überlebenskunst beeindrucken. Als halber Seeelf ist Kapitän Darimar von den Kreaturen der Tiefe

und den aquatischen Feenwesen fasziniert. Die SC können ihn daher auch beeindrucken, indem sie ihm die Nereide Sefina vorstellen und so ihre Bereitschaft aufzeigen, sich mit den aquatischen Völkern anzufreunden und mit ihnen zusammenzuarbeiten – dies ist eine Information, welche Darimar seinen seeelfischen Gönnern überbringen kann, von denen sonst niemand weiß.

KAPITÄN MASE DARIMAR

HG 11

EP 12.800

TP 106 (siehe Seite 58)

Geschenk: Sollten die SC Mase Darimar ihr Wissen über den Fesselarchipel belegen können oder ihm Sefina vorstellen, überreicht er ihnen ebenfalls ein Geschenk: ein magisches Muschelhorn, bei dem es sich um ein *Tritonenhorn* handelt (siehe Seite 60).

Ereignis 5: Der Hauptgang

Nach dem ersten Gang und der unerwarteten Rattenplage in der Küche können die SC und ihre Gäste endlich den Hauptgang genießen. Während die SC sich noch mit Mase Darimar unterhalten, tischen Audessas Kurtisanen weiteres Essen und Rum auf.

Während des Mahls stehen die SC vor einer weiteren Herausforderung, da der Hauptgang die zweite chemische Komponente des Aals enthält. Wie auch beim Rum ist diese Komponente farb-, geruch- und geschmackslos. Sie ist allein für sich kein Gift und daher von *Gift entdecken* und *Gift neutralisieren* nicht betroffen. Wenn sich diese Komponente mit der im Rum enthaltenen vermischt, entsteht ein Gift, welches eine alchemistische Lebensmittelvergiftung hervorruft. Die Opfer kränkeln zunächst, ihr Zustand verschlechtert sich aber stündlich bis hin zu Übelkeit. Sollten die SC auf das Essen *Nahrung und Wasser reinigen* wirken, ehe es verspeist wird, entfernt dies die im Essen enthaltene Komponente und es geschieht nichts, da die Komponente im Rum allein harmlos ist.

Falls die SC vom Essen in der Küche gekostet haben, während Audessa es zubereitet hat oder sie sich mit den Ratten befasst haben, leiden sie als erste unter der alchemistischen Lebensmittelvergiftung. So können sie das Dilemma erkennen, ehe die Gäste ebenfalls betroffen sind, jedoch haben sie nur ein kleines Zeitfenster, ehe es alle befällt. Ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20 gibt einem Opfer einen Bonus auf den Rettungswurf, während *Gift neutralisieren* oder *Genesung* die Lebensmittelvergiftung bei einem einzelnen Opfer beenden. Um keinen schlechten Eindruck bei ihren Gästen zu hinterlassen, sollten die SC deren Leiden so rasch wie möglich beenden, ohne sich anmerken zu lassen, dass ein Problem besteht. Ein Fertigkeitswurf für Bluffen oder Fingerfertigkeit gegen SG 25 könnte einen Piratenherrscher dazu bringen, einen Trank oder Zauber anzunehmen, welcher die Auswirkungen aufhebt, ehe er sie überhaupt bemerkt.

Die SC dagegen müssen möglicherweise weiterhin kränkeln oder unter Übelkeit leiden, wenn sie ihre Mittel für ihre Gäste verwenden anstatt für sich selbst.

ALCHEMISTISCHE LEBENSMITTELVERGIFTUNG

Art Gift, eingenommen; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 20
Inkubation 10 Minuten; **Frequenz** 1/Stunde für 6 Stunden
Primäreffekt Kränkelnd; **Sekundäreffekt** Übelkeit; **Heilung** 1 Rettungswurf

Ereignis 6: Heißhunger auf den Nachttisch (HG 11)

Nach einigen schweißtreibenden Momenten stehen die SC zum Ende des Mahles einer weiteren Herausforderung gegenüber: Als Audessa Kurtisanen das Essen servierten, haben sie die lüsternen Blicke von Avimar Sorrinasch und seinen Leuten auf sich gezogen. Schlimmer noch, eine der Kurtisanen hat Sorrinasch unwissentlich ein Getränk serviert, welches der Aal mit einem mächtigen alchemistischen Aphrodisiakum versetzt hat (siehe unten, Die Beichte). Aufgrund des Aphrodisiakums zeigt Sorrinasch besonderes Interesse an Audessa und stellt den SC umfassende Fragen über sie. Sie scheint ihm bekannt – Sorrinasch hat das Bordell in Quent besucht, in dem Audessa früher gearbeitet hat. Als Audessa und ihre Kurtisanen erscheinen, um die Tische abzuräumen, beginnt Sorrinasch aufdringlich zu werden. Audessa ist dies sichtlich unangenehm und sie wirkt sehr unbehaglich. Doch je mehr sie sich seinen Avancen widersetzt, umso hartnäckiger wird er.

Die Lage zu entschärfen, dürfte recht delikat sein, da Sorrinasch keinen Grund sieht, weshalb die SC ihm das Objekt seiner Gelüste verweigern sollten. Zudem nutzt er seine Stellung im Rat der Piraten, um gegenüber den SC und Audessa Forderungen zu stellen. Aufgrund Audessa fortwährender Weigerungen wird Sorrinasch schnell unfreundlich und unleidlich. Um einen peinlichen Zwischenfall zu vermeiden, muss den SC ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 24 gelingen, damit er von weiteren Annäherungsversuchen ablässt, ohne dass sein Ego verletzt oder er vor seiner Besatzung bloßgestellt wird. Gelingt den SC dies, ändert sich seine Einstellung ihnen gegenüber auf Gleichgültig. Zauber wie *Gefühle besänftigen* oder *Gift neutralisieren* heben die Effekte des Aphrodisiakums ebenfalls auf. Sollten die SC Sorrinasch nicht höflich aufhalten können oder sie versuchen, ihn einzuschüchtern, wird er feindselig und enthüllt sein wahres Wesen als Werwolf. Als nächstes nimmt er seine Mischgestalt an und greift den nächsten SC an. Die SC müssen dann den betrunkenen, widerspenstigen Werwolf überwältigen.

Die anderen Piratenherrscher mischen sich nicht in den Streit ein, würden es aber sicherlich nicht mögen, sollten die SC Sorrinasch für ein wenig Lusternheit im Suff töten.



Avimar Sorrinasch

AVIMAR SORRINASCH

HG 11

EP 12.800

TP 109 (Menschengestalt) oder 120 (Mischgestalt) (siehe Seite 52)

Belohnung: Sollten die SC Sorrinasch beruhigen können, ihn freundlich stimmen oder überwältigen, ohne ihn zu töten, belohne sie mit Erfahrungspunkten, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

Ereignis 7: Die Beichte (HG 10)

Spät am Abend, nachdem die SC sich mit Avimar Sorrinaschs unhöflichem Verhalten befasst haben, spricht einer von Audessas jungen Schützlingen die SC an. Die männliche Kurtisane ist für das Aphrodisiakum in Sorrinaschs Getränk verantwortlich und versucht nach Erkennen des Fehlers nun zu erklären, was geschehen ist. Der junge Mann berichtet den SC, dass er die Abfälle hinaus gebracht hätte, als ihn eine schöne Frau angesprochen und beauftragt hätte, dem Fürsten Sorrinasch ein ganz besonderes Getränk zu servieren. Es sei ihm nie in den Sinn gekommen dies abzulehnen.

Cleverer SC könnten daraus folgern, dass er unter einer Art geistiger Kontrolle gestanden hat. Sollten sie ihn um eine Beschreibung der Frau bitten, beschreibt er die Nereide Sefina, die bisher für die SC

eine völlig vertrauenswürdige und hilfsbereite Verbündete war. Während die SC diesen Verrat entdecken, ziehen sich ihre Gäste für die Nacht entweder in die Unterkünfte zurück, welche die SC für sie vorbereitet haben, oder begeben sich an Bord ihrer Schiffe.

Kreaturen: Falls die SC die Gelegenheit nutzen, um nach Sefina zu suchen, können sie sie in ihrer Grotte antreffen (Bereich N), allerdings ist die Nereide weitaus unfreundlicher als bei ihrer ersten Begegnung. Unglücklicherweise ist der Aal der Nereide begegnet, als er die Insel auskundschaftete, und stahl ihren magischen Schal. Damit erpresst er sie nun, ihm bei seinem Sabotageakt zur Seite zu stehen. Normalerweise wäre Sefina den SC gegenüber weiterhin freundlich gesinnt, nun aber muss sie sie als Feinde behandeln. Solange der Aal ihren Schal hat, ist sie dagegen machtlos, da dieser einen Teil ihrer Lebensenergie enthält.

Sobald die SC eintreffen, entzündet Sefina eine Himmelsrakete (*Abenteurer's Rüstkammer*, S. 10); das Feuerwerk jagt in den Himmel, wo es zu einer lauten Lichtexplosion kommt, welche den Aal alarmiert (siehe unten, Entwicklung). Die Nereide greift dann die SC an, wobei sie sich fortwährend entschuldigt, „der kleine Mann“ würde sie zwingen.

Die SC können Sefina entweder überwältigen und befragen oder den Kampf in die Länge ziehen und ihr dabei

Antworten entlocken. In beiden Fällen erklärt sie frei heraus, welche Art von Kontrolle der Aal gegenwärtig über sie hat. Sie enthüllt zudem, dass sie ihre Betörende Aura und Fähigkeit der *Einflüsterung* nicht nur genutzt hat, um Sorrinasch das Aphrodisiakum zukommen zu lassen, sondern auch um die SC zu ihr zu locken, da der Aal sie beauftragt hat, die SC zu beschäftigen, während er seinen größten Sabotageakt ausführt: die Schiffe der Piratenherrscher in brandzusetzen!

SEFINA

HG 10

EP 9.600

Nereide (PF MHB II, S.182)

TP 126

TAKTIK

Im Kampf Sefina nutzt *Einflüsterung* auf jedes Opfer ihrer Betörenden Aura, damit dieses sie verteidigt. Sie nutzt Gift versprühen gegen alle übrigen, um sie zu blenden und schwächen. Dann zaubert sie 1W2 Große Wasserelementare herbei, um ihre Gegner anzugreifen und in Ringkämpfe zu verwickeln. Sie nutzt Ertränkenden Kuss gegen jeden, der von den Elementaren festgehalten wird, und Gift versprühen gegen alle, die sich in Nahkampfreichweite befinden.

Moral Wenn Sefina auf 30 TP oder weniger reduziert wird, versucht sie, ins Meer zu flüchten und mit ihrer überlegenen Bewegungsrate (Schwimmen) und ihrer Fähigkeit Unsichtbar im Wasser Verfolgern zu entkommen.

Entwicklung: Sobald Sefina dem Aal das Signal gibt, solltest du damit beginnen, die Kampfrenden zu zählen und die Aktionen der SC und des Aal nachzuhalten, wie sie in **Ereignis 8** und im Kasten auf dieser Seite beschrieben werden.

Sollten die SC länger als 6 Runden mit Sefina kämpfen, platziert der Aal seine erste Bombe auf der *Blutmond*, welche 13 Runden später explodiert. Sofern die SC noch nicht von der geplanten Sabotage erfahren haben, sollte die Explosion sie über die Gefahr in Kenntnis setzen.

Belohnung: Falls die SC Sefina überwältigen oder befragen können, ohne sie zu töten, dann belohne sie mit Erfahrungspunkten, als hätten sie sie im Kampf besiegt.

Ereignis 8: Feurige Magenverstimmung

Während Sefina die SC beschäftigt, trinkt der Aal einen *Extrakt: Flüssige Gestalt* und schwimmt in die Bucht hinaus, um auf jedem der Schiffe der Piratenherrscher Bomben zu platzieren. Er setzt Zeitzündersprengbomben ein, die er mit Verstrickungsbeuteln an den Schiffsrümpfen befestigt, um den Explosionsradius zu erhöhen und so viel Schaden wie möglich zu verursachen. Der Aal kann immer nur eine Zeitzünderbombe gleichzeitig erschaffen. Die Bomben explodieren mit jeweils 13 Runden Verzögerung, in denen er zum nächsten Schiff schwimmt und auf die Explosion wartet, damit er dort die nächste Bombe legen kann. Der Aal benötigt für das Erschaffen und Platzieren einer Bombe drei Runden und zwei Runden, um von einem Schiff zum nächsten zu schwimmen. Die Schiffe liegen etwa 60 m voneinander entfernt vor Anker.

DIE BOMBEN DES AALS

Sobald der Aal Sefinas Signal sieht, beginnt er mit seinem letzten Sabotageakt – siehe **Ereignis 8**. Die folgende Auflistung enthält seine Aktionen in rundenweiser Beschreibung beginnend mit der ersten Kampfrende zwischen Sefina und den SC in **Ereignis 7**.

Runde 1: Sefina zündet das Feuerwerk und gibt damit dem Aal ein Zeichen, dass dieser zur *Blutmond* hinüber schwimmt.

Runde 3: Der Aal erreicht die *Blutmond*.

Runde 6: Der Aal hat seine erste Bombe auf der *Blutmond* platziert.

Runde 8: Der Aal erreicht die *Wellenspitze*.

Runde 19: Die Bombe auf der *Blutmond* explodiert.

Runde 23: Der Aal hat seine zweite Bombe auf der *Wellenspitze* platziert.

Runde 25: Der Aal erreicht die *Komme, was da wolle*.

Runde 36: Die Bombe auf der *Wellenspitze* explodiert.

Runde 39: Der Aal hat seine dritte Bombe auf der *Komme, was da wolle* platziert.

Runde 40: Der Aal zieht sich in sein geheimes Labor zurück.

Runde 44: Der Aal erreicht sein Labor (Bereich B33).

Runde 52: Die Bombe auf der *Komme, was da wolle* explodiert.

Das erste Ziel des Aals ist Avimar Sorrinaschs Flaggschiff *Blutmond*, dann nimmt er sich Mase Darimars *Wellenspitze* vor und legt schließlich seine letzte Bombe auf Fürstin Blutklages Galeere *Komme, was da wolle*. Sobald eine Bombe explodiert, verursacht sie 7W6+4 Punkte Feuerschaden und das Schiff beginnt zu brennen (*Pathfinder Spielerleitfaden: Unter Piraten*).

Sobald die SC von der Sabotage des Aals erfahren – sei es von Sefina oder durch die erste Explosion auf der *Blutmond* –, müssen sie ihn stellen, um diese Sabotageakte zu beenden. Es ist relativ leicht, die Bomben zu finden: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 kann man den Verstrickungsbeutel entdecken, mit dem die Bombe am Schiffsrumpf haftet. Das Entschärfen der Bomben ist dagegen schon schwieriger und erfordert einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 27 oder *Magie bannen*. Zusätzlich könnte es sein, dass die SC die Mannschaften beim Löschen der Feuer auf den brennenden Schiffen unterstützen müssen.



Der Schmierige Aal (HG 12)

Kreaturen: Nachdem der Aal seine drei Bomben platziert hat, schwimmt er zu seinem geheimen Labor zurück und fließt in *Flüssiger Gestalt* durch die felsigen Untiefen und den Sand, um schließlich das zerstörte Amphitheater (Bereich B33) unter dem alten Zyklopenturm des Forts durch den Gezeitentümpel zu betreten. Sollten die SC im Wasser der Bucht oder auf einem der Schiffe auf den Aal stoßen, bricht er seine Sabotage ab und versucht, zu seinem Labor zurück zu fliehen in der Hoffnung, Verfolger mit Heimlichkeit und seiner hohen Bewegungsrate (Schwimmen) abzuschütteln. Der Aal kämpft nur dann gegen die SC, wenn er in die Enge getrieben wird, da sein Ziel nur darin besteht, ihren Ruf vor dem Rat der Piraten zu ruinieren.

In seinem Versteck beginnt der Aal dann damit, seine Habseligkeiten zu packen. Er zerlegt sein tragbares Labor und verstaut die Einzelteile in seinem *Praktischen Rucksack*.

Dann wartet er, bis die Gäste der SC die Insel verlassen, und hofft, als blinder Passagier auf einem der Schiffe der Piratenherrscher unterzukommen. Bis dahin sitzt er aber auf der Insel fest, was den SC die Möglichkeit gibt, ihn aufzuspüren und zu stellen, ehe er fliehen kann.

DER AAL

HG 12

EP 19.200

TP 155 (siehe Seite 56)

Respekt

Die SC sammeln Respekt entsprechend ihrer Handlungen vor und während des Festmahls. Ereignisse, bei denen sie die Piratenherrscher beeindrucken, bringen ihnen Respekt ein, während Zwischenfälle, die sie in schlechtem Licht erscheinen lassen, sie wiederum Respekt verlieren lassen.

TABELLE 1: RESPEKT

Bestandene Herausforderung oder Erlittener Rückschlag	Respekt
Den riesigen Oktopus in der Bucht (Bereich A) getötet	+2
Bikendis Geist zur Ruhe gelegt (Bereich B30)	+2
Die Zyklopen von Sumitha besiegt (Bereich G)	+2
Audessas Kurtisanen als Bedienstete für das Festmahl angeheuert (Seite 44)	+2
Mehr als das Minimum an Plündergut aufgewandt, um das Fort zu renovieren, einen Hafen anzulegen oder das Festmahl abzuhalten (Seite 44)	+1 pro zusätzlichem Punkt Plündergut
Weniger als das Minimum an Plündergut aufgewandt, um das Fort zu renovieren, einen Hafen anzulegen oder das Festmahl abzuhalten (Seite 44)	-1 pro zusätzlichem Punkt Plündergut
Den Rum von der <i>Narrengrinsen</i> beim Festmahl serviert	+2
Avimar Sorrinasch mit den Verteidigungsanlagen des Forts beeindruckt (Ereignis 1)	+2
Ceries Blutklage mit einer Darbietung oder im Duell beeindruckt (Ereignis 2)	+2
Der Rattenplage in der Küche nicht Herr geworden (Ereignis 3)	-1
Mase Darimar mit Wissen über den Archipel beeindruckt oder ihm Sefina vorgestellt (Ereignis 4)	+2
Die Piratenherrscher unter Lebensmittelvergiftung leiden lassen (Ereignis 5)	-1 pro Piratenherrscher
Avimar Sorrinasch bekämpft, nachdem man ihn feindselig gestimmt hat (Ereignis 6)	-1
Avimar Sorrinasch getötet (Ereignis 6)	-3
Nicht vereitelt, dass ein Schiff eines Piratenherrschers Feuer fängt (Ereignis 8)	-1 pro Schiff
Den Aal entkommen lassen (diese Seite)	-1

Gesamtrespekt	Ausgang
weniger als 0	Katastrophe: Die Piratenherrscher sind sprachlos ob der Unfähigkeit der SC und gewinnen einen vollkommen negativen Eindruck von ihnen. Die SC behalten zwar die Insel der Toten Augen, erhalten aber keine Einladung, sich dem Rat der Piraten anzuschließen. Sollte einer der Piratenherrscher sich besonders durch das Tun der SC beleidigt fühlen, wird dieser zu ihrem Feind und verbündet sich vielleicht sogar mit Barnabas Harrigan.
1-5	Geringer Erfolg: Die SC erlangen das Minimum an Wohlwollen der Piratenherrscher. Der Rat der Piraten belohnt sie mit einem beratenden Sitz – die SC dürften bei den Planungen und Überlegungen des Rates zugegen sein, haben aber keine eigene Stimme im Rat. Zudem behält der Rat sie genau im Auge und jeder Fehltritt kann dazu führen, dass ihnen selbst dieser Sitz entzogen wird.
6-14	Erfolg: Die Piratenherrscher betrachten die sozialen Fähigkeiten und Kampfkünste der SC mit Wohlwollen und bieten ihnen einen Sitz im Rat der Piraten an.
15+	Großer Erfolg: Die Kunde über das legendäre Festmahl und die beeindruckenden Taten der SC verbreitet sich. Jeder der SC erhält einen eigenen Sitz im Rat der Piraten. Der Ruf der SC führt weitere unabhängige Freie Kapitäne zur Insel der Toten Augen, welche ein Bündnis mit den SC suchen.



Berechne nach der abschließenden Begegnung mit dem Aal anhand von Tabelle 1 die Gesamtsumme an Respekt.

Belohnung: Falls die SC einen geringen Erfolg erzielen (Respekt 1 bis 5), dann belohne sie mit 9.600 EP. Belohne einen Erfolg (Respekt 6 bis 14) mit 12.800 EP und je 2 Punkten Ruchlosigkeit und Verruf. Sollten die SC einen großen Erfolg erreichen (Respekt 15+), dann belohne sie mit 19.200 EP und je 4 Punkten Ruchlosigkeit und Verruf.

Abschluss des Abenteuers

Das Festmahl der SC endet mit dem letzten Sabotageakt des Aals – und hoffentlich auch seiner Niederlage. Während die Verbündeten der SC das Chaos des Abends beseitigen, beginnen die Gäste aufzubrechen. Wie freundlich das Lebewohl ausfällt, hängt von den Handlungen der SC während des Festmahles und danach ab.

Während die SC sich an ihre neuen Rollen als Piratenfürsten gewöhnen, könnten sich auf der Insel der Toten Augen neue Abenteuer Gelegenheiten auf tun. Falls die SC nicht alle Gefahren eliminiert haben, könnten sie immer noch mit der Riesenanakonda, den Dschungelhirten oder den Töchtern von Imerta zusammenstoßen. Ebenso

könnte die Spähgruppe der Zyklopen mit ihren Booten zurückkehren – die Folge wären eine Seeschlacht in der Bucht und ein weiterer Kampf um die Kontrolle über die Insel. Es könnte sogar die Nachtvettel Haetanga eintreffen, um den Tod ihrer Schwester und das Schicksal des *Unsterblichen Traumsteins* persönlich zu untersuchen.

Sollte der Aal den SC entkommen sein, könnte er immer noch Sefinas Schal besitzen. Die Nereide könnte die SC anbetteln, ihn zurückzuholen, während sie versucht, einen neuen Schal als Ersatz für den gestohlenen anzufertigen.

Unabhängig von all dem haben die SC nun ein eigenes Heim, um das sie sich kümmern müssen. Möglicherweise wollen sie ihr Fort ausbauen und verstärken oder auch den Hafen vergrößern, damit er mehr Schiff fasst. Um all das zu finanzieren, könnten sie sich auf die Suche nach mehr Plündergut begeben. Sie müssen aber auch ihre Insel schützen – eine Aufgabe, die angesichts der verräterischen Politik im Fesselinselarchipel schon bald weitaus schwieriger werden wird. Es ist das Schicksal der SC, noch einmal Barnabas Harrigan gegenüberzutreten, welcher nach seiner jüngsten Niederlage vor Zorn kocht. All dies und mehr erwartet die SC im nächsten Band des Abenteuerpfades Unter Piraten, „Der Preis der Niedertracht“.



AVIMAR SORRINASCH

Avimar Sorrinasch, der grausame Herr von Ollo, ist ein böstiger, geborener Werwolf und wilder Seeräuber, der sich als Kapitän der Brigg *Blutmond* einen Platz im Rat der Piraten mit Zähnen und Klauen erkämpft hat.

AVIMAR SORRINASCH (MISCHGESTALT)

HG 11

EP 12.800

Menschlicher natürlicher Werwolfwaldläufer 11 (PF MHB I)

CB Mittegroßer Humanoider (Gestaltwandler, Menschlich)

INI +3; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 natürlich, +8 Rüstung, +1 Schild)

TP 120 (11W10+55)

REF +12, WIL +5, ZÄH +10

SR 10/Silber; Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert +2, +16/+11/+6 (1W8+6/19–20), Wurfaxt +1, +14/+9/+4 (1W6+5), Biss +12 (1W6+4 plus Zu-Fall-bringen und Fluch der Lykanthropie)

Fernkampf Wurfaxt +1, +15 (1W6+5)

Besondere Angriffe Erzfeind (Aquatische Humanoide +4, Menschen +4, Tiere +2), Fluch der Lykanthropie,

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 8; Konzentration +10)

3. – Mächtige Magische Fänge

2. – Ausdauer des Ochsen, Rindenhaut

1. – Elementen trotzen, Energien widerstehen, Weite Schritte

TAKTIK

Vor dem Kampf Vor dem Festmahl wirkt Avimar auf sich Weite Schritte und Mächtige Magische Fänge, um seinen Biss zu verbessern. Sollte er die Zeit dazu ausreichen, wirkt er Rindenhaut, Ausdauer des Ochsen und Energien widerstehen (Feuer) und trinkt einen Trank: Bärenstärke.

Im Kampf Avimar verwandelt sich in seine Hybridgestalt und setzt Klinge, Axt und Zähne gegen alles ein, was sich ihm nähert. Er fällt zuerst über Erzfeinde her, wobei er Menschen den Vorzug gibt, gefolgt von allen Tiergefährten, die sie begleiten.

Moral Avimar Sorrinasch fürchtet nichts und niemanden. Er überlässt sich völlig seiner tierhaften Seite und kämpft bis zum Tod oder bis seine Gegner grausam verstümmelt und tot zu seinen Füßen liegen.

SPIELWERTE

ST 18, GE 16, KO 16, IN 8, WE 14, CH 8

GAB +11; KMB +15; KMV 29

Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Mächtiger Kampf mit zwei Waffen, Verbesselter Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Langschwert), Zerreißen mit zwei Waffen

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +16, Einschüchtern +13, Heimlichkeit +14, Klettern +8, Schwimmen +8, Überlebenskunst +16, Wahrnehmung +16, Wissen (Geographie) +5,

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Beute, Bevorzugtes Gelände (Dschungel +2, Wasser +4), Bund des Jägers (Gefährten), Gestalt wechseln (Mensch, Mischgestalt und Wolf; Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Wölfe und Schreckenswölfe), Schneller Verfolger, Spurenlesen +5, Tierempathie +10, Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung Schwimmelixier, Trank: Bärenstärke (2x), Trank: Mittelschwere Wunden heilen (2x); **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte +2, Wurfaxt +1, Langschwert +2, Goldener Ohrring (Wert 50 GM), 20 PM, 27 GM

AVIMAR SORRINASCH (MENSCHENGESTALT)

HG 11

EP 12.800

Menschlicher natürlicher Werwolfwaldläufer 11 (PF MHB I)

CB Mittegroßer Humanoider (Gestaltwandler, Menschlich)

INI +3; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +16

Verteidigung

RK 23, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +3 GE, +8 Rüstung, +1 Schild)

TP 109 (11W10+44)

REF +12, WIL +5, ZÄH +9

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Langschwert +2, +15/+10/+5 (1W8+5/19–20), Wurfaxt +1, +13/+8/+3 (1W6+4) oder Langschwert +2, +17/+12/+7 (1W8+5/19–20)

Fernkampf Wurfaxt +1, +15 (1W6+4)

Besondere Angriffe Erzfeind (Aquatische Humanoide +4, Menschen +4, Tiere +2), Fluch der Lykanthropie,

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 8; Konzentration +10)

3. – Mächtige Magische Fänge

2. – Ausdauer des Ochsen, Rindenhaut

1. – Elementen trotzen, Energien widerstehen, Weite Schritte

SPIELWERTE

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

GAB +11; KMB +14; KMV 28

Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Mächtiger Kampf mit zwei Waffen, Verbesselter Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Langschwert), Zerreißen mit zwei Waffen

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +16, Einschüchtern +13, Heimlichkeit +14, Klettern +7, Schwimmen +7, Überlebenskunst +16, Wahrnehmung +16, Wissen (Geographie) +5,

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Beute, Bevorzugtes Gelände (Dschungel +2, Wasser +4), Bund des Jägers (Gefährten), Gestalt wechseln (Mensch, Mischgestalt und Wolf; *Verwandlung*), Lykanthropische Empathie (Wölfe und Schreckenswölfe), Schneller Verfolger, Spurenlesen +5, Tierempathie +10, Unterholz durchqueren

Ausrüstung siehe Mischgestalt

Avimar Sorrinasch kam aus Andoran in den Fesselinselparchipel. Er ist ein natürlicher Werwolf, der Sohn zweier Werwölfe. Seine Jugend verbrachte er im Ardschlagwald bei seinen Eltern, wo sie eine blutige Spur hinterließen. Dies erweckte schließlich die Aufmerksamkeit der dortigen Waldhüter. Der junge Avimar entkam nur knapp, während die Jäger den Rest seines Rudels mit versilberten Pfeilspitzen töteten. Aus dem Wald verjagt, floh er nach Augustana, wo er sich schließlich einem andoranischen Korsaren anschloss, der auf der Inneren See Sklavenhändler jagte. In der Hitze des Kampfes auf dem offenem Meer und angesichts der vom Blut glitschigen Schiffsdecks konnte Avimar sein wahres Wesen nicht verbergen. Nachdem seine Schiffskameraden ihn in die Brig gesperrt hatten, brach er aus und tötete jeden einzelnen, vom Kapitän bis zum Schiffsjungen. Bald schon sammelte ihn ein Piratenschiff auf und er tauschte sein ehemaliges Schiff und die Ladung gegen eine Passage zum nächsten Piratenhafen. Schließlich gelangte er auf die Fesselinseln und erkannte, dass das Leben eines Piraten und Seeräubers bestens zu seinem bestialischen Wesen passt.

Avimar verpflichtete sich alsbald als Erster Maat an Bord der Piratenbrigg *Hundefisch* und sammelte Gleichgesinnte um sich, die an einer Meuterei interessiert waren. Im Dunkel der Nacht biss er jeden seiner Verbündeten und infizierte ihn insgeheim mit Lykanthropie. Beim nächsten Vollmond erhob sich seine neues Rudel und er übernahm das Kommando über das Schiff. Dieses benannte er sodann in *Blutmond* um.

Seitdem ist Avimar schnell in den Rängen der Fesselpiraten aufgestiegen und zu einem der gefürchtetsten und blutdurstigsten Freien Kapitäne geworden. Er versammelte rasch eine Flotte gleichgesinnter Piraten um sich und beanspruchte den Hafen Ollo auf der Haiinsel für sich, was ihm zudem einen Platz im Rat der Piraten einbrachte. Sorrinasch lebt nur für die Jagd und das

Blutvergießen auf dem offenen Meer. Selbst wenn er und seine Werwolfmannschaft ihren Heimathafen besuchen, wüten sie über die Insel und gehen jeden Vollmond blutigen Jagden nach.

Rolle in der Kampagne

Der Rat der Piraten entsendet Avimar Sorrinasch zur Insel der Toten Augen, um die SC zu prüfen, ehe man diesen einen Sitz im Rat anbietet. Als Gast beim Festmahl der SC erwartet und verlangt er nur das Beste, stellt aber auch eine Gefahr für Personen in der Obhut der SC dar. Er ist wollüstig, boshaft und gewohnt, seinen Willen zu bekommen. Seine Manieren und sein guter Wille haben enge Grenzen. Unter Alkoholeinfluss wird Sorrinasch noch unerträglicher und neigt dazu, seinen niederen Instinkten zu folgen.





FÜRSTIN CERIES BLUTKLAGE

Nach einem Streit mit ihrem entehrten Vater in Taldor tauschte Ceries Blutklage ihren Familiennamen gegen eine in Cassomir gestohlene Galeere namens *Komme, was da wolle* und das Leben einer Piratin auf der Inneren See ein.

CERIES BLUTKLAGE

HG 11

EP 12.800

Menschliche Adelige 2/Kämpferin 7/Schurkin 5

CN Mittlere Humanoide (Mensch)

INI +4; Sinne Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +1 natürlich, +6 Rüstung)

TP 137 (14 TW; 2W8+7W10+5W8+63)

REF +10, **WIL** +5, **ZÄH** +9; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +1, Reflexbewegung, Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier des Schutzes +2, +19/+14/+9 (1W6+5/15–20) oder Dolch [Meisterarbeit] +17/+12/+7 (1W4+1/19–20)

Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +16 (1W4/19–20) oder Dolch [Meisterarbeit] +17 (1W4+1/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Waffentraining (Leichte Klingenwaffen +1)

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn es Ceries möglich ist, trinkt sie vor einem Kampfeinen *Trank: Heldenmut* (nicht in den Spielwerten enthalten).

Im Kampf Ceries ist eine hochbegabte Schwertkämpferin und setzt Defensive Kampfweise, ihr Schurkentalent Defensiver Hinterhältiger Angriff und ihr *Rapier des Schutzes* ein, um ihre RK zu heben und Angreifer auf Abstand zu halten. Im Nahkampf bewegt sie sich strategisch über das Feld und turnt mit Hilfe ihrer ausgeprägten Fertigkeit Akrobatik an Gegnern vorbei und durch belegte Felder, um nicht eingekreist zu werden. Wenn möglich, nutzt sie Finten, um Gelegenheit zu Hinterhältigen Angriffen zu erlangen. Wenn sie einen Kritischen Treffer landet, versucht sie stets, ihren Gegner mittels Entwaffnender Schlag zu entwaffnen.

Moral Wenn jemand Ceries im Kampf besiegt, überrascht sie dies ausreichend, um sich zu ergeben. Zudem wird sie neugierig. Wenn sie unter 20 Trefferpunkte gefallen ist und ihre Gegner sich ehrenvoll verhalten haben, übergibt sie ihre Waffe und zählt darauf, später fliehen zu können oder von ihrer loyalen Mannschaft gerettet zu werden. Sollte sie Verrat und böse Absichten bei ihren Gegnern bemerken, geht sie einer Gefangennahme um jeden Preis aus dem Weg.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** 16, **IN** 14, **WE** 8, **CH** 15

GAB +11; **KMB** +15 (Entwaffnen +17); **KMV** 30 (32 gegen Entwaffnen)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Defensive Kampfweise, Defensives Kampftraining, Entwaffnender Schlag*, Flinke Manöver, Mächtige Finte, Verbesserte Finte, Verbesserter Kritischer Treffer (Rapier), Verbessertes Entwaffnen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier), Waffenspezialisierung (Rapier)

Fertigkeiten Akrobatik +18, Beruf (Seefahrer) +14, Bluffen +18, Diplomatie +18, Einschüchtern +10, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +10, Klettern +8, Mechanismus ausschalten +12, Motiv erkennen +12, Schwimmen +6, Wahrnehmung +12, Wissen (Adel) +10, Wissen (Geographie) +6, Wissen (Lokales) +10

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Polyglott

Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Rüstungstraining 2, Schurkentricks (Defensiver Hinterhältiger Angriff*, Schurkenfinesse)

Kampfausrüstung *Trank: Heldenmut* (2), *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd +2, *Rapier des Schutzes* +2, Handarmbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Dolch [Meisterarbeit], *Amulett der natürlichen Rüstung* +1, *Gürtel der Körperkraft* +2 (GE, KO), *Schutzring* +1, Fernrohr, Diebeswerkzeug, 78 GM

* Siehe *Pathfinder Expertenregeln*

Fürstin Ceries Blutklage stammt aus adeligen Verhältnissen. Sie gehört der einst stolzen Familie Vauxtiere an, welche von der Roten Revolution aus Galt vertrieben wurde. Ihre Familie entkam im Jahre 4681 AK auf dem Höhepunkt der Unruhen nach Taldor. Sie zählte auf die Gastfreundschaft von Freunden in Cassomir, um dort unterzukommen, bis ihre schwangere Mutter Ceries zur Welt gebracht hatte. Als die Flammen der Revolution in der Heimat nicht erloschen, blieben die Vauxtieres in Taldor und nutzten die Reste ihres Familienvermögens, um sich unter den lokalen Adel zu mischen. Ceries' Vater stellte sicher, dass sie die richtigen Internate besuchte, da er hoffte, sie selbst im Exil zu einer eleganten Dame edler Abstammung formen zu können.

Doch statt die Wünsche ihres Vaters zu erfüllen und eine Dame zu werden, rebellierte Ceries, um den Belästigungen durch ihre Gleichaltrigen zu entkommen, und schwänzte lieber die Schule und verbrachte die Tage mit Tunichtguten an den Docks von Cassomir. Während andere Debütantinnen die korrekte Etikette für Abendgesellschaften, Bälle und nachmittägliche Zusammenkünfte erlernten, beschäftigte sie sich mit der Fechtkunst und dem Diebstahl und feierte mit zahlreichen kurzlebigen Liebschaften, von denen jede nur zu begierig war, die junge Adelige zu beflecken. Natürlich sorgten ihre Taten für einen Skandal und brachten ihre Familie in Verruf, auf welche der alteingesessene taldanische Adel ohnehin

schon herabblückte. Ceries zunehmende Indiskretionen brachten ihrem Vater zahlreiche Peinlichkeiten ein und führten zu hitzigen Wortgefechten zwischen den beiden. Das schlimmste und letzte davon war schlussendlich der Grund für ihr Davonlaufen. Nachdem ihr Vater sie geschlagen hatte, suchte Ceries einen vom Glück verlassenen Piraten namens Daerius Wynnt auf und verführte ihn. Wynnt fiel ihrem Charme und ihrer Leidenschaft rasch zum Opfer. Da sie aufs offene Meer hinaussegeln und nie zurückkehren wollte, überzeugte sie ihn davon, ihr bei ihrer Rache an ihrer Familie und Taldors Elite zu helfen, indem sie ihr Erbe stahlen und eine neugebaute Galeere aus der Marinewerft entführten. Ceries und Daerius stellten eine Mannschaft aus ihren früheren Komplizen aus den Straßen Cassomirs und seinen letzten Kontakten zusammen. Während Ceries die Stadtwache lange genug ablenkte, dass Daerius das Schiff stehlen konnte, überfielen die Piraten den Sitz ihrer Familie. Sobald sie auf dem offenen Meer waren, taufte sie die Galeere um auf *Komme, was da wolle* und Ceries änderte ihren Namen in Fürstin Blutklage zur Erinnerung an ihre in Galt und Taldor verlorene Familie.

Mit der Zeit führten die Abenteuer der Fürstin Blutklage sie zu den Fesselinseln. Daerius Wynnt war im Kampf mit der taldanischen Marine ums Leben gekommen, so dass Ceries nun die alleinige Befehlshaberin der *Komme, was da wolle* ist. Da sie in Tessa Schönwind einen verwandten Geist zu erkennen glaubt, hat Ceries sich der wachsenden Flotte dieser Piratenfürstin angeschlossen und dient der Herrin von Quent, bis sie irgendwann vielleicht zu dem Entschluss kommt, selbst einen eigenen, wahren Titel anzustreben. Fürstin Blutklage betrachtete ihre Position im Rat der Piraten als eine neue Form von „Adel“. Allerdings hat sie sich selbst einen Namen und Ruf geschaffen, statt weiterhin das Produkt eines Familiennamens zu sein, der ihr nichts mehr bedeutet.

Ceries hat zwar eine Zofe angestellt, welche sie aus der Sklaverei auf einer chelischen Yacht befreit hat, zieht aber zweckdienliche Piratenkleidung vor, die sie im Stil eines taldanischen Dandys trägt. Wenn es die Situation verlangt, fühlt sie aber auch im Kleid einer Hofdame wohl. Doch selbst unter derart modischer Kleidung trägt sie immer eine einfache Bluse und Hosen, die in Stiefeln mit harten Absätzen stecken, und ist immer bereit, aus dem Kleid zu schlüpfen und ihr Rapier zu ziehen; viele ihrer Gegner rechnen nicht damit, bis es zu spät ist und sie ihr Blut vergossen hat.

Rolle in der Kampagne

Fürstin Blutklage ist einer von drei Piratenherrschern, welche der Rat der Piraten entsendet, um den Erfolg der SC bei der Inanspruchnahme und Besiedlung der Insel der Toten Augen zu beurteilen. Sie ist zwar sehr an der Festlichkeit zu ihren und der anderen Gesandten Ehren interessiert, nimmt ihre Aufgabe aber auch sehr ernst. Mit jedem Wort, jeder Tat und jedem Lachen sucht sie nach einer einschätzbaren Reaktion der SC, um zu bestimmen, ob sie es wert sind, mit ihr im Rat zu sitzen. Wie jede kluge Edeldame buhlt sie aber auch um ihre Gunst und versucht, Bündnisse zu schmieden.

Genaugenommen hofft Ceries, eines Tages Kerdak Knochenfaust nachzufolgen und für sich den Titel der Orkankönigin und die Herrschaft über die Inselnation zu beanspruchen. Im Laufe des Abenteurpfades kann Ceries leicht zu einer Verbündeten oder Gegnerin der SC werden. Sie spielt das Spiel würdevollen Auftretens in der Gesellschaft, geheimer Intrigen und des Verrats so gut wie jeder andere und tritt selbst dann noch freundlich auf, während sie bereits aus den Schatten den Sturz eines Rivalen inszeniert.

Abhängig davon, wie beeindruckt Fürstin Blutklage von den SC ist, könnte sie diese bei ihrem Weg an die Macht unterstützen; solange deren Ziele mit ihren eigenen übereinstimmen. Sollte sie aber spüren, dass die SC planen, selbst die Fesselinseln zu übernehmen, könnte sie ebenso gut gegen sie zur Rebellion aufrufen.





DER AAL

Der Halblingalchemist Myskur Marquardt, eine früherer chelischer Sklave, hat sich auf den Fesselinseln als „Der Aal“ eine neue Identität als kaltblütiger Attentäter, Brandstifter und Rufmörder aufgebaut.

MYSKUR MARQUARDT ALIAS DER AAL

HG 12

EP 19.200

Halblingalchemist 13 (PF EXP, S. 26)

NB Kleiner Humanoider (Halbling)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +6 GE, +1 Größe, +4 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 155 (13W8+93)

REF +16, WIL +6, ZÄH +13; +2 gegen Furcht

Immunitäten Gift; Resistenzen Elektrizität; SR 10/Hiebschaden

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Leichter Streitkolben +1, 18/+13 (1W4+1)

Fernkampf Bombe +18/+13 (7W6+4 Feuerschaden, Berührungsangriff im Fernkampf)

Angriffsfläche 1,50 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Bombe 17/Tag (Sprengbombe 7W6+4 Feuerschaden und fängt Feuer, SG 20, 3 m-Radius)

Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 13)

5. – Belebende Transformation*

4. – Bewegungsfreiheit, Detonation* (SG 18), Flüssige Gestalt, Mächtige Unsichtbarkeit

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

2. – Dunkelsicht, Falsches Leben, Hauch der Elemente* (SG 16), Katzenhafte Anmut, Spinnenklettern, Unsichtbares sehen

1. – Auge des Bombenwerfers*, Leichte Wunden heilen, Schild, Schneller Rückzug, Selbstverkleidung, Zielsicherer Schlag

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Aal trinkt seine Extrakte: Dunkelsicht, Falsches Leben und Belebende Transformation jeden Tag. Ehe er seine Bomben auf den Schiffen der Piratenherrscher legt (siehe Ereignis 8), trinkt er sein Mächtiges Mutagen und die Extrakte: Flüssige Gestalt, Katzenhafte Anmut, Schneller Rückzug, Bewegungsfreiheit, Schutz vor Energien (Feuer), Unsichtbares sehen, Schild und Spinnenklettern.

Im Kampf Der Aal trinkt in der ersten Kampfrunde seinen Extrakt: Mächtige Unsichtbarkeit und nutzt Spinnenklettern und seinen Sprungring, um während des Kampfes von Wand zu Wand zu springen. Unsichtbar wirft er Sprengbomben oder Bannbomben und verbessert seine Würfe mittels Auge des Bombenwerfers oder Zielsicherem Schlag, so er die Zeit dazu hat. Sollte seine Unsichtbarkeit auslaufen oder ineffektiv sein, trinkt er seine Extrakte:

Standort vortäuschen und Unauffindbarkeit, um seine Position zu verbergen. Falls er in die Enge getrieben wird, aktiviert er die Elementaraura seiner Rüstung und trinkt seinen Extrakt: Hauch der Elemente (Säure), um sich besser verteidigen zu können. Falls er immer noch eingekreist sein sollte, wenn die Wirkungsdauer der Aura endet, trinkt er seinen Extrakt: Detonation.

Moral Sollte der Aal unter 39 TP reduziert werden, aktiviert sich seine Belebende Transformation und trinkt er seinen Extrakt: Schwere Wunden heilen. Wenn die Dauer der Belebenden Transformation ausläuft oder er unter 25 TP reduziert wird, trinkt er seinen Extrakt: Fliegen und versucht, an einen anderen Ort auf der Insel zu fliehen, bis er von dieser entkommen kann. Sollte er nicht fliehen können, kämpft der Aal bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 10, GE 24, KO 19, IN 18, WE 8, CH 8

GAB +9; KMB +8; KMW 26

Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Improvisierter Fernkampf, Kernschuss, Präzisionsschuss, Trank brauen, Waffenfinesse, Zusätzliche Entdeckung*

Fertigkeiten Akrobatik +16 (Springen +29), Entfesselungskunst +16, Fingerfertigkeit +23, Fliegen +16, Handwerk (Alchemie) +21, Heimlichkeit +20, Klettern +12, Mechanismus ausschalten +23, Schwimmen +20, Wahrnehmung +17, Wissen (Arkanes) +10, Wissen (Natur) +10, Zauberkunde +12

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Infernalisch, Polyglott

Besondere Eigenschaften Alchemie (alchemistische Gegenstände herstellen +13, Tränke identifizieren), Mutagen (+6/+4/-2, +4 natürliche RK, 130 Minuten), Entdeckungen (Bannbombe, Mächtiges Mutagen, Präzisionsbombe [4 Felder], Schnelle Bomben, Schockbombe, Sprengbombe, Zeitzünderbombe), Gift einsetzen, Schnelle Alchemie, Schnelles Vergiften

Kampfausrüstung Elixier des Feuerodems, Liebesexilier, Schwimmelixier, Trank: Schwere Wunden heilen, Trank: Wasser atmen, Mächtiges Mutagen (+6 KO, +4 GE), Flüssiges Eis* (3x), Verstrickungsbeutel (5x), Donnersteine (3x), Zündhölzer (5x); **Sonstige Ausrüstung** Aalhautrüstung (Schlüpfriige Lederrüstung der Elektrischen Resistenz +2; siehe Seite 60), Leichter Streitkolben +1, Öffnungsglocke, Praktischer Rucksack, Sprungring, Alchemistenausrüstung*, Formelbuch (enthält alle vorbereiteten Extrakte plus zusätzliche Extrakte des 1.-5. Grades deiner Wahl), tragbares Alchemistenlabor* (in Bereich B33), Diebeswerkzeug, 65 GM

* Siehe Pathfinder Expertenregeln.

Myskur Marquardt erlernte die Geheimnisse der Alchemie als Sklave in einer Apotheke in Westkrone unter der Leitung der niederen Vitaronfamilie, eines Haus Thru-ne gegenüber loyalen, unbedeutenden Adelshauses in Cheliax. Da er seinen Herren aufgrund seiner Arroganz und Fehlverhaltens gegenüber den Sklaven verachtete, sog Myskur regelrecht das Wissen des alten Mannes auf, um ihn schließlich mithilfe von Gift zu ermorden. Die folgende Untersuchung des Todesfalles zwang ihn, in den Untergrund zu gehen. Er entging einer Entdeckung, indem er sich zwischen den Dieben und Schmugglern von Westkrone im Hafen versteckte. Aufgrund seiner stetig wachsenden Künste als Alchemist war er unter Gesetzesbrechern hochbegehrt, welche ihm ihren Schutz gegen von ihm hergestellte Gifte, Heilmittel und Tränke anboten. Mit der Zeit erkannte Myskur aber, dass er eigentlich nur einen Sklavenhalter gegen einen anderen ausgetauscht hatte, und so schloss er mit dem Piratenkapitän Barnabas Harrigan einen Handel: Dieser würde ihn aus der Stadt schmuggeln und Myskur würde ihm im Gegenzug als Alchemist und Heiler zur Verfügung stehen. Myskur diente auf Harrigans *Wermuth* fünf Jahre lang und übernahm auch eine aktive Rolle bei den Plänen und Intrigen des diebischen Piraten. Er erlangte den Spitznamen „der Aal“ nicht nur dank seiner Brutalität und Schlüpfgrigkeit, sondern auch weil er mit seinen Schockbomben viele von Harrigans Gefangenen folterte und tötete. Schließlich trennten sich die Wege des sadistischen Halbblings und des Piratenkapitäns und er richtete sich ein Labor in Port Fährnis ein. Dort ging er seinen Forschungen nach und untersuchte neue alchemistische Stoffe aus den Dschungeln Garunds. Auf diese Weise entwickelte der Aal Kontakte mit den abgeharteten Verbrechern der Region. Er unterstützte ihre Aktivitäten mit alchemistischen Substanzen, Giften und Drogen, so sie in klingender Münze zahlen konnten. Oft genug akzeptiert er aber auch seltene Reagenzien oder im Austausch erbrachte Gefallen als Bezahlung.

Irgendwann entwickelte der Aal auch eine Faszination und Bewunderung für Norgorber, den Gott der Gier, der Geheimnisse, der Gifte und des Mordes. Er verehrt ihn allerdings nicht, sondern will ihm nacheifern und herausfinden, wie er Göttlichkeit erlangte, um eines Tages selbst die Prüfung des *Sternensteins* in Absalom abzulegen und Norgorber als den Rufmörder zu ersetzen. Bis dahin konzentriert der Aal seine Anstrengungen darauf, sein Wissen und seine Ressourcen zu vergrößern, während er Norgorbers Religion und ihre Anhänger studiert und ihre eifersüchtig gehorteten Geheimnisse raubt.

Der Aal unterhält auch nach Verlassen der *Wermuth* noch gute Kontakte zu Barnabas Harrigan. Als dieser sich an ihn wandte, um die SC vor dem Rat der Piraten in Misskredit zu bringen, stimmte der Aal zu. Angesichts der bevorstehenden chelischen Invasion plant der Aal, die Region bald zu verlassen und nach Absalom umzuziehen. Sein Preis für die Eliminierung der SC ist ein eigenes Schiff, mit dem er nach Kortos segeln kann.

Rolle in der Kampagne

Als Barnabas Harrigans Agent ist der Aal der Hauptbösewicht auf der „Insel der Toten Augen“. Er soll das Ende der SC herbeiführen, sei es durch Heimlichkeit und Täuschung oder eine direkte Konfrontation. Er konzentriert sich in erster Linie darauf, dem Verhältnis der SC zu den Piratenherrschen zu schaden, würde sie aber auch gern seiner langen Liste von Opfern hinzufügen. Der Aal hat aber auch eigene Pläne und verspürt nicht den Wunsch, in Harrigans Diensten zu sterben. Sollte er besiegt werden und nicht entkommen können, ergibt er sich und feilscht um sein Leben, indem er so viele Informationen liefert, wie er kann. Er gibt Harrigan an allem die Schuld und stellt sich selbst als unglücklichen Lakaia dar, der dem Piratenkapitän dienen muss, seitdem dieser ihm geholfen hat, in Cheliax der Sklaverei zu entkommen. Er bietet sogar an, die Seiten zu wechseln und deutet an, dass er den SC gegen Harrigan helfen könne, so diese ihn am Leben lassen. Allerdings weiß der Aal praktisch nichts über Harrigans Handel mit Cheliax. Er hält sich nur so lange an sein Wort, wie er braucht, um zu fliehen – und kehrt vielleicht später zurück, um den SC während der restlichen Kampagne Steine in den Weg zu legen.





KAPITÄN MASE DARIMAR

Der Halb-Elf Kapitän Mase Darimar, der von einer Mwangi und einem Wasserelfen abstammt, folgt der Wetterreligion Gozrehs, während er den Willen des Rates der Piraten von Bord seiner Fregatte *Wellenspitze* aus durchsetzt.

MASE DARIMAR

HG 11

EP 12.800

Halb-Elfischer Druide Gozrehs 8/Kämpfer 4

CN Mittlgrößer Humanoider (Elf, Mensch)

INI +2; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 22 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +3 natürlich, +8 Rüstung)

TP 106 (12 TW; 8W8+4W10+44)

REF +5, WIL +11, ZÄH +14; +1 gegen Furcht, +2 gegen Verzauberung,

+4 gegen Feeneffekte und solche, die gegen Pflanzen gerichtet sind

Verteidigungsfähigkeiten Lockruf der Natur widerstehen, Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Krummsäbel des Verderbens (Menschen) +1, +16/+11 (1W6+7/15–20) oder

Dreizack +1, +15/+10 (1W8+7)

Fernkampf Dreizack +1, +13 (1W8+5)

Besondere Angriffe Herr der Blitze (8 Blitze/Tag), Sturmböe (1W6+4 nichttödlicher Schaden, 7/Tag), Tiergestalt 3/Tag

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 8; Konzentration +12)

4. – Bewegungsfreiheit, Blitzkugeln* (SG 18), Luftweg, Schneesturm^D

3. – Blitze herbeirufen^D (SG 17), Feuer löschen, Mittelschwere Wunden heilen (SG 17), Schutz vor Energien (SG 17), Wasser atmen

2. – Ausdauer des Ochsen, Holz biegen, Nebelwolke^D, Rindenhaut, Windstoß

1. – Elementen trotzen, Hauch der See* (SG 15), Leichte Wunden heilen (SG 15), Mit Tieren sprechen, Verhüllender Nebel^D, Verstricken (SG 15)

o. (beliebig oft) – Aufblitzen (SG 14), Nahrung und Wasser reinigen, Stabilisieren, Wasser erschaffen

D Domänenzauber; **Domäne** Wetter

TAKTIK

Vor dem Kampf Mase wirkt vor einem Kampf Ausdauer des Ochsen, Schutz vor Energien (Feuer) und Rindenhaut auf sich. Sollte er damit rechnen, dass es zu Kämpfen im Wasser oder in engen Räumen kommt, wirkt er ferner Bewegungsfreiheit.

Im Kampf Mase zieht es vor, Luftweg einzusetzen oder sich in einen Mittlgrößen Luftelementar zu verwandeln, um sich über das Schlachtfeld zu erheben. Von oben lässt er dann Blitzkugeln, Schneesturm und Blitze herbeirufen auf die sich unter ihm befindenden herablageln und setzt seine Domänenkraft Herr der Blitze

ein; wenn nötig unter Zuhilfenahme seines Talentes In Tiergestalt zaubern. Er wirkt Holz biegen, um Fernkampfaffen nutzlos zu machen. Wenn er seine Gegner auf diese Weise geschwächt hat, kehrt Mase auf den Boden zurück und greift so oft wie möglich mit seinem Krummsäbel Menschen an.

Moral Sollte Mase unter 26 TP reduziert werden, versucht er sich zurückzuziehen. Er schützt sich mit Nebelwolke oder Verhüllender Nebel, damit er die Gestalt eines Elementars annehmen und sich mit maximaler Bewegungsrate absetzen kann.

SPIELWERTE

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

GAB +10; KMB +14; KMV 28

Talente Abhärtung, Ausweichen, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, In Tiergestalt zaubern, Seefestigkeit**, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummsäbel), Waffenfokus (Krummsäbel), Waffenspezialisierung (Krummsäbel)

Fertigkeiten Akrobatik +2, Beruf (Seefahrer) +12, Fliegen +6, Heilkunde +10, Klettern +10; Mit Tieren umgehen +6, Schwimmen +16, Sprachenkunde +1, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +13, Wissen (Geographie) +7, Wissen (Natur) +9, Zauberkunde +6

Sprachen Aqual, Druidisch, Elfisch, Gemeinsprache, Polyglott

Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Wetterdomäne), Elfenblut, Naturgespür, Rüstungstraining 1, Spurloser Schritt, Tierempathie +7, Unterholz durchqueren, Wasserverbunden*

Kampfausrüstung Elementaredelstein (Wasser); **Sonstige Ausrüstung** Salzdachenhautbrustplatte +2, Krummsäbel des Verderbens (Menschen) +1, Dreizack +1, Gürtel der Großen Konstitution +2, Schutzring +1, Silbernes heiliges Symbol Gozreh, Zauberkomponentenbeutel

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wasserverbunden (AF) Aufgrund seiner Wasserelfenvorfahren erhält Mase einen Volksbonus von +4 bei Fertigkeitswürfen auf Schwimmen und kann er beim Schwimmen stets 10 nehmen. Dieses alternative Volksmerkmal ersetzt die Volksmerkmale Anpassungsfähig und Multitalent.

* Siehe Pathfinder Expertenregeln.

** Siehe Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf.

Mase Darimar ist der Sohn eines Seeeelfen der Fiebersee und einer Bonuwat aus dem Mwangibecken. Als Mases Vater Deverel schwer verletzt an der westlichen Mwangiküste angespült wurde, nahm ihn ein lokaler Bonuwatstamm auf. Es oblag Mases Mutter Masira, ihn gesundzupflegen und regelmäßig in Salzwasser zu baden, um ihn zu erhalten. Da der Stamm über keinen richtigen Heiler verfügte,

dauerte es eine Weile, bis Deverel sich erholt hatte. In dieser Zeit verliebte Masira sich in den Elfen, der allerdings ins Meer zurückkehren musste. Daher wuchs Mase auf, ohne seinen wahren Vater zu kennen. Stattdessen erlernte er die Kultur und die Methoden der Seefahrt des Volkes seiner Mutter.

Aufgrund seiner gemischten Abstammung stieß Mase unter den Bonuwat leider auf nur wenig Akzeptanz. Er konnte sich nur als Experte im Muscheltauchen und als Ausguck profilieren, der nach Piraten Ausschau hielt. Alles änderte sich aber, als Sklavenjäger sein Dorf überfielen. Mase wurde gefangengenommen und an Bord eine Galeone mit Kurs auf die Märkte in Cheliox verschleppt. Auf dem Weg durch den Fesselinselarchipel verwechselten Piraten aber die Sklavenjäger mit einem Handelsschiff und griffen an. Nach dem folgenden Kampf musste Mase sich der siegreichen Piratenmannschaft anschließen. Getrennt von Stamm und Familie begann er schließlich, das Piratenleben zu schätzen, blieb an Bord und nahm seinen aktuellen Nachnamen an.

Da ihn der Schiffskapitän mit immer mehr Verantwortung ausstattete, arbeitete Mase sich innerhalb der Schiffshierarchie hoch und erlangte schließlich ein eigenes Schiff, eine ältere Fregatte, die er *Wellenspitze* taufte. Als Kapitän seines eigenen Schiffes schloss er sich der Flotte des Meisters der Stürme an. Weil er sich schon immer vom Meer angezogen gefühlt hatte, konvertierte Mase zum Gozrehglauben und erlernte von seinem Mentor die Geheimnisse des Wetters. Auf der Suche nach dem Volk seines Vaters stieß er häufig auf offene Meer hinaus vor. Nach Jahren voller Tauchgängen ermöglichte ihm seine Gabe der Tiergestalt schließlich, eine Unterwasserstadt der Seelfen zu finden. Dort suchte und fand er seinen langlebigen Vater. Deverel hieß seinen Sohn mit offenen Armen willkommen und die beiden schlossen sofort Freundschaft. Als Mase zu seinem Schiff und seiner Besatzung zurückkehrte, vereinbarten die beiden, in Kontakt zu bleiben, und Mase versprach, die Interessen der Seelfen an Land zu vertreten.

Diese Übereinkunft hat Mase in die einzigartige Position gebracht, dass er für die Seelfen spioniert und Deverel Informationen zu den Entwicklungen unter den Freien Kapitänen liefert. Er zählt die Seelfen zu seinen stärksten Verbündeten und schleicht sich oft von seinem Schiff, um sich heimlich mit Deverel im Meer zu treffen. Im Gegenzug kann er Warnungen der Seelfen als eigene Beobachtungen vor dem Rat der Piraten ausgeben und seinen eigenen Status im Rat verbessern.

Mase hat die dunkle Haut eines Mwangi, aber leichte Schwimmhäute an Händen und Füßen, welche seine seelfische Ahnenreihe verraten. Er trägt eine auffallende Brustplatte aus der Haut eines jungen Salzdrachen, den er vor mehreren Jahren getötet hat. Obwohl er als Zeichen seines Glaubens stets einen Dreizack mit sich führt, kämpft er lieber mit dem magischen *Krummsäbel des Verderbens* (Menschen), den er von seinem Vater erhalten hat.

Rolle in der Kampagne

Mase Darimar kommt zur Insel der Toten Augen, um den Fortschritt der SC beim Zähmen ihrer neuen Festung zu bewerten. Im Gegensatz zu den anderen Piratenherrschern handelt er aber nicht nur im Auftrag des Rates, sondern repräsentiert insgeheim auch die Interessen der Seelfen des Fesselinselarchipels. Nach außen hin wirkt er zwar umgänglich, aber immer etwas distanziert. Während des Essens fragt er nach den seefahrerischen Fähigkeiten der SC und versucht einzuschätzen, ob sie für das Volk seines Vaters eine Gefahr darstellen könnten; die Seelfen sind wegen der SC besorgt, da eine ihrer kleinen Ansiedlungen gerade 45 Kilometer von der Insel der SC entfernt liegt. Sollten die SC Mase beeindrucken können, berichtet er seinem Vater von ihnen, was vielleicht einen späteren Besuch Deverels bei den SC zur Folge hat.





PIRATENSCHÄTZE

Die folgenden einzigartigen Schätze können im Laufe des Abenteuers „Insel der Toten Augen“ gefunden werden.

AALHAUTRÜSTUNG

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 6

Ausrüstungsplatz Rüstung; **Marktpreis** 33.810 GM; **Gewicht** 15 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese rote *Schlüpfrige Lederrüstung der Elektrizitätsresistenz* +2 wurde aus der Haut des blutroten Vettelfisches hergestellt, auch bekannt als der Fesselschleimaal. Die Rüstung gibt einen schlüpfrigen Schleim ab, welcher dem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst und Schwimmen verleiht. Ferner kann der Träger einmal am Tag als Standard-Aktion eine Aura der Elektrizität um sich herum erzeugen, die 5 Runden lang besteht.

Wenn diese Kraft aktiviert wird sowie zu Beginn jedes Zuges des Trägers, erleiden angrenzende Kreaturen 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden und sind für 1 Runde wankend; ein Reflexwurf gegen SG 14 halbiert den Schaden und hebt den Effekt Wankend auf.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Elementaraura* (PF EXP, S. 214), *Energien widerstehen*, *Schmieren*; **Kosten** 16.985 GM

KNOCHENANKER

Aura Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 7

Ausrüstungsplatz Keiner; **Marktpreis** 14.450 GM; **Gewicht** 100 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Schiffsanker besteht aus miteinander verschmolzenen Knochen und Schädeln, hat aber die Stärke und Härte von Eisen. Wenn er mittels eines Seiles oder einer Kette mit einem Schiff verbunden ist und ins Wasser geworfen wird, erhöht er sein Gewicht, um sein Schiff richtig verankern zu können. Einmal pro Tag kann ein *Knochenanker* angewiesen werden, sein Schiff unbeweglich zu machen; dieser Zustand kann bis zu 1 Tag anhalten, so er nicht eher angewiesen wird, das Schiff freizulassen.

Die mächtigste Eigenschaft eines *Knochenankers* ist aber seine Fähigkeit, untote Skelette aus den Leichen ertrunkener Seefahrer herbeizurufen, welche aus den Tiefen des Meeres emporsteigen und dann am Schiffsrumpf hinaufklettern, um als Mannschaft zu dienen. Dabei handelt es sich um Skelette mit 1 TW (PF MHB, S. 239) mit Boni auf Beruf (Seefahrer) von +7. Jedes Skelett kann die Aufgaben eines Besatzungsmitglieds erfüllen, besitzt aber keine anderen Fähigkeiten und kann weder sprechen, noch angreifen oder sich verteidigen. Diese Skelette sind nicht geübt im Umgang mit Waffen oder Rüstungen. Sie gehorchen den Befehlen des Steuermannes oder des Kapitäns, können aber nur Anweisungen befolgen, die sich auf das Schiff selbst, seine Steuerung und den Erhalt desselben beziehen.

Ein *Knochenanker* kann alle 7 Tage eingesetzt werden, um bis zu 28 Skelettmatrosen zu erschaffen. Die Skelette zählen nicht gegen die Höchstzahl an Trefferwürfeln untoter Kreaturen, welche der Anwender kontrollieren kann. Sie fungieren 1 Woche lang als Besatzung oder bis sie aus den Diensten entlassen werden. Am Ende der Woche verlassen die Skelette das Schiff wieder.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ort entweißen*, *Schweben*, *Skelettmannschaft* (*Piraten der Inneren See*, S. 29); **Kosten** 7.250 GM

STOCKDEGEN DES GAUNERS

Aura Durchschnittliche Erkenntnis; **ZS** 7

Ausrüstungsplatz Keiner; **Marktpreis** 20.925 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *Stockdegen* +2 (PF EXP, S. 179) ist von einem Totenschädel und einem Teil der Wirbelsäule gekrönt, beides besteht aus geschnitztem Elfenbein. Die Holzscheide ist mit grauer Haifischhaut überzogen. Der Träger kann das Talent *Waffenfinesse* nutzen, um seinen GE-Modifikator anstelle des ST-Modifikators bei Angriffswürfen mit einem *Stockdegen des Gauners* zu verwenden, sofern die Waffe seine Größe hat, auch wenn es keine leichte Waffe ist.

Die Augen des Totenschädels auf dem *Stockdegen* verbessern die Wahrnehmung des Trägers und verleihen ihm einen Kompetenzbonus von +5 bei Fertigkeitwürfen auf Wahrnehmung. Ferner kann der Träger sich einmal am Tag, während er den *Stockdegen* hält, konzentrieren, um durch die Augen des Schädels zu blicken. So kann der *Stockdegen des Gauners* als Periskop benutzt werden, mit dem der Träger sicher um Ecke und Hindernisse herum spähen kann. Sollte der Träger vollständige Tarnung gegenüber einer beobachteten Kreatur besitzen mit Ausnahme des Ende des Stockes, nutzt der Träger für seinen Fertigkeitwurf auf Heimlichkeit den Größenmodifikator des Schädels (Winzig) anstelle seines eigenen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Arkane Auge*, *Gegenstand verbergen*; **Kosten** 10.635 GM

TRITONENHORN

Aura Durchschnittliche Beschörung und Verwandlung; **ZS** 9

Ausrüstungsplatz Keiner; **Marktpreis** 15.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

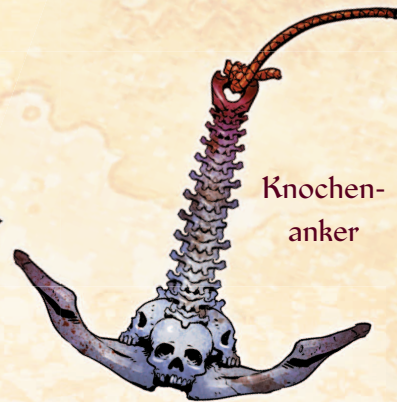
Dieses Muschelhorn kann wie ein Horn einmal am Tag geblasen werden. Ein Triton (PF MHB II, S. 259) kann es drei Mal am Tag nutzen. Wenn das Horn benutzt wird, wird eine der folgenden Fähigkeiten aktiviert:



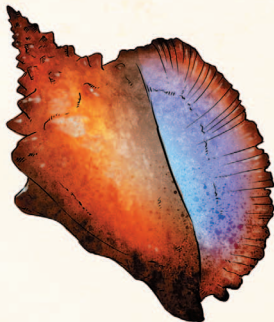
Stockdegen des
Gauners



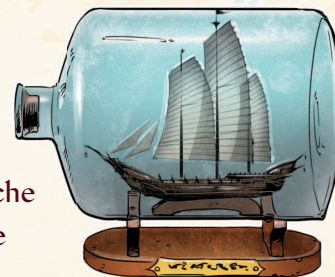
Aalhautrüstung



Knochen-
anker



Tritonen-
horn



Unmögliche
Flasche

- Raues Wasser wird in 1,5 km-Radius beruhigt. Alternativ wird *Fortschicken* auf einen anvisierten Wasserelementar gewirkt (Willen SG 19, keine Wirkung)
- Rufe 1W4+1 Haie oder 1W3 verbesserte Haie herbei wie mittels *Verbündeten der Natur herbeirufen V*.
- Erzeugt einen *Furcht*-Effekt (SG 16) mit 150 m Radius, welcher nur auf Kreaturen der Unterart Aquatisch oder Amphibie mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2 wirkt.

Ein *Tritonenhorn* kann von allen Tritonen in einem Umkreis von 4,5 km weit gehört werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Wasser kontrollieren, *Fortschicken*, *Furcht*, *Verbündeten der Natur herbeizaubern V*, Erschaffer muss ein Triton sein; **Kosten** 7.500 GM

UNMÖGLICHE FLASCHE

Aura Schwache Bannmagie und Verwandlung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Keiner; **Marktpreis** 20.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

In dieser klaren Glasflasche befindet sich ein kunstvoll gearbeitetes und detailreiches Miniatursegelschiff. Wenn die Flasche sich an Bord eines unbeschädigten Segelschiffes auf dem Meer befindet, wird das Schiff in der Flasche automatisch zu einer perfekten Nachbildung dieses Schiffes. Es braucht 24 Stunden, um sich auf das Schiff einzustimmen.

Ein Schiff, auf das sich eine *Unmögliche Flasche* eingestimmt hat, nimmt durch alle Angriffe nur halben Schaden, während das Mo-

dellschiff den übrigen Schaden absorbiert. Dieser Schaden zeigt sich in Form von Löchern im Rumpf, Rissen in den Segeln und Brandspuren. Sobald das Schiff den Zustand *Beschädigt* erlangt, hört die *Unmögliche Flasche* auf, es weiter zu schützen, so dass jeder weitere Schaden voll angerechnet wird. Sollte das Schiff zerstört werden oder zu sinken beginnen, zerspringt die *Unmögliche Flasche* und wird ebenfalls zerstört. Sollte eine *Unmögliche Flasche* auf ein beschädigtes Schiff eingestimmt sein, stimmt es sich nach erfolgter Reparatur im Rahmen einer 24 Stundenperiode neu ein und nimmt dann wieder seine schützende Funktion auf. Wird eine *Unmögliche Flasche* von dem Schiff entfernt, auf das sie eingestimmt ist, endet ihr Schutz; sollte sie wieder an Bord gebracht werden, muss sie sich neu einstimmen. Sollte die Flasche zerbrechen, während sie auf ein Schiff eingestimmt ist, wird die *Unmögliche Flasche* zerstört und das Schiff erleidet sofort 150 Schadenspunkte.

Eine *Unmögliche Flasche* kann genutzt werden, um ein auf sie eingestimmtes Schiff zu reparieren: Solange die Flasche noch funktioniert, kann ihr Besitzer ein Schiff mit ihr taufen, indem er die *Unmögliche Flasche* gegen den Bug zerschlägt. Dabei wird eine Welle wiederherstellender Magie frei, welche sofort bis zu 150 Schadenspunkte an dem Schiff repariert.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Reparieren*, *Anderen schützen*, *Gegenstand schrumpfen*, Erschaffer muss 5 Ränke in Handwerk (Schiffe) besitzen; **Kosten** 10.000 GM



GEHEIMNISSE DER FESSELINSELN

Es scheint, dass Piraten zu allen möglichen Dingen eine Geschichte haben – und wenn nicht, dann denken wir uns eine aus, weil wir immer versuchen, einander zu übertreffen, während wir in der Schenke die Humpen leeren. Diese Kneipengeschichten verbreiten sich dann in den Häfen, schleichen wie Ratten an Bord der Schiffe und ehe man sich versieht, werden sie überall auf den Fesselinseln erzählt und jeder fügt noch dieses und jenes hinzu, um sie noch toller und gewaltiger erscheinen zu lassen. Ich sags' dir: Piraten sind wie alte Tratschweiber! Allerdings sind die wildesten Geschichten manchmal wahr und die harmlosen leicht als Lügen zu erkennen. Halt dich nur an mich und ich sage dir schon, was stimmt und was nicht.

—Darby Rippfloss, berühmtes Klatschmaul

EINLEITUNG

Die uralten Ruinen, zurückgezogen lebenden Sekten und die Piratenverstecke machen die zahllosen Inseln des Fesselarchipel beinahe zu einer eigenen Welt. Alte Seebären behaupten, dass man ein Jahrhundert lang durch den Archipel segeln könnte, ohne alles gesehen zu haben; und es gibt durchaus elfische Seefahrer, welche diese Behauptung unterstützen würden.

Die unwegsamen Dschungel der Inseln verbergen nicht nur Piratenschätze. Die finsternen Taten des urzeitlichen Reiches der Ghol-Gan haben Narben auf dem Land hinterlassen und ihre Ruinen und Monumente verbleiben als physikalische Symptome noch tiefreichenderer, arkaner Übel. Zwischen dem Chaos aus Inseln hausen Monster und bedrohen jene Humanoiden, die vom Meer leben. Wie die Gezeiten und Winde, welche die Region nähren, ist auch die Politik der Region weitaus komplizierter, als man von einem lockeren Zusammenschuss von Schurken erwarten mag. Meister der Manipulation verbergen sich hinter den brutalen Amokläufen ihrer Untergebenen.

Mehr als alles andere jedoch formt das Auge von Abendego mit seinen brutalen Winden und peitschendem Regen die Fesseln. Dank des Auges ist dieser zeitweilige Zufluchtsort für ein paar Gauner zu einem Paradies der Gesetzlosen geworden.

Im Folgenden präsentieren wir eine Sammlung der Legendes, Erzählungen, Gerüchte und schamlosen Lügen, welche eine Abenteurergruppe ins Fesselinselarchipel locken könnten. Jede davon eignet sich für einen kurzen Ausflug oder als Teil einer längeren Fesselinselarchipelkampagne.

Die folgende Tabelle führt eine Reihe von Gerüchten auf, während die anderen Abschnitte jeweils Geschichten enthalten, welche die Wahrheit dazu enthüllen und zeigen, wie man diese Geschichte in einer Kampagne einsetzen kann.

ALLGEMEINE GESCHICHTEN UND GERÜCHTE

Es braucht nicht viel, um einen Seefahrer dazu zu bringen, eine Geschichte zu erzählen. Ob diese Geschichte auch wahr und verlässlich ist, ist allerdings eine ganz andere Sache, wie Abenteurer, welche den Archipel besuchen, rasch lernen. Die folgende Tabelle führt einige fragwürdige Erzählungen auf, welche in den Hafenschenken und auf den Märkten der Fesseln erzählt werden, wie auch in anderen Häfen, wo Piraten vor Anker gehen.

W%	Gerücht
01-10	„Nalt Teerbraues Kräfte entstammten einem Paar Teufelsflügel, die er aus dem Meer gefischt hatte.“
11-20	„Juju-Piraten erschaffen Zombies, indem sie die Köpfe getötete Mannschaftsmitglieder auf die Körper ihrer Gefangenen nähen.“
21-30	„Die Knochen von Kapitän Colvaas sehen von der Festlandküste aus alles, was kommt und geht. Sie erzählen ihre Geheimnisse denen, die Colvaas' Galgen besuchen, ihnen Rum bringen und die richtigen Worte sprechen.“
31-40	„Ein halbes Dutzend Handelsschiffe ist trotz des Leuchtturms im letzten Jahr auf die Felsen nahe Handelsspitze gefahren. Das sind zu viele, um ein Zufall zu sein.“

41-50 „Die Halblinge der Beutelinsel sind nicht annähernd so heilig, wie sie alle tun. Niemand hat je einen der Sklaven getroffen, die sie angeblich befreien. Wetten, dass der Norgorbertempel in Wellenstock etwas damit etwas zu tun hat.“

51-60 „Die Ruinen auf dem Teufelsbogen, die man die Stadt der Blutenden Steine nennt, enthält ein Tor zur privaten Halbebene einer mächtigen Zyklophenhexenmeisterin. Deren Taten waren so böse, dass ihr Name aus allen Aufzeichnungen ihrer Zeit gelöscht wurde. Die Halbebene hinter dem Boden wird von den Resultaten ihrer entsetzlichen Experimente bevölkert.“

61-70 „Du glaubst wirklich, dass die Familie Boles mit Purpurfarbe reich geworden ist?! Oh, die Schnecken im Sumpf rund um Moorbrück ergeben ein nettes Purpur. Die Boles sind aber auch dafür bekannt, dass sie eine seltene Droge herstellen, welche die chelischen Adeligen lieben. Die verdammten Chelaxianer füllen die Schatztruhen der Familie!“

71-75 „Ja, es gibt ghol-ganische Ruinen auf Motaku. Niemand will, dass du erfährst, dass sie unterirdisch sind; sie liegen direkt unter Quent. Ich kann die Erschütterungen durch mein Holzbein fühlen!“

76-80 „Der Taube Piet dachte, er wäre clever, wenn er den Messerfluss hinauffährt und dort die Beute vergräbt, um die er mich betrogen hat. Harpyien sind gar keine so üblen Mädel, wenn man sie nicht hören kann, eh? – Aber er hat auch das Vieh nicht gehört, das ihn auf dem Rückweg gefressen hat. Als sie sein Boot in der Flussmündung treibend fanden, waren nur noch ein paar Stücken vom Tauben Piet übrig... und diese Karte.“

81-84 „Piratenfürst? Freier Kapitän? Bah! Der Meister der Stürme lacht uns doch aus. Das Auge von Abendego ist eine Wunde in der Welt und er heilt sie! Gut für die Natur, gut für die Zivilisation, aber schlecht für Piraten! Warum spricht er wohl nicht darüber, was er tut? Und er ignoriert den Kult des Auges, weil er weiß, dass er schon bald ihre Lüge aufdecken wird, dass sich angeblich ein neuer Gott aus dem Mahlstrom erheben würde.“

85-90 „Die Cecaelia, diese Oktopusleute von Besmaras Thron, beschützen eine Schatzkiste, welche die Piratenkönigin selbst vergraben hat, als sie noch eine Sterbliche war. Ihre Beute wäre wahrlich ein unermesslicher Schatz, doch wer würde es wagen, einen Hort auf Besmaras eigenem heiligen Boden zu schänden?“

91-100 „Als vor 200 Jahren Abenteurer den Leichnam Raugsmauda auf Motaku besiegten, fanden sie nie sein Seelengefäß. Raugsmauda erlangte es aber auch nicht zurück. Plünderer, die das Versteck des Leichnams heimsuchten, nachdem die Abenteurer dort aufgeräumt hatten, fanden es. Und da sie nicht wussten, was sie da in Händen hielten, verkauften sie es. Seitdem ist das Seelengefäß durch ein Dutzend Schatzhorte gewandert und könnte nun überall sein. Raugsmaudas monatliche Jagden sind nur Tarnung für ihre verzweifelte Suche nach dem Gefäß.“

JUJUKULTE

„Der Zaun der abgetrennten Hände? Die stammen allesamt von Gesetzesbrechern. Wenn sie dir eine Hand abhacken, ist es dir gestattet, von einem Priester die Blutung stillen zu lassen. Solltest du keinen kennen, solltest du besser wissen, wie man eine Aderpresse bindet. Versucht also bitte, keine Regeln zu brechen, und seid bereit, mich heute Nacht an der Kreuzung zu beschützen.“

Nun muss ich gehen und Mosi und Ajuoga um Rat bitten. Folgt mir nicht, sie können beleidigt sein, wenn ich ben kudu mitbringe... Und im Namen der Schwester, bleibt fern von Qelhetats Haus. Ihr könntet es gar nicht übersehen, es ist das mit all den Fingern und... anderen Dingen, die an die Wände genagelt sind. Wenn einer ihrer Zombies ihr Missfallen erweckt, schneidet sie ihm ein Stück ab.

Danke, meine Freunde, ich wüsste nicht, was ich ohne euch täte.“

-Lakunle Charthagnion, am Tage ehe er ging, um mit dem Reisenden zu singen

Die Geschichte: Es ist nicht überraschend, dass **Lakunle Charthagnion** (CG Menschlicher Schurke 3) in Schwierigkeiten steckt. Vor einem Jahr prahlte der betrunkenne Schmuggler, er könnte ein derart süßes Lied spielen, dass Qelhetat, die berühmte Mystikerin des Fürsten der Nacht in der Mgangebucht sich in ihn verlieben würde. Als Qelhetat dies hörte, entschied sie, Lakunle beim Wort zu nehmen.

Viele Mwangiseeleute verehren die drei Mystiker von Mgange. Als Qelhetat daher Lakunle herausforderte, musste er ihren Bedingungen folgen; sie gab ihm ein Jahr, um ihr ein Lied zu bringen, das seiner Prahlerei gerecht würde. Qelhetat schüttelt zwar den Kopf über die Idee, dass ein Lied ihre Liebe gewinnen könnte, allerdings muss Lakunle dennoch eines bringen, dass die drei Mystiker des Ortes als angenehm beurteilen. Hat er Erfolg, wird ihm vergeben, andernfalls muss er Qelhetat als Zombie dienen. Fortlaufen ist keine Option, außer er will nie wieder heimkehren. Und da er zur Hälfte Chelaxianer ist, muss Lakunle etwas beweisen. Nur ist er völlig unmusikalisch. – Er könnte aber einen Weg gefunden haben, um seine Haut zu retten...

Die Wahrheit: Die Gelehrten des Jujus sagten, dass Mfuello, der Reisende, seine Musik mit anderen teile, wenn ein Bittsteller um Mitternacht die richtige Kreuzung betrete. Doch die Tiere des Dschungel, Qelhetats Gefolgsleute und niedere Wendogeister, die von Mfuellos Gegenwart angezogen werden, könnten andere Ideen haben. Lakunle rekrutiert daher die SC, damit diese ihm helfen, während er von Mfuello die Lieder erlernt. Sollten sie zustimmen, will er ihnen verraten, wo er erst letzte Woche einige Piraten beim Vergraben von Schätzen beobachtet hat. Ehe die Gruppe sich auf den Handel einlässt, bleibt sie einen Tag in Ngozi, bevor sie in den Dschungel vordringen muss, um Lakunle zu helfen. Während dieser Zeit befolgen sie hoffentlich den Rat, den Lakunle ihnen gegeben hat (siehe das Zitat oben).

Lakunle wird Mfuello auf einer Kreuzung zweier Pfade kilometertief im Dschungel treffen. Wenn er um Mitternacht eintrifft und auf seiner Laute spielt (er spielt wirklich schlecht), taucht tatsächlich eine Erscheinung Mfuellos auf. Die SC müssen Lakunle beschützen, während Mfuello ihm drei Lieder beibringt.

In deiner Kampagne: Das erste Lied zieht drei Chupacabras (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 48) an. Fasziniert nähern sie sich nicht leise anschleichend wie üblich, fliehen aber, wenn sie unter die Hälfte ihrer Trefferpunkte reduziert werden.

Mfuellos zweites Lied lockt drei Sazi an, mindere Wendogeister (verwende die Spielwerte für Leprechaun, *Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 159). Sazi sind einbeinige, Pfeife rauchende Spaßmacher. Sie verbergen sich im Gebüsch und spielen mittels Illusionen Streiche, bis ihnen ein Opfer in Form von Süßigkeiten oder Schnaps gebracht wird.

Während des letzten Liedes greifen vier von Qelhetats Jujus-Zombies (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, Seite 291) an. Sie kämpfen bis zur Vernichtung.

Sollte Lakunle bei irgendeiner Begegnung mehr als 2 aufeinanderfolgende Runde innerhalb der Nahkampfreichweite



eines Gegners verbringen, wird Mfuello ungnädig und geht, so dass die Unterrichtsstunde keinen Erfolg hat. Ansonsten erhält Lakunle Mfuello Gunst und kann ein Lied so süß spielen, wie er behauptet hat. Diese Gunst hält nur 3 Tage lang an, daher sollte Lakunle sich beeilen. Er bedankt sich bei den SC und verrät ihnen den Standort eines Schatzhortes (im Wert von etwa 5.000 GM) auf einer nahen Insel.

Die drei Mystiker der Mgangebucht werden im *Almanach des Fesselarchipels* beschrieben. Qelhetat hat ihre Jujuzombiedienner und kann Piraten aus Ngozi herbeirufen. Sie besitzt mehrere Anwendungen des zombieerschaffenden Laubo-Pulvers (*Pathfinder Abenteuerpfad Band 3*, S. 73).

DER AALSCHÄDEL UND NATS THRON

„Ah, ja, ihr seid sehr schlau. Sicher seid ihr das, da ihr mich unvorbereitet erwischt habt. Und nun werdet ihr an den Steinriesen vorbeieilen, die Klippen erklimmen, in den Aalschädel tänzeln und... ja, was? Werdet ihr Nalts Thron dieselben Klippen hinabschleppen in euren Praktischen Rucksäcken? Wahrlich, eure Pläne beschämen mich.“

Vielleicht verlasst ihr euch auch auf eure Tapferkeit. Eure Klängen waren schnell, das lasse ich euch. Vielleicht besiegt ihr die Riesen und erklettert die Klippen. Doch drinnen werdet ihr Rat benötigen. Wir könnten eine Übereinkunft erzielen.

Nein? – Was meint ihr mit Nein?

Ich sollte eine Königin werden! Sterbt doch ihr... ihr Bastarde! Sterbt mit ausgebrannten Augen!“

-Eleuthyxia, gefangene Lamia

Die Geschichte: Wie Nalt Teerbraue von einem Schmuggler fragwürdiger Waren mit einer lecken Schaluppe zum Admiral der berühmtesten Piratenflotte seiner Tage wurde, ist Teil der Märgen und Übertreibungen, die selbst 100 Jahre nach seinem Tod in einem selbstgelegten Feuer noch in den Hafenschenken kursieren. Alle Erzähler sind sich aber in einem einig: Wenn die Schiffe von Admiral Nalt (*Piratenprinz, Schuft, Faulenzer*) unterhalb seiner Burg, dem Aalschädel, anlegten, waren ihre Laderäume immer so voller Beute, dass die Luken der Waffendecks beinahe unter der Wasserlinie verschwanden. Sieht man davon ab, dass die Seetüchtigkeit eines solch schwer beladenen Schiffes doch fragwürdig ist, ist es wohl bekannt, dass Nalt sehr erfolgreich war – zu erfolgreich. Er raubte so viele Handelsschiffe aus, dass anderen Piratenfürsten nur Krümel blieben. Sie belagerten den Aalschädel und schworen, ihn zurechtzustutzen. Nalt legte aber lieber Feuer an seine eigene Burg, statt sich gefangen nehmen zu lassen.

Es sind schon so manche Abenteurer in den Aalschädel vorgedrungen, doch nur zwei kamen lebend wieder heraus; und diese waren nicht mehr sie selbst Gold und Edelsteine verbrennen nicht und diese Schätze locken auch weiterhin Abenteurer an. Der wirkliche Köder aber ist der *Nalts Thron*. Wenn dieses Artefakt den Faulenzer Nalt Teerbraue zu einem Piratenprinzen machen konnte, dann könnte jemand mit wahren Ambitionen dadurch zum Herrscher eines Weltreiches werden.

Die Wahrheit: Um den Aalschädel zu erreichen, muss man die Jagdgründe von Riesen durchqueren und eine steile Meeresklippe erklettern, um die Augenhöhlen des Schädels zu erreichen. Die Gruppe könnte zudem der Lamia **Eleuthyxia** (CB Lamiabardin [Archäologin] 2) begegnen. Sie will den Thron auch, versucht aber, dass

Vertrauen der Gruppe zu erringen, indem sie ihnen Informationen über die Ruinen gibt.

Nalts Burg besteht immer noch aus bröckeligen Mauern, allerdings ist der Bergfried nur noch eine rauchgeschwärzte Ruine, in der untote Piraten umgehen. Wer sich zu lange auf den Zinnen aufhält, lockt zudem hungrige Pterosaurier an. In den Trümmern von Nalts großer Halle steht eine Nachbildung des Thrones. Diese ist eine Falle: jeder außer Nalt wird verflucht, wenn er sich auf den Thron setzt. Der echte Thron steht in einer unterirdischen Audienzkammer, die nur über ein magisches Portal erreicht werden kann. Nalt war ein Feigling und ließ sich nicht vollkommen von den Flammen verzehren. Er stolperte durch das Portal in die tieferliegenden Stockwerke, deaktivierte es hinter sich und erlag dann seinen Verletzungen. Sein Flammentod und der Einfluss des Thrones verwandelten Nalt Teerbraues Überreste in ein Geschöpf aus Hass und kränklichen Flammen. Er spukt heute noch in der Thronkammer, gierig nach seiner früheren Macht, aber unfähig, den Thron im Untode zu nutzen.

In deiner Kampagne: Nalts Seeleute patrouillieren die Ruine und die gewundenen Gänge, welche in den Fels führen. Es sind Todesalben, auch wenn sie aufgrund ihres entsetzlichen, verbrannten Äußeren schwer zu identifizieren sind. Sie werden von einem von Nalts Kapitänen angeführt. Zu Lebzeiten war dieser ein Dschann gewesen, existiert nun aber als Dschannghul in den eingestürzten Hallen weiter und verflucht den Namen seines einstigen Herren. Einer dieser Unglückseligen trägt eine Lehm-münze bei sich, in die das Befehlswort für das Portal zur Audienzkammer eingeritzt ist: „Thithereschim“ (der Begriff hat weder Bedeutung, noch Übersetzung, da er von Nalt frei erfunden wurde; er ging davon aus, dass andere es nur schwer in Erfahrung bringen würden). Das Portal lässt sich von beiden Seiten aus aktivieren, wenn jemand das Befehlswort an der Türschwelle flüstert, und bleibt offen, bis es mit demselben Befehlswort wieder geschlossen wird.

Jenseits der Audienzkammer befindet sich ein Labyrinth aus gewundenen Gängen, welches möglicherweise noch andere Eingänge hat. Dort liegen Schätze, welche aber von gefährlichen Fallen geschützt und von weiteren untoten Piraten geschützt werden.

Sollte ein SC so dumm sein, sich auf den falschen Thron zu setzen, verwende die folgenden Regeln:

FALSCHER THRON

HG 4

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 28, **Mechanismus** ausschalten SG 28

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Eine Kreatur, die sich auf den Thron setzt, erleidet einen der folgenden Effekte (Wahrscheinlichkeit jeweils 50%) Zaubereffekt (*Fluch* [-6 Malus auf GE], Willen SG 16, keine Wirkung) oder Zaubereffekt (*Blindheit/Taubheit* [nur Blindheit], Zähigkeit SG 16, keine Wirkung)

Nalt Teerbraue spukt in der Audienzkammer als ein Hexenfeuer (*Pathfinder MHB II*, S. 140), besitzt aber keine Affinität gegenüber Vetteln, wie dies sonst bei Hexenfeuern der Fall ist.

Zudem ist Eleuthyxia über den falschen Thron im Bilde. Sie wird nach einer Gelegenheit suchen, die Gruppe durch ihn ins Verderben zu stürzen.

NALTS THRON (MÄCHTIGES ARTEFAKT)

Aura Starke Erkenntnismagie und Verzauberung; ZS 20

Ausrüstungsplatz -; Marktpreis -; Gewicht 3.475 Pfd.

SPIELWERTE

Gesinnung RB; Ego 10

Sinne 9 m Sicht und Gehör

IN 10, WE 12, CH 10

Kommunikation Empathie

Zauberähnliche Kräfte

Beliebig oft – Böses entdecken, Gutes entdecken, Lügen entdecken,

3/Tag – Fortschicken, Mächtiger Befehl

1/Tag – Bindender Ruf

BESCHREIBUNG

Wer sich auf dem Nalts Thron niederlässt, erhält für die Dauer seines Verweilens einen Verbesserungsbonus von +6 auf Charisma und von +4 auf Weisheit. Ferner steigt der SG jedes Zaubers der Schule der Verzauberung und jeder besonderen Fähigkeit, den oder die der auf dem Thron Sitzende gegen eine böse Kreatur nutzt, um einen Verständnisbonus von +6. Der auf dem Thron Sitzende kann einmal am Tag auf böse Externare Geas/Auftrag wirken. Man kann die Kräfte des Thrones nur nutzen, wenn man auf ihm sitzt.

ZERSTÖRUNG

Nalts Thron zerfällt zu Staub, wenn sich jemand auf ihn setzt, dem es nach nichts verlangt und der seinen Besitz einem anderen vermacht.

SCHUPPENSEE

Die gefiederten Dinosaurier kamen aus dem Nichts und trugen Rava, eine unserer Trägerinnen fort. Wir konnten ihre Schreie aus dem Wald hören, als sie gefressen wurde, aber nichts für sie tun. Unser Lager war nach dem Angriff völlig in Unordnung. Wie hatten diese Bestien, größer als Menschen, unseren Blicken entkommen können? Warum schien die Sonne umso heller? Und warum wart die bereits vom Monsun so feuchte Luft nun auch so schwer?

Der Schuppensee hat immer noch seine seltsame Form wie ein Stundenglas, doch die Landschaft ist rauer und die Pflanzen sind unvertraut.

Seitdem sie wissen, was unsere Pfeile anrichten können, kommen sie in der Nacht. Unsere Gruppe schrumpft. Die Antwort muss in den kruden Stelen liegen, die am Ufer stehen, doch finde ich in meinen verzweifelten Studien nichts. Und wir waren nicht die ersten Opfer; heute Morgen haben wir die sauber abgenagten Knochen eines Elfen gefunden und ein Entermesser, das so verrostet ist, dass man es kaum als solches erkennt.

-aus den Aufzeichnungen von
Parvani Ramsekhar, Entdeckerin

Die Geschichte: Nur die dümmsten und die verzweifeltsten Bukaniere wagen sich in die von Sahuagin heimgesuchten Gewässer vor der Haiinsel. Als ein kleines Schiff mit lateinischen Segeln unter dem Kommando einer eleganten

vudrischen Gelehrten in Ollo vor Anker ging, um Proviant aufzunehmen, merkten die rauen und harten Piraten daher auf. Die Gelehrte nannte ihren Namen, **Parvani Ramsekhar** (RN Menschliche Magierin 6), nicht aber ihr Ziel. In der Hoffnung auf leichte Beute folgte eines der Piratenschiffe ihrer *Maridengeflüster*, als diese den Hafen verließ. Die Piraten kehrten mit einem halben Wrack zurück, nachdem die Gelehrte sich als recht fähige Magierin entpuppt hatte und ihr Schiff in Flammen aufgehen ließ. Sie hatten aber herausgefunden, wohin die Expedition ging: zur Mündung des Grünschuppenflusses. Es bestand daher kaum Zweifel, dass das Ziel letztendlich der Schuppensee war, womit es sich um den jüngsten Versuch handelte, die ghol-ganischen Ruinen am saurierverseuchten Ursprung des Flusses zu erforschen. Es heißt, dass eine überwucherte, kleine Insel im Zentrum des seltsamen, stundenglasförmigen Sees die Ruhestätte uralter ghol-ganischer Priester sei.

Ramsekhar's Gruppe ist nun einen Monat fort; vielleicht lohnt es sich herauszufinden, was sie gesucht hat. Und sollte sie auf Probleme gestoßen sein, scheint sie über genug Münzen zu verfügen, um sich für eine Rettung erkenntlich zu zeigen.

Die Wahrheit: Sollten Retter am Schuppensee eintreffen, finden sie die *Maridengeflüster* dort vor Anker liegend vor. Es gibt aber keine Spuren der Besatzung, abgesehen von einer Grabung am Ufer nahe einer uralten Stele.

Sieben andere, größtenteils vergrabene Stelen stehen an den Ecken und der Verengung des Ufers des stundenglasförmigen Sees. Ramsekhar und ihre Mannschaft kamen, um die Gräfte zu untersuchen, drangen aber unbeabsichtigt in eine von den Stelen erschaffene Taschendimension vor. Dieser Durchbruch existiert immer noch und Kreaturen, die einer der Stelen zu nahe kommen, werden in diese verborgene Welt gezerrt.

Die Taschendimension hat einen Durchmesser von etwa drei Kilometern; ihr Zentrum scheinen der See und die Stelen zu sein. Kreaturen können weiter sehen als diese drei Kilometer, die unsichtbare Barriere an diesem Punkt aber nicht überwinden.

Ramsekhar hat den Durchbruch ungewollt geöffnet, als sie eine *Schriftrolle: Erde bewegen* eingesetzt hat, um Befestigungswälle zu nahe an einer Stele zu graben. Sollten starke Effekte eines anderen Zaubers oder vergleichbar mächtige magische Energie nahe derselben Stelle freigesetzt werden, würde dies ausreichen, um den Riss zu schließen.

Ramsekhar und ein weiterer Überlebender haben sich in einer provisorischen Befestigung in den rankenüberwucherten ghol-ganischen Ruinen verschanzt, welche den kryptischen Schriften der Zyklopen nach wohl für ihre Mystiker und Priester reserviert waren. Sie muss aber immer noch einen Weg nach Hause finden – und dabei stehen ihr die hiesigen Urzeitriener im Weg.



Ghol-ganische Stele



In deiner Kampagne: Die Tierwelt des Schuppensees ist sehr revierorientiert. Vorsichtige SC können die Gruppe aber mit Hilfe von Heimlichkeit oder Mit Tieren umgehen aber durch das Gebiet leiten. Die ghol-ganischen Gräfte sind still, doch sollten die SC sich einer der Stelen auf weniger als 9 m nähern, aktiviert dies den Riss und zieht den aktivierenden Charakter und jeden in seiner Nähe in die Taschendimension.

Das Gebiet rings um die Stele ist das Revier eines Rudels Megaraptoren (je HG 5; nutze die Schablonen für Riesige und Verbesserte Kreaturen auf einen Deinoychus [Pathfinder Monsterhandbuch, S. 56]). Weitere Bedrohungen, die den SC begegnen, können gigantische Insekten, Elasmosaurier im schlammigen Seewasser und Mörderranken sein, darunter eine, die Bala „gezähmt“ hat, um die Gräfte zu beschützen.

Parvani Ramsekhar und ihr Kollege **Bala Maroti** (N Menschlicher Druide 5) haben sich in den ghol-ganischen Gräften auf der kleinen Insel verbarrikadiert, sie sind erschöpft und etwas ungepflegt, ansonsten aber noch in einem Stück. Um heimzukommen müssen die SC ihre Notizen mit Parvani vergleichen, die ghol-ganischen Schnitzereien erforschen und experimentieren, während sie zugleich Angriffe von Dinosauriern abwehren. Jeder Zauber des 4. Grades oder höher, welcher die Stele oder ihre unmittelbare Umgebung zum Ziel hat, reicht theoretisch aus, um die Effekte des Risses umzukehren und alle ans Ufer des richtigen See zurückzubringen. Man muss aber einen Zauber nutzen, der eine Menge Energie freisetzt, wobei die Schule egal ist. *Stein formen* oder *Kältekegel* gegen eine Stele könnten beispielsweise wirken, nicht aber *Dimensionstür* oder *Monster herbeizaubern IV*. Die Stelen selbst sind fast unzerstörbar.

YOHAS FRIEDHOF

Ich bin fest entschlossen, mich auf dieser namenlosen Insel nordöstlich des Teufelsbogens niederzulassen, um besser gegen die Freibeuter vorgehen zu können. Hier gibt es Wild, Wasser und sogar Bäume für Masten. Von der Bucht aus führt eine steile Anhöhe hinauf, die sich leicht befestigen lassen sollte. Meine Mannschaft murmelt aber grummelnd, dass Dämonen in der Stufenpyramide hinter uns umgehen sollen. Branz Yoha segelt nicht mit feigen Kindern, habe ich ihnen gesagt... Meist reicht das um die Seemannslehre anzustacheln! Doch sie geben keine Ruhe. Ich habe ein paar auspeitschen lassen... auch ohne Ergebnis. Ich sage ihnen, dass es nur Ruinen der Wilden sind, die wir zu unserer Verteidigung nutzen können. Doch sie fürchten sie, fürchten die Statue auf dem Gipfel, die doch nur eine fette, aufgequollene Spinne darstellt... und noch dazu eine schlecht gearbeitete. Ich werde sie lehren, dass keine verfluchte Statue, sondern ich über Yohas Faust herrsche! (Der Name gefällt mir... fiel mir eben ein. Ich bin ein Genie!)

-aus den Aufzeichnungen Branz Yohas, Freibeuter

Die Geschichte: Vor siebzig Jahren heuerte Absalom den dickköpfigen Kapitän Branz Yoha an, einen Angehörigen der Gesellschaft der Kundschafter und Veteran der taldanischen Marine. Dieser sollte als Freibeuter und Kaperfahrer gegen die Freien Kapitäne vorgehen. Da es schwierig schien, Nachschub aus Absalon zu bekommen, machte Yoha es zur obersten Priorität, zunächst eine Basis im Fesselinselarchipel zu errichten, von der aus er weiter vorgehen konnte. Er entschied sich, die damals an Ressourcen reiche Insel in Anspruch zu nehmen, welche heute als Yohas Friedhof bekannt ist. Der Kapitän tat die

Warnungen seiner Seefahrer hinsichtlich der gewaltigen, den Hafen dominierenden ghol-ganischen Stufenpyramide als dummen Aberglauben ab.

Da die Mannschaft sich weigerte, an der Stufenpyramide Baumaßnahmen vorzunehmen, zu weit in den Dschungel vorzudringen, um nach Nahrung zu suchen, oder Holz und Pech zu ernten, ließ Branz Yoha seine Wut an seinem vermeintlichen Rivalen aus: der einer aufgedunsenen Spinne ähnelnden Statue auf der Spitze der Pyramide. Für seine Arroganz bezahlte er einen bitteren Preis: Als er die Statue vom Sockel stieß, öffnete er damit ein Tor, welches die Priesterkönige der Ghol-Gan auf der Spitze der Stufenpyramide installiert hatten. Was auch immer hindurch kam, ist für die entsetzlichen Nebel verantwortlich, welche bis heute die Insel einhüllen, und hat wahrscheinlich auch Yoha und seine Leute getötet.

Irgendwo im Nebel befindet sich immer noch dieses Portal; ein wertvolles Werkzeug, das nur darauf wartet, in Besitz genommen zu werden.

Die Wahrheit: Der *Weltenbrunnen* ist nur Seemannsgarn und die Wahrheit viel grimmiger: Die Statue auf der Stufenpyramide stellt keinen Dämon dar, wie viele annehmen, sondern Moxix, einen Thulgant Qlippoth. Als Yoha die Statue umstieß, drang roter Nebel aus dem Sockel, der ihn einhüllte und schneller über die Insel quoll, als Yohas Leute entkommen konnten. Im Nebel ereilten Yoha Visionen finsterner Dimensionen jenseits des Abyss, wo die Qlippoth in eine Spiegeldimension des Dämonenreiches vorgedrungen waren. Diese Visionen verwandelten Yoha in einen Bodak und seine Leute in Grule.

Die Grule übertragen Moxix' Hochgenuss, welcher seine Opfer zum Kannibalismus treibt. Dies gilt auch für die Nebel auf der Insel. Wer sich hier zu lange aufhält, unterliegt unweigerlich dem Fluch. Zum Glück würde die umgestürzte Statue als sprichwörtlicher Stopfen fungieren, würde sie wieder auf das Podest gestellt werden. Dann würde der Nebel keinen Nachschub mehr erhalten und mit der Zeit von der Meeresbrise zerstreut werden.

In deiner Kampagne: Yohas untote Mannschaft haust in den zerfallenden Befestigungen von Yohas Faust. Behandle sie als infernalische Grule, statt Ghulfieber übertragen sie aber Moxix' Fluch. Die Nebel übertragen diese Krankheit ebenfalls. Charakteren auf der Insel muss jeden Tag ein Rettungswurf gelingen. Yoha selbst ist ein mit einer blutigen Geißel bewaffneter Bodak.

Sollten die SC die Statue wieder auf das Podest hieven, können sie im Anschluss nach einem dauerhaften Weg suchen, das Portal zu versiegeln. Zum Glück ist Moxix dieser Schrein egal.

MOXIX' HOCHGENUSS

Art Krankheit, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 15

Inkubation 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag

Effekt je 1W3 KO- und WE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Ein an Moxix' Hochgenuss erkrankter Humanoider muss jeden Tag einen neuen Willenswurf gegen SG 15 ausführen. Sollte der Rettungswurf scheitern, greift er den schwächsten Humanoiden in der Nähe an und versucht, ihn zu fressen. Sollte der Rettungswurf gelingen, widersteht er diesem Drang. Ein Humanoider, der stirbt oder getötet wird, während er unter dieser Krankheit leidet, erhebt sich zur nächsten Mitternacht als Grul. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.



DIE LEBENSWEISE DER ZYKLOPEN

Am ersten Tag verlangte das heilige Orakel ein Dutzend geröstete Ziegen. Am zweiten Tag verlangte es drei Fässer Wein. Am dritten Tag hatten wir genug von seiner Gier und verlangten, dass er uns die gesuchten Antworten gab.

„Was ich sehe?“ brüllte er, „ich sehe zurück und ich erblicke die glorreichen Tage meines Volkes. Ich sehe zehntausend Jahre des Leids, des Chaos und der Erniedrigung!“

Das Orakel erhob sich von seinem Thron, streckte die langen, sehnigen Arme aus und breitete die Finger wie einen Fächer aus. „Dann sehe ich voraus, Mensch. Und weißt du, was ich dort erblicke? Ich sehe Rache!“

- aus der Chronik von Mavrid Leoni,
Kundschafter und Erforscher der Ghol-Gan

EINLEITUNG

Die bröckeligen weißen Stufenpyramiden sind Grabpfiler oder einsame Wächter. Entdecker stoßen überall auf der Welt auf sie, sei es in den Flutlanden oder den fernen Bergen Iobarias. Diese Monumente waren die Heimstätten der zyklopischen Seher-Könige alter Tage, welche nun schon seit Jahrtausenden zu Staub zerfallen sind. Die großen Reiche der Zyklopen sind nicht mehr und zurückgeblieben sind nur ihre verdummtten, degenerierten Abkömmlinge und einige Steinruinen als Zeugnisse früheren Glanzes. Zyklopen, Überlebende einer früheren Zeit; einst besaßen sie große Macht, doch nun sind sie ein zerbrochenes und verdammtes Volk. Jene Menschen, die zu stolz werden und zu sehr darauf vertrauen, dass ihr Volk Golarion beherrscht, sollten das Schicksal der Zyklopen bedenken und erschauern.

DIE GESCHICHTE DER ZYKLOPEN

Die Zyklopen erinnern sich kaum an Dinge, die mehr als die letzten paar Generationen zurückliegen. Ihre Vergangenheit muss aus Legenden und den Ruinen ihrer früheren Zivilisation rekonstruiert werden.

Obskure Schöpfungsmythen behaupten, dass die Welt aus dem Chaos geboren wurde. Dabei waren die ersten Seher der Zyklopen Zeugen und gaben dem zuvor Formlosen Gestalt und Ordnung. Sicherlich war es die Hauptstärke des Zyklopenreiches, dass die Zyklopen über die Gabe der Vorausschau verfügten, welche damals um einiges mächtiger war, als sie es heute ist. Ein degenerierter Zyklop kann die Zukunft nur schwach und schattenhaft erkennen, doch die alten Zyklopen konnten angeblich Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft mit einem Blick erkennen. Diese übernatürliche Vorausschau machte sie im Kampf unbesiegbar, da sie nur Schlachten schlugen, von denen sie wussten, dass sie diese gewinnen würden.

Vor dem Erdenfall gab es eine Handvoll über Golarion verstreute Zivilisationen der Zyklopen. Noch vor Anbruch des Zeitalters der Schlangen lag der Sitz ihrer Macht in Ghol-Gan. Es heißt, dass aus diesem Reich Verbannte ins nördliche Casmaron wanderten und dort das Imperium von Koloran gründeten. Andere zogen zur Inselnation Ibydos und begründeten dort eine vorherrschende zyklopische Gesellschaft. Da ihre Ursprünge auf Golarion so weit in der Vergangenheit liegen, ist es unklar, ob diese Abfolge der Ereignisse absolut richtig ist, doch es ist bekannt, dass die Zyklopen älter sind als die Menschheit. Es gibt Stimmen, die glauben, dass die diversen Zyklopengesellschaften gleichzeitig an verschiedenen Orten der Welt entstanden – und dies lange vor der Ankunft des Menschen. Ruinen in anderen Ländern legen nahe, dass es dort andere zyklopische Kolonien oder Reiche gegeben hat, allerdings sind von diesen nur mit Runen markierte Steine, von der Zeit zu Fall gebrachte Ruinen und Nachkommen der einst mächtigen Wesen übrig.

DIE PHYSIOLOGIE DER ZYKLOPEN

Körperlich sind Zyklopen sehr widerstandsfähig und in der Lage, Verletzungen zu überleben, die sogar für größere Kreaturen tödlich wären. Sie können älter als 500 Jahre werden, doch erreicht kaum jemand unter ihnen ein solches Alter, der nicht zu den Mystikern und Propheten

gehört, welche von ihren Gefolgsleuten beschützt und genährt werden. Viele wilde Zyklopen verhungern, nachdem sie alles Wild in der Umgebung verschlungen haben, um ihren gewaltigen Appetit zu besänftigen. Noch öfter fallen sie aber der ungezügelten Gewalt untereinander zum Opfer. Der Appetit der Zyklopen ist legendär. Zyklopen sind verfressen und können über einhundert Pfund an Nahrung am Tag verschlingen. Sie ziehen Fleisch vor, insbesondere Schaf und Schwein, essen aber nahezu alles. Hungrige Zyklopen werden sehr schnell wilder sowie animalischer und werden zu gedankenlosen Monstern, die nur von ihrem Fresstrieb vorangetrieben werden. Gut im Futter stehende Zyklopen sind dagegen überraschend gelehrsam und wortgewandt. Um ihre Verstand zu bewahren, unterhalten die meisten weitsichtigen Zyklopen gut gefüllte Speisekammern. Die meisten Zyklopen sind aufgrund ihres gewaltigen Appetits gezwungen, allein zu leben, da eine Gruppe sehr schnell das ganze Umland kahlfressen würde.

Der größte physikalische Unterschied zwischen Zyklopen und anderen Humanoiden ist offenkundig ihr einzelnes Auge. Bei den meisten Humanoiden ist das Gehirn das Organ, welches den Löwenanteil der durch Nahrung gewonnenen Energie verbraucht. Bei Zyklopen verbraucht das Auge nahezu ebenso viel Energie wie das Gehirn. Die herausragende Stirn beschützt dabei die gewaltigen, pulsierenden Arterien, welche dem Auge Nährstoffe zuführen. Jede Verletzung ihres Auges ist für Zyklopen ein Todesurteil. Ihnen fehlt zwar die Tiefenwahrnehmung zweiaugiger Völker, aber ihre Sicht ist dennoch unglaublich sowie weitreichender und genauer als die von Menschen. Nicht nur besitzen sie exzellente Nachtsicht, es heißt zudem, Zyklopen könnten die Federn eines über ihnen kreisenden Adlers zählen. Das Auge ist zudem der Ort, an dem die Kräfte der Vorausschau bei einem Zyklopen ruhen. Selbst der primitivste Zyklop ist imstande, künftige Ereignisse schwach wahrzunehmen. In der fernen Vergangenheit lebten die mächtigsten Zyklopen zugleich in Gegenwart und Zukunft und konnten das ganze Leben eines Sterblichen mit einem Blick wahrnehmen. Diese prophetische Kraft ist im Laufe der Jahrtausende ständig schwächer geworden, so dass heute die meisten nur noch unter großen Anstrengungen wenige Sekunden in die Zukunft sehen können. Dass Prophezeiungen seit einhundert Jahren nicht mehr funktionieren, könnte bedeuten, dass dem Volk der Zyklopen ein Zeitalter der völligen Blindheit bevorsteht. Im Gegensatz zu anderen Propheten und Orakeln ist die Vorausschau eines Zyklopen unabänderlich mit dem verbunden, was er in der Gegenwart sehen kann. Um das Schicksal eines Sterblichen vorhersagen zu können, muss ein Zyklop diesen Sterblich zunächst einmal sehen können. Ein Zyklop könnte nicht vorhersagen, wie eine Stadt zerstört werden wird, solange er weder die Stadt selbst, noch den für ihre Zerstörung Verantwortlichen sehen kann.

Die diversen Zyklopenartigen wie z.B. die Großen Zyklopen besitzen diese Vorausschau bis zu einem gewissen Ausmaß ebenfalls. Diese Primitiven können aber nur Gewalt sehen und wählen die Augenblicke des größten Blutvergießens aus dem Chaos des noch-kommenden, während die schwächeren Orakel zwar weiter blicken können, dies aber mit ihrer geistigen Gesundheit bezahlen.

ZYKLOPEN AUF DEN PIRATENINSELN

Die Kuru der Kannibaleninseln sind das Ergebnis des immer noch anhaltenden, korrumpierenden Einflusses von Ghol-Gan. Nachdem dieses Volk gezwungen worden war, sich auf den Insel und in den finsternen Ruinen niederzulassen, welche von degenerierten Zyklopen zurückgelassen worden waren, verfielen sie dem Kannibalismus. Dieses Verhalten ist eine Reflektion des Kannibalismus der Zyklopen im postklassischen Ghol-Gan. Aufgrund dieses Einflusses verehren manche Kuru auch die wilden Zyklopen und betrachten sie als eine Bestätigung der gewalttätigen Lebensart ihrer eigenen Leute, erkennen dabei aber nicht, dass sie in denselben Trott wie diese gigantischen Bestien verfallen sind.

Ebenso begegnen einige der Kobotostämme (Überlebende des Reiches Yamasa in den Flutländern) den Großen Zyklopen mit Ehrfurcht und Respekt. Sie misstrauen den ungezähmten Bestien zwar, bieten ihnen aber dennoch Opfergaben in Form von Sklaven und Gefangenen, um ihre Unterstützung zu gewinnen. Manche abgelegenen lebenden Stämme verehren die Kreaturen sogar als lebende Gottheiten und reißen sich selbst als Zeichen ihrer Bewunderung rituell ein Auge aus. Dieses irregeleitete Vertrauen und diese Verehrung führen aber meist dazu, dass der ganze Stamm in einer einzelnen Nacht gefressen wird.

DIE ZYKLOPISCHE PSYCHOLOGIE UND GESELLSCHAFT

Zyklopen sind selten zielstrebig. Ohne inspirierenden Anführer oder leitende Vision sind sie nur mit ihrer ewigen Mission beschäftigt, genug Nahrung zusammenzuraffen, um ihren gewaltigen Appetit zu stillen. Sie haben kaum Talent zum Pläneschmieden und verlassen sich lieber auf ihre Vorausschau als auf Vorausdenken. Die heutigen Zyklopen besitzen keine echte Kultur oder Zivilisation. Sie paaren sich unregelmäßig und ziehen Jungen und Mädchen getrennt voneinander auf. Die Väter kümmern sich um die Jungen und die Mütter um die Mädchen. Viele männliche Kinder wilder Zyklopen werden von ihren Erzeugern gefressen, ehe sie das Erwachsenenalter erreichen. Das Zyklopenpaare zusammenbleiben, ist ungewöhnlich, aber auch nicht unbekannt. Unter Zyklopen gilt ein fatter Wanst als attraktiv und anstrebenswert; selbst zur Blütezeit der alten Zyklopenreiche waren „der Fette“, „der Breite“ oder „Fettwanst“ gängige Ehrentitel für tapfere Zyklopenkrieger. Und viele der Statuen und Schnitzereien der alten Reiche stellen wohlbeleibte, rundliche Gottheiten und Helden dar.

Die meisten Zyklopen sind zu sehr mit ihrem Hunger beschäftigt, als dass sie ihre Vorausschau zu etwas anderem als der Jagd oder dem Kampfe einsetzen würden. Es gibt aber einige, die es schaffen, ihre gegenwärtigen Bedürfnisse zu überwinden und die von größeren Visionen angetrieben werden. Ein charismatischer Prophet kann andere Zyklopen für seine Visionen einspannen und dazu bringen, Territorium zu erobern oder auf einem Studiengebiet

große Fortschritte zu vollbringen. Die wenigen magieausübenden Zyklopen zeigen darin ein großes Talent, da die Einblicke in die Zukunft, die sie immer wieder haben, ihre Meisterschaft der Kunst vorantreiben. Visionäre gründeten die Zyklopenreiche der Vergangenheit und sollte ein neuer weitsichtiger Herrscher unter ihnen aufsteigen, könnten die Zyklopen wieder zu alter Vorherrschaft gelangen.

Die verschiedenen, heutigen Zyklopenstämme verehren die unterschiedlichsten Gottheiten. Die alten Reiche dagegen verehrten die Ahnen, die Sonne und den Mond; dazu kamen manche, welche die Konzepte des Schicksals und der Vorsehung verehrten. Im Laufe der Zeit begannen sie aber wie die unterirdisch lebenden Völker dunkle Götter zu verehren, und sogar noch finstere Mächte, die zwischen den Sternen existieren. Der Niedergang ihrer Zivilisation führte dazu, dass sie sich zu Kannibalen entwickelten. In vielen Zyklopenkulturen ist der rituelle Kannibalismus eine übliche Praktik, allerdings verspeisen Zyklopen niemals das Auge. Stattdessen wird es aus der Leiche entfernt und zeremoniell bestattet oder anderweitig konserviert. Augenverletzungen sind ein entsetzliches Tabu - blind zu sein, wird von den Zyklopen als schlimmeres Schicksal als der Tod betrachtet. Einem Zyklopen ins Auge zu stechen ist die größtmögliche Beleidigung für dieses Volk.

Philosophisch und emotional sind Zyklopen von Natur aus stoisch, solange sie nicht in Blutrausch verfallen. Ihre Gabe der Vorausschau macht sie zu Fatalisten; was auch immer sie sehen, wird geschehen. Daher akzeptieren sie das vor ihnen liegende Schicksal, ohne zu murren. Andere Völker empfinden dieses Fehlen von Gefühlen den Umständen entsprechend entweder als feierlich oder übelwollend.

ZYKLOPEN UND ZYKLOPENARTIGE

Bei Zyklopen gibt es kaum regionale Unterschiede. Die Zyklopen Iobarias sind biologisch mit denen identisch, die auf Ibydos ihr Reich gegründet haben, und jenen, die vor langer Zeit Ghol-Gan beherrschten. Es gibt leichte Variationen bei der Hautfarbe, aber dies ist die Folge von Anpassung an die Umgebung im Laufe jahrtausenderlanger Evolution. Alle anderen Verzweigungen des Zyklopenvolkes resultieren aus ihren eigenen Experimenten während einer Zeit lange vor dem Fall ihrer Reiche und sind häufig Gaben ihrer außerweltlichen Schutzherren und dunklen Götter. Die größte Variation unter Zyklopen ist der Unterschied zwischen den wilden und zerstörerischen Zyklopen und denen, die sich zu einem gewissen Grad der Zivilisation und Erleuchtung widmen. Diese Spaltung begann mit einem Befehl, der vor langer Zeit die zyklopische Gesellschaft in zwei große Kasten teilte: die Kaste der Seher und die Kaste der Soldaten. Beide trugen ihren Teil zum Wachstum und Schutz des Reiches bei und beide Kasten sind die Ahnen der heutigen Zyklopen. Die brutalen Großen Zyklopen wurden während des Niederganges der Zyklopenreiche während Ghol-Gan postklassischer Zeit gezüchtet. Diese Giganten dienten als Soldaten in Kriegen gegen das Schlangenvolk und andere Feinde der Lebensweise der wilden Zyklopen. Die gewöhnlichen Zyklopen dagegen dienten der zivilisierteren Seite der Zyklopenkultur und wurden zur Kaste der Orakel, welche ihre Gabe der Vorhersehung nutzten und verbesserten.

Die Mehrheit der heutigen Zyklopen aber besteht aus tumben Barbaren, welche Jagd auf schwächere machen

und sich in der Wildnis ihren Lebensunterhalt zusammenkratzen, aber immer noch denkende Wesen sind. Manche sind aber zu wahren Primitiven geworden. Diese Barbaren haben sich völlig von Logik und Denken abgewandt und leben nur von einem Augenblick zum nächsten, geleitet von dem, was sie sehen und vorhersehen. Immer mehr gewöhnliche Zyklopen erliegen diesem Wahnsinn.

Wilde Zyklopen verhalten sich wie die zerstörerischsten, bösartigsten Oger und frönen ihrer Blutlust und ihren niedersten Instinkten. Man kann sie anhand ihrer Augen von ihren intelligenteren Vettern unterscheiden: Das Auge eines wilden Zyklopen ist im Vergleich dauerhaft blutunterlaufen und stumpf.

Alle bekannten Zyklopenartigen sind das Produkt magischer Züchtungen und Experimente, zu denen es während des Niederganges der ghol-ganischen Zivilisation unter der Anleitung ihrer weitverteilten Schutzherren kam. Zu den bekannten Varianten gehören die Folgenden:

Hohe Zyklopen: Diese zivilisierten Zyklopen sind keine echte Unterart, stammen aber ebenfalls von den Zyklopen Ghol-Gans ab. Mit diesem Namen werden die weniger primitiven dieser ansonsten barbarischen Riesen bezeichnet. Im Laufe der letzten Jahrhunderte ist ihre Zahl auf Golarion stark zurückgegangen. Hohe Zyklopen entsprechen körperlich den gewöhnlichen Zyklopen, sind aber intelligenter und kultivierter.

Gholdako: Diese untoten Zyklopen sind keine eigene Art von Zyklopen. Sie wurden während des Niederganges der Zyklopenzivilisation erschaffen und zeigen, zu welchen Schritten die Ghol-Gani bereit waren, um sich für die Nachwelt zu erhalten, aber auch die Kurzsichtigkeit einer im gefährlichen Niedergang befindlichen Gesellschaft (*Almanach des Fesselarchipels*).

Große Zyklopen: Diese hünenhaften Monster wurden für den Krieg und zur Vernichtung gezüchtet. Sie sind drei bis vier Mal größer als ihre schwächeren Verwandten und verfügen über eine Körperkraft, welcher nur noch ihr Blutdurst gleichkommt (*Pathfinder Abenteuerpfad #15*, S. 84 oder *Pathfinder Monsterhandbuch III*).

Ngoga: Diese bestialischen Kreaturen ähneln großen, einäugigen Orang-Utans. Sie sind zottelige Bestien, die für den Krieg gezüchtet wurden und an der Seite der Soldatenkaste gekämpft haben.

Orakelzyklop: Die Nachfahren der Herrscher Ghol-Gans sind kleiner als normale Zyklopen und oft kränklich, besitzen aber große prophetische Kräfte (siehe Seite 73).

ZYKLOPENVERSTECKE

Obwohl Zyklopen keine gigantischen Türme und wunderbaren Städte mehr errichten, sondern in Höhlen leben, haben alle Orte, welche ein Zyklop als sein Heim bezeichnet, Gemeinsamkeiten. Vom Versteck eines Zyklopen aus hat man immer eine herrschaftliche Aussicht. Es liegt oft auf der Spitze eines Hügels oder eines Berges oder ist in eine Klippe hineingegraben. In den Tieflanden könnte ein Zyklop eine Höhle an einem Strand bewohnen, von der aus er einen weiten Blick aufs Wasser hat, oder einen künstlichen Hügel aus Erde und Stein errichten. Ist dies nicht möglich, befindet sich in kurzer Entfernung zum Eingang des Verstecks zumindest ein erhöhter Platz oder Aussichtspunkt, von dem aus der Zyklop sein Revier überblicken und sehen kann, was sich nähert. Der Zyklop lebt dabei eigentlich in einer Höhle oder unterirdischen Kammer unter dem Aussichtspunkt.

In der Regel gibt es eine äußere Höhle, in der gekocht wird, der Zyklop Werkzeuge herstellt und anderen Arbeiten nachgeht, eine innengelegene Speisekammer, in welcher Fleisch gelagert wird, sowie den Schlafraum. Da Zyklopen von Natur aus Einzelgänger sind, ist das Versteck in der Regel auf irgendeine Weise geschützt, z.B. mittels eines schweren Steins, der zur Seite gerollt werden muss, oder eines geheimen Zugangs. Komplexere Verstecke haben Fallen oder Wächter, welche die Bewohner beschützen, während diese schlafen. Die Hauptpriorität eines ewig hungrigen Zyklopen ist aber der leichte Zugang zu Nahrung. Ein Zyklop kann Herdentiere zum Verzehr halten oder sein Essen einfach von Bauern und Züchtern stehlen. Zyklopen wählen ihre Verstecke auch oft aufgrund der Nähe zu guten Fischfanggründen aus, wo sie riesige Netze ins Wasser werfen oder einen Fluss auf seiner ganzen Breite sieben. In mageren Zeiten kann ein Zyklop ganze Obstbäume oder Tarofelder an einem Tag kahlfressen. An weniger reichhaltigen Orten ist ein Zyklop zu einem halbnomadischen Leben gezwungen und könnte über ein halbes Dutzend Verstecke verfügen, zwischen denen mehrere Tagesreisen liegen. – Der Zyklop bleibt in einem Versteck, bis er das Umland kahlgefressen hat, und zieht dann zum nächsten Versteck weiter.

Sollten keine von ihren Ahnen errichteten Ruinen in der Nähe sein, lassen wilde Zyklopen sich in natürlichen Höhlen nieder. Sollte ein Höhlensystem über mehrere Kammern verfügen, wird eine als Vorratskammer und eine weitere als Schlafraum ausgewählt. In



Orakelzyklop

einer kleineren Höhle hängt das Essen von der Decke und der Zyklop nutzt die wärmste und geschützte Ecke als Schlafplatz. Der Gestank verwesenden Fleisches und Zyklopeschweißes dient Eindringlingen oft als Warnung.

Die glorreichen Tage der Zyklopenreiche sind längst vorbei. Selbst dort, wo ihre Städte die Zeiten überdauert haben, wurden sie erobert, bewohnt, verlassen, neukolonisiert und wieder verlassen; wieder und immer wieder. Doch auch die Städte, welche von früheren Sklaven eingenommen wurden, tragen immer noch die Zeichen der Zyklopen. In den Landen des alten Ghol-Gan führen beispielsweise Treppen im Riesenformat zu Steintürmen hinauf, welche mit mächtigen Statuen aus altem, verwittertem Stein geschmückt sind (und die manchmal Köpfe mit zwei Augen aus weitaus neuerem Stein tragen). Es

überrascht nicht, dass das einzelne Auge ein beliebtes Motiv der Zyklophenkunst ist. Augäpfel aller Art dominieren die Kunst und Architektur in diesen Ruinen neben Bildern fließenden Wassers (letzteres repräsentiert den Fluss der Zeit und die Zukunft).

BEGEGNUNGEN MIT ZYKLOPEN

Der größte Unterschied bei Zyklopen ist die Frage, ob es sich um Wilde oder zivilisierte Angehörige dieses Volkes handelt. Die meisten Zyklopen sind Wilde, SC können aber dem ganzen Spektrum begegnen. Es folgen zwei Beispiele von den entgegengesetzten Ende des Spektrums:

Orakelzyklop

Dieser einäugige Riese trägt locker fallende Roben und Schmuck. Er scheint eine hohe Position zu bekleiden.

ORAKELZYKLOP

HG 7

EP 3200

NB Großer Humanoider (Riese)

INI +1; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 20 (+1 GE, -1 Größe, +7 natürlich, +4 Verständnis)

TP 91 (14W8+28)

REF +5, WIL +7, ZÄH +11

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Große Zweihandaxt [Meisterarbeit] +15/+10 (3W6+7/x3)

Fernkampf Schwere Armbrust +10 (2W8/19-20)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +13)

3/Tag - Vorahnung

1/Tag - Weissagung

SPIELWERTE

ST 21, GE 12, KO 15, IN 12, WE 17, CH 10

GAB +10; KMB +16; KMV 31

Talente Bind kämpfen, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Mächtiger Doppelschlag, Verbesserter Ansturm, Wachsamkeit

Fertigkeiten Beruf (Hellseher) +16, Bluffen +10, Einschüchtern +9, Motiv erkennen +17, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +20; Volksmodifikatoren Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Zyklopisch

Besondere Eigenschaften Mächtiger Geistesblitz, Schützende Voraussicht

LEBENSWEISE

Umgebung Jede gemäßigte oder tropische Umgebung

Organisation Einzelgänger, Konklave (2-6) oder Stamm (7-18)

Schätze Standard (Fellrüstung, Zweihandaxt, schwere Armbrust, sonstige Schätze)

Besondere Fähigkeiten

Mächtiger Geistesblitz (ÜF) Ein Zyklop kann einmal am Tag als Augenblickliche Aktion eine Vielzahl möglicher Zukünfte wahrnehmen und daraus Einsichten gewinnen, welche erlauben, das Ergebnis eines Wurfes festzulegen, ehe dieser er-



Wilder Großer Zyklop

DIE LEBENSWEISE DER ZYKLOPEN

folgt. Dieser Effekt kann eine Aktion des Zyklopen verändern. Der Orakelzyklop kann diese Fähigkeit einmal pro Woche auf eine Kreatur seiner Wahl anwenden, das Ziel darf nicht weiter als 9 m vom Orakelzyklopen entfernt sein und muss von diesem gesehen werden können.

Schützende Voraussicht (ÜF) Ein Orakelzyklop kann in die Zukunft blicken, um sich selbst zu schützen. Diese Fähigkeit verleiht dem Zyklopen einen Verständnisbonus auf seine RK von +4.

Ein Orakelzyklop besitzt stärkere prophetische Gaben als die meisten seiner Art. Neben der typischen Fähigkeit Geistesblitz kann er seine Gaben mit anderen teilen und ihnen einen Vorteil bei einer künftigen Begegnung verschaffen. Orakelzyklopen sind meist kleiner als andere ihrer Art, können dafür aber Gefahren vorhersehen, die ihren Weg kreuzen. Die obigen Spielwerte stellen einen Zyklopen dar, der durch einen Kult von Anhängern versorgt wird und sich daher bester Gesundheit erfreut. Andere Orakelzyklopen werden manchmal als Gefangene in Ketten gehalten und unterliegen der Gnade ihrer Kerkermeister.

Wilder Großer Zyklop

Dieses Monster ragt fast 12 m hoch auf und brüllt einen entsetzlichen Schlachtruf, während in seinem einzelnen, wuterfüllten Auge Blutgefäße tiefrot aufplatzen.

WILDER GROSSER ZYKLOP

HG 18

EP 153.600

Barbar 6

CB Riesiger Humanoider (Riese)

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 23 (+2 GE, -2 Größe, -2 Kampfrausch, +13 natürlich, +4 Rüstung)

TP 368 (23 TW; 17W8+6W12+253)

REF +11, **WIL** +19, **ZÄH** +21

Verteidigungsfähigkeiten Fallengespir +2, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Riesige Zweihändige Keule [Meisterarbeit] +35/+30/+25/+20 (3W8+25), Durchbohren +33 (1W8+8) oder Durchbohren +33 (1W8+17), 2 Hiebe +33 (2W6+17)

Fernkampf Felsen +18 (2W6+19)

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

Besondere Angriffe Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 4W8+24), Kampfrausch (23 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Nachtsicht, Schnelle Reflexe, Zurücktreiben), Felsen werfen (36 m)

TAKTIK

Grundwerte Wenn der Barbar sich nicht in einem Kampfrausch befindet, sind seine Spielwerte: **RK** 27, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 25; **TP** 322; **WIL** +17, **ZÄH** +19; **ST** 40, **KO** 29; **KMB** 35, **KMV** 47; **Fertigkeiten** Klettern +21.

SPIELWERTE

ST 44, **GE** 15, **KO** 33, **IN** 6, **WE** 16, **CH** 8

GAB +18; **KMB** +37; **KMV** 47

ZYKLOPENORAKEL

Die Praxis, einen Zyklopen (zuweilen in Gefangenschaft) als Hellseher zu halten, begann in Azlant und wird in einigen Teilen Avistans bis zum heutigen Tag ausgeführt. Manche Zyklopen werden als verehrte Gelehrte behandelt. So lebte beispielsweise in jüngerer Vergangenheit ein Orakelzyklop in einer Höhle nahe von Rätselhafen und sagte jedes Jahr die Zukunft der Stadt gegen eine Kiste voll Silber und zwei Dutzend Ziegen voraus. Andere Orakel waren Sklaven und mussten auf Verlangen hin prophezeien. Viele alte Burgen haben einen speziellen Kerker mit Blick auf die Umgebung in welcher ein Zyklop als Orakel und Wächter festgehalten wurde.

Die Macht der Vorausschau des Volkes hat im Laufe der Jahrhunderte nachgelassen. Es heißt, dass die alten Zyklopen die Zukunft so klar sehen konnten, wie ein Mensch seine Umgebung sehen kann, doch dass diese Kräfte seit dem Erdenfall schwächer geworden sind. In den einhundert Jahren seit Arodens Tod hat sich dieser Kräfteverlust noch beschleunigt, so dass manche sich fragen, ob der Verlust anderer Prophezeiungen und Omen irgendwie mit der spirituellen Verletzung in Verbindung steht, welche die vorzeitlichen Zyklopenreiche zerstört hat. Manche behaupten, dass der Grund für das Zeitalter der Verlorenen Omen in den legendären Ruinen zu finden sei.

Talente Ausdauer, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Wankend), Unverwundlich, Verbesserter Ansturm, Waffenfokus (Zweihändige Keule), Wuchtiger Schlag
Fertigkeiten Einschüchtern +14, Klettern +23, Wahrnehmung +23
Besondere Eigenschaften Brutale Inspiration, Schnelle Bewegung

LEBENSWEISE

Umgebung Jede gemäßigte oder tropische Umgebung

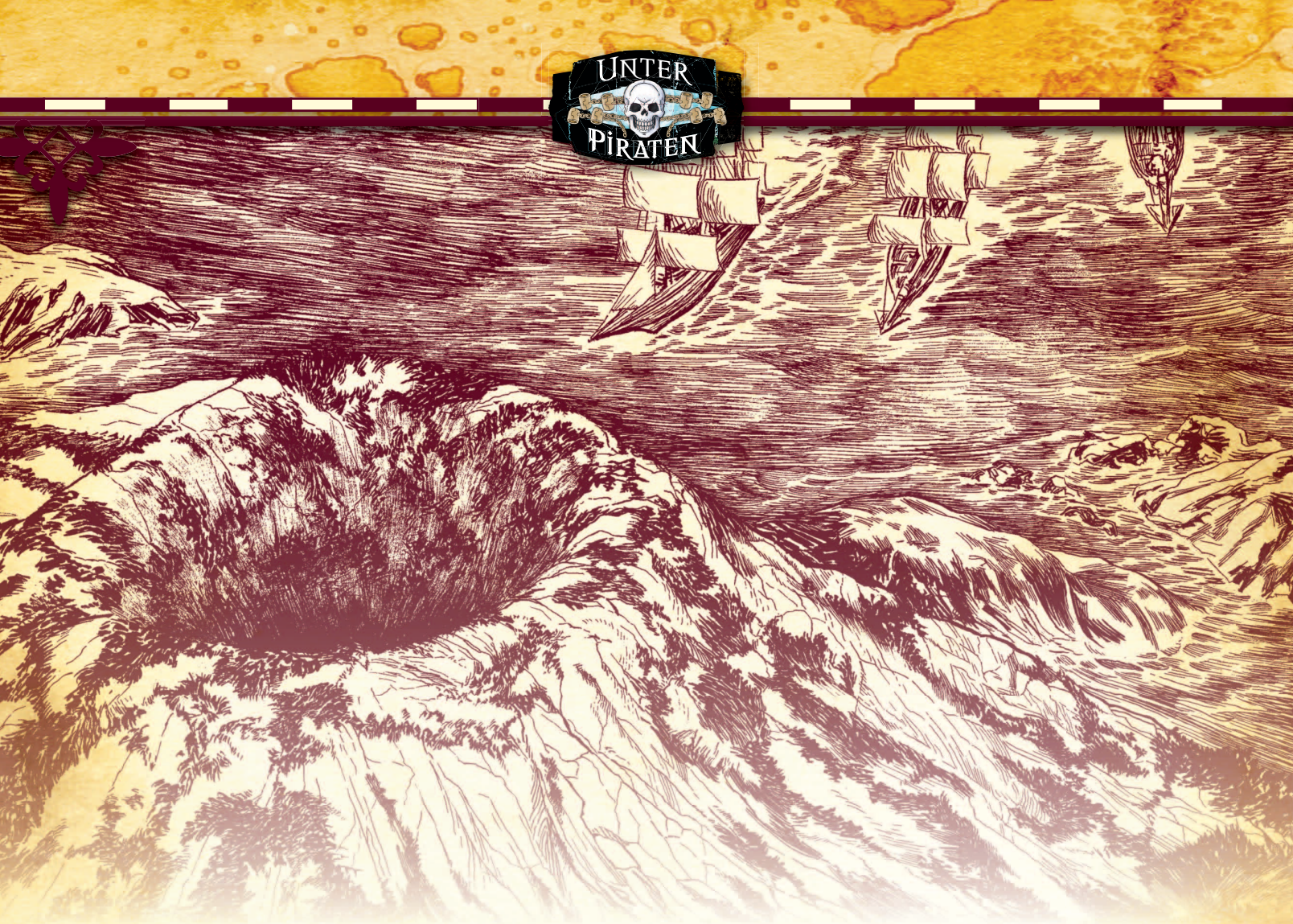
Organisation Einzelgänger

Schätze Standard (Zweihändige Keule [Meisterarbeit], Fellrüstung, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brutale Inspiration (ÜF) Einmal am Tag kann ein Großer Zyklop mit einer Schnellen Aktion eine brutale Inspiration erfahren. In diesem Fall verdoppelt sich der Bedrohungsbereich für den Kritischen Treffer bei allen Waffen, natürlichen Angriffen und Angriffen mit Felsen in dieser Runde. Sollte der Große Zyklop o oder weniger TP haben (und nur noch dank Unverwundlich bei Bewusstsein sein), erneuert sich diese Fähigkeit, so dass er sie an diesem Tag ein zweites Mal einsetzen kann

In den Dschungeln des Südens ziehen die Großen Zyklopen umher. Manche dieser Primitivlinge sind besonders gefährlich; aufgebracht prügeln sie in blutrotem Zorn mit ihren riesigen, zweihändigen Keulen auf ihre Gegner ein, um sie zu betäuben und zu zermahlen. Das Brüllen wilder Zyklopen kann im Dschungel als Warnung für alle Kreaturen vernommen werden, zu fliehen oder sich seinem Zorn zu stellen.



FEINDE MIT FLOSSEN UND FEDERN

Die Chroniken der Kundschafter:
Der Schatz im Fernen Thallai (4 von 6)

Während ich sterbend auf dem Deck der Schiffsfestung von Tidentod lag, nahm ich ganz am Rande meines Bewusstseins einen Laut wahr. Mit dem letzten Funken Neugier versuchte ich, ihn auszumachen.

Es war Düstermeer, der da brüllte. „Ihr seid ein verdammter, winselnder, lebloser, feiger Haufen!“

Ich spürte seinen rasenden Zorn in meinen verschwindenden Knochen. Die Masse der Geister schreckte davor zurück, und die uns umgebende Mauer aus Seelen brach auseinander. Das Eine wurde wieder zu vielen und teilte sich wieder in die verschiedenen, einzelnen Geister der Ertrunkenen.

Mein Körper verfestigte sich wieder. Ich nahm jeden kleinen Funken Kraft zusammen und stemmte mich auf die Knie.

Düstermeer schwang an einem durchscheinenden Seil und landete auf der Festtafel. Er teilte Tritte und Hiebe aus und schlug mit dem Schwert zu. Die Geister stoben auseinander; nicht so sehr getrieben von der weltlichen Wucht seiner Hiebe, sondern durch seinen eisernen Willen.

„Ihr wollt also, dass ich tot mit euch darniederliege? Das werde ich nicht!“ Seine Worte stürzten auf sie ein wie eine Mauer aus Gischt. „Ich bin Düstermeer, und ich werde leben!“ Speichel spritzte aus seinem Mund. „Ich werde fressen und saufen und kämpfen!“



Düstermeers Wildheit erfüllte mich mit einem Hochgefühl, und ich kam auf die Füße. Meine Seele wurde von meinen eigenen Gründen zu leben erfüllt: der Schutz anderer, die Freude an Entdeckungen und grimmige Gerechtigkeit. Die Zweifel, die der geisterhafte Angriff, (den die Gelehrten vermutlich einen geistigen Angriff genannt hätten), in mir wachgerufen hatte, verschwanden sichtlich aus meinem Körper und manifestierten sich als Partikel rußiger Energie.

Die Geister stöhnten im Chor. Düstermeers Vorstellung gab den anderen Auftrieb. Wie eine Sense durchschnitt Otondos Entermesser die Luft und zerstreute drei körperlose Seemänner. Mit Lichtbögen aus arkaner Macht trieb Rira weitere Geister vor sich her. Sie erzitterten vor der tanzenenden Spitze von Aspodells Rapier.

Während wir uns sammelten, durchlief eine beinahe erkennbare Welle der Schwäche unsere Angreifer. Ihre Seelengestalten wurden dunkler und schrumpften zusammen. Ihr Wehklagen fiel um eine Oktave und gerann zu einem erbärmlichen Winseln. Als einige wenige halbherzig eine Finte gegen uns versuchten, hob ihr Wortführer, Geor Walsucher, die Hand und gebot Waffenruhe.

„Wir wollten euch nur in unsere Arme schließen“, sagte Walsucher, dessen Stimme kaum mehr war als ein Keuchen. „Ich könnt euch eure Umarmung nehmen und in eure Kimmen stecken“, erwiderte Düstermeer. Er hielt sein Entermesser so, als wollte er es noch weiter benutzen.

„Mein Adjutant hat ein barsches Mundwerk, aber im Großen und Ganzen pflichte ich ihm bei“, sagte ich. „Wenn es eurer Gewohnheit entspricht, eure Gäste für immer bei euch zu behalten versucht, wundert es nicht, dass ihr so wenig Besuch erhaltet.“

Der Stumpf von Walsuchers fehlendem Arm zuckte. „Wir sind nicht die einzigen Gefangenen hier“, sagte er missmutig.

„Eines Tages werde ich ihr Joch abschütteln wie heute das eure“, sagte Düstermeer.

Ein Themenwechsel schien angemessen. „Du hast versprochen, uns Drillich Neunfinger zu liefern“, sagte ich. „Bring ihn zu uns.“

Geors Gesichtszüge verloren erneut an Schärfe. „Wirklich versprochen habe ich es nicht.“

„Wo ist er?“

„Nicht hier.“

„Du leugnest also, dass ihr den Zyklopen Megeus bezahlt habt, damit er Drillich eurer Obhut übergibt?“

„Keineswegs. Doch wurden wir geprellt, bevor unser Geisterboot diese Gestade erreichten.“

„Deine Geschichte kommt tröpfchenweise, Ertrunkener.“

„Als wir unser Heim fast erreicht hatten, flogen Harpyien über uns hinweg und rissen ihn aus dem Boot. Sie flogen davon, bevor wir sie aufhalten konnten. Nur das hier haben sie zurückgelassen.“ Vor ihm in der Luft schwebte Drillichs Diebeswerkzeug. Die Ledertasche entfaltete sich, und es zeigte sich, dass ein Werkzeug fehlte; nämlich das, mit dem Rira uns nach Tidentod geführt hatte.

„Eure Insel bewegt sich“, warf Düstermeer ein. Es klang wie eine Anschuldigung.

„Richtig“, antwortete Geor.

„Befandet ihr euch an dieser Stelle, als die Harpyien ihn verschleppten?“

„Nein. Weiter südlich, nahe der Fiebersee.“

„Wann haben sie ihn verschleppt?“

„Letzte Nacht erst.“

Düstermeers widerwilliges Murmeln zeigte, dass ihm die Fragen ausgegangen waren.

Ich nahm Geor das Werkzeug ab. „Eine Frage bleibt noch. Diese ganze Insel und alles auf ihr – es besteht aus geisterhafter Materie, ebenso wie ihr. Ebenso jede verschlossene Tür oder Truhe. Wofür benötigt ihr jemanden, der Schlösser knackt?“

„Ich brachte ihn nicht wegen dem her, was er tut, sondern wegen dem, wer er ist.“ Ein Blaustich durchflutete Geors Geistergestalt. „Drillich Neunfinger ist mein Bruder.“

„Und du hattest vor, ihn herzubringen und zu töten?“

„Wenn du es so ausdrückst, klingt es grausam. Was hat ihm das Reich der Lebenden schon Gutes gebracht? Zumindest wäre er dann hier bei mir. Ich vermisse ihn.“

Die Geister ließen uns ohne Weiteres ziehen. Wir dachten schweigend nach, während wir zum Schiff zurückruderten. Von all dem, was wir auf Tidentod erlebt hatten, war das Erschreckendste nicht die seltsame Stadt oder ihre toten Bewohner, sondern Geors Mangel an Sorge um das Leben seines Bruders. Die Logik von Geistern.

Sobald wir an Bord der *Aspidochelone* waren, einigten wir uns wortlos darauf, ein Fass mit Wein zu leeren. Wir hatten unsere Sinne betäubt, bevor wir hinübergefahren waren, und nun taten wir dasselbe, um zu vergessen.

Erst nach einigen geleerten Bechern bequemte ich mich, zu sprechen. „Unsere Beute, Kered Firsk, wird nicht nur im übertragene Sinne Monsterekapitän genannt. Er wäre in der Lage ein ganzes Nest voller Harpyien zu befehligen oder sich mit ihnen verbündet zu haben. Wir wissen, dass er hinter Drillich her ist. Wenn wir ihn nicht aufstöbern, bevor Firsk zu dem Nest gelangt, verlieren wir beide Spuren.“

„Und mit ihnen den Schatz des Fernen Thallai“, warf Düstermeer ein.

„Wo also findet man eine Harpyie?“

„Ich habe sie morgens oft in meinem Bett vorgefunden“, antwortete Aspodell. „Auf geheimnisvolle Weise hatten sich die lieblichen Wesen der letzten Nacht in sie verwandelt.“

Ich hatte vor langer Zeit gelernt, dass man am besten gegen seine frauenfeindlichen Scherze anging, indem man sie ignorierte. „Düstermeer?“

„Ich habe Harpyien auf Giftkeil gesehen und auf Apivmenos und Prügelspitze von ihnen gehört. Ich glaube aber, sie befinden sich auf Sarenvent. Dort nisten sie bereits seit Generationen.“

„Und ist nur ein Katzensprung von der voraussichtlichen Position von Tidentod entfernt.“

„Würde ich sagen.“

Bei Tagesanbruch setzten wir die Segel und nahmen Kurs auf Sarenvent. Wir legten zwei Routen fest: einen längeren Weg, auf dem wir die gefährlicheren Inseln der Fesseln umschiffen würden, und einen direkteren Kurs, bei dem die größere Gefahr bestand, auf unzusammenhängende Bedrohungen zu stoßen. An einem anderen Tag hätte vermutlich die Vorsicht gesiegt. Doch nun lieferten wir uns ein Rennen mit Kered Firsk sowie der *Schnitter* und konnten uns keine Verzögerung leisten. Ausgehend davon, dass die schrecklichen Bewohner der verschiedenen Inseln uns nicht ins Gehege kamen, würde es acht Stunden dauern, unser Ziel zu erreichen. Aus einem Stoffbeutel an meinem Gürtel zog ich meinen Wetterpropheten, die Miniatur eines Schiffes aus Holz und Stoff, die ein Kunsthandwerker aus Sargava geschaffen hatte. Die Segel flatterten und zeigten starke Winde voraus an.

Eine Stunde später bliesen sie und drückten das Schiff durch gläserne Gewässer. Die Sonne verjagte die frühen Wolken und tauchte die See in ein strahlendes Himmelblau. In der Tiefe sahen wir vergnügte Delfine, schnell dahinschwimmende Rochen und eine große, silberne Anhäufung

von Wahoos. Das Schiff glitt über das berühmt-berüchtigte Wrack der *Dämmerreißer* hinweg, deren von Rankenfüßlern verkrustete Mannschaft aus Skeletten ihre zerschmetterte Hülle bewachen. Unsere Fahrt dauerte erst wenige Stunden, als Düsterteer vom Ausguck rief: Er hatte etwas Großes gesichtet, das mit Tentakeln bewehrt war – eine Riesenqualle oder einen Seewolf, vielleicht sogar einen Kraken – und in einem engen Kanal lauerte. Wir änderten den Kurs, um das Biest zu umschiffen. Die Korrektur würde uns über eine Stunde kosten; ein Verlust, der eine Begegnung mit etwas vorzuziehen war, das groß genug war, um uns zu versenken.

Kurze Zeit später entdeckte Düsterteer, der das Takelwerk hinabkletterte, vor uns ein weiteres Hindernis. Er sprang auf das Achterdeck und gab mir das Fernglas. Ich suchte den Horizont ab, entdeckte aber nichts. Er drückte das Ende des Fernglases herunter.

Unter der Wasseroberfläche wogte eine Armada von Fischmenschen, die allgemein als Seeteufel bekannt sind. Unter der schnell heranschwimmenden Horde entdeckte ich zahlreiche Varianten. Die gewöhnliche Sorte war am häufigsten vertreten: prahlerische Fischartige mit Kiefern voller Zähne und blutroten Flossen, die fächerartig aus ihren Köpfen und Gliedmaßen hervorragten. An ihren Hüften erstreckten sich reptilienartige Schwänze, die ebenfalls über und über mit Flossen bedeckt waren. Während sie schwammen, pressten sie ihre Beine eng zusammen und nutzten ihre Schwänze, um für Antrieb und Gleichgewicht zu sorgen. Auf ihren Rücken trugen sie Dreizacke und Armbrüste aus zusammengebundenen Knochenstücken. Dutende von Haien schwammen in ihrer Mitte: Ich erkannte Makos, Hammerhaie, Breitmäule und vier große weiße Haie, von mindestens sechs Metern Länge. Das Exemplar einer Art, die ich nie zuvor gesehen hatte, stellte sie alle in den Schatten. Dieser Hai war so schwarz wie die Tiefen des Ozeans und fünfzehn Meter lang. Mit seinem offen stehenden Maul konnte er den Bug einer Galeone wegreißen.

Es war bizarr, doch dieser riesige Hai, den ich für mich Großzahn genannt hatte, war mit einem Durcheinander aus Gurten und Geschirren angeleint. Aus der Entfernung wirkte diese Ausrüstung, als bestünde sie aus Seetang und polierten Korallen. Diese hielten eine Art Schlitten oder Sänfte, in der eine herrlichere Ansammlung von Seeteufeln in exotischen Farben saßen. Ihre Schuppen glänzten im Blau, Gold, Rot und Orange tropischer Fische. Diese wechselten schwindelerregend die bunten Formen, die das Auge verwirrten. Die Flossen der Anführer ragten in Stacheln und Ausbuchtungen hervor. Um den Kopf herum glichen sie den Kronen und Halskrausen von eitlen Königen. Das Gesicht der Kreatur, die den mittleren und höchsten Sitz der Sänfte einnahm, (und die ich aus irgendeinem Grund für ein Weibchen hielt), erinnerte an einen Skorpionfisch. Die düsteren Gesichter der anderen vermittelten den Eindruck von Haien oder Muränen. Außerdem hätte ich schwören können, dass ich einen flüchtigen Blick auf einen Seeteufel geworfen hatte, der mehr als einem Elfen denn einem Fisch glich.

Sie schwammen an Backbord ungefähr parallel zu uns und waren wie wir auf dem Weg nach Süden.

Rira stand nervös an der Reling. Sie zitterte merkwürdig und trug in jeder Hand ein Messer. Ich spürte eine Geschichte hinter dieser Reaktion; von der ich nicht hoffen konnte, sie ihr zu entlocken, nicht jetzt und auch nicht später.

Ich rief die Mannschaft auf die Kampfstationen. Die Seeteufel lehren jeden Seefahrer das Fürchten, denn sie greifen ohne ein Schiff an, das man versenken könnte. Eine ganze Batterie von Feuerspuckern nutzt nichts gegen eine Macht

unter Wasser. Wenn die Fischmenschen angreifen, können sie das Schiff einfach entern; sie klettern den Rumpf hinauf und springen über die Reling. Wenn man sie über Bord schmeißt, wirft man sie lediglich in ihre heimatlichen Gewässer zurück, wo sie sich erfrischen, um erneut über ihre Feinde herzufallen.

„Wenn Kered Firsk der Monsterkapitän ist“, fragte Düsterteer, „bedeutet das, er befiehlt auch die Seeteufel?“

„Ich hoffe nicht.“ Jede Abhandlung über dieses wilde Unterwasservolk beginnt mit dem übermäßigen Hass auf alle anderen Lebewesen. Doch wenn es irgendeinen Menschen gab, der die Haireiter davon überzeugen konnte, einer von ihnen zu sein, dann war es Firsk. Befehlen war nicht das richtige Wort. Aber ein Bündnis würde ich ihm durchaus zutrauen.

Als die Ausleger auf Posten waren, befahl ich ihnen zu wenden. Otondo löste den Steuermann ab. Auf mein Signal hin drehte er hart am Ruder. Knarrend gehorchte die *Aspidochelone* und wendete im Winkel zur Haiflotte. Der Wind stand für uns günstig: Nach nur wenigen Augenblicken hatten wir sie mit einer Geschwindigkeit von drei oder vier Knoten hinter uns gelassen. Ich lief mit Düsterteer aufs Achterdeck. Durch das Fernglas sahen die Seeteufel unter Wasser aus wie eine schwindende Ansammlung schwarzer Punkte. Plötzlich schienen sie schneller zu werden.

Tatsächlich jagten sie uns. Das bedeutete nicht, dass sie Firsk dienten; vielleicht packten sie die Gelegenheit einfach beim Schopf. Wenn sie uns erwischten, stellte sich die Frage kaum noch.

Auf einmal schäumte das Meer hinter ihnen auf und brachte die enge Schwimmformation durcheinander. Schwarze Tentakel peitschten die Luft. Sie tauchten auf und wieder unter, und bei jedem erneuten Auftauchen umschlangen sie einen sich windenden Seeteufel, der kurz darauf weit davongeschleudert wurde. Es war ein riesiger Kraken; mit Sicherheit derjenige, den wir durch unseren geänderten Kurs umgangen hatten. Während ich sie aus den Augen verlor, hatte das mit Tentakeln bewehrte Biest den Großzahnhai umschlungen und ein Drittel der Masse über die Wasseroberfläche gewuchtet.

Danach hielten wir stundenlang nervös Ausschau, ob die Legion der Seeteufel nicht zurückkehrte. Später mussten wir uns unter die Reling ducken, um den Spornen eines Schwarms fliegender Fische zu entgehen. Zum Glück war dies der einzig nennenswerte Vorfall, während wir die übrige Strecke zu unserem Ziel zurücklegten.

Die Insel Sarenvent tauchte unvermittelt aus dem Meer auf. Steile Abhänge, bedeckt von üppig grünem Bewuchs, umgaben eine zentrale, schalenförmige Senke. Ich sah darin eine geografische Anomalie und rief Hallegg junior zu mir, den Schiffskünstler, eine Zeichnung davon anfertigen zu lassen. Ich wusste im Grunde, dass die Fesselinseln aus versunkenen Landmassen entstanden waren, und Sarenvent, das am äußeren Rand lag, zeigte alle Anzeichen eines erloschenen Vulkans.

Ich entdeckte eine Gestalt, die schnell aus dem Himmel herabstieß und am Rand des Kraters vorbeiflog. Es konnte nur eine Harpyie sein, die zu ihrem Nest zurückflog.

Nachdem ich meine vier Adjutanten zu einer Besprechung zusammengerufen hatte, befragte ich Düsterteer, zu seinem Wissen über Harpyien. Es wäre nicht das erste Mal, dass ich diesen Bestien begegnete. Während meiner frühen Wanderungen (nach der Zerstörung des Kloster, jedoch bevor ich zu den Fesseln kam und die Piratenflagge wählte) war ich in eines ihrer Nester gestolpert. Die vorbereitete Kundschafterin jedoch lässt sich über heimische Variationen aufklären. „Die Harpyien, an die ich mich erinnere,

haben ihre Opfer mit einem Lied bezaubert, das die Seele durchdringt. Müssen wir von denen dasselbe erwarten?“

„Aye, Ma'am. So heißt es zumindest.“

„Können wir hoffen, mit ihnen zu verhandeln?“

„Sie mögen hübschen Plunder“, antwortete er.

„Und haben daher Beute“, warf Rira ein.

„Wenn sich die Möglichkeit ergibt, bekommt ihr euren Anteil“, sagte ich, „aber wir sind wegen Drillich hier.“

„Wenn sie nicht Kered Firsk dienen, wie du vermutest, ist Neunfinger bereits nur noch ein Haufen abgenagter Knochen“, sagte Düstermeer. „Wenn es etwas gibt, auf das sie noch mehr versessen sind als Reichtümer, dann ist es das Fleisch von Menschen und Ihresgleichen.“

Otonto leckte sich die Lippen.

Düstermeer achtete nicht auf ihn. „Harpyien ziehen Fleisch mit einer Seele vor. Sie sagen, dass sie die nachklingenden Gedanken und Träumen schmecken können.“

„Blödsinn!“, fauchte Otonto. „Nicht der Verstand macht das Mahl. Ob Mensch oder Schwein, der Geschmack kommt vom Braten.“

Der Oger sah, wie ich das Gesicht verzog, und reagierte mit einem Zwinkern.

Ich ignorierte die Provokation und fuhr fort: „Ich nehme an, die Harpyien könnten Drillich aus den einfachen Gründen verschleppt haben, die du genannt hast. Trotzdem müssen wir es riskieren.“

„Ihr Gold ist Grund genug, gegen sie zu kämpfen“, sagte Rira.

„Wenn sie ihn allerdings auf Firsk's Geheiß hin festhalten, bezahlt er sie mit den Edelsteinen und dem herrlichen Schmuck, den sie so begehren. Vielleicht können wir ihn überbieten.“

„Warum zuerst reden?“, murkte Otonto. „Wenn es dummes Geschwätz geben soll, dann, nachdem wir sie zerquetscht haben und sie schwach sind und um Gnade winseln.“

„Da sagt der Große was“, meinte Aspodell. „Zwar etwas derb, aber er trifft den Nagel auf den Kopf.“

„Es wird euch freuen zu hören, dass ich zustimme. Wenn wir uns an das Nest heranschleichen, können wir Drillich kampflös schnappen.“

„Das hab ich nicht gemeint“, erwiderte Otonto.

„Wir sollten uns aber nicht darauf verlassen. Harpyien haben scharfe Sinne und könnten uns riechen, bevor wir den Gipfel erreicht haben.“

„Wir werden sie eher riechen“, sagte Düstermeer.

„Was soll das heißen?“, fragte Aspodell.

„Wart's nur ab.“

„Heißt das, Düstermeer, sogar *du* findest irgendeinen Gestank abstoßend?“

Düstermeer unterstrich seine Antwort mit einer obszönen Geste.

„Bleibt noch die Sache mit dem Lied“, fuhr ich fort. „Sie werden versuchen, euch den Willen zu rauben, euch zwingen, gegeneinander zu kämpfen, während sie kreischend über den Kämpfenden flattern. Ich glaube, ich kann sie daran hindern; mit der Magie meines Schwertes und den Geasa, die euch auferlegt sind.“

Ihre Gesichtszüge verfinsterten sich: Die Vorfreude auf eine Balgerei machte dem Groll über ihre Sklaverei platz.

„Vielleicht, Challys Silberweiß, wäre es besser, dem Gesang der Harpyien zu unterliegen“, sagte Rira.

„Es würde nicht so viel Spaß machen, dich aufzuspießen, während ich an den Strängen irgendwelcher geflügelter Höllenbruten tanze“, ergänzte Aspodell. „Aber ich würde es trotzdem genießen.“

„Es war selbstverständlich taktlos von mir, das Thema überhaupt zur Sprache zu bringen“, gab ich zurück, „jedoch notwendig.“ Wir berieten über weitere Pläne und machten anschließend ein Boot klar. Wie gewohnt überließ ich Hallegg senior das Kommando.

Die Harpyien könnten das Schiff angreifen, während wir auf ihre Insel schlichen. Das jedoch war ein Risiko, dem wir uns nicht entziehen konnten. Hallegg senior hörte angestrengt zu, während ich ihm den Plan erklärte. Sein Sohn, der Zeichner mit den scharfen Augen, würde vom Krähenest aus die Insel beobachten und Alarm schlagen, wenn er auch nur die geringste Bewegung am Himmel sah. Eine vollständige Besatzung sollte wachsam die Feuerspuker bemannen. Diese würden von ihren Messingständern abgeschraubt werden, damit die Männer ungehindert auf fliegende Ziele schießen konnten. Zwar sollten sie Schäden an Segeln und Masten möglichst vermeiden, die Harpyien jedoch um jeden Preis herunterschießen. Die Menschenfresser waren flink, also musste die übrige Mannschaft



**„Düstermeer ist
überraschend wendig.“**



**“Kein noch so bun-
tes Gefieder täuscht
über den Gestank einer
Harpyie hinweg.”**

Harpunen bereithalten, um sie aufzuspießen, sobald sie sich herabstürzten.

Als wir in die Boote hinabkletterten, entbot die Mannschaft mir einen stillen, besorgten Abschied. Erneut wurde ich daran erinnert, wie viel Mut es erforderte, an Bord der *Aspidochelone* zu dienen. Obwohl ich meine Seeleute besser behandelte als jeder andere Kapitän der Fesseln, steuerte ich sie doch für weniger Sold in weit schlimmere Kämpfe. Sie hatten angeheuert, obwohl sie wussten, wie riskant das Unternehmen war: Wenn ich falle, werden meine Adjutanten freikommen und ihrem Zorn freien Lauf lassen. Ich war nicht die Einzige, die sich auf grausame Rache gefasst gemacht hatte.

Otondo und Düsternmeer legte sich mit aller Kraft in die Riemen und ruderten so schnell sie konnten. Wenn die Harpyien uns entdeckten, wäre unser gesamter Plan hinfällig. Das sie fliegen konnten, würden sie uns gegenüber im Vorteil sein. In einem Ruderboot konnten wir nicht stehen, geschweige den, ein Schwert schwingen. Sie konnten uns einen nach dem anderen ergreifen, davonschleppen und nach Gutedünen verspeisen. Wir einigten uns darauf, dass wir, sollten sie uns doch bemerken, über Bord springen und unser Glück mit Schwimmen versuchen würden; ob zurück zum Schiff oder nach Sarenvent hing davon ab, was näher dran war. Diese Möglichkeit würde kaum weniger beschwerlich sein: Zwar würde es den Harpyien schwerer

fallen, uns zu erwischen, doch wie die Sichtung der See-
teufel gezeigt hatte, hielt die See gleichermaßen gefräßige
Überraschungen bereit.

Mir fiel die Aufgabe zu, Ausschau zu halten. Den Winkel des Fernglases ständig an die Bewegung des Bootes anpassend, behielt ich die Mündung des Vulkans im Auge. Mehrere Male glaubte ich, uns würde ein Angriff drohen, merkte dann jedoch, dass die fliegenden Punkte keine Harpyien, sondern einfache Seevögel waren.

Sarenvent bot uns kein richtiges Ufer, nur einen trügerischen Abhang, der mit Mangrovenbäumen, Heiligenweiße mit bleicher Rinde und einem Teppich aus Schnappschlingen bewachsen war. Wir kletterten aus dem Boot und betraten einen Boden, der trocken, dünn und locker war. Er rutschte unter uns weg, und wir glitten in unseren Stiefeln aus. Wir kämpften darum, das Gleichgewicht zu halten. Otondo verlor und fiel ins Wasser. Augenblicklich tauchte er prustend wieder auf, nass und vor Wut kochend. Nur durch ein Wunder der Zurückhaltung konnte er den Wutschrei unterdrücken, der für uns sichtbar in seiner Kehle aufstieg. Grimmig packte er das Boot und wuchtete es (mit wackliger Hilfe von Düsternmeer) auf den Felsen. Es rutschte sofort ab. Als wir alle nach dem Boot griffen, war es an mir den Halt zu verlieren. Ich zuckte aufgrund des Schmerzes zusammen, der langsam von der aufgerissenen Haut auf meinem linken Bein aufstieg. Rira und Aspodell lasen Steine auf, während Düsternmeer und Otondo das Boot festhielten.

Ich hielt das Fernglas auf den Gipfel gerichtet. Eine Harpyie tauchte aus dem Krater auf und flog um die Insel herum. Die anderen reagierten auf meine gezielte Warnung und drückten sich flach gegen den Abhang. Mehrere der gerade gesammelten Steine rollten hinab und klatschten ins Wasser.

Gegen den Felsen gepresst, konnte ich nicht sehen, wohin die Harpyie geflogen war. Erst nach ungefähr fünf Minuten wagte ich mich aus der Deckung, suchte den Himmel ab, sah jedoch nichts. Die Harpyie war entweder zurück in den Krater (vielleicht um ihre Schwestern vor uns zu warnen) oder in unbekannte Richtung geflogen. Soweit ich es sagen konnte, flatterte sie auf direktem Weg zu Keredirsk.

Schließlich stützten wir das Boot mithilfe eines kleinen Steinhügels. Wir blickten den Abhang hinauf. Von diesem Winkel aus konnten wir den Gipfel nicht länger sehen. Wir hatten einen Ort ausgewählt, der uns die beste Aufstiegsmöglichkeit bot. Nun wurde ersichtlich, dass diese Einschätzung relativ war. Wir würden ohne ein Seil und zu Fuß hinaufsteigen. Doch sobald wir oben ankämen, würden wir völlig erschöpft sein. Je länger wir brauchten, desto größer war die Möglichkeit, dass die Harpyien sich für einen Angriff auf das Schiff wappneten. Unser einziger Vorteil lag in der Dichte der dünn verwurzelten Pflanzen. Sie würden uns vor Blicken aus der Luft schützen.

Mit aller gebotenen Dringlichkeit machten wir uns an den Aufstieg. Heiße Winde schlugen uns von der Fiebersee entgegen. Nur Augenblicke später waren wir schweißgebadet. Der Geruch unseres Schweißes lockte bissige Fliegen an. Scharlachrote Tausendfüßler krabbelten über unsere Beine und versuchten, uns mit ihren giftigen Mandibeln zu beißen. Dornige Ranken und Nesselfarne rissen an unseren Knöcheln.



„Sorgen wir dafür, dass der nächste Narr, den du retten willst, in einer Stadt lebt“, sagte Aspodell, „und vielleicht in einem Bordell gefangen gehalten wird.“

Von seinen geistreichen Ergüssen einmal abgesehen, gingen die Vier ohne Äußerungen oder Beschwerden hinauf. Am Ende ihres beschwerlichen Weges würden sie auf Feinde stoßen – und vielleicht reichlich Beute nebenher.

Als wir in unmittelbarer Nähe des Gipfels anlangten, entdeckten wir eine natürliche Nische, die vor Urzeiten durch zwei parallel laufende Lavaströme gebildet worden war. Wir zwangen uns hinein, schöpften Atem und sammelten unsere Kräfte für die bevorstehende Schlacht. Sobald wir für den Kampf genügend ausgeruht waren, gab ich Düsterteer ein Zeichen. Mit seiner üblichen schwerfälligen Gewandtheit hangelte er sich zum Kraterrand hinauf. Er hielt warnend eine Hand hoch, dann gab er mir ein Zeichen, ihm zu folgen. Ich hielt mich eng am Felsen fest und kam wesentlich langsamer voran.

Als ich neben ihm in die Hocke ging, hörte ich, warum er mir zu kommen bedeutet hatte: Die Harpyien redeten.

„Der Spinnengottmann hat gesagt, dass wir es nicht tun sollen“, gellte eine hohe und flötende Stimme.

„Er hat zwar Macht, ist aber immer noch ein Mensch“, zwitscherte eine andere. „Sie sind alle gleich, wenn du erst einmal schmeckst, was sie zwischen den Rippen haben.“

„Er hat gesagt, wir sollen diesen knorpeligen Alten da bewachen und würden dafür ein Dutzend frischere kriegen. Weich und gesund und mit Zuckerwerk aufgewachsen. Er hat gesagt, er würde einen Smaragdanhänger mitbringen, der herrlich funkelt, und einhundert Silberarmbänder und Ringe aus Elektrum und Platin.“

„Er wird es nie erfahren.“

Die erste Sprecherin krächzte irritiert: „Ich bin über das Schiff geflogen, und sie sind bereit – mit Harpunen und Magie. Was wenn der Spinnengottmann kommt, während wir dabei sind.“

„Passiert erst später. Wir sind jetzt hungrig“, kreischte eine dritte Stimme.

Ich hatte genug gehört und winkte die anderen zu mir hinauf. Rira stand auf und sandte krachend einen Blitz in den Krater. Er spaltete sich und traf zwei der Harpyien.

Die Entführerinnen sahen wie menschliche Frauen aus. Nur hatten sie auffallende Flügel, krallenartige Hände und Füße und Federn an ihren Armen und Beinen. Die Federn waren hellgrün und rot wie bei Papageien. Statt Haaren bedeckten gelbe Hauben ihre Häupter. Um den Hals, die Handgelenke oder an ihren Ohren trugen sie ein ordentliches Vermögen an Schmuck. Auf ihren grausamen, verzerrten Gesichtern zeigte sich flammende Wut, als sie auf uns zuflogen und primitive Morgensterne schwenkten.

Ihr Geruch erreichte uns noch vor ihnen; ein Gestank von Aas, der wie eine Welle über uns hereinbrach. Sogar Düsterteer taumelte.

Otondo warf ein mit Gewichten beschwertes Netz, das vom Meervolk stammte. Es umschlang zwei der kreischenden Vogelfrauen und bog ihre Flügel nach hinten, sodass sie in den Krater fielen. Während sie sich noch wanden, schlug Otondo einer weiteren Harpyie mit der Seite seines Entermessers den Schädel ein. Das Genick brach hörbar, und der Oger drehte sich um die eigene Achse, um eine andere Harpyie über seine Schulter zu katapultieren.

Aspodell sprang hinab und zielte mit dem Feuerwerfer, den wir in Blaumond konfisziert hatten, auf die ins Netz gegangenen Harpyien. Der Schuss verbrannte das Netz und die Biester gleich mit.

Flatternde Federn nahmen mir die Sicht, als eine sehnige Harpyie mein Gesicht zu zerfleischen versuchte. Ich schlug

mit Sirenensang nach ihr und trieb sie zurück. Sie ließ den Morgenstern auf mich herabsausen, wobei es mir immer schwerer fiel, ihre Hiebe abzuwehren.

„Sie schauen zu dir“, kreischte die Harpyie. „Du führst sie.“ Sie öffnete ihren Rachen. Ein ohrenbetäubender, schriller Laut entrang sich ihr. Ihre Schwestern, die entweder nach meinen Adjutanten stachen oder mit den Flügeln schlugen, fielen in den Chor mit ein. Sie schwenkten sich in den Himmel und brachen den Kampf ab.

Einer meiner Adjutanten nach dem anderen versteifte sich, und ihre Augen wurden glasig, als das hypnotische Schreien über sie hinweg spülte.

Die sehnige Harpyie schwebte neben mir in der Luft. „Siehst du, Menschlein? Du führst nichts und niemanden.“

Die anderen sangen weiter. Während das Lied an Lautstärke zunahm, liefen meine vier Verbündeten ruckartig vorwärts und bildeten eine Linie.

„Wir werden sie zwingen, dich zu töten. Und wenn sie dir das letzte bisschen Fleisch von den Knochen gerissen haben, werden wir dafür sorgen, dass sie sich gegenseitig umbringen.“

Düsterteer packte mich und zog mich in den Krater. Die anderen bildeten einen Kreis um mich. Mit gezogenen Klingen torkelten sie auf mich zu. Die Harpyien flogen langsamer auf uns zu und schwelgten in der Kontrolle. Ein leierndes Lachen mischte sich in das Lied der Harpyien. Erpicht darauf, das Blutbad von Nahem zu betrachten, landeten sie und bildeten einen Kreis um meine Adjutanten. Sie streckte die singenden Fratzen vor, als hofften sie, dass etwas von meinem Blut auf sie spritzen würde.

Ich packte Sirenensang und konzentrierte mich auf die Macht seiner Geasa. Die vier Kristalle, die je einem meiner Adjutanten entsprachen, leuchtete auf, jedoch trübe.

„Genießt eure Hilflosigkeit, ihr Piraten!“, kreischte die älteste der Harpyien. „Innerlich werdet ihr trauern, während wir euch dazu zwingen, eure Kapitänin zu ermorden.“

Otondo kämpfte gegen ihre Kontrolle an und schaffte es, den Kopf zu schütteln.

Verwirrung zeigte sich im Gesicht der Harpyie.

„Ihr. Zwingt. Nicht“, bracht der Oger hervor. „Ihr. Gestattet.“

Das Lied verstummte. Otondo erschauerte. Die Harpyien schüttelten ihre Verwirrung ab und setzten ihr unharmonisches Geschrei fort. Erneut versteifte Otondo sich, ebenso die anderen. Die Vogelfrauen drängten weiter vor und verdrängten Otondos enttäuschende Mitarbeit in Bezug auf meine nahende Vernichtung.

Er hob sein riesiges Entermesser. Rira bereitete einen Zauber vor. Aspodell wechselte die Haltung für einen perfekten Hieb mit dem Rapier. Düsterteer machte sich bereit, mir den Kopf abzuschlagen.

Ich packte das Heft meines Schwertes fester und versicherte mich erneut meiner überlegenen Macht über sie. Die Hitze der Kristalle wurde stärker, ließ nach und erreichte einen neuen Höhepunkt. Das Schwert bebte in meiner Hand, vibrierte in der Frequenz des Harpyienliedes. Ich fühlte das Brechen ihrer Hypnose wie eine tosende Welle: Die Energie raste durch meine Hand, über Schultern und Nacken bis zum Hinterkopf.

Meine Adjutanten machten auf dem Absatz kehrt und fielen über die Harpyien her. Die Erste fiel mit einem überraschenden Ausdruck auf ihrem Gesicht. Die Anderen versuchten davonzufiegen, hatten sich aber zu eng zusammengeschart. Sie sangen, doch die Wirkung blieb aus. In einem Chaos aus verstrickten Flügelschlägen fanden sie ihr blutiges Ende.



BESTIARIUM

Wir waren froh, zur Abwechslung einmal vom Schiff herunterzukommen und zogen auf der Suche nach Vorräten durch den Dschungel. Es galt, unsere leere Vorratskammer wieder zu füllen. Obwohl es nur wenig Jagdwild gab, stießen wir auf Mengen an reifen Früchten, welche die Äste nach unten zogen, so dass sie leicht zu pflücken waren. Alles schien ruhig, bis wir die Wasserkrüge im klaren Fluss füllen wollten. Plötzlich schoss etwas aus dem Wasser, das halb Mann, halb Krokodil war. Das verdammte Ding packte zwei Matrosen, ehe es wieder im Fluss verschwand. Das vorher klare Wasser war nun von einem schlammigen Rot. Wir fanden keine Leichen und konnten nur ihre Seesäcke bestatten.

- Aus dem Logbuch der *Blauen Schildkröte*

Einige der gefährlichsten Bewohner der Tiefe gehen entlang von Küsten und am Dschungelrand auf Jagd nach Beute. Seid achtsam während eines Landganges oder wenn ihr im Dschungel nach Nahrung sucht, da euch ein riesiges Krokodil, ein Unfug treibender Kapre oder schlimmeres über den Weg laufen könnte.

SCHIFFE, SEEFÄHRER UND ANDERE OPFER

In „Insel der Toten Augen“ erhalten die SC ihre eigene Insel und die Gelegenheit zu Erkundungen, doch heißt dies nicht, dass ihnen die Insel nun allein gehört. Während die SC ihren Platz auf der Insel sichern, können vielerlei Arten von Bedrohungen versuchen, ihnen die Früchte ihrer Arbeit zu stehlen. Diese abgelegene Insel ist außerdem reich an Ressourcen und andere Piraten würden gierig das unerforschte Gebiet plündern. Und sollte es nicht ausreichen, dass die SC ihre Insel gegen andere Piraten verteidigen müssen, so ist die Insel voller anderer monströser Gefahren.

Die SC könnten den folgenden drei Schiffen begegnen, die in der Nähe ihrer Insel ankern, so dass die SC die Gelegenheit erhalten, ein wenig mehr Erfahrung und Plündergut an der Frontlinie eines Piratenangriffes zu gewinnen. Einige dieser Piratenbesatzungen könnten sogar einige Gruppe an Land schicken, um die Insel auszukundschaften. Die SC können sich mit ihnen entweder an Bord ihrer eigenen Schiffe oder am Ufer ihrer Insel befassen. Sollte ein SL die Plündergutregeln im ersten Band des *Pathfinder Abenteuerpfades „Unter Piraten“* nutzen, sollten die SC auf jedem erfolgreich überfallenen Schiff 1W4 Punkte Plündergut erlangen. Ferner kann ein SL *GameMastery Flip-Map: Pirate Isle* oder *GameMastery Map Pack: Lost Island* nutzen. Beide wurden speziell für diesen Abenteuerpfad entworfen.

Die Verfluchtes Juwel: Fesselpiraten haben dieses Schiff geentert und einem unvorsichtigen Händler abgenommen, der auf dem Weg nach Sargava den Fesselinseln zu nahe gekommen war. Seitdem wurde dieses Handelsschiff mit Ballisten und einer Ramme ausgestattet. Kapitän Murän Jovis ließ den Rumpf verstärken und das Schiff umrüsten, um es mit anderen Piraten aufnehmen zu können. Seit dem letzten Erfolg sind aber schon ein paar Wochen vergangen, so dass Kapitän Jovis ein Auge auf Inseln geworfen hat, auf denen er an Nahrung und frisches Wasser gelangen kann. Die Besatzung ist hungrig und mehr als nur ein wenig unzufrieden mit der gegenwärtigen Lage. Sein Landungstrupp besteht aus acht Matrosen (*Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 292) und ihm selbst (verwende die Spielwerte eines Ersten Maats auf S. 293 des *Pathfinder Spielleiterhandbuchs*). Dieser Trupp ist eine Begegnung von HG 9.

Lust des Nordens: Diese Piraten aus dem hohen Norden sind fern ihrer Heimat und neu im Archipel. Sie werden von einer zähen, ungeduldigen Frau mit dem Spitznamen „Die Eisblaue“ angeführt. Die Mannschaft gewöhnt sich langsam an das wärmere Wetter und hat nicht nur zunehmend mit Überfällen auf andere Piratenschiffe, sondern auch auf Inseln gelegene Befestigungen begonnen, um ein dauerhaftes Heim zu finden. Niemand weiß, was die Nordmänner nach Süden geführt hat, aber es liegt auf der Hand, dass es den Seeleuten nach Macht und Reichtum

ZUFALLSBEGEGNUNGEN AUF DER INSEL DER TOTEN AUGEN

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–5	1W6 Sahuagin	5	PF MHB, S. 225
6–10	1W12 Kannibalen	6	PF SLHB, S. 300
11–13	1 Wipfelkriecher	8	PF AP #20, S. 90
14–20	1 Riesenschnecke	8	PF MHB, S. 230
21–24	1 Riesentartantel	8	PF MHB II, S. 239
25–29	1 Tylosaurus	8	PF MHB II, S. 71
30–35	1 Wolf-im-Schafspelz	8	PF MHB III
36–38	1 Titanentausendfüßler	9	PF MHB II, S. 243
39–45	1W8 Zyklopen	9	PF MHB, S. 289
46–51	1 Riesenschnappschildkröte	9	PF MHB II, S. 222
52–57	1W4 Galgenbäume	9	PF MHB II, S. 113
58–63	1W4 Deinosophuse	10	siehe Seite 84
64–68	2W10 Riesengeier	10	PF MHB III
69–73	1 Kapre	10	siehe Seite 86
74–80	1 Spinosaurus	11	PF MHB III
81–85	1 Tetrolimulus	11	siehe Seite 88
86–90	1 Schiffsreißerkrabbe	13	PF MHB III
91–97	1 Vipernranke	13	PF MHB II, S. 278
98–99	1 Kongamoto	15	PF MHB III
100	1 Popobala	15	PF MHB III




gelüstet, während sie nach einer eigenen Insel suchen. Die *Lust des Nordens* ist ein Langschiff im Karvistil und mit 22 Matrosen bemannt (*Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 292), dazu kommen die Eisblaue (verwende die Spielwerte eines Wikingers, *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 287) und ihr Grizzlybären-Gefolgsmann (*Pathfinder Monsterhandbuch I*, S. 24). Dies ist eine Begegnung mit HG 10.

Die Roter Zorn: Dieses Schiff hat starke Schlagseite und weist einen Rammschaden auf inklusive geschwärzter Planken, zerbrochener Sparren und zerrissener Segel. Die *Roter Zorn* hat bereits bessere Tage gesehen. Nachdem die meisten Besatzungsmitglieder von Bord gegangen sind, ist das Schiff auf dem Meer getrieben, bis es mit der Flut nahe der Insel auf Grund fuhr. An Bord befinden sich noch sechs treue Besatzungsmitglieder, welche sich um einen eingesperrten Chuul kümmern (und oft mit ihm reden), der eigentlich in einem Grünes Blut auf Schwarzem Stein-Turnier in den nahen Flutlanden (siehe *Weltenband der Innere See*, S. 82) antreten sollte. Sollte das Schiff geentert oder bedroht werden, lassen die Besatzungsmitglieder (Spielwerte wie Plünderer, *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 286) ihr Monster frei und befahlen dem Chuul (*Pathfinder Monsterhandbuch I*, S. 36), für sie zu kämpfen. Dies ist eine Begegnung mit HG 11, da Mannschaft und Chuul zusammen gegen die SC kämpfen.



KAPRE

Wurzeln und Zweige winden sich um den Leib dieses riesigen, merkwürdig proportionierten Humanoiden und bilden beeindruckende Muskelknoten. In seinen vielen Augen liegt ein warmes Leuchten wie von glühenden Kohlen.

KAPRE	HG 10	  
EP 9.600		
CN Riesige Pflanze		
INI +2; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +22		
Aura Verwirrende Aura (30 m, SG 21)		
VERTEIDIGUNG		
RK 24, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 22 (+2 GE, -2 Größe, +14 natürlich)		
TP 127 (15W8+60)		
REF +9, WIL +9 ZÄH +12		
Immunitäten Wie Pflanzen; SR 10/Hiebschaden		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 15 m, Klettern 9 m		
Nahkampf 2 Hiebe +17 (2W6+12)		
Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m		
Besondere Angriffe Rauch ausstoßen		
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14; Konzentration +18)		
Immer – Mit Pflanzen sprechen		
Beliebig oft – Unsichtbarkeit		
SPIELWERTE		
ST 26, GE 15, KO 17, IN 12, WE 15, CH 18		
GAB +11; KMB +21; KMV 33		
Talente Abhärtung, Ausdauernd, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfrelexe, Unverwundlich		
Fertigkeiten Heimlichkeit +18, Klettern +20, Mechanismus ausschalten +17, Motiv erkennen +12, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +22; Volksmodifikatoren Akrobatik (Springen +8), Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +8		
Sprachen Gemeinsprache		
LEBENSWEISE		
Umgebung Gemäßigte und warme Wälder		
Organisation Einzelgänger		
Schätze Keine		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Baumverschmelzung (ÜF) Ein Kapre kann im Rahmen einer Bewegungsaktion mit einem Baum verschmelzen. Während dieser Verschmelzung kann er sehen und hören, als stünde er neben dem Baum, und kann auch normal sprechen. Geringere Verletzungen des Baumes schaden dem Kapre nicht, doch sollte der Baum gefällt oder durch Feuer zerstört werden, ehe der Kapre ihn verlassen kann, wird auch der Kapre getötet. Der Kapre kann den Baum mit einer Bewegungsaktion wieder verlassen.		
Rauch ausstoßen (ÜF) Aus dem Mund eines Kapre kommen ständig Rauchscheiden. Als Standard-Aktion kann er einen 9 m-Kegel Rauch ausstoßen. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht für 1 Runde Übelkeit zu erleiden. Dies ist ein Gifteffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.		
Verwirrende Aura (ÜF) Ein Kapre ist von einer magischen Aura umgeben, welche seine Feinde verwirrt und ablenkt. Wenn ein Kapre wohlwollend und verspielt gestimmt ist, nutzt er diese Aura, um Passanten Streiche zu spielen, sie vom Weg abzubrin-		

gen und mit ihrem Richtungssinn Unfug zu treiben. Wird die Aura zur Verteidigung eingesetzt, erschwert sie es anderen Kreaturen, einem Kapre zu folgen und könnte sich als nervraubend genug erweisen, um sie aus einem von einem Kapre beschützten Bereich zu vertreiben. Innerhalb der Aura steigt der SG aller Fertigkeitswürfe auf Überlebenskunst um +15 und sind in Überlebenskunst trainierte Kreaturen nicht länger fähig, automatisch festzustellen, wo Norden liegt. Zudem muss eine Kreatur beim Betreten des Wirkungsbereiches der Aura (oder wenn sie plötzlich der Aura unterliegt), einen Willenswurf gegen SG 21 bestehen, um nicht einen Malus von -4 auf Konzentrations-, Initiative- und Fertigkeitswürfe zu erleiden. Ein Kapre kann diese Aura willentlich unterdrücken.

Kapre sind vehemente Verteidiger ungewöhnlicher natürlicher Orte und haben eine komplizierte Beziehung zu den „zivilisierten“ Völkern. Sie bestehen aus dichter Pflanzenmasse und gehören daher ebenso zum Wald wie ihre botanischen Verwandten. Ihre einschüchternde Körpergröße, revierorientierte Natur und ungewöhnlicher Ansatz beim Schließen von Freundschaften bringt sie oft in Konflikt mit Stammesleuten und aggressiven Entdeckern. Irreführende Mythen stellen sie zudem als bösartige Frauenräuber, brutale Dämonen und sogar als Kreaturen dar, die denen Reichtümer bringen, welche sie gefangen nehmen können. In Wirklichkeit sind diese Baumriesen nur für diejenigen gefährlich, welche ein unter ihrem Schutz stehendes Gebiet bedrohen.

Kapre wirken unbeholfen humanoid in ihrer Erscheinung mit ihren langen Gliedmaßen und dicken, verwachsenen Leibern aus verdrehten Stämmen und Ästen. Sie besitzen aber ausgeprägte Persönlichkeiten, so dass jene, die sich glücklich schätzen können, zu ihren Freunden zu gehören, in ihnen nicht nur Pflanzen sehen. Von ihnen hängen Ranken herab und sie sind jahreszeitlich bedingt mit Blüten bedeckt, so dass sie perfekt mit der Umgebung verschmelzen. Würden ihre Augen nicht sanft glühen, könnte man sie mit Baumhirten verwechseln.

Kapre sind äußerst geheimnistuerisch und misstrauisch. Wenn möglich gehen sie Konflikten aus dem Weg und nutzen ihre beeindruckende Größe und Verwirrende Aura, um Möchtegern-Eindringlinge einzuschüchtern. Sie lehnen sich aus riesigen Bäumen heraus und blasen über verwirrte Entdecker Rauch und erzeugen sie, dass sie besser fliehen sollten. Auch bei friedlichen Diskussionen lassen sie nur selten ihre Aura fallen, da sie wissen, dass auch honigsüße Worte grausame Absichten verbergen können. Wenn es zu Schwierigkeiten kommt, verursachen sie schnell und ernsthaft Schaden mit ihren mächtigen Holzfäusten. Sollte jemand in ihr Reich eindringen, kämpfen sie bis zum Tod, um Eindringlinge abzuwehren. Obwohl Kapres im Zorn furchteinflößend sind, gestatten sie dennoch Angreifern die Flucht, wenn diese sich zurückziehen.

Lebensweise

Ein Gutteil des Geheimnisses, welches Kapres umgibt, ist ihr eigenes Werk. Sie sind zwar schüchtern, lieben aber die Gesellschaft anderer Humanoider und fixieren sich manchmal auf eine bestimmte Kreatur – oft eine Menschenfrau. Diese Besessenheit manifestiert sich als freundliches Necken, wobei sie ihre Verwirrende Aura nutzen, um das Objekt ihrer Zuneigung zu verwirren oder andere davon abzuhalten, die Frau zu besuchen.

Kreaturen, die Tricksern gegenüber tolerant sind, können zu besten Freunden der Baumriesen werden und deren Schutz, Rat oder sogar romantische Gefühle gewinnen. Wer diese komplexen Verhaltensweisen aber falsch versteht oder dem „Opfer“ zu nahe steht, kann den Ruf der Kapres ruinieren, indem er mit Eifersucht und Wut reagiert und sie als gefährliche oder intrigante Kreaturen brandmarkt. Gerüchte, dass ein gefangener Kapre Wünsche erfüllen muss, wurden mit Sicherheit von einem eifersüchtigen Häuptling in Umlauf gebracht, dessen Gattin einem Kapre ins Auge gefallen ist. Diese gemischten Reaktionen sorgen dafür, dass Kapres vorsichtig sind und Methoden entwickelt haben, Fallen zu erkennen und ihnen zu entkommen. Sie sind stets bereit, über Stolperdrähte, Fallgruben oder Schlingfallen zu springen. Sie kennen ihr eigenes Revier in und auswendig und setzen ihre Gabe *Mit Pflanzen sprechen* ein, um alles zu erfahren, was sich im Umkreis von vielen Kilometern ereignet.

Lebensraum

Jeder Kapre erwählt sich einen heiligen oder ihm wichtigen Ort, den er mit seinem Leben verteidigt. Die Gründe dafür mögen für andere unverständlich sein. Und wenn ein Kapre nachhaltig befragt wird, gibt er meist nur kryptische oder ausweichende Antworten. Dies hat schon viele Straßenbauer und Buschfarmer frustriert, die nicht nachvollziehen können, warum ein halber Morgen Sumpfland für irgendwen von Interesse sein könnte. Dazu kommt, dass der Ort, den der Kapre sich auswählt, um ihn zu verteidigen, nicht immer mit seiner Heimstatt übereinstimmen muss. In das Heim eines Kapre einzudringen, ist fast ebenso gefährlich wie die Schändung eines heiligen Ortes. Es ist nicht ungewöhnlich, dass ein vorsichtiger Entdecker, der um den heiligen Platz eines Kapre einen weiten Bogen gemacht hat, doch noch den Zorn der Kreatur erweckt, wenn er über die Lichtung läuft, welche das Zuhause des Kapre ist. Das Zuhause eines Kapre ist meist aber leicht zu identifizieren – es ähnelt dem Hain eines Druiden: eine Lichtung mit sorgfältig und wohlüberlegt zurückgeschnittenen Pflanzen und einem massiven einzelnen Baum in der Mitte.

Kaprezigarren

Kapres rollen sich dicke Zigarren. Dabei nutzen sie ein derart geheimes und kraftvolles Rezept, dass weder Tabakhändler, noch Alchemisten die Zutaten identifizieren können. Selbst mitten im Kampfgetümmel fallen ihnen ihre gewaltigen Zigarren nicht aus den Mündern. Die dicken Stumpen stören sie aber beim Sprechen und sorgen für ein gewisses Schlurren in ihren knarzigen Stimmen.

KAPREZIGARRE

Aura Schwache Hervorrufung und Nekromantie; **ZS** 7

Ausrüstungsplatz Keiner; **Kaufpreis** 2.250 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die 0,60 m lange Zigarre eines Kapre erlischt nie. Sie verbreitet Licht wie eine Kerze, verbrennt aber keine andere organische Materie. Für jeden außer einem Kapre ist es nicht nur aufgrund ihrer Größe gefährlich, eine solche Zigarre zu rauchen. Nur eine Kreatur der Größenkategorie Mittelgroß oder größer kann versuchen, die Zigarre zu rauchen. Dabei muss ihr ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 gelingen, um nicht für 1 Stunde unter Übelkeit zu leiden. Jedes Mal, wenn die Kreatur zu inhalieren versucht, muss sie einen erneuten Rettungswurf ablegen, erhält aber einen kumulativen Bonus von +1 pro erfolgreicher Inhalation während der letzten 24 Stunden. Inhalierter Rauch kann zum Nachteil naher Gegner ausgeatmet werden. Die rauchende Kreatur muss den Rauch binnen 1 Runde wieder ausatmen oder leidet für 1 Runde unter Übelkeit, in der sie den kräftigen Rauch in ihr eigenes Feld aushustet. Eine mittelgroße Kreatur kann den Rauch als Standard-Aktion gegen einen angrenzenden Gegner blasen. Eine große oder größere Kreatur kann den Rauch als Standard-Aktion in einem 4,50 m-Kegel ausatmen. Kreaturen in der Rauchwolke müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 bestehen oder leiden für 1 Runde unter Übelkeit.




ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss ein Kapre sein oder unter der Anleitung eines Kapres arbeiten; **Kosten** 1.125 GM



KORALLENKAPUZINER

Diese seltsame Kreatur kann nur als hellpinker, haarloser Affe mit einem Fischkopf und großen, finnenartigen Flossen beschrieben werden.

KORALLENKAPUZINER	HG 1	  
EP 400		
N Sehr kleine magische Bestie (Aquatisch)		
INI +3; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1		
VERTEIDIGUNG		
RK 15, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Größe)		
TP 13 (2W10+2)		
REF +6, WIL +1, ZÄH +4		
Schwäche Feuchtigkeitabhängig		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (gut), Klettern 9 m, Schwimmen 9 m		
Nahkampf Biss +7 (1W3-2 plus Verfluchter Biss)		
Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 0 m		
Besondere Angriffe Verfluchter Biss		
SPIELWERTE		
ST 6, GE 17, KO 12, IN 6, WE 13, CH 7		
GAB +2; KMB +3; KMV 11		
Talente Waffenfinesse		
Fertigkeiten Fingerfertigkeit +8, Fliegen +11, Heimlichkeit +15 (in Korallenriffen +19), Klettern +6, Schwimmen +6; Volksmodifikatoren Fingerfertigkeit +4, Heimlichkeit in Korallenriffen +4		
Besondere Eigenschaften Amphibie		
LEBENSWEISE		
Umgebung Warme Küsten und Meere		
Organisation Einzelgänger, Paar oder Stamm (3-24)		
Schätze Keine		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Feuchtigkeitabhängig (AF) Ein Korallenkapuziner kann Luft und Wasser atmen und unbegrenzt an Land überleben, muss aber entweder regelmäßig vollständig in Wasser eintauchen oder ausgiebig befeuchtet werden, ansonsten trocknet es an der Luft aus. Ein Korallenkapuziner kann außerhalb des Wassers für eine Anzahl von Stunden in seiner Konstitution überleben, ehe er negative Effekte erleidet. Nach dieser Zeit erleidet die Kreatur 1W6 Schadenspunkte jede Stunde, die sie trocken bleibt. Wenn die Kreatur in beliebigem Wasser gebadet wird, setzt dies das Zeitlimit zurück.		
Verfluchter Biss (ÜF) Ein Korallenkapuziner kann mit seinem Biss einige der Vorzüge und Schwächen der Kreatur auf das Opfer übertragen. Der vom Biss übertragene Fluch hält 1W6 Stunden an und kann eine Kreatur nur einmal innerhalb von 24 Stunden betreffen. Betroffene Kreaturen beginnen auszutrocknen, wenn sie der Luft ausgesetzt sind, können dafür aber ihren Atem die doppelte Zeit lang anhalten. Ziele dieses verfluchten Bisses erleiden 1W6 Schadenspunkte pro 10 Minuten außerhalb des Wassers; wenn das Opfer eine Volle Aktion lang in beliebigem Wasser gebadet wird, hält dies den Schaden auf. Einem Opfer muss ein Konstitutionswurf gegen SG 12 gelingen, um diesen Effekt zu vermeiden. <i>Flucht brechen</i> beendet den Effekt des Fluches wie üblich. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.		

Korallenkapuziner wirken wie der Scherz eines Magiers, wenn man ihnen außerhalb des Wassers begegnet. Sie haben die Körper kleiner Affen, glitschige, pinke Haut, einen fischähnlichen Kopf und Gliedmaßen mit Membranen, welche eine Kreuzung aus Fledermausschwüngen und Fischflossen sind. Sie verfügen über die angeborene Intelligenz und Neugier von Affen und zeigen kaum Furcht vor Humanoiden, sind zugleich aber auch zwanghafte Taschendiebe, die das Glitzern von Gold und Juwelen lieben. Ihre Fingerfertigkeit und Gewandtheit ermöglicht es ihnen, ahnungslosen Seefahrern und Dockarbeitern ihren hartverdienten Lohn abzunehmen. Ein erwachsener Korallenkapuziner ist 45 cm lang, hat einen 30 cm langen Schwanz, eine Flügelspannweite von 1,20 m und wiegt 25 Pfund.

Lebensweise

Die Gelehrten glauben, dass Korallenkapuziner sich aus äußerst anpassungsfähigen Kreaturen entwickelt haben, die in den Meere der Welt leben. Man meint, dass sich diese Kreaturen aus völlig aquatischen Wesen entwickelt haben, die Fische stark ähneln dürften, und zwischen hellfarbenen Korallenriffen gelebt haben, die sie zur Tarnung und als Versteck genutzt haben, um Räubern zu entgehen, wie es Oktopusse und Kuttelfische tun. Die Kreaturen entwickelten durch Evolution mehrere Arten der Fortbewegung. Diese biologischen Veränderungen ermöglichten diesen Kreaturen, aus dem Meer zu kriechen und an Land zu gehen. Schließlich wurden ihre Flossen zu Flügeln und gaben ihnen größere Beweglichkeit und die Gabe, nicht nur die Luft über den Wellen zu atmen, sondern auch über dem Meer ihre Kreise zu ziehen.

Korallenkapuziner können außerhalb des Wassers einen Teil des Tages überleben, werden aber rasch schwächer und sterben, wenn sie ihre Körper nicht feucht halten. Sie verbringen daher den Gutteil ihres Lebens unter den Wellen. Dort leben sie von kleinen Fischen und allen möglichen Pflanzen, reisen aber oft an Land auf der Suche nach Leckerbissen oder um ihre überaktive natürliche Neugier zu befriedigen. Sie lieben es zudem zu fliegen und können oft beobachtet werden, wie sie die Ausgucke von Schiffen umkreisen, die in Häfen einfahren oder diese verlassen. An Land jagen sie kleine Nagetiere und pflücken Nüsse und Beeren. Vogelei sind für sie besondere Delikatessen. Korallenkapuziner sind auch sehr am Essen und den Besitztümern aller Arten von Humanoiden interessiert. Glänzende Gegenstände ziehen sie an und man kann darauf wetten, dass sie sich mit allem Interessanten absetzen, das nicht niet- und nagelfest ist. Ihre Hände gestatten es ihnen, Gegenstände zu manipulieren, aber nicht, Waffen zu führen.

Ein Korallenkapuziner wird als hundertprozentig aquatische Kreatur geboren. Jungtieren fehlt die Fähigkeit zu fliegen oder das Wasser zu verlassen, bis sie mit etwa einem Jahr das Erwachsenenalter erreichen. Korallenkapuziner gehören einer sehr fruchtbaren Art an. Weibchen können drei Mal im Jahr bis zu 100 Eier legen, auch wenn lokale aquatische Raubtiere den Großteil davon meist fressen.

Da Korallenkapuziner vom Wasser abhängig sind, riskieren jene, die zu weit landeinwärts reisen, dort zu stranden. Entdecker finden diese Kreaturen kränklich und schwach, auf dem Dschungelboden ausgestreckt bedeckt von Bißameisen oder im Sterben von Raubtieren zerrissen. Wenn sie an Land sterben, trocknen sie zu Hüllen aus, welche oft zu Staub zerfallen und nur zerbrechliche Knochen zurücklassen.

Lebensraum & Sozialverhalten

Diese Kreaturen leben in großen Zahlen an der südöstlichen Küste Garunds. Sie haben sich langsam nach Norden und Osten während der letzten Jahrhunderte ausgebreitet. Eine große Kolonie von ihnen haust vor der Südküste Sargavas und im Flussdelta des Unteren Korir. In den Wipfeln des Dschungels der Hungrigen Bäume und den Dschungeln der Kaavalande hallt das Kreischen der Korallenkapuziner wieder. Seit kurzem plagen diese cleveren Kreaturen die Hafenstadt Senghor an der Fiebersee und die Hafenbehörde hat ein Kopfgeld auf diese Wesen ausgesetzt, um ihre Anzahl zu reduzieren. Es gibt auch ein paar Kolonien weiter nördlich in den wärmeren Gewässern der Inneren See und andere Stämme dieser neugierigen, Unfug treibenden Kreaturen im warmen Wasser des Obarischen Ozeans an Garunds Westküste.

Korallenkapuziner leben in tropischen Küstengebieten in kleinen familiären Gruppen von weniger als 30 Erwachsenen unter der Führung eines älteren Weibchens. Der erste Teil des Namens ist nicht nur auf ihre rosipinke Hautfarbe zurückzuführen, sondern auch auf ihre bevorzugten Nistplätze – die Korallenriffe vor Garunds Küste, wo sie in den zahllosen Höhlen und Spalten leben. Sie bevölkern diese farbenfrohen Riffen, leben dort ihre Eier und verstecken sich zwischen den schützenden Korallen, an deren Farbe sie sich anpassen.

Korallenkapuziner kennen vor den meisten humanoiden Arten absolut keine Furcht. Sie werden oft von Seefahrern und Fischern gezähmt, die bereit sind, es mit ihrer unheilbaren Neugier und Neigung zum Diebstahl aufzunehmen. Ihre Herren trainieren sie zumeist zu fischen und sie sind sehr begehrt bei denen, die ihren Lebensunterhalt damit verdienen, Schätze vom Meeresboden zu bergen. Aufgrund ihrer Liebe zu glänzenden Objekten sind sie exzellente Perlentaucher, auch wenn es manchmal ein regelrechter Kampf ist, sie von ihren Schätzen zu trennen. Aufgrund ihres gewaltigen Appetits sind diese Allesfresser auch auf langen Seereisen beliebt, da sie die Schiffe von Ratten befreien. Vielleicht ist dies auch der Grund dafür, dass sie von vielen Seefahrern als Glücksbringer betrachtet werden, auch wenn sie am beliebtesten bei Piraten, Schmugglern und anderen Seefahrern sind, die bereitwilliger sind, ihre diebische Natur zu akzeptieren.



Korallenkapuziner als Vertraute

Trotz ihres lebhaften Temperaments und ihrer Neigung zu Diebereien werden Korallenkapuziner von Magiern aufgrund ihrer außergewöhnlichen Beweglichkeit und ihres seltsamen Verfluchten Bisses geschätzt. Dieser Biss gibt Zauberkundigen eine größere Fähigkeit, unter Wasser Erkundungen anzustellen, so lange sie darauf achten, wie viel Zeit sie außerhalb des Wassers verbringen. Trotz dieses Vorteils sind Korallenkapuziner beliebter bei Zauberkundigen, die keine Angst davor haben, mit dem Gesetz in Konflikt zu kommen – schließlich ist es schwer, das diebische Verhalten dieser Kreaturen zu kontrollieren, so dass es ihre Herren häufig in Schwierigkeiten bringt. Außerdem müssen sie sich in feuchten Bereichen aufhalten, daher sind sie besser geeignet als Vertraute von Zauberkundigen, die in der Nähe von Wasser leben oder bereit sind, auf diese ungewöhnliche Physiologie einzugehen. Zauberkundige der 3. oder höheren Stufe mit einer Gesinnung innerhalb eines Schrittes zu neutral können ein Korallenkapuziner als Vertrauten gewinnen, indem sie das Talent Verbesserte Vertraute wählen.

KROKODILARTIGE

Die Wasser von Golarions Seen, Sümpfen, Meeren und Flüssen sind voller Gefahren, doch nur wenige sind so hartnäckig wie Krokodile – monströse, vierbeinige aquatische Reptilien, welche aufgrund ihrer gewaltigen Kiefer, ihres gewaltigen Appetits und ihrer Unbarmherzigkeit im Kampf bekannt sind.

Alle Krokodilartigen haben einen gemeinsamen Körperaufbau: Sie sind länger als hoch und ein langer Schwanz, welcher als Hilfe beim Schwimmen und als Waffe zur Selbstverteidigung genutzt wird, macht einen bedeutenden Teil der Körperlänge aus. An Land können Krokodilartige ihre kurzen, seitlich positionierten Beine nutzen, sich abzustößen, so dass sie sich überraschend schnell und explosionsartig bewegen können. Sie haben meist dicke, knotige Schuppen entlang des Rückens, während der weiche Unterleib verletzlich gegen Attacken von unten her ist. Das herausragendste körperliche Merkmal eines Krokodils ist sein gewaltiges Maul mit seiner bedrohlichen Aneinanderreihung scharfer Zähne. Die kräftigen Kiefer können schnell zuschnappen und gefangene Beute festhalten.

Deinosuchus

Dieses gewaltige Reptil ist ein Alligator von atemberaubender Größe. Es kommt aus dem Wasser mit rasch zuschnappenden Kiefern, welche zwischen den Bissen bedrohlich mahlen.

DEINOSUCHUS

HG 8



EP 4.800

N Gigantisches Tier

INI +5; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 20 (+1 GE, -4 Größe, +14 natürlich)

TP 104 (11W8+55)

REF +10, WIL +7, ZÄH +12

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Biss +18 (2W6+13 plus Ergreifen), Schwanzschlag +12 (2W8+6)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m

Besondere Angriffe Würgen (2W6+13), Zuschnappende Biss

SPIELWERTE

ST 36, GE 12, KO 21, IN 1, WE 15, CH 2

GAB +8; KMB +25 (Ringkampf +29); KMV 36 (40 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Heimlichkeit, Wahrnehmung), Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss), Wuchtiger Schlag (nur Schwanzschlag)^B

Fertigkeiten Heimlichkeit +0 (im Wasser +12), Schwimmen +21, Wahrnehmung +14;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit im Wasser +12

Besondere Eigenschaften Luft anhalten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Gewässer

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Luft anhalten (AF) Ein Deinosuchus kann seinen Atem für eine Anzahl von Runden in Höhe des Vierfachen seines Konstitutionswertes anhalten, ehe er Gefahr läuft zu ertrinken.


Zuschnappende Biss (AF) Ein Deinosuchus kann im Rahmen eines Vollen Angriffes einen zweiten Bissangriff mit einem Malus von -2 durchführen, sofern er mit seinem primären Bissangriff verfehlt.

Der massige, 10,50 m – 15 m lange und 6 Tonnen schwere Deinosuchus ist die längste aller bekannten Krokodilarten. Er hat eine kürzere, rundere Schnauze als ein typisches Krokodil und ähnelt dadurch einem riesigen Alligator. Er ist ein geduldiger Jäger, der unter Wasser beinahe unsichtbar ist, während nur seine Nüstern aus dem Wasser ragen und der Rest seiner Masse außer Sicht auch höchst wachsamer Beute bleibt.

Im Kampf zermalmt ein Deinosuchus seine Beute zwischen seinen mächtigen Kiefern, wirft andere Gegner mit seinem kräftigen Schwanz zurück und bricht derweil die Knochen und zerreißt das Fleisch seiner gefangenen Mahlzeit.

Meereskrokodil

Dieses fischartige Reptil hat eine schnalle, stromlinienförmige Schnauze voller nadelspitzer Zähne und einen langen, platten Schwanz, mit dem es sich durchs Wasser bewegt.




MEERESKROKODIL	HG 3			
EP 800				
N Großes Tier				
INI +5; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +11				
Verteidigung				
RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 13 (+1 GE, -1 Größe +4 natürlich)				
TP 30 (4W8+12)				
REF +5, WIL +2, ZÄH +7,				
ANGRIFF				
Bewegungsrate 4,50 m, Schwimmen 15 m				
Nahkampf Biss +7 (1W8+7 plus Ergreifen)				
Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m				
Besondere Angriffe Tödliches Abtauchen				
SPIELWERTE				
ST 20, GE 13, KO 17, IN 1, WE 12, CH 2				
GAB +3; KMB +9 (Ringkampf +13); KMV 20				
Talente Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative				
Fertigkeiten Schwimmen +13, Wahrnehmung +11				
Besondere Eigenschaften Luft anhalten				
LEBENSWEISE				
Umgebung Tropische Ozeane				
Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–6)				
Schätze Keine				
BESONDERE FÄHIGKEITEN				
Todbringendes Abtauchen (AF) Wenn ein Meereskrokodil einen Gegner seiner Größenskategorie oder kleiner in einen Ringkampf verwickelt, kann es im Rahmen eines erfolgreichen Ringkampfwurfes mit Hilfe seines kräftigen Schwanzes abtauchen und sich in die Tiefe abstoßen. Auf diese Weise kann es sich im Rahmen des Ringkampfes zugleich bewegen, Schaden zufügen und den Ringkampf aufrechterhalten.				
Luft anhalten (AF) Ein Meereskrokodil kann seinen Atem für eine Anzahl von Runden in Höhe des Achtfachen seines Konstitutionswertes anhalten, ehe es Gefahr läuft zu ertrinken.				

Das Meereskrokodil ähnelt seinen an Land hausenden Verwandten in Größe und allgemeinem Körperbau, allerdings sind seine Beine eine Mischung aus Füßen mit Schwimmhäuten und ansatzweisen Flossen. Sein langer Schwanz ist dünner und flacher als bei einem gewöhnlichen Krokodil und gestattet ihm das Schwimmen mit einer besorgniserregenden Bewegungsrate, indem es ihn hin und her peitschen lässt.

Meereskrokodile ziehen warme, seichte Meeres- und Ozeanbereiche vor. Sie verbringen die meiste Zeit im Wasser auf der Jagd nach Fischen, Meeressäugern und aquatischen und monströsen Humanoiden wie Meervolk, Sahuagin und Locathahs. Sie kommen nur zur Fortpflanzung und Eiablage an Land, wo sie langsam und unbeholfen sind.

Salzwasserkrokodil

Dieses Krokodil ist gut anderthalbmal so lang wie ein gewöhnliches Krokodil. Als es vorwärtsschießt, scheint es mit seinem langen, zahnbewehrten Maul zu lächeln.

SALZWASSERKROKODIL	HG 5			
EP 1.600				
N Riesiges Tier				
INI +4; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +9				
VERTEIDIGUNG				
RK 18, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 18 (-2 Größe, +10 natürlich)				
TP 57 (6W8+30)				
REF +5, WIL +3, ZÄH +10,				
ANGRIFF				
Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m				
Nahkampf Biss +8 (2W6+6 plus Ergreifen), Schwanzhieb +3 (1W8+3)				
Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m				
Besondere Angriffe Todesrolle, Vorschnellender Biss				
SPIELWERTE				
ST 23, GE 10, KO 20, IN 1, WE 13, CH 2				
GAB +4; KMB +12 (Ringkampf +16); KMV 22				
Talente Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit, Wahrnehmung), Verbesserte Initiative				
Fertigkeiten Heimlichkeit +2 (im Wasser +10), Schwimmen +14, Wahrnehmung +9; Volksmodifikationen Heimlichkeit im Wasser +8				
Besondere Eigenschaften Luft anhalten				
LEBENSWEISE				
Umgebung Tropische Küsten und Flüsse				
Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–8)				
Schätze Keine				
BESONDERE FÄHIGKEITEN				
Todesrolle (AF) Wenn ein Salzwasserkrokodil einen Gegner seiner Größenskategorie oder kleiner in einen Ringkampf verwickelt, kann es im Rahmen eines erfolgreichen Ringkampfwurfes eine Todesrolle ausführen. Dabei hält es sein Opfer fest, zieht die Beine an und rollt sich sehr schnell herum, was sein Opfer verdreht und verbiegt. Das Krokodil verursacht dabei Bisschaden, wirft die Kreatur zu Boden und hält den Ringkampf aufrecht.				
Luft anhalten (AF) Ein Salzwasserkrokodil kann seinen Atem für eine Anzahl von Runden in Höhe des Vierfachen seines Konstitutionswertes anhalten, ehe es Gefahr läuft zu ertrinken.				
Vorschnellender Biss (AF) Ein Salzwasserkrokodil kann einmal in der Minute die Reichweite seines Bissangriffes um 1,50 m erhöhen, ohne dabei die üblicherweise mit dem Talent Ausfall verbundenen Mali auf die RK zu erhalten. Diese ausgedehnte Reichweite gilt nur für den Bissangriff des Krokodils und hält bis zum Beginn des nächsten Zuges der Kreatur an.				

Salzwasserkrokodile leben in tropischen Salzwasserflusmündungen und den Seewasserflüssen, welche sie nähren. Sie sind die größten Nichturzeitkrokodile auf Golarion.

Erwachsene Salzwasserkrokodile können bis zu 6 m lang werden und über 2.000 Pfund wiegen. Sie sind in der Regel lethargischer als ihre kleineren Verwandten und ihre Tage damit, sich an Land oder im seichten Wasser zu sonnen, während sie nachts auf Jagd gehen.

TETROLIMULUS

Aus dem Unterleib einer seltsamen Krabbe wächst der Torso einer Gottesanbeterin in korallenfarbener Schalentierpanzerung. Die Kreatur wiegt sich hypnotisierend, rasselt mit ihren messerscharfen Klauen und richtet ihren langen, rapierartigen Schwanzstachel auf.

TETROLIMULUS	HG 11
EP 12.800	
NB Große magische Bestie (Aquatisch)	
INI +8; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7	
VERTEIDIGUNG	
RK 27, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 23 (+4 GE, -1 Größe, +14 natürlich)	
TP 147 (14W10+70)	
REF +13, WIL +7, ZÄH +16	
Resistenzen Kälte 10	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 15 m, Schwimmen 15 m	
Nahkampf 2 Klauen +19 (2W6+6/x4), Stachel +17 (1W6+3 plus Gift)	
Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m	
Besondere Angriffe Anspringen, Gift	
SPIELWERTE	
ST 22, GE 18, KO 21, IN 3, WE 12, CH 9	
GAB +14; KMB +21; KMV 35	
Talente Ausdauer, Ausfallschritt, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Mehrfachangriff, Rennen, Verbesserte Initiative	
Fertigkeiten Klettern +10, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +7	
Besondere Eigenschaften Amphibie, Uferherrschaft	
LEBENSWEISE	
Umgebung Gemäßigte Küsten	
Organisation Einzelgänger, Paar	
Schätze Keine	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	
Gift (AF) Tetrodotoxin: Stachel - Verwundung; Rettungswurf Zähigkeit, SG 22; Frequenz Einmal; Primäreffekt 1 Runde wankend, Sekundäreffekt 1W4 Runden Lähmung; Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.	
Ufermeisterschaft (AF) Dank der vielen Gliedmaßen seiner Krabbenhälfte kann ein Tetrolimulus die Auswirkungen unebenen oder schwierigen Geländes ignorieren. Die gilt nicht wenn das Gelände magisch manipuliert wurde, um die Fortbewegung zu behindern.	

Ein Tetrolimulus ist eine entsetzliche Mischung aus prähistorischem Arthropoden und schwer gepanzerter Gottesanbeterin. Er ist der Stoff, aus dem die Alpträume schiffbrüchiger oder ausgesetzter Seefahrer bestehen. Der Oberkörper eines Tetrolimulus erinnert mit seinem stacheligen Krustentierexoskelett an eine sehr robuste Gottesanbeterin. Die Vorderarme sind wie im Gebet gefaltet, können aber mit beängstigender Geschwindigkeit vorschnellen und voller Präzision Gegner brutal in Stücke schneiden, noch ehe diese reagieren konnten.

Kapitäne und Meuterer rufen diese tödlichen Klauen ihren Feinden gleichermaßen ins Gedächtnis, sowie den anderen Namen dieser Kreatur: „Strandguillotine“ – aufgrund der brutalen Gerechtigkeit, welche sie an jenen verübt, die an Land ausgesetzt werden, weil sie sich für die falsche Seite bei einer Meuterei entschieden haben.

Wer zu weniger Pathos neigt, beschreibt den Tetrolimulus oft als „Meeresgottesanbeterin“, da er aussieht, als

wären die starken Beine und die Schale einer Krabbe mit den mächtigen Armen einer Gottesanbeterin verschmolzen worden. Obendrein verfügt die Kreatur noch über den gefährlichen Stachel eines Skorpions.

Die widerstandsfähige, stachelige Schale bedeckt fünf Paar klingenartiger Beine, die selbst in herausforderndem Gelände eine beachtliche Geschwindigkeit schaffen. Als Meister der Strände hat der Tetrolimulus schon viele Seefahrer mit seinem Sturmangriff über diverse Arten von Gelände überrascht – er zieht geräuschlos eine Spur im den feuchten Sand und klackert dann über Felsen, wobei er Geräusche verursacht, als würden Würfel über einen Holztisch rollen.

Die letzte und gefährlichste Waffe des Tetrolimulus ist sein Schwanzstachel, den er aufrechterhält und wie ein Zepter im Kampf schwingt. Der Stachel ist scharf wie eine Klinge, doch damit nicht im Ansatz so gefährlich wie das Gift, welches diese Klinge umgibt. Wer diesem Tetrodotoxin erliegt, dient der Meeresgottesanbeterin bald als Mahlzeit. Unter Muskelzuckungen und -krämpfen werden die Bewegungen langsamer angesichts einsetzender Lähmung und unter den Schmerzen, bei lebendigem Leibe zur Verzehr geschlachtet zu werden. Tetrodotoxin gehört zu den grausamsten Giften der Natur und ist ein beliebtes Werkzeug unter den Assassinen der Roten Mantis, welche die schmerzbringende Effizienz und die Mantidengestalt des Produzenten zu schätzen wissen.

Lebensweise

Außerhalb des Wassers legt der Tetrolimulus ungewöhnliche wiegende Bewegungen des Oberkörpers an den Tag. Obwohl der Sinn dieses Tuns nicht ganz klar ist, glaubt man, dass diese Bewegungen wie bei der Gottesanbeterin die primitive Sicht der Kreatur verbessern und es ihr erleichtern, Beute wahrzunehmen. Es gibt die Theorie, dass jemand, der völlig regungslos bleibt, wenn ihm ein Tetrolimulus begegnet, einer Entdeckung entgehen kann, allerdings wurde diese Theorie noch nicht bestätigt, da sich noch niemand gefunden hat mit genug Mut, um als Versuchsobjekt zu fungieren.

Weibliche Tetrolimuli, die Jäger der Spezies, sind um einiges aggressiver, während man die Männchen nur selten zu Gesicht bekommt. Sie leben in den Wassertiefen als Aasfresser und kommen zur Paarungszeit zu Beginn des Frühlings hinauf. Zu dieser Zeit legen beide Geschlechter binnen weniger Tage große Entfernungen von hundert bis Kilometern zurück, um zu den Brutstätten ihrer Ahnen an der Küste zurückzukehren. Hier treffen die dominanten und aggressiven Weibchen auf die Männchen und paaren sich mit den stärksten der kleineren und zerbrechlicheren Männchen. Nur wenige Männchen bekommen die Gelegenheit zur Fortpflanzung und noch weniger überleben den Vorgang und kehren ins Meer zurück – die Weibchen sind von der Reise erschöpft und sobald sie geschwängert wurden, stellen die schwächeren Männchen in ihrer Nähe die nächste und einfachste Nahrungsquelle dar. Ein befruchtetes Weibchen könnte daher sogar weiterhin Paarungswilligkeit anzeigen, aber nicht um sich fortzupflanzen, sondern um seinen Hunger zu stillen.

Jungtiere werden im Meer geboren und verbringen – vielleicht als Preis ihrer Stärke und Macht im späteren Leben – die ersten Monate am unteren Ende der Nahrungskette. Ihre Schalenpanzer verdicken erst mit dem Eintritt ins Erwachsenenalter, so dass sie vorher leichte Beute

darstellen. Dies trägt viel zur Kontrolle ihrer Population bei. Wenn ihre Panzer sich aber verhärten und dicker werden, wird ihre Existenz weniger getrieben und im Alter von 6 Monaten beginnen sie damit, sich zu wehren. Nach 12 bis 18 Monaten sind sie erwachsen und können bis zu 50 Jahre alt werden.

Das Verhalten eines Tetrolimulus ist hauptsächlich instinktgesteuert, doch während der Paarungszeit werden die eigentlich nomadischen Kreaturen zu wilden Kämpfern, wenn es um den Schutz der Brutplätze ihrer Ahnen geht. Selbst männliche Meeresgottesanbeter ziehen in den Kampf, während sie im Meer eher fliehen als eine Konfrontation zu riskieren.

Weibchen können im Gebiet des Golfs von Abendego im Bereich zwischen Mediogalti, den Fesselinseln und den Flutlanden angetroffen werden. Selbst an der Südküste Rahadoums werden zuweilen Tetrolimuli angespült. Dort fürchtet man die Kreaturen als verzerrte Manifestationen Achaekeks, welche die Roten Mantis zum Zwecke der Verehrung beschworen haben. Man sieht sie auch als Erinnerung an die Torheit der religiösen Verehrung. Im Norden gibt es ebenfalls sogar im Bereich der Inneren See Beschreibungen von Wesen, welche den Meeresgottesanbeterinnen ähneln. Diese Erzählungen sind aber so alt und fehlerhaft wie die Schiffe der Piraten und Händler, die sie verbreiten – die letzte Sichtung eines Tetrolimulus an der Küste von Cheliex beispielsweise geschah vor über zwei Generationen.

Den Gutteil der Masse eines Tetrolimulus macht sein Panzer aus. Trotz ihrer Größe können die Kreaturen mit relativ geringen Mengen an Nahrung überleben. Der einzige Umstand, welche auf eine gewisse Intelligenz bei den Wesen hindeutet, ist der Umstand, dass sie eine Überfischung ihres Reviers zu vermeiden versuchen und stattdessen an mehreren Kilometern Küstenlinie entlangwandern, um für Ausgleich zu sorgen. Sie ernähren sich hauptsächlich von Fischen und Cephalopoden, sind aber auch kompetente Spurenleser und folgen den Spuren von Säuretieren und Humanoiden, die dumm genug sind, ihre Strände zu betreten.

Wie die meisten Tiere neigen auch Tetrolimuli dazu, größere Ansiedlungen oder Bereiche, die häufig von Menschen besucht werden, zu meiden. Abgelegene oder unzugängliche Strände sind der bevorzugte Lebensraum der Weibchen, allerdings kann ein kraftvoller, aus dem Auge von Abendego hervorbrechender Sturm sie auch an häufiger genutzte oder sogar bewohnte Küstenabschnitte schleudern. Man kann überraschend große Ansammlungen dieser Kreaturen auf Mediogalti und den benachbarten Inseln antreffen. Manche glauben, dass die Rote Mantis sie züchten würde aufgrund ihrer Gestalt, es könnte aber auch sein, dass die gefährlichen Gewässer und verborgenen Buchten einfach perfekt für ihren zurückgezogenen Lebensstil geeignet sind und die häufigen Meutereien, Schiffswracks und nährreichen Abenteurer sie mit abwechslungsreicher und reichhaltiger Nahrung versehen.

Tetrodotoxin

Niemand ist dumm genug, Meeresgottesanbeterinnen melken zu wollen, aber zuweilen werden ihre Leichen in den zugänglicheren Buchten der Fesselinseln oder Mediogalti angespült. Einige

sehr geschäftstüchtige Bewohner Ilizmagortis haben eine Methode zum Abernten des grausamen Tetrodotoxin entwickelt, von dem der Tetrolimulus seinen Namen hat. Diese verkaufen es weiter an die Assassinen der Roten Mantis.

Eine einzelne Anwendung Tetrodotoxin kostet 1.300 GM. Da das Gift selten und kraftvoll ist, ist es heißbegehrt und entsprechend wertvoll – außerhalb des Fesselarchipels und Mediogalti kann der Preis leicht das 50-100fache betragen.

Aus der Leiche eines Tetrolimulus kann eine Anwendung des Giftes gewonnen werden, sofern die untere Hälfte der Kreatur intakt ist. Dazu ist ein Fertigkeitsswurf auf Überlebenskunst gegen SG 25 erforderlich – selbst die, welche normalerweise kein Problem beim Ausnehmen und Häuten von Kreaturen haben, zweifeln zuweilen vor der Komplexität des scharfen Schwanzstachels. Wer nicht über die Fähigkeit Gift einsetzen verfügt, riskiert, sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% beim Ernten des Giftes selbst zu vergiften.



WERKROKODIL

Diese humanoide Gestalt in schmutzigen Lumpen über kalter Schuppenhaut ist größer als ein Mensch und ihr Krokodilmaul ist voller scharfer Zähne, die nach fauligem Fleisch stinken.

WERKROKODIL (MENSCHENGESTALT)	HG 3			
EP 800				
Menschlicher natürlicher Werkrokodilkämpfer 2				
NB Mittelgroßer Humanoider (Gestaltwandler, Mensch)				
INI +5; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +1				
VERTEIDIGUNG				
RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16 (+1 GE, +6 Rüstung)				
TP 21 (2W10+6)				
REF +1, WIL +0, ZÄH +5; +1 gegen Furcht				
Verteidigungsfähigkeit Tapferkeit +1				
ANGRIFF				
Bewegungsrate 9 m				
Nahkampf Streitaxt +5 (1W8+2/x3)				
Fernkampf Langbogen +3 (1W8/x3)				
SPIELWERTE				
ST 15, GE 13, KO 14, IN 11, WE 10, CH 10				
GAB +2; KMB +4; KMV 15				
Talente Ausdauer, Heftiger Angriff, Rennen, Verbesserte Initiativen				
Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Schwimmen +6, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +1				
Sprachen Gemeinsprache				
Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Mensch, Mischgestalt und Krokodil; <i>Verwandlung</i>), Lykanthropische Empathie (Krokodile und Schreckenskrokodile), Rüstungstraining 1				
LEBENSWEISE				
Umgebung Warme Flüsse und Sümpfe				
Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3–12)				
Schätze NSC-Ausrüstung (Streitaxt, Langbogen mit 20 Pfeilen, Brustplatte [Meisterarbeit])				

WERKROKODIL (MISCHGESTALT)	HG 3			
EP 800				
Menschlicher natürlicher Werkrokodilkämpfer 2				
NB Mittelgroßer Humanoider (Gestaltwandler, Mensch)				
INI +5; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +1				
VERTEIDIGUNG				
RK 23, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 22 (+1 GE, +6 natürlich, +6 Rüstung)				
TP 23 (2W10+8)				
REF +1, WIL +0, ZÄH +6; +1 gegen Furcht				
SR 10/Silber; Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1				
ANGRIFF				
Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 6 m; Sprinten				
Nahkampf Streitaxt +5 (1W8+3/x3), Biss +5 (1W8+3 plus Ergreifen und Fluch der Lykanthropie), Schwanzschlag +0 (1W12+1)				
Fernkampf Langbogen +3 (1W8/x3)				
Besondere Angriffe Todesrolle (1W8+3 plus Zu-Fall-bringen)				
SPIELWERTE				
ST 17, GE 13, KO 16, IN 11, WE 10, CH 10				
GAB +2; KMB +5 (Ringkampf +9); KMV 16				
Talente Ausdauer, Heftiger Angriff, Rennen, Verbesserte Initiativen				
Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Schwimmen +7, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +1				

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Mensch, Mischgestalt und Krokodil; *Verwandlung*), Lykanthropische Empathie (Krokodile und Schreckenskrokodile), Rüstungstraining 1

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Flüsse und Sümpfe

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3–12)

Schätze NSC-Ausrüstung (Streitaxt, Langbogen mit 20 Pfeilen, Brustplatte [Meisterarbeit])

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Luft anhalten (AF) Ein Werkrokodil kann seinen Atem für eine Anzahl von Runden in Höhe des Vierfachen seines Konstitutionswertes anhalten, ehe es Gefahr läuft zu ertrinken.

Sprinten (AF) Ein Werkrokodil kann einmal pro Minute sprinten und dabei seine Bewegungsrate an Land auf 18 m für 1 Runde erhöhen.

Todesrolle (AF) Wenn ein Werkrokodil einen Gegner seiner Größenkategorie oder kleiner in einen Ringkampf verwickelt, kann es im Rahmen eines erfolgreichen Ringkampfwurfs eine Todesrolle ausführen. Dabei hält es sein Opfer fest, zieht die Beine an und rollt sich sehr schnell herum, was sein Opfer verdreht und verbiegt. Das Werkrokodil verursacht dabei Bisschaden, wirft die Kreatur zu Boden und hält den Ringkampf aufrecht.

Werkrokodile verbinden die rücksichtslose Entschlossenheit eines Krokodils mit der Intelligenz und Anpassungsfähigkeit eines Humanoiden. Das Ergebnis ist eine Kreatur von böartiger Schläue, die keinen Zweifel an ihrer kämpferischen Überlegenheit hat. Diesen Kreaturen fehlt jede kulturelle oder gesellschaftliche Zugehörigkeit abgesehen davon, was sie sich durch ihre Körperkraft verschaffen. Sie sind einzelgängerische Jäger.

Natürliche Werkrokodile sind größer und breiter als angesteckte Angehörige dieser Art. In humanoide Gestalt ist ihre Haut häufig rau und irgendwie kantig und fest, weisen ihre Lippen eine grünliche Verfärbung auf oder ihre Pupillen vertikale Schlitze. Das durchschnittliche männliche Werkrokodil ist 1,80 m groß, ist kräftig und muskulös gebaut und wiegt bis zu 250 Pfund, während weibliche Werkrokodile im Durchschnitt etwas kleiner und leichter sind.

Lebensweise

Die meisten Werkrokodile ziehen warme Flüsse, Küsten und Sümpfe vor, welche am besten innerhalb einer Tagesreise zur nächsten humanoiden Ansiedlung liegen, wo sie neue Opfer finden können. Sie lieben frisch getötete Humanoiden, essen aber auch Fische, kleine Wasservögel und alles, was zur Strecke bringen und töten können. Als gefräßige Jäger töten und verspeisen oder vertreiben sie die meisten anderen lokalen Raubtiere.

Werkrokodile haben große Freude an der Macht, die ihre Gestalten ihnen über andere verleihen, und lieben nichts mehr, als ihre Beute zu terrorisieren, ehe sie sie töten. Solche Kreaturen tarnen sich oft als Flussführer oder erfahrene Waldmänner, um ihre erwählten Ziele fort von der Sicherheit der Zivilisation führen zu können. Sind sie erst in der Wildnis, nutzen Werkrokodile die erste Gelegenheit, um ihre Opfer schwer zu verletzen, ehe sie ihnen scheinbar die Flucht gestatten. Dann hetzen sie die armen

Seelen, ziehen sie unter Wasser und ertränken sie, um sie sodann zu verspeisen oder im Uferschlamm für später einzulagern.

Werkrokodile schließen sich oft Abenteurergruppen an und warten dann auf die passende Gelegenheit. Sollte man das Geheimnis eines Werkrokodils entdecken, ehe es seine Opfer in die Falle locken konnte, kämpft es, bis sich das Schlachtenglück gegen es wendet. Dann flieht es und folgt seinen ausgewählten Opfern ininigem Abstand.

Lebensraum & Sozialverhalten

Werkrokodile genießen zwar die Einsamkeit ihrer Reviere, allerdings kann man manchmal kleine Kolonien über abgelegene Sümpfe verteilt antreffen. Die meisten Erzählungen besagen, dass ein besonders starkes und böartiges Werkrokodil nötig ist, um andere seiner Art zu unterwerfen. Obwohl diese Kreaturen angeblich die Einsamkeit schätzen, kommt es nur selten zu Kämpfen, wenn sie einander begegnen. Solange jeder die Reviergrenzen des anderen respektiert, sind Individuen in der Lage, einander zu tolerieren. Wenn es allerdings zwischen Werkrokodilen zum Kampf kommt, dauern diese in der Regel bis zum Tod. Bei Revierstreitigkeiten oder um Geschlechtspartner gibt es nur eine Regel: der Sieger kann mit dem Preis tun, was ihm beliebt. Dies amüsiert weibliche Werkrokodile, um welche gekämpft wird, ungemein, denn selbst wenn ein Herausforderer einen Gegner besiegt, die Werkrokodilin aber dabei nicht unterhält oder beeindruckt, tötet sie den Sieger häufig selber, nährt sich an seinen Überresten und geht dann ihrer Wege.

Die Ränder der Jagdgründe von Werkrokodilen sind mit Schädeln geschmückt, welche mittels diverser Wasserpflanzen zusammengebunden sind und von Bäumen entlang oder über Wasserwegen hängen. Diese auffällige Präsentation dient zwei Zwecken – sie warnt potentielle Konkurrenten und weckt in intelligenter Beute, welche das Revier eines Werkrokodils betritt, Furcht und Nervosität. Die Kraft eines Werkrokodils steht in direktem Zusammenhang mit der Größe und Anzahl der Totenschädel, die es entlang seiner Reviergrenzen zur Schau stellt.

In Gebieten, in denen man weiß, dass dort Werkrokodile leben, behandeln die Einheimischen einsame Fremde oft voller Misstrauen. In manchen Gemeinschaften meidet man jeden Wanderer, der sich nähert, ohne zu

zeigen, dass er einen Gegenstand aus Silber auf der Haut trägt. Sollte er aggressiv wirken, wird der Fremde oft sofort angegriffen.

Da Werkrokodile von ihrer eigenen Macht fasziniert sind, die ihnen ihre Stärke über schwächere Völker verleiht, geben sie ihren Fluch nur selten weiter. Jedes angesteckte Werkrokodil konnte seinem Jäger entkommen und hat sein dabei erlittenen Verletzungen überlebt. Angesteckte Werkrokodile sind oft böartiger und grausamer als ihre natürlichen Brüder und verbergen ihren Selbsthass und ihre Verzweiflung hinter blutigen Akten der Gewalt. Sei es, weil sie voller Verzweiflung sind oder weil sie die Lust ihrer alternativen Gestalt nach Gewalt und Blut nicht kontrollieren können, meist enden diese Amokläufe mit dem Tod des Werkrokodils oder dem aller Unschuldigen, die es finden kann.



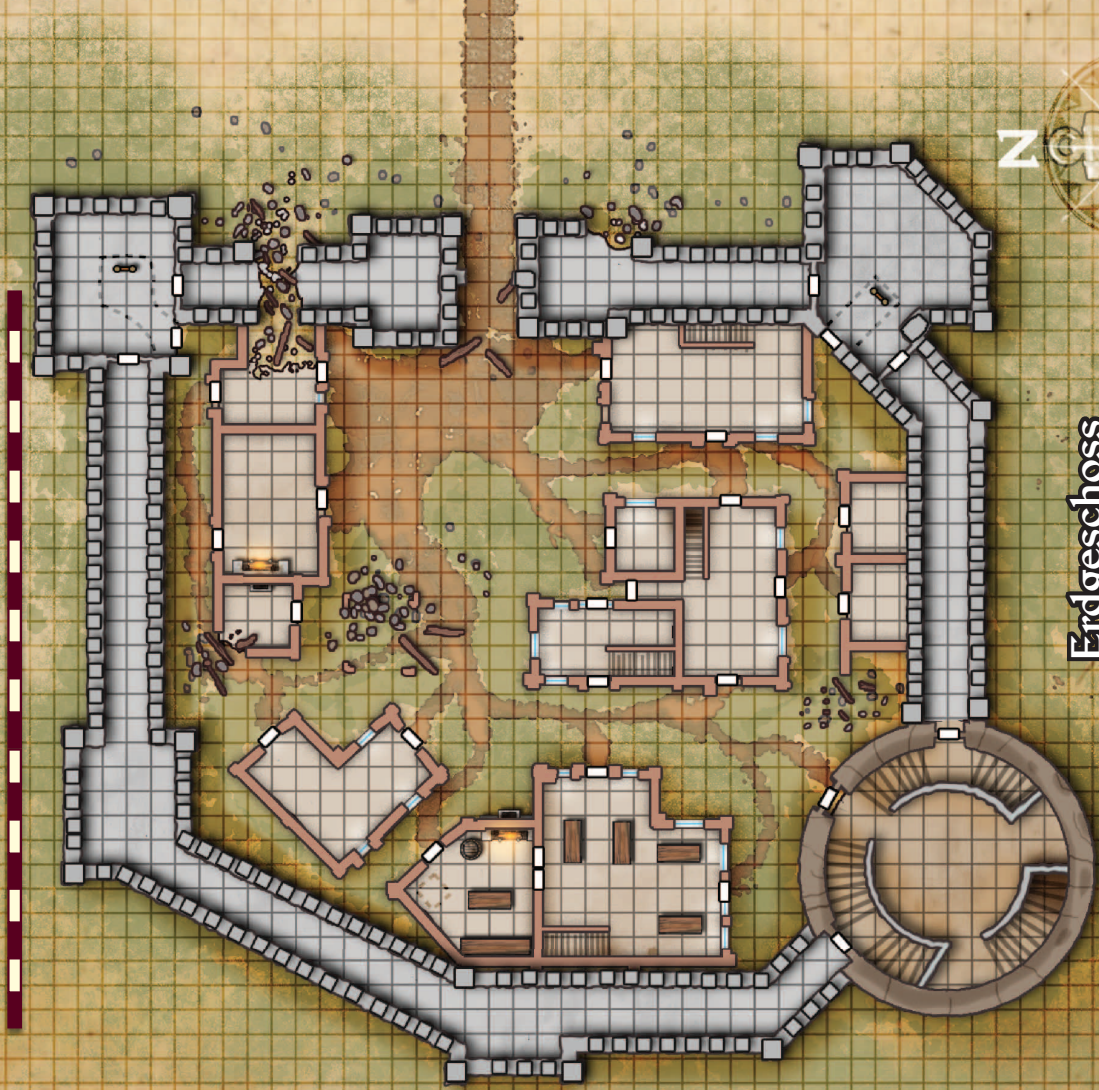


INSEL DER TOTEN AUGEN

1,5 km



CHELISCHES FORT



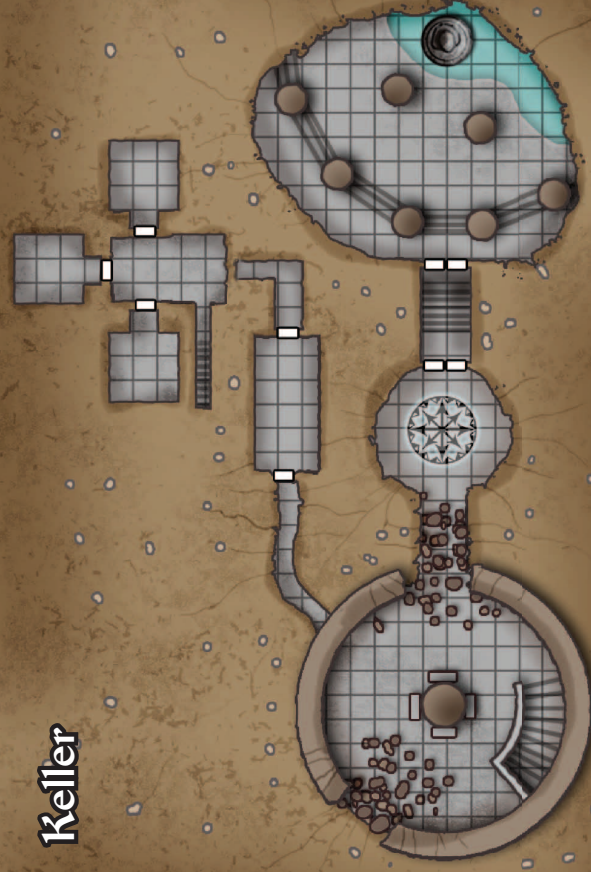
Erdgeschoss

1 Feld = 1,5 m



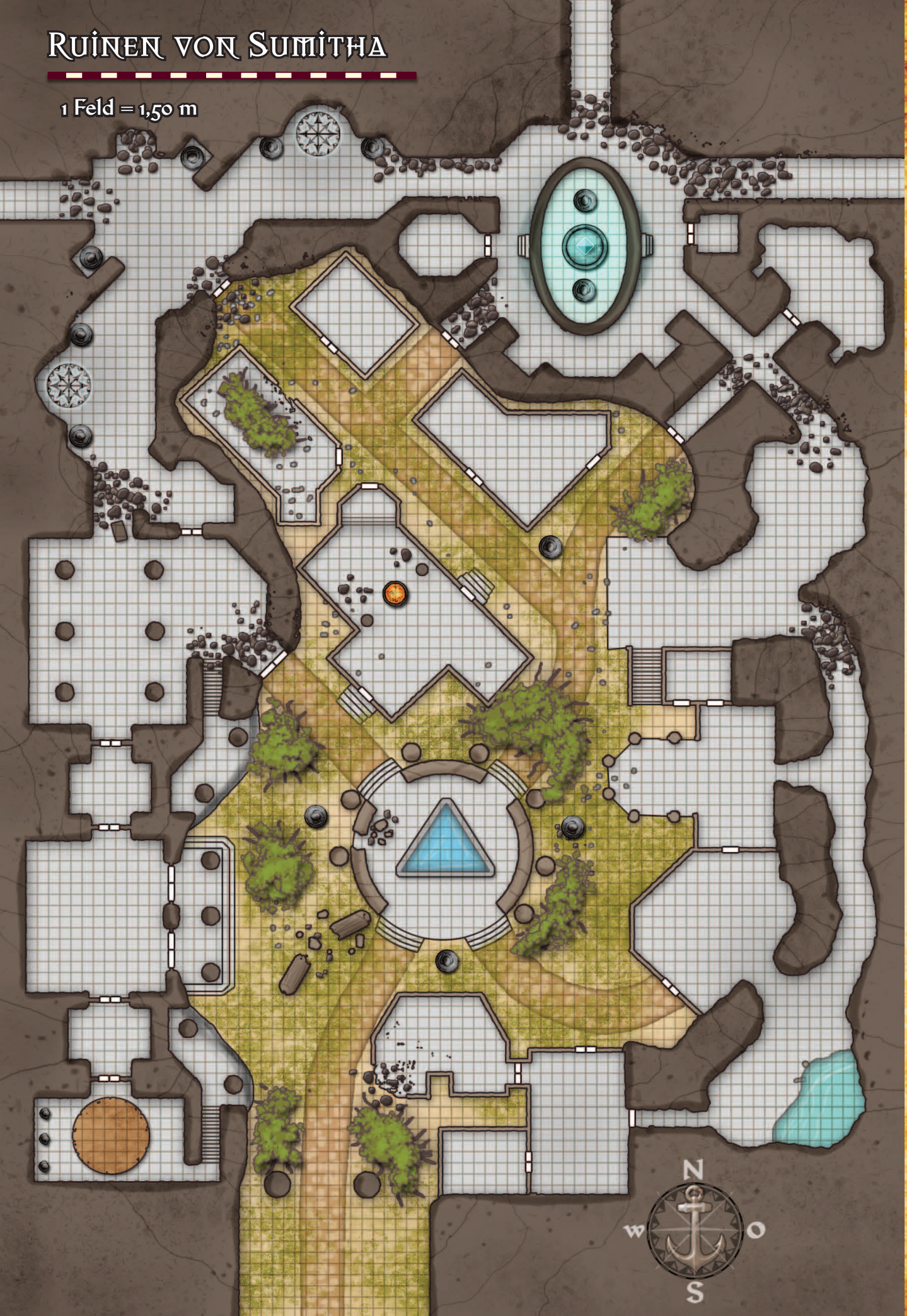
Obere Stockwerke

Keller



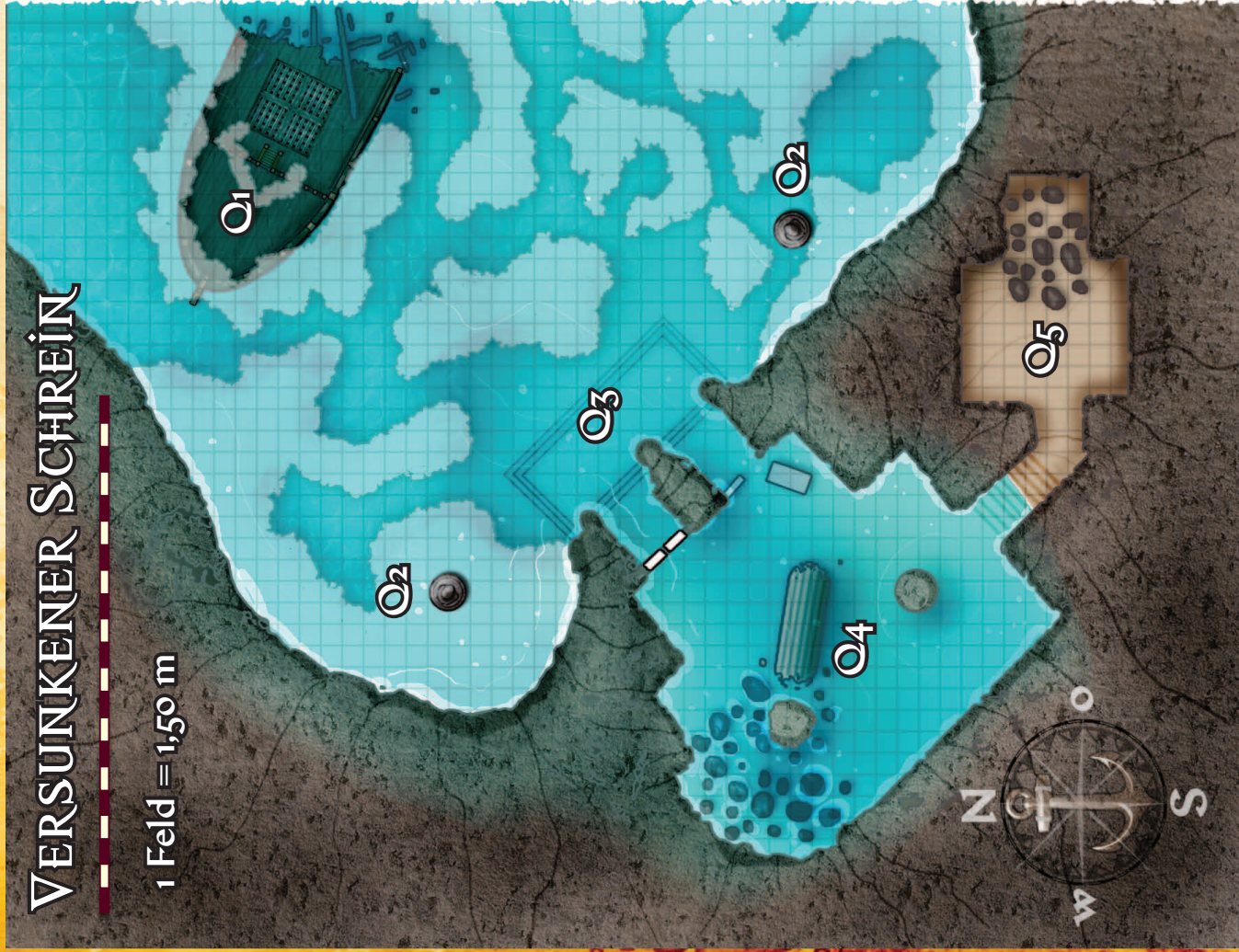
RUINEN VON SUMITHA

1 Feld = 1,50 m



VERSUNKENER SCHREIN

1 Feld = 1,50 m



NARRENGRINSEN

1 Feld = 1,50 m

Im nächsten Band:

Der Preis der Niedertracht

von Tim Hitchcock

Die Abenteurer besitzen nun ihre eigene Insel und einen eigenen Hafen, benötigen aber mehr als ein Schiff, um sie zu verteidigen. Sie werden schnell in den Häfen und Docks der Fesselinseln nach Schiffen und Besatzungen suchen müssen, die sie unter ihrer Flagge rekrutieren können. Doch als ein alter Feind sie mit einer Flotte angreift, müssen sie alles tun, um ihr neues Zuhause zu verteidigen. – Und wenn sie zur Insel ihres Rivalen segeln, um Rache zu üben, erfahren die Abenteurer von einem Verräter, der den ganzen Archipel bedroht.

Seeschlachten

Sicher, man kann theoretisch mit einem Schiff gegen einen anderen Freien Kapitän bestehen, doch wie verhält sich das bei einer richtigen Schlacht? – Werde ein Admiral

und befehle deine Kommandanten und ihre Geschwader in der Schlacht gegen eine mächtige Armada! Zerfetzte Segel und geborstene Schiffsrümpfe sind die Folge, wenn deine Flotte aus deinen Feinden blutiges Treibgut macht – oder umgekehrt!

Norgorber

Tritt ein in die dunklen Mysterien Norgorbers, des Gottes der Gier, des Giftes, der Morde und Geheimnisse. Entdecke die Geheimnisse seiner verborgenen Kulte und Priester, welche die Welt nach den Wünschen ihrer bösen Gottheit manipulieren.

Und mehr!

Einbrecher und Seeteufel in Robin D. Laws Chroniken der Kundschafter! Und noch mehr aquatische Schrecken stehen im nächsten Eintrag des Bestiariums bereit, um Abenteurer in Angst und Schrecken zu versetzen.

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.

Caryatid Column 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 Jean Wells.

Hangman Tree 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 Gary Gygax.

Marid 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 Gary Gygax.

Nereid 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 Gary Gygax.

Slug, Giant 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 Gary Gygax.

Trapper 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 Gary Gygax.

Wolf-in-Sheep's-Clothing 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 Gary Gygax.

Zombie, Juju 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 Gary Gygax.

Pathfinder Adventure Path #58: Island of Empty Eyes. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Author: Neil Spicer. Deutsche Ausgabe: Die Insel der Toten Augen von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.

Kapitän Glocks Schnurrbart

Der ruchlose, betrügerische Piratenkapitän Glock befahl ein Schiff voller in den Dienst gepresster Seeleute während einer Fahrt des Schreckens. Eines Tages erhob sich die Mannschaft und meuterte gegen ihren Unterdrücker. Um den verkommenen Kapitän zu beschämen, rissen die Meuterer ihm den Schnurrbart aus und rahmten ihn in der Kapitänskajüte ihres neuen Schiffes ein. Glock lebt aber noch und will seinen Bart und das Schiff zurück.



Der verdammte Nachtwächter

Der Mann, den man nur als den Straßenbengel kennt, war schon immer mehr Dieb als ein wahrer Pirat. Er hat diese Kerze erschaffen, um bei seinen Einbrüchen ein wenig Hilfe zu haben. Sie besteht aus dem gelösten Fett eines Erhängten, der mumifizierten Hand, welche die Tat begann und einer seiner Haarlocken als Docht. Nur der Straßenbengel kann das Licht dieser Kerze sehen, er nutzt sie stets während seiner Beutezüge, da sie seine Bewegungen verbirgt, während seine Opfer fest schlafen.



Das Zuckende Bildnis

Diese Statue wurde zuletzt aus einem angeblichen Schrein Gozrehs entwendet, hat aber eine weitaus dunklere Vergangenheit. Sie wurde von den Abscheulichen, welche Dagon folgen, zu Ehren ihres Gottes erschaffen. Die Figur besteht aus grober grüner Koralle und verleiht ihrem Träger die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen. Es heißt aber auch, dass diese Statue, welche in anderen Ländern unter anderen Namen bekannt ist, selbst den standhaftesten Geist langsam in den Wahnsinn treiben kann.



Orakular

Angeblich wurde dieses Fernrohr aus dem konservierten Auge eines uralten Zyklopen erschaffen. Man kann damit nicht nur über weite Entfernungen blicken, sondern auch sehen, was war und was sein wird. In den letzten paar hundert Jahren hat dieser Schatz schon mehrfach den Besitzer gewechselt. Es liegen Berichte vor, dass die Kraft der seltsamen Gerätschaft seit Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen nachlässt. Dennoch sagt man, dass jemand, der durch die Linse in einen Spiegel blickt, seine eigene Geburt und seinen Tod sehen könne.



EROBERE DEINE INSEL!

Nachdem die Abenteurer die Regatta der Freien Kapitäne gewonnen haben, müssen sie nun ihren Preis in Besitz nehmen – die menschenverlassene Insel der Toten Augen. Doch reicht es nicht, seltsame Ruinen zu erkunden und die monströsen Bewohner der Insel zu bekämpfen. Sobald die Abenteurer die Lage unter Kontrolle haben, müssen sie ein Festmahl für den berüchtigten Rat der Piraten des Fesselarchipels veranstalten. Diese brenzlige Situation wird noch gefährlicher, als ein geheimnisvoller Saboteur die Feier zu stören droht. Können die Abenteurer ihre Insel zähmen und ihre einflussreichen Gäste beschützen? Oder verlieren sie den Respekt der Piratenfürsten und versinken rasch in der Vergessenheit?

Dieser Band des Pathfinder Abenteurerpfades enthält:

- „Die Insel der Toten Augen“, ein Pathfinder-Abenteuer für Charaktere der 9. Stufe – von Neil Spicer.
- Piratenlegenden und Geheimnisse der Fesseln – von Jack Graham.
- Details über die Zyklopen, welche einst über den Archipel herrschten – von Gareth Hanrahan.
- Inselharpynen in den Chroniken der Kundschafter – von Robin D. Laws.
- Fünf neue Monster von Alex Greenshields, Michael Kenway, Mark Moreland und Tork Shaw.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



Artikelnummer: US53038PDF
ISBN 978-3-86889-670-1