

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPfad[™]



UNTER



PIRATEN

DER PREIS DER NIEDERTRACHT

von Tim Hitchcock



DIE FESSELINSELN



Insel der
Toten Augen

Fiebersee

Tölpel-
insel

Besmaras
Thron

Insel des
Schwarzen
Turms

Königin Bes

Teroro und Ina

Dagons
Kiefer

Fiebersee

Ziegenkopf
Feuer-
grasinsel

Port Fahrnis

Meister Kräusel

Knochenentermesser

Höllenhafen

Lügenfinder

Kilometer
0 75

X = Angegeblicher Schatz

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPFAD[™]



ABENTEUERPFAD • TEIL 5 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 • Joewie Aderes, Jorge Fares, Andrew Hou, Diana Martinez, Bryan Sola, Craig J. Spearing, Doug Stambaugh and Kieran Yanner
Contributing Authors • Savannah Broadway, Ryan Costello, Tim Hitchcock, James Jacobs, Robin D. Laws, Mark Moreland and Sean K Reynolds
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: The Price of Infamy
Übersetzung: Jan Ensling, Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat: Tom Ganz, Michael Mingers, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen
Layout: Christian Lonsing

Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, die *Pathfinder Monsterhandbücher I, II und III*, sowie die *Pathfinder Expertenregeln*, die *Pathfinder Ausbauregeln II - Kampf* und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*.

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

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

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



Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53039PDF
ISBN 978-3-86889-674-9



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

Pathfinder Adventure Path #59: The Price of Infamy © 2012, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.
Paizo Publishing, LLC, the golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC.
© 2013 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|--|----|
| Vorwort | 4 |
| Der Preis der Niedertracht von Tim Hitchcock | 6 |
| Anhang: NSCs von Tim Hitchcock | 54 |
| Piratenschätze von Tim Hitchcock | 60 |
| Seeschlachten von James Jacobs | 62 |
| Norgorber von Sean K Reynolds | 70 |
| Die Chroniken der Kundschafter: Der Schatz im Fernen Thallai, Teil 5 von 6 von Robin D. Laws | 76 |
| Bestiarium von Savannah Broadway, Ryan Costello, Mark Moreland und Sean K Reynolds | 82 |
| Vorschau | 96 |



DER JUNGE MANN UND DAS MEER

Ich gestehe, als beim PaizoCon 2011 angekündigt wurde, dass man einen Piraten-Abenteurpfad auf dem Plan hätte, hat mich das nicht wirklich in Aufregung versetzt. Ich weiß, ich weiß... man möge mich auspeitschen und kielholen... Doch wartet – hört mich wenigstens an.

Ich bin an der Küste des Golfs von Texas aufgewachsen und konnte einige Zeit auf dem Wasser verbringen. In manchen Ecken ist der Golf kein besonders schönes Gewässer, aber man kann dennoch leicht an ein kleines Boot gelangen und hinaussegeln, bis das Land am Horizont verschwindet und man mit dem Wasser und dem Himmel allein ist. In meiner Kindheit war ich oft mit meinem Vater auf dem Golf fischen. Meistens standen wir auf Stegen oder bis zu den Waden im Wasser am Ufer, aber ab und an waren wir auch Tiefseefischen. Wir standen vor Sonnenaufgang auf und fuhren zur Küste, tranken starken Kaffee und suchten nach einem guten Platz, um die Leinen auszuwerfen. Die ganzen Ölbohrplattformen vor der Küste locken viele Fische an, daher kann man Boote

auf dem Golf in ihrer Nähe treiben sehen mit Anglern, die Rotbarsche, Schnapper, Delphine, Wahoos und andere leukere Meeresfische aus dem Wasser ziehen. Bei einem dieser Ausflüge sah ich meinen ersten Hai. Ich konnte auch einen Burschen beobachten, der einen Fisch einholte, welcher größer war als ich zu diesem Zeitpunkt. Während eines anderen Angelausfluges hatte einer der anderen Jungs an Bord plötzlich und ungewollt einen Oktopus am Haken. Es war ein recht kleiner mit einem Kopf so groß wie ein Baseball. Ehe wir ihn ins Wasser zurückwarfen, durfte ich ihn kurz halten. Die Saugnäpfe fühlten sich seltsam an und er wollte davon kriechen, wobei seine Tentakel sich um meinen Unterarm wanden. Ich spürte sogar wie er seinen Schnabel gegen meine Handfläche drückte und da hatte ich genug; er ging zurück ins Wasser.

Als ich älter wurde, fischte ich weniger, blieb dem Golf von Mexiko aber verbunden. Ich ging lediglich anderen Aktivitäten nach: Der Familie meines Freundes Kyle gehörten ein 9 m langes Segelboot mit einem Mast, ein 4,80 m langer Hobbie-Katamaran und ein kleines Ruderboot mit

einem Segel. Ich war vorher nie gesegelt, aber sie brachten mir es mit auf dem Ruderboot bei, ehe wir zum Katamaran übergingen. Kyles Vater brachte mir die ganzen Begriffe bei (von denen ich inzwischen viele vergessen habe) und mir ist, als wären wir den Sommer jeden Tag draußen auf dem Wasser gewesen. Das „große Boot“ hieß *Shi-Bui* (sie scherzten, dass dies „Steckt im Schlamm fest“ bedeute, da es einen wirklich langen Kiel hatte). Es hatte einen Fiberglasrumpf und –deck, aber der Mast, die Reling und der Rest waren aus Holz. Im Sommer vor meinem letzten Jahr auf der Highschool scheuerten und lackierten Kyle und ich das Deck, die Reling und alle übrigen Vorrichtungen. Wir übernachteten auf dem Boot und die leichten Wellen wiegten uns in den Schlaf. Morgens kletterte ich wie ein Affe den Mast hinauf und überblickte den Hafen. Als wir fertig waren, fuhren wir ein paar Male hinaus. Das Boot hatte einen Dieselmotor, allerdings funktionierte er nie, so dass wir das Segel setzten und das Boot anschieben mussten – und wenn wir zurückkamen, mussten wir das Boot mit Stangen an den Anleger zurückmanövrieren.

Im Hafen gab es einen alten Seebären, der auf seinem Boot lebte und sehr beeindruckt war, wie wir dürren Teenager das Boot ohne die Hilfe des Motors in Gang setzten und zurückbrachten – und das sagte er uns jedes Mal, wenn wir ihm begegneten. Er war wirklich stolz auf uns, daher sagten wir ihm nicht, dass der Motor kaputt war und wir gar keine andere Wahl hatten. Dieser kaputte Motor machte richtig Ärger, als wir an einem Wochenende die *Shi-Bui* von Sabine Pass nach Kemah verlegten. In der Theorie wäre es eine kurze und angenehme Fahrt gewesen, doch als wir draußen auf dem Golf waren und westwärts segeln wollten, trat eine Flaute ein und wir trieben dort stundenlang. Nach Einbruch der Nacht konnte ich Lichter sehen und wusste, dass wir aufs Ufer zutrieben. Kyle und ich blieben die ganze Nacht auf, damit wir auf Kurs blieben und eben nicht strandeten. Wir nahmen viele winzige Kursänderungen vor, ruderten ein wenig und sprangen sogar ins Wasser, um das Boot anzuschieben; jedenfalls bis uns ein Schweinswal erschreckte und quasi klarmachte, dass es keine wirklich gute Idee war, fast einen halben Kilometer weit draußen nachts im Golf zu schwimmen.

Also, damit das klar ist: Ich habe durchaus einige Zeit auf dem Wasser verbracht. Seltsamerweise war ich aber nie ein großer Anhänger des Piratengenres und hatte daher gemischte Gefühle hinsichtlich dieses Abenteuerpfades zu meiner Zeit als Fan. Doch sobald ich hierherkam und am Abenteuerpfad *Unter Piraten* zu arbeiten begann, kehrten all die Erinnerungen zurück, wie es auf dem Wasser mit dem Wind im Rücken gewesen ist und ich war schlichtweg verliebt. Es ist schon seltsam; ich mag Piratenfilme durchaus, habe mich dem Genre aber nie wirklich verbunden gefühlt. Ich schätze, das liegt daran, weil ich meine Erfahrungen auf See nicht mit dem Rollenspiel in Verbindung brachte. Ich musste mich aber nur in das aktuelle Produkt hineinknien, um das Meer wieder zu lieben.

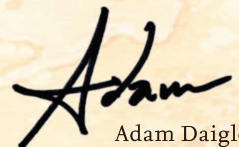
Wir sind Admiräle

Vor ein paar Wochen nahmen Rob, Wes und ich uns trotz eines prallgefüllten Terminplanes ein paar Stunden, um ein wenig zu spielen. Nein, wir haben nicht während der

AUF DEM TITELBILD

Druvalia Thrune, Admirlin der Kaiserlich-Chelischen Marine und Befehlshaberin der chelischen Armada, welche die Invasion des Fesselsinselarchipels durchführen soll, zeigt sich stolz auf dem Titelbild in diesem Monat. Auch wenn die SC Druvalia und ihrer Armada erst im letzten Teil des Abenteuerpfades gegenüberstehen werden, können sie einen ersten Blick auf die Admirlin erhaschen und von ihren Plänen erfahren, wenn sie schließlich ihrem alten Feind, Kapitän Barnabas Harrigan, im folgenden Abenteuer „Der Preis der Niedertracht“ gegenübertreten.

Arbeitszeit Unfug getrieben, sondern die Seeschlachtregeln getestet, die sich ebenfalls in diesem Band befinden. Wir drängelten uns in Wes' Büro und lasen uns die von James geschriebenen Regeln durch, dann nahmen wir ein paar der Schiffszählsteine, welche im *Pathfinder Spielerleitfaden* „*Unter Piraten*“ abgedruckt sind, und begannen damit, unsere Flotten zusammenzustellen. Rob (oder auch „Der Admiral“, wie er manchmal genannt wird) wählte Tessa Schönwind als seine Flottenadmirlin (ich glaube, er hat eine Schwäche für sie). Ich nannte den furchtlosen, gegnerischen Anführer meiner Flotte Admiral Irgendwer. Wir wählten unsere Schiffe aus und bauten unsere Geschwader. Robs Flotte war mehr auf die Seite der SC ausgerichtet, während ich die Schiffe auswählte, welche die bösen Buben in den Kampf führen würden. Meine Flotte war schwächer, aber das war auch in Ordnung, schließlich will niemand den Admiral verärgern. Wes fungierte als Beobachter und machte sich Notizen über den Spielverlauf, unsere Erkenntnisse und den Ausgang der Schlachten. Wie bei jedem Spieltest stellten wir die Uhr mehrfach zurück, wiederholten eine Runde oder zwei und fällten auch weniger geniale Entscheidungen, um zu sehen, wohin uns dies führt. Während des Spieles erkannte ich, dass dies auch ein wunderbares Spiel für sich allein wäre, und wollte sofort nach den zusammenbaubaren Piratenschiffen suchen, die ich beim letzten Gen Con erworben hatte. Ich könnte dieses Spiel sogar mit den Nichtrollenspielern unter meinen Freunden spielen, die dennoch Brettspiele mögen, weil es sich im Grunde genommen um einfache, gradlinige Regeln mit einem leichten Glückselement und etwas Strategie handelt. Daher werde ich mir heute mal ein paar Zählsteine ausdrucken, mit nach Hause nehmen und schauen, ob meiner Herzdame eine schnelle Piratenseeschlacht zusagt. Viel Spaß mit dem Abenteuer und viel Glück!



Adam Daigle
Developer

adam.daigle@paizo.com



TEIL EINS: BLUT IM WASSER

Nachdem die SC an einer Zusammenkunft des Rates der Piraten teilgenommen haben, erhalten sie eine Warnung: Ihr alter Feind Barnabas Harrigan bereitet einen Angriff auf sie vor. Nun müssen sie eine Flotte zusammenstellen, um ihr Heim zu verteidigen!

SEITE 7



TEIL ZWEI: INSELN DER VERDAMMTEN

Sobald die SC einen von Harrigans früheren Offizieren zu retten versuchen, bekommen sie es mit einer furchtbaren untoten aquatischen Bedrohung zu tun.

SEITE 18



TEIL DREI: DER SCHWARZE TURM

Um ein berühmtes Schwert zu bergen, müssen die SC einen Turm voller Fallen betreten, der einst von einem legendären Kultanhänger beherrscht wurde.

SEITE 25



TEIL VIER: HARRIGAN MUSS STERBEN!

Harrigans Flotte greift an! Die SC müssen ihr Heim verteidigen und dann in die Offensive übergehen und sich an ihrem früheren Kapitän rächen!

SEITE 35

AUFSTIEGSÜBERSICHT

„Der Preis der Niedertracht“ ist ein Abenteuer für vier Charaktere und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

11

Die SC beginnen das Abenteuer auf der 11. Stufe.

12

Die SC sollten die 12. Stufe erreicht haben, wenn sie mit der Erkundung des Schwarzen Turmes beginnen. Sollten sie noch nicht so weit sein, dann lass sie einige Nebenhandlungen verfolgen, um weitere EP zu erlangen.

Die SC sollten zum Ende des Abenteuers die 13. Stufe erreicht haben.

ABENTEUERHINTERGRUND

Kapitän Barnabas Harrigan wut darüber, gegen die Emporkömmlinge, die einst zu seiner Besatzung gehört haben, bei der Regatta der Freien Kapitäne verloren zu haben, ähnelt dem Zorn des Auges von Abendego selbst. Seines Preises beraubt und durch die Niederlage entehrt, will er sich nun endgültig an ihnen rächen. Während die SC sich mit der Erforschung und Eroberung der Insel der Toten Augen befasst haben, hat Harrigan seine Flotte aufgebaut, um die SC anzugreifen und ihnen ihre Siebprämie zu entreißen. Die Rache an den SC ist aber nur der Anfang seines Verrats.

Währenddessen jagt Tessa Schönwind weiterhin verräterischen Piratenherrschern im Archipel nach, welche möglicherweise sogar im Rat selbst sitzen könnten. Trotz ihres begründeten Verdachts konzentriert sie sich aber auf die Falschen, da der wahre Verräter – Barnabas Harrigan – nicht dem inneren Kreis des Rates der Piraten angehört. Nur wenige würden ihn überhaupt verdächtigen, da viele ihn für eine Geißel der chelischen Marine halten. Doch hat Chelias ihn seit vielen Monaten fest in der Hand: Nachdem er von Admirälin Druvalia Thrune von Chelias gefangengenommen worden war, schloss der feige Harrigan einen Handel ab – um sein Leben zu retten, hat er ihr angeboten, für sie im Archipel zu spionieren und zu agieren. Seine Truppen wachsen gegenwärtig mit Chelaxianern an, welche sich als Geisel oder niedere Piraten verkleidet haben. Und was die meisten für seinen jüngsten Siegeszug über chelische Handelsschiffe hielten, waren in Wirklichkeit „Gefechte“, durch welche Harrigan augenscheinlich an „chelisches Plündergut und Sklaven gelangte“. Dabei handelte es sich jedoch nur um Versorgungsgüter und weitere Männer sowie Schiffe und Geldmittel, mit denen er zugleich noch seinen Ruf als eingeschworener Feind des Imperiums untermauern konnte. Da seine angeblichen Siege ihm auch einen Zuwachs an Ruchlosigkeit verschafften, musste Harrigan bald erkennen, dass er damit auch unerwünschte Blicke auf sich zog. Um seine Gegner lange genug ablenken zu können, damit Chelias' Pläne zu greifen beginnen können, hat er sich entschieden, unter den diversen Freien Kapitänen für Zwietracht und Misstrauen zu sorgen. Einige seiner Beauftragten haben sich unter den verschiedenen Besatzungen nach Informanten umgesehen, welche die Geheimnisse ihrer Kapitäne verkaufen. In anderen Fällen hat er große Summen in „geraubten“ chelischen Münzen bezahlt, um mächtigere Rivalen zu ruinieren, indem er ihnen falsche Beweise unterschob, die sie als Verräter am Rat der Piraten erscheinen lassen. Hierbei war das bekannteste Ziel Arronax Endymion, der Herr von Höllenhafen. Da der Rat nun panisch in seiner Mitte nach Verrätern sucht, muss Harrigan nur noch ein Hindernis beseitigen, ehe er die Chelische Armada in den Archipel rufen kann – seine früheren Leichtmatrosen und Takler, die SC.

Abenteuerzusammenfassung

Nachdem die SC sich ihren Sitz im Rat der Piraten verdient haben, nehmen sie an ihrer ersten Sitzung teil und erfahren von einem Freund, dass ihr alter Feind Barnabas Harrigan einen Angriff auf ihr neues Heim vorbereitet. Die SC müssen ihre Verbündeten sammeln und eine Flotte zur Verteidigung ihrer Insel aufstellen. Dabei

ZUSÄTZLICHE REGEL

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 Beispielwerte für Schiffe und umfangreiche Regeln für Kämpfe zwischen Schiffen.

Seeschlachten: Regeln für den Aufbau von Flotten und das Austragen von Seeschlachten sind in diesem Band auf Seite 62 enthalten.

können sie mehrere Schiffbrüchige retten, die einst unter Harrigan gedient haben, und eine mächtige, berüchtigte Waffe aus einem unheimlichen Turm an sich bringen. Sie haben sogar Gelegenheit, den Namen eines der mächtigsten Piratenfürsten der Fesseln reinzuwaschen, welcher im Verdacht steht, mit Chelias zu sympathisieren, und so die Unterstützung eines weiteren mächtigen Verbündeten erlangen.

Harrigans Angriff auf die Insel der SC erfolgt in Bälde und nachdem die SC Harrigans Flotte mit ihrer eigenen besiegt haben, ist es an der Zeit, den Spieß umzukehren und Harrigans eigene Inselfestung anzugreifen. Sobald die SC ihren alten Feind schließlich stellen und besiegen, entdecken sie jedoch, dass Harrigan nicht nur chelischer Agent gewesen ist, sondern auch, dass eine Flotte aus Chelias Kurs auf den Fesselinselarchipel genommen hat, um die Piratenkonföderation als neue Kolonie zu erobern!

TEIL EINS: BLUT IM WASSER

Teil Eins von „Der Preis der Niedertracht“ befasst sich mit den Anstrengungen der SC, eine Flotte zur Verteidigung ihrer Insel aufzubauen. In Teil Zwei und Drei erhalten sie Gelegenheit, an Ruchlosigkeit zu gewinnen und weitere Schiffe unter ihrer Flagge zu sammeln. Daher sollten Teil Zwei und Drei parallel zu Teil Eins ablaufen. Stimme die Abfolge der Ereignisse nach deinem Geschmack aufeinander ab. Teil Vier sollte erst beginnen, wenn die SC die Zeit gehabt hatten, die Begegnungen in Teil Eins bis Drei abzuschließen.

Der Rat der Piraten

Unter den Preisen, welche den SC für den Sieg bei der Regatta der Freien Kapitäne versprochen wurden, war auch ein Sitz im Rat der Piraten. Nachdem sie – hoffentlich – während des Höhepunktes des letzten Abenteuers ein gutes Licht auf sich geworfen haben, sollten sie sich wenigstens einen Sitz im Rat verdient haben, selbst wenn sie vielleicht kein Stimmrecht haben. Dieses Abenteuer beginnt damit, dass die SC an ihrer ersten Ratssitzung in Port Fährnis teilnehmen.

FEUERWAFFEN IN DER PREIS DER NIEDERTRACHT

Feuerwaffen sind auf Golarion selten und tauchen daher im Rahmen dieses Abenteuerpfades erst im letzten Band auf. Falls Feuerwaffen in deiner Kampagne eine bedeutendere Rolle spielen sollen, kannst du dieses Abenteuer auf die folgenden Weisen modifizieren. Details zu Feuerwaffen und anderem sind in den *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampfen* enthalten.

Die beste Gelegenheit zur Einführung von Feuerwaffen besteht in Teil Vier (natürlich könnten auch „Barrakuda“ Aigers Schiffe am Ende von Teil Drei mit Kanonen ausgestattet sein). Bückling könnte statt eines Langbogens eine *Aufflammende Muskete* +1 besitzen und seit der letzten Begegnung mit den SC einige Stufen als Schütze statt als Schurke erlangt haben. Die leichten Ballisten auf Harrigans Festung können leicht durch Kanonen ersetzt werden, die Festung muss dann aber auch über Kanonenkugeln und Schießpulver verfügen (welches wahrscheinlich in Bereich E2 gelagert wird. Harrigan selbst sollte eine Pistole erhalten – er zieht es zwar vor, mit seinem Schwert zu kämpfen, könnte den Kampf aber damit beginnen, einen oder zwei Schüsse abzufeuern!

Der Rat tagt in einer großen Kammer der Gefahrenburg. Der Orkankönig sitzt normalerweise am Kopf eines langen Eichenholztisches in einem übermäßig verzierten, ausladenden Stuhl mit hoher Lehne, welcher Motive von Seemonstern trägt, die sich um Schiffe schlingen, während 30 kleinere, weniger extravagante, aber dennoch sehr bequeme Stühle um den Tisch herum stehen (15 auf jeder Seite). Niemand sitzt am anderen Ende des Tisches, wo ein zweiter thronartiger Stuhl steht – dieser Sitz ist für Besmara reserviert, sollte sie sich jemand entscheiden, an einer Ratssitzung teilzunehmen. Essen und Alkohol werden während einer Ratssitzung stets in ausreichenden Mengen gereicht. Das Essen ist vorzüglich und reicht beinahe allein aus, um die Piratenherrscher zur Teilnahme an einer Sitzung zu bewegen. Entlang den Wänden der Kammer stehen mehrere kleinere Tische für unbedeutendere Piratenherrscher, die zwar kein Stimmrecht besitzen, aber dennoch gern ihre Ansichten und Meinungen während einer Sitzung äußern können.

Eine typische Ratssitzung beginnt eine halbe Stunde bevor Speis und Trank serviert werden – und dauert in der Regel anschließend eine weitere halbe Stunde, bis die Wirkungen des reichhaltigen Mahles und des guten Rums einsetzen. Schließlich beendet der Orkankönig die Versammlung, indem er sich erhebt und die Sitzung für vertagt erklärt. Meist bleibt noch einiges für das nächste Treffen zu besprechen.

Während eines Treffens des Rates sind die Sitze am Tisch in der Mitte für jene Piratenherrscher reserviert, welche volles Stimmrecht haben. Abhängig von ihrem Erfolg in „Die Insel der Toten Augen“ haben die SC entweder kein Stimmrecht, einen stimmberechtigten Sitz oder sogar jeder von ihnen hat eine eigene Stimme. Sollten die SC nur einen stimmberechtigten Sitz haben, darf nur einer von ihnen am Tisch sitzen, während die anderen an den kleineren Beistischen verweilen müssen.

An diesem Treffen nehmen nur 11 Piratenherrscher teil, so dass 20 Stühle unbesetzt bleiben (abzüglich jener, die von den SC-Piratenherrschern besetzt werden, natürlich). Darunter sind Tessa Schönwind, Arronax Endymion und der Meister der Stürme, dazu kommen jene drei Piratenherrscher, welche zur Insel der Toten Augen geschickt wurden, um die SC zu begutachten (Avimar Sorrinasch, Ceries Blutklage und Mase Darimar), sowie ein paar Piratenherrscher, die den SC vielleicht schon bekannt sind: Delemona Burie, Pechkind Massik, Jolis Raffels und die Breite Olga. Der Orkankönig Kerdak Knochenfaust sitzt – selbstverständlich – am Kopf des Tisches. Du kannst den Artikel „Geißeln der Fesseln“ aus dem dritten Band dieses Abenteuerpfades nutzen, um weitere Sitze zu füllen (alle Piratenherrscher, die in diesem Artikel aufgeführt werden, besitzen Stimmrechte im Rat). In diesem Fall musst du aber die Abstimmungsergebnisse anpassen.

Die zur Abstimmung stehenden Tagesordnungspunkte werden im Weiteren aufgeführt. Bei jedem dieser Belange ist ein Befürworter angegeben sowie jemand der ihn ablehnt. Ebenfalls sind Gründe und Argumente angegeben, weshalb der Rat dem Tagesordnungspunkt zustimmen oder ihn ablehnen könnte. Du kannst den SC gestatten, zu jedem dieser Punkte ihre Meinung äußern lassen, sofern sie die Stimmabgabe beeinflussen wollen. Sobald sie dies getan haben und alle Piraten eine Chance hatten, sich zu äußern, ruft Knochenfaust zur Abstimmung auf. Sein Erster Maat Tsadok Goldzahn fungiert dabei als Protokollant und dokumentiert die Abstimmungen.

Um eine Abstimmung beeinflussen zu können, muss den SC ein Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern gelingen. Der SG variiert dabei von Thema zu Thema. Bei einem erfolgreichen Wurf können die SC die Abstimmung um eine Stimme in eine Richtung ihrer Wahl (Aye oder Nay) beeinflussen. Jeder Tagesordnungspunkt kann maximal drei Mal auf diese Weise beeinflusst werden (jeweils einmal mit einem Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern) – zusätzliche Charaktere können bei diesen Fertigkeitswürfen die Aktion jemand anderem helfen einsetzen. Die SC können ferner ihren Ruf ins Spiel bringen, um eine Abstimmung zu beeinflussen: Indem sie einen Punkt Verruf aufwenden, können sie eine Stimme in eine ihnen genehme Richtung bewegen. Im Gegensatz zu den Fertigkeitswürfen gibt es hierbei keine Begrenzung außer der Anzahl an Verrufspunkten, welche die SC besitzen.

Sobald die SC ihre Versuche, die Stimmabgabe zu beeinflussen, beendet haben, findet die eigentliche Abstimmung statt. Passe die Anzahl der abgegebenen Stimmen an die anwesenden Stimmberechtigten an, ziehe die beeinflussten Stimmen hinzu und lass die SC selbst abstimmen, ehe du das Endergebnis verkündest. Zu jedem Tagesordnungspunkt gibt es eine Auflistung, wie sich ein

DER PREIS DER NIEDERTRACHT

STIMMBERECHTIGTE PIRATENHERRSCHER

| Name | Spielwerte | Heimathafen | Auftreten |
|---------------------|-----------------------------|----------------|---|
| Arronax Endymion | NB Männlich, Mensch | Höllenhafen | Hasst Cheliox, wahnhaft, mürrisch, beunruhigt |
| Avimar Sorrinasch | CB Männlich, Mensch/Werwolf | Olo | Blutdurstig, direkt, lüstern, aufbrausend |
| Breite Olga | CN Weiblich, Mensch | Austerninsel | Unflätig, vulgär, breit gebaut, breites Grinsen |
| Ceries Blutklage | CN Weiblich, Mensch | Quent | Zielstrebig, listig, manipulativ |
| Delemona Burie | CG Weiblich, Mensch | Lilienweiß | Gegen Sklaverei, unterhaltsam, rhetorisch begabt |
| Jolis Raffels | CN Männlich, Halbling | Schlingelbucht | Liebt Bequemlichkeit, ein wenig faul, reaktionär |
| Kerdak Knochenfaust | NB Männlich, Mensch | Port Fährris | Arrogant, besitzt eine skelettierte Hand, Pistole im Gürtel |
| Mase Darimar | CN Männlich, Halb-Seeelf | Schauerhafen | Liebt das Meer, guter Beobachter, geheimnisvoll |
| Meister der Stürme | CN Männlich, Mensch | Schauerhafen | Unheimlich, rätselhaft, mittleres Alter |
| Pechkind Massik | CN Männlich, Mensch | Pex | Zigarrenraucher, aufschneidend, aufbrausend |
| Tessa Schönwind | CN Weiblich, Halb-Elfe | Quent | Kokett, freundlich, stur, verwegen |

Aye oder ein Nay des Rates auswirkt, so dass du die Folgen dieser Abstimmung für den restlichen Verlauf des Abenteuerpfades im Auge behalten kannst.

1. PUNKT: ERHÖHTE ANTEILE FÜR DIE INSEL DER TOTEN AUGEN

Zusammenfassung Normalerweise erhält ein neuer Piratenherrscher nur einen Viertelanteil des Tributes aus Sargava, allerdings sind einige Piratenfürsten (Arronax, Delemona, der Meister der Stürme und Tessa) derart von den SC beeindruckt, dass sie der Ansicht sind, diese hätten sich volle Anteile verdient.

Befürworter Tessa Schönwind (glaubt, dass die SC einen vollen Anteil verdienen anstelle eines Viertelanteiles, wie ihn neuberufene Piratenherrscher für gewöhnlich erhalten)

Gegner Kerdak Knochenfaust (ist nicht von den SC beeindruckt und denkt, dass sie sich wie alle anderen erst über mehrere Jahre hinweg bewähren müssen, um sich einen vollen Anteil zu verdienen)

ABSTIMMUNG

Einfluss SG 28

Stimmverteilung 4 Ja/7 Nein

AUSWIRKUNGEN

Aye Die SC erhalten einen vollen Anteil am zuletzt von Sargava erbrachten Tribut (der Gruppe werden sofort 12.000 GM ausgezahlt).

Nay Die SC erhalten einen viertel Anteil am zuletzt von Sargava erbrachten Tribut (der Gruppe werden sofort 3.000 GM ausgezahlt).

2. PUNKT: EINSATZ DES SARGAVISCHEN TRIBUTS FÜR ÖFFENTLICHE BAUWERKE

Zusammenfassung Der Großteil des Tributs aus Sargava ist eigentlich für die Verbesserung des Hafens und der Verteidigungsanlagen von Port Fährris gedacht sowie für die Ausstattung der Flotte des Archipels, allerdings will Ceries Blutklage die Gunst des Orkankönigs erlangen. Daher drängt sie, einen Gutteil der Gelder stattdessen für die Errichtung gewaltiger Statuen zu Ehren des Orkankönigs in allen großen Häfen auf den Fesselinseln zu nutzen.

Befürworter Ceries Blutklage (erklärt, dass es nur dem Ruf und der Ruchlosigkeit der Fesseln zugutekäme, wenn über jeden Hafen das Gesicht „unseres mächtigen Anführers“ wache)

Gegner Meister der Stürme (der einzige Pirat, der nicht so viel Angst vor dem Orkankönig hat und offen darauf hinweist, was für eine dumme Geldverschwendung dieses Aktion wäre)

ABSTIMMUNG

Einfluss SG 32

Stimmverteilung 10 Ja/1 Nein

AUSWIRKUNGEN

Aye Ein guter Teil der Ressourcen fließt im Laufe der nächsten Monate in die Errichtung mehrerer Statuen (der SG, um den Prozentsatz für Plündergut zu steigern, steigt für den Rest der Kampagne um +5 und alle Preise hinsichtlich der Anheuerung von Geschwadern steigen um +25%).

Nay Der Tribut wird normal genutzt (keine Veränderungen).

3. PUNKT: BERGUNGSANSPRÜCHE

Zusammenfassung Angesichts all der Geschichten und des ganzen Geflüsters über die Insel des Schwarzen Turms, beansprucht Avimar Sorrinasch für Olo das Recht, die Insel und das umliegende Gewässer zu übernehmen, da Olo die nächst gelegene bedeutende Ansiedlung ist. Auf der Insel wird nämlich das angeblich verloren gegangene magische Schwert *Aigers Kuss* vermutet.

Befürworter Avimar Sorrinasch (fordert einen Anteil von 20% an allem Plündergut, welches während der nächsten 12 Monate von der Insel entfernt wird)

Gegner Jolis Raffels (immer noch verbittert darüber, dass der Rest seine ähnliche Forderung hinsichtlich einer anderen Insel bei der letzten Sitzung ablehnte, so dass er es als ungerecht erachtet, sollten andere Piraten Erfolg haben, wo er gescheitert ist)

ABSTIMMUNG

Einfluss SG 20

Stimmverteilung 6 Ja/5 Nein

AUSWIRKUNGEN

Aye Avimar erhält die Tributansprüche (sollten die SC ihm nicht 20% des Gesamtwertes der Schätze erstatten, welche sie von der Insel des Schwarzen Turms in Teil Drei mitnehmen, wird Avimar ihr erbitterter Feind und könnte sich in Teil Vier sogar mit Harri-gan gegen die SC verbünden).

Nay Die Insel verbleibt im „Wer's findet, darf's behalten“-Status und auf gefundenes Plündergut und Beute muss kein Tribut entrichtet werden.



4. PUNKT: HASCH FAULGRAM ZUM VOGELFREIEN ERKLÄREN

Zusammenfassung Kapitän Barnabas Harrigan hat Pechkind Massik eine hohe Bestechungssumme gezahlt, damit dieser diesen Punkt zur Abstimmung vorbringt. Gemäß Harrigan betreibt sein früherer Erster Maat Hasch Faulgram unerlaubte Piraterie gegen sargavische Schiffe. Er möchte daher, dass Hasch und sein Schiff, die *Höllenherzogin*, zu Vogelfreien erklärt werden.

Befürworter Pechkind Massik (steht Harrigan nicht loyal gegenüber und hat diesen Punkt nur zur Abstimmung vorgelegt, weil er bestochen wurde)

Gegner Kerdak Knochenfaust (sieht hierin nur das jüngste Beispiel für Harrigans zunehmend schlechte Haltung und ist daher die Zeit des Rates nicht wert)

ABSTIMMUNG

Einfluss SG 22

Stimmverteilung 5 Ja/6 Nein

AUSWIRKUNGEN

Aye Hasch Faulgram wird zum Vogelfreien erklärt und ein Kopfgeld von 5.000 GM auf ihn ausgesetzt (sollten die SC Hasch in Teil Zwei finden und seinen Kopf nach Port Fährnis bringen, können sie sich das Kopfgeld abholen).

Nay Auf Hasch Faulgram wird kein Kopfgeld ausgesetzt.

5. PUNKT: FINANZIERUNG UND UNTERSTÜTZUNG FÜR DIE ERMITTLUNGEN GEGEN CHELISCHE SPIONE

Zusammenfassung Tessa Schönwind enthüllt dem Rat die Ergebnisse ihrer Nachforschungen bezüglich der vermuteten chelischen Sympathisanten und Verräter unter den Piratenherrschern. Diese Resultate basieren in erster Linie auf den Hinweisen und Informationen, welche die SC für sie während „Im Antlitz des Sturms“ gefunden haben.

Befürworter Arronax Endymion (manche könnten meinen, dass er ein wenig zu schnell dafür eintritt, die zur Verfügung stehenden Mittel für die Jagd nach einem chelischen Spion zu erhöhen; dies führt dazu, dass mehrere Piraten trocken bemerken: „Nun, fragt da nicht der Topf den Kessel, ob er schwarz ist?“ oder „Wird Höllenhafen nicht auch ‚Klein Cheliox‘ genannt?“ – derartige Kommentare versetzen Arronax in mürrische Übellaunigkeit)

Gegner Kerdak Knochenfaust (würde insgeheim diese Gelder lieber ausgeben, um von sich Statuen errichten zu lassen, oder sie seinem eigenen Schatzhort hinzufügen – er weigert sich, darüber nachzudenken, ob Cheliox nicht doch eine Bedrohung für den Fesselinselarchipel darstellen könnte)

ABSTIMMUNG

Einfluss SG 30

Stimmverteilung 4 Ja/7 Nein

AUSWIRKUNGEN

Aye Tessa erhält die Mittel und die Unterstützung, die sie braucht, um es Cheliox zu erschweren, seinen Agenten zu unterstützen, da die Chelioxaner nun mehr Zeit und Mühe aufwenden müssen, um ihre Tarnung aufrechtzuerhalten. Sobald die SC Teil Vier dieses Abenteuers erreichen, hat Harrigan keine zusätzliche chelische Unterstützung in seiner Flotte oder seiner Festung.

Nay Wenn der Rat keine zusätzlichen Mittel freigibt und Unterstützung für die Ermittlungen autorisiert, kann Cheliox Harrigan mit zusätzlichen Truppen und Schiffen versorgen. Dies verstärkt seine Flotte und die Verteidigungsanlagen seiner Festung wie auf Seite 35 unter „Zusätzliche Unterstützung“ beschrieben.

Belohnung: Für jeden Tagesordnungspunkt, den die SC zu ihren Gunsten entscheiden, erhalten sie 3.200 EP.

Tessas Warnung

Nachdem über den fünften Tagesordnungspunkt abgestimmt wurde, beginnt Kerdak Knochenfausts Geduld für solche Bürokratieangelegenheiten allmählich zu verblasen. Obwohl noch ein Dutzend Themen auf dem Plan stehen, nervt ihn der fünfte Punkt derart, dass er die Sitzung für beendet erklärt und meint, er verspüre das Verlangen, etwas Zeit „in den Armen seiner Geliebten zu genießen“. Die anderen Piraten kommen dem Wunsch nur zu gerne nach, da sie die Wirkung des guten Essens und des Groggs zu spüren beginnen. Sie verlassen eilig die Gefahrenburg und kehren auf ihre Schiffe zurück, um ihre Heimathäfen anzusteuern. Als Tessa Schönwind den Hafen mit ihrer *Glücklicher Zufall* verlässt, schickt sie den SC eine *Zauberstatuette: Silberrabe*. Dieser wartet mit einer Botschaft seiner Herrin im Schnabel auf die SC an Bord ihres Schiffes – siehe die Spielerunterlage auf Seite 11.

Der Aufbau einer Flotte

Es ist dir überlassen, wie viel Zeit die SC haben, um ihre Flotte aufzustellen. Kapitän Harrigans Vorbereitungen seines Angriffs auf die Insel der SC werden durch seine innere Einstellung sowie die Notwendigkeit behindert, dass er seine zur Verfügung stehende Zeit aufteilen muss. Denn er muss zudem noch seinen chelischen Herren dienen und seiner Mannschaft Gehorsam beibringen; auch verwendet er viel Zeit für guten Rum und Branntweine.

An diesem Punkt solltest du die Spieler mit den Regeln für Seeschlachten vertraut machen (siehe Seiten 62-69 in diesem Band). Dies erlaubt es ihnen früh genug erste Überlegungen hinsichtlich ihrer Flotte aufzustellen und auch festzulegen, wen und was sie rekrutieren wollen. Die SC können entweder versuchen Söldnergeschwader anzuheuern oder ihre Verbündeten für ihre Flotte zu rekrutieren. Beides wird nachfolgend im Einzelnen dargestellt. Beachte, dass die maximale Anzahl an Geschwadern in einer Flotte von der Ruchlosigkeit der SC und dem Charisma-Modifikator des Admirals modifiziert wird, welcher die Flotte kommandiert.

Söldnergeschwader

Um ein Söldnergeschwader anzuheuern, muss ein SC mindestens 1W4 Tage in einem Hafen verbringen, der von der Größe her wenigstens einem kleinen Dorf (Bevölkerung 2.001+) entspricht – in kleineren Ortschaften gibt es nicht genug Söldner, um ein ganzes Geschwader aufzustellen, ohne dass dies Wochen oder gar Monate dauert. Nur fünf Ortschaften im Archipel erfüllen diese Anforderungen: Höllenhafen, Ollo, Port Fährnis, Schauerhafen und Quent. Die SC haben also im Grunde nur fünf Möglichkeiten, um Söldner zu rekrutieren. Zum Rekrutieren von Söldnern ist ein Fertigkeitwurf für Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern erforderlich. Andere SC können die Aktion jemand anderem helfen mit einem SG von 10 nutzen, um beim Rekrutierungswurf unterstützend zu wirken. Welche Fertigkeit genau angewandt wird, macht dabei keinen Unterschied; die Spielwerte für Geschwader, die ausgetrickst, gezwungen oder mit süßen Worten



Meine Freunde! Es schmerzt mich, Schatten auf eure Errungenschaften zu werfen, doch habe ich keine andere Wahl. Trotz eurer jüngsten Triumphe, gibt es immer noch einige, die nicht glauben, dass ihr die Dinge verdient, die ihr erhalten habt. Wenn ihr eure Insel behalten wollt, werdet ihr um sie kämpfen müssen. Während ich diese Warnung schreibe, ist euer alter Feind Barnabas Harrigan dabei, seine eigene Flotte aufzubauen, die er mit der Beute seiner Überfälle auf chelische Schifffahrtslinien finanziert.

Und sobald er bereit ist, wird er euch angreifen. Krieg wird über die Fesseln kommen, egal ob Knochenfaust es zugeben will oder nicht. Wir haben einen – oder mehrere – Verräter in unserer Mitte. Wenn die chelische Armada nach Süden segelt, wird sie uns mit unserer eigenen Gier und aufgrund des Verrats entzweien, wenn wir nicht bereit sind.

Ich will diesen Krieg überleben. Dazu brauche ich jede Hilfe, die ich bekommen kann. Ich möchte, dass ihr ebenfalls überlebt, doch dazu müsst ihr eine Flotte aufstellen. Wenn die Zeit gekommen ist, werde ich mit meinen Schiffen zu euch stoßen, doch vorerst darf ich nicht auffallen, denn ich fürchte, schon zu viel Aufmerksamkeit erregt zu haben. Heuert Söldner an, wenn ihr müsst, doch haltet euch an eure Freunde und Verbündeten, wenn ihr könnt – sie werden euch besser und treuer zu Seite stehen als jene, die ihr dafür bezahlt. Es kann euch auch helfen, euren Ruf zu verbessern – und einige der Punkte, die während der Sitzung aufgeworfen wurden, scheinen mir ein guter Anfang zu sein. Plündert den Schwarzen Turm und findet das Schwert Fligers Kuss. Dies wird sicherlich eurem Ruhm zuträglich sein. Und solltet ihr Hasch Faulgram aufspüren können... nun, ein früherer Maat Harrigans dürfte ein unersetzlicher Verbündeter sein, ganz besonders, falls er etwas über Harrigans Schwachstellen wissen sollte!

Behaltet den Silberraben als Beweis meiner Worte, bis ich wieder mit euch in Kontakt trete. Ihr könnt ihn aber auch verkaufen, falls ihr wollt – nach der Feier in eurer Festung schätze ich, dass ihr die Münzen beim Zusammenstellen der Flotte brauchen könntet. Die Flotte, die wir bald alle brauchen werden!

—Tessa

überzeugt werden, sind identisch. Der SG zum Rekrutieren einer Söldnergeschwader liegt bei 30. Ein Fehlschlag hat neben der verlorenen Zeit keine weiteren negativen Folgen. Alle Geschwader haben identische Spielwerte mit durchschnittlichen Werten ihrer Kommodores (NSC mit einem CH-Modifikator von +0, so dass ein Söldnergeschwader aus maximal drei Schiffen bestehen kann). Sobald in einem Hafen ein Söldnergeschwader rekrutiert wurde, kann das nächste erst in 1W4+4 Wochen rekrutiert werden – so viel Zeit werden die SC jedoch aller Wahrscheinlichkeit nach nicht haben.

Ein Söldnergeschwader erwartet für ihre Arbeit eine Bezahlung. Dies schließt auch Mittel für einen beträchtlichen Teil der Schiffe ein, um sie im Vorfeld entweder instand zu setzen, die Besatzungsmitglieder zu bestechen oder indem man sie sogar erwirbt. Ein Söldnergeschwader ist nicht preiswert, es anzuheuern kostet entweder 40.000 GM oder 40 Punkte an Plündergut. Sollten die SC mit Plündergut bezahlen wollen, können sie auch Verruf aufwenden, um den Preis zu senken; 1 Punkt Verruf senkt den Preis eines Geschwaders um 5 Punkte an Plündergut (Minimum 25 Punkte). Selbst wenn für sie mit Gold bezahlt wurde, besitzt ein Söldnergeschwader einen Malus von -2 auf ihre Moralwürfe, da solche Geschwader häufig zur Meuterei neigen.

Ein Söldnergeschwader bleibt nur bis zur ersten großen Schlacht Teil einer Flotte. Sollten die SC diese Flotte für eine weitere Schlacht zusammenhalten wollen, müssen sie die Kosten des Geschwaders erneut aufbringen.

Spielwerte für ein Söldnergeschwader sind nachfolgend angegeben. Sollten die SC die Größe eines Geschwaders erhöhen, indem sie ein oder mehrere eigene Schiffe hinzufügen, müssen sie den Kommodore dieses Geschwaders mit jemandem ersetzen, der ein höheres Charisma hat, z.B. einen SC oder einen verbündeten NSC. Zusätzliche Schiffe erhöhen die Kosten einer Flotte entsprechend.

SÖLDNERGESCHWADER

Zusammenstellung 3 Segelschiffe oder 3 Langschiffe (nach Wahl der rekrutierenden SC)

Kommodore Söldnerkapitän (Beruf [Seefahrer] +10, CH-Modifikator +0)

TP 9; **Moral** 3

Verteidigungswert 20

Angriffswert +10; **Schaden** 1W6+3

Moralwurf -2

Belohnung: Wenn die SC eine Söldnerflotte rekrutieren, belohne sie mit 1.200 EP – diese Belohnung kann maximal fünf Mal erhalten werden (einmal pro Hafen).



Verbündete rekrutieren

Sobald die SC erfahren, wie teuer es ist, Söldnergeschwader zu rekrutieren, sollten sie den Vorteil erkennen, der darin liegt, eine Flotte mit Hilfe von Verbündeten aufzustellen. Auf welche Verbündeten die SC zurückgreifen können, dürfte von Kampagne zu Kampagne unterschiedlich sein. Weiter unten sind deshalb drei Beispiele aufgeführt. Du kannst diese Verbündeten auch als Vorlagen nutzen, um passend zu deiner Kampagne zusätzliche Möglichkeiten zur Rekrutierung weiterer Kräfte zu entwerfen.

Das Rekrutieren eines verbündeten Geschwaders hat gegenüber Söldnergeschwadern drei entscheidende Vorteile: Zum Rekrutieren ist kein Fertigkeitswurf fällig, das Rekrutieren oder Ausbilden kostet kein Geld und die Geschwader sind mächtiger. Allerdings kann ein zerstörtes verbündetes Geschwader nicht ersetzt werden.

Jeder der nachfolgenden Einträge führt den gegenwärtigen Aufenthaltsort eines bekannten NSC auf. Um diesen NSC und seine Flotte zu rekrutieren, müssen die SC an diesen Ort reisen. Sollten die SC nicht wissen, wo einer ihrer Verbündeten sich gerade aufhält, genügt ein Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Sammeln von Informationen oder auf Wissen (Lokales) gegen SG 15, um es in Erfahrung zu bringen. Die Einträge enthalten auch den Namen des Geschwaders des NSC sowie die Spielwerte. In vielen Fällen wurden die Werte in Beruf (Seefahrer) der NSC-Kommodore verbessert, um darzustellen, dass sie seit der letzten Begegnung mit den SC an Erfahrung gewonnen haben.

Sollte einer der NSC mit den SC reisen oder im Laufe der Kampagne verstorben sein, kann er ihnen keine Schiffe zur Verfügung stellen. In diesem Fall können andere NSC an ihre Stelle treten, die in der Kampagne bereits aufgetreten sind, beispielsweise Agasta Schmiedel, die Herrin des Gezeitenfelsens.

Merrill Holzläufer (Feuergrasinsel – Ziegenkopf): Obwohl Merrill Holzläufer immer noch nicht ganz mit seinem Leben im Reinen ist, machte er sich auf nach Ziegenkopf auf der Feuergrasinsel, nachdem er hörte, welchen hohen Wert die Freiheit dort besitzt. Nun fühlt er sich dem Ort verbunden. Seitdem er den SC im zweiten Band des Abenteuerpfades zuletzt begegnet ist, ist sein Ansehen rasch gestiegen und er kann gegenwärtig ein Geschwader aus drei Segelschiffen aufstellen (er hat eines seiner Schiffe inzwischen verkauft). Seine Besatzungen sind hochmotiviert und sie erhalten einen Bonus von +4 auf ihre Moralwerte und einen Bonus von +2 auf Moralwürfe.

DRAHLS ADLER

Zusammenstellung 3 Segelschiffe

Kommodore Merrill Holzläufer (Beruf [Seefahrer] +12, Charisma-Modifikator +0)

TP 9; **Moral** 7

Verteidigungswert 22

Angriffswert +12; **Schaden** 1W6+3

Moralwurf +2

Pierce Jerrell (Port Fährnis): Pierce Jerrell hat sich nicht weit von dem Ort entfernt, an dem er den SC im dritten Teil des Abenteuerpfades erstmals begegnete. Er hält sich

immer noch in Port Fährnis auf und das Glück ist ihm seitdem gut gesinnt: Er hat sechs erstklassige ulfische Langschiffe beim Turmkartenglücksspiel und eine hohe Summe Gold gewonnen – mehr als genug, um Mannschaften für diese Schiffe anzuheuern.

GLÜCK IM SPIEL-GECHWADER

Zusammenstellung 6 Langschiffe

Kommodore Pierce Jerrell (Beruf [Seefahrer] +11, Charisma-Modifikator +3)

TP 18; **Moral** 3

Verteidigungswert 21

Angriffswert +11; **Schaden** 1W6+6

Moralwurf +3

Sandara Quinn (Besmaras Thron – Königin Bes): Die SC sind Sandara Quinn im ersten Band des Abenteuerpfades erstmals begegnet, nachdem sie gezwungen wurden, sich der Besatzung der *Wermuth* anzuschließen. Sollte sie seitdem nicht mit den SC reisen, ist sie nach Besmaras Thron gepilgert und dort rasch in der Hierarchie der Kirche aufgestiegen. Wenn die SC mit ihr wieder Kontakt aufnehmen, untersteht ihr ein Geschwader bestehend aus fünf Kriegsschiffen.

BESMARAS BESTE-GECHWADER

Zusammenstellung 5 Kriegsschiffe

Kommodore Sandara Quinn (Beruf [Seefahrer] +14, Charisma-Modifikator +2)

TP 20; **Moral** 3

Verteidigungswert 24

Angriffswert +14; **Schaden** 1W6+5

Moralwurf +2

Belohnung: Belohne die SC mit 4.800 EP für das Rekrutieren der Flotte eines Verbündeten.

Endymions Namen reinwaschen

Während die SC ihre Flotte aufstellen, verbreitet sich die Kunde darüber im Fesselarchipel. Irgendwann vor Beginn von Teil Vier (am besten, wenn die SC mit dem Rekrutieren von Geschwadern begonnen, ihre Flotte aber noch nicht fertig aufgestellt haben), während die SC in einem Hafen nach Rekruten suchen, spricht sie ein gutgekleideter Mann an. Dieser stellt sich als Schambros Egrossa vor, Erster Maat der *Tyrannus*. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 12 genügt, um die *Tyrannus* als das Flaggschiff des früheren Admirals der chelischen Marine und jetzigen Herren von Höllenhafen, Arronax Endymion, zu identifizieren.

Schambros entschuldigt sich, die SC zu stören, und informiert sie darüber, dass sein Kapitän, Arronax Endymion persönlich, gern mit ihnen an Bord seines Schiffes sprechen würde, welches im Hafen liegt. Sollten sie ihn nach dem Grund fragen, entschuldigt sich Schambros erneut und erklärt, dass Admiral Endymion ihm keine Einzelheiten genannt hat. Er kann nur sagen, dass dieser mit ihnen über eine Übereinkunft zum gegenseitigen Nutzen sprechen möchte, durch welche ihre Flotte deutlich anwachsen würde. Als Zeichen seines guten Willens übergibt



Schambros den SC eine kleine Holzschatulle, welche die SC auch behalten können, sollten sie ihn nicht auf die *Tyrannus* begleiten. Die Schatulle enthält 200 PM. Es liegt auf der Hand, dass die SC einen wichtigen potentiellen Verbündeten verlieren, wenn sie das Geschenk annehmen, aber nicht auf die *Tyrannus* kommen, um Endymion anzuhören. Der Admiral ist aber derart begierig, sich mit den SC zu treffen, dass er auch bereit ist, sich an Bord ihres Schiffes oder an Land mit ihnen zu treffen. In diesem Fall bringt er sechs tapfere Piraten als Ehrenwache mit (Spielwerte wie die Schmuggler auf Seite 41).

Auf Arronax Endymion wird auf Seite 56 eingegangen. Er begrüßt die SC herzlich, wirkt aber besorgt und abgelenkt. Und er kommt gleich auf den Punkt:

„Ich weiß, dass ihr und die mit euch verbündete Fürstin Schönwind nach chelischen Verschwörern sucht. Zweifelsohne ist euch auch das Gerücht zu Ohren gekommen, ich würde für Cheliaz arbeiten. Ich kann euch versichern, dass nichts davon der Wahrheit entspricht – absolut gar nichts. Mein Hass auf Cheliaz und diese von Teufeln becirchten Narren ist größer als das Meer weit ist. Den-

noch gibt es diese Gerüchte und werden seit neuestem sogar in Höllenhafen, meiner eigenen Heimat, verbreitet. Ich möchte, dass diese Gerüchte enden und die Denunzianten zerquetscht werden. Dafür jedoch benötige ich eure Hilfe. Ich kann nicht direkt gegen die Quelle der jüngsten Lügen über meine Person vorgehen, doch wenn ihr es tut... wenn ihr diesen Rufmördern eine Lektion erteilt... dann erhaltet ihr als Lohn ein Geschwader meiner besten Kriegsschiffe.“

Sofern die SC ihr Interesse bekunden, berichtet Endymion, dass es sich bei den fraglichen Rufmördern um eine Gruppe chelischer Künstler und Exilanten handelt, welche eine Hafenschenke erworben haben und als Tarnung für ihre Schmutzkampagne gegen ihn verwenden. Ihre Aufführungen sind bei den Bürgern von Höllenhafen recht beliebt. Als Endymion erkannte, dass sie seinen Namen in den Schmutz zogen, war es bereits zu spät – sollte er nun etwas gegen sie unternehmen, würde er aus den Schaustellern Märtyrer machen und seine Schuld „beweisen“, da es aussehen würde, als versuche er jene zu zerschmettern, die die Wahrheit ans Tageslicht bringen wollen. Doch sollte

eine scheinbar neutrale, dritte Gruppe das Theater infiltrieren und die Wahrheit enthüllen, würde sein Name eingewaschen werden.

Sollten die SC Endymion mit den auf ihn hindeutenden Beweisen konfrontieren, auf die sie gestoßen sind, flucht er und verneint jede Beteiligung. Er bezeichnet die Beweise als gekonnte Beispiele ihrer Arbeit: „Da seht ihr doch, wie sehr sie sich ins Zeug legen, mich als den Bösewicht darzustellen!“

Er möchte, dass die SC nach Höllenhafen segeln, Nachforschungen zu den Schaustellern anstellen und beweisen, dass sie gegen ihn arbeiten oder zumindest, dass es sich um chelische Beauftragte und Spione handelt. Sollten letztendlich doch keine Beweise zu finden sein, dann wäre es auch nicht tragisch, schließlich hat Höllenhafen keinen Mangel an Unterhaltungskünstlern.

Sollten die SC zustimmen, Endymion zu helfen, lädt er sie nach Erledigung der Angelegenheit ein, ihn in seinem Herrenhaus aufzusuchen, so dass er ihnen das versprochene Geschwader an Schiffen übertragen kann.

Das Theater der seelischen Befleckung

Endymion gibt den SC die Adresse der alten Hafenkneipe, welche seine Feinde als provisorisches Theater nutzen. Er bittet sie, ihre Ermittlungen dort spät in der Nacht oder am frühen Morgen durchzuführen. So können sie die Schausteller nicht nur überraschen, es würden auch möglichst wenige Außenstehende zu Schaden kommen, da Endymion nicht möchte, dass Einheimische bei der Jagd auf die Wahrheit verletzt werden.

Die Schenke wurde von den Schaustellern in „Theater der seelischen Befleckung“ umbenannt. Bei den Schaustellern handelt es sich um drei Chelaxianer, die von Admirälin Druvalia Thrune in den Archipel geschickt wurden, um Falschinformationen zu verbreiten. Diese sollen von Harrigan und seinen Aktivitäten ablenken. Die Admirälin hat die Truppe, bestehend aus der chelischen Diva Isawyn, einer Tiefplingillusionistin namens Edle von Nachtschatten und einem angeberischen Barbaren namens Blutbart Gruber, damit beauftragt, den Ruf irgendeines wichtigen Piratenherrschers in den Schmutz zu ziehen. Als die Schausteller herausfanden, dass es bereits einige Gerüchte über Endymions angebliche Sympathien für Chelias gab, entschieden sie sich für ihn.

Das Theater der seelischen Befleckung dient der Truppe als Deckmantel für ihre Taten, bietet gleichzeitig aber auch die Möglichkeit ein wenig Gold zu verdienen. Zudem schützt es sie vor Endymion, da sie mittlerweile recht populär an dem Ort sind.

Isawyn greift absichtlich auf abstrakte Überarbeitungen alter chelischer Theaterstücke zurück. In diesen verstörenden Komödien sind finstere, infernale Unholde die Helden und Sterbliche die Antagonisten, welche sich in Sünden und Teufelsanbetung verstricken. Die Antagonisten erleiden ironische oder tragische Verluste, werden körperlich entstellt und in der Regel verdammt. Diese neue Theaterkunst hat selbst im abgehärteten Höllenhafen für einige Aufmerksamkeit gesorgt.

Sofern die SC sich die Schenke zwischen 3 Uhr morgens und dem Mittag ansehen, ist der Ort relativ verlassen. Die Kneipe wirkt heruntergekommen, jedoch sind Türen und Fenster allesamt verschlossen (Mechanismus ausschalten, SG 25).

Eine teuflische Täuschung (HG 11)

Kreaturen: Während die Schauspieler im Theater der seelischen Befleckung schlafen, wacht ein Klingenteufel über das Gebäude. Dieser hockt auf dem Dach und ist dank seines Ringes unsichtbar. Die Edle von Nachtschatten hat ihn mittels *Bindender Ruf* beschworen und mit der Bewachung der Schenke beauftragt, da die Schausteller damit rechnen, dass Endymion irgendwann gegen sie Söldner aussendet. Sollte der Teufel bemerken, dass jemand außerhalb der Öffnungszeiten herumschnüffelt, nutzt er *Mächtiges Trugbild*, um die SC mit der Illusion einer schwer gerüsteten Wache zu konfrontieren, welche um die Ecke kommt und sie laut anspricht. Die illusionäre Wache will die Namen der SC wissen und befiehlt ihnen dann weiterzugehen mit dem Kommentar, dass das Gebäude unter dem persönlichen Schutz Fürst Endymions selbst stünde. Falls die SC hartnäckig auftreten, stößt die Wache einen Alarmruf aus und greift an. Der Schrei weckt zwar die Schausteller im Gebäude, doch mehr geschieht aktuell nicht. Die Schausteller reagieren, wie in den Spielwerten unter „Taktik – Vor dem Kampf“ beschrieben.

Der Klingenteufel hofft, dass die SC ihre Reserven an die Illusion verschwenden. Sobald die SC die Wahrheit erkennen, greift der Klingenteufel vom Dach aus mit *Unheiliger Plage* an. Er lacht gackernd und kreischt in Gemeinschaft, wie es ihm von der Edlen von Nachtschatten befohlen wurde, um Eindringlinge zu verwirren, welche von Endymion geschickt wurden: „Fürst Endymion schickt seine Grüße, ihr Narren! – Und nun sterbt auf seinen Befehl!“ Dann springt der Teufel auf die Straße und greift an. Er kämpft bis zum Tod.

KLINGENTEUFEL

HG 11

EP 12.800

TP 138 (PF MHB, S 257)

Schätze: Der Klingenteufel trägt einen *Unsichtbarkeitsring*.

Die Schaustellertruppe (HG 13)

Kreaturen: Die Schausteller im Theater der seelischen Befleckung sind drei abgehärtete Abenteurer, die schon seit vielen Jahren in den Diensten des Dreifach verdamnten Hauses Thrune von Chelias stehen. Sie arbeiten als Denunzianten und verbreiten Propaganda, Gerüchte und falsche Informationen. Sie ziehen es vor, diese teilweise Jahre andauernden Missionen als Schausteller getarnt auszuführen. Dabei gehen sie meist vor, wie sie es auch in Höllenhafen getan haben: Sie erwerben eine kleine Schenke oder ein Theater, um damit ihre längerfristige Anwesenheit in der Region zu erklären, statt zu riskieren, dass ihre wahren Absichten bekannt werden.

Wenn die SC die drei konfrontieren, verschwenden diese keine Zeit und versuchen nicht, ihnen einzureden, dass man sie hereingelegt hat. Stattdessen nutzen sie lieber ihren Vorteil nach besten Kräften und greifen sofort an in der Hoffnung, die SC schnell töten und ihre Leichen plündern zu können, ehe ihre erste Aufführung kurz nach dem Mittag beginnt.

Isawyn leitet die Auftritte der Truppe und fungiert als ihr Gesicht gegenüber der Öffentlichkeit. Daher betrachtet sie sich auch als Anführerin der Gruppe, gibt aber acht,

sich den anderen so verhalten, als wären diese Gleichgestellte und keine Gefolgsleute. Ingeheim ist sie aber etwas verbittert darüber, das Kommando führen zu müssen – sie wäre lieber eine wahre chelische Diva in einem der großen Opernhäuser Egorians und betrachtet ihren Dienst für das Haus Thrune nur als weitere Sprosse ihrer Karriereleiter.

Die Edle von Nachtschatten fungiert als magischer Beistand der Truppe. Sie kümmert sich um Spezialeffekte in Gestalt von Illusionen und herbeigezauberten Monstern, welche die Rolle von Opfern bei den Aufführungen übernehmen – oder von Verbündeten und Gefolgsleuten im wirklichen Kampf. Nachtschatten stammt von den Urdefhanen ab. Diese unheimlichen, halb-dämonischen Kreaturen hausen in den tiefsten Bereichen der Finsterlanden. Nachtschatten weist als beunruhigendes Merkmal ihrer Herkunft durchscheinende Haut und Muskeln auf; sie wirkt wie ein Skelett, das in das durchsichtige Fleisch einer Frau gehüllt ist. Um das Publikum nicht zu verstören, bleibt sie daher meist während Aufführungen hinter der Bühne und außer Sicht.

Blutbart Gruber dagegen ist die gewalttätige, mörderische Berühmtheit der Truppe, die im Rampenlicht steht. Die meisten Aufführungen bestehen nur darin, dass dieser Wilde sich selbst, herbeigezauberte Kreaturen oder in seltenen Fällen „Freiwillige“ aus dem Publikum verstümmelt. Im letzteren Fall vollführt Isawyn stets ihr Bestes, um zu vereiteln, dass es Tote gibt. Hin und wieder aber lässt sich Blutbart in seinem Rausch gehen. Er beendet die meisten Aufführungen damit, dass er seinen schorrfverkrusteten Bart in frischem Blut einweicht. Von den dreien verwechselt Blutbart am ehesten Schauspielkunst und Wirklichkeit, so dass er bei Kämpfen stets übertrieben gestikulierend und prahlerisch auftritt. Gegenwärtig ist er von dem Piratenleben fasziniert – er trägt rund um die Uhr sein Piratenkostüm und denkt ernsthaft darüber nach, sich eine Hand oder einen Fuß abzuhacken, um eine Hakenhand oder ein Holzbein tragen zu können.

ISAWYN

HG 10

EP 9.600

Menschliche Bardin (Chelische Diva) 10

RB Mitteltgroße Humanoide (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +2 GE, +7 Rüstung, +2 Schild)

TP 108 (10W8+60)

REF +9, WIL +9, ZÄH +7; +4 gegen Bardenauftritt, sprachabhängige und Schalleffekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier der Schärfe +1, +10/+5 (1W6+2/15–20)

Fernkampf Kompositbogen (-kurz) [Meisterarbeit] +10/+5 (1W6+1/x3)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 26 Runden/Tag (Bewegungsaktion, Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung, Faszinieren, Lied der Größe, Lied des Mutes +2, Beißende Tirade, Verheerende Arie)

Bekannte Bardenzauber (ZS 10; Konzentration +14)

4. (2/Tag) – *Dimensionstür*, *Person beherrschen* (SG 18)

3. (4/Tag) – *Hast*, *Magie bannen*, *Tiefe Verzweiflung* (SG 17), *Verwirrung* (SG 17)

2. (5/Tag) – *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Geräuschexplosion* (SG 16), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Unsichtbarkeit*, *Windgeflüster*

1. (6/Tag) – *Bauchreden* (SG 15), *Leichte Wunden heilen*, *Seil beleben*, *Selbstverkleidung* (SG 15), *Unsichtbarer Diener*

o (beliebig oft) – *Ausbessern*, *Licht*, *Öffnen/Schließen*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Isawyn wirkt jeden Morgen *Unsichtbarer Diener*. Vor einem Kampf nimmt sie einen *Trank: Ausdauer des Ochsen* zu sich.

Im Kampf Isawyn setzt ihren Bardenauftritt für Lied des Mutes ein, dann wirkt sie *Unsichtbarkeit* und nutzt *Hast* und Heilzauber, um Blutbart und herbeigezauberten Monstern zu unterstützen. Sie lässt ihren *Unsichtbaren Diener* Türen öffnen und schließen, fallengelassene Waffen aufheben und andere kleine Aufgaben während des Kampfes erfüllen, um die Gegner zu beschäftigen und sie zu zwingen, Zeit mit Bewegungsaktionen zu verschwenden, um diesen kleinen Störungen entgegenzuwirken. Sie wirkt *Person beherrschen* auf den am schwersten gerüsteten Gegner und befiehlt ihm, die Rüstung abzulegen, seine Waffen fallen zu lassen und sich geduldig in die Ecke zu stellen. Sollte der Kampf zu ihren Ungunsten verlaufen, riskiert sie, die beherrschte Person anzuweisen, Feinde mit den bloßen Händen anzugreifen. Sollte ein Gegner kurz vor der Bewusstlosigkeit stehen, setzt Isawyn *Verheerende Arie* ein, um den nötigen Schaden zu verursachen.

Moral Isawyn ist nicht gewillt zu sterben; sollte sie auf unter 15 TP reduziert werden, wirkt sie *Dimensionstür*, um im umliegenden Elendsviertel unterzutauhen. Dennoch sinnt sie auf Rache. Da sie von dem Zwist zwischen den SC und Harrigan gehört hat, schließt sie sich im Falle ihrer Flucht diesem bei der Verteidigung seiner Insel an.

Isawyn

SPIELWERTE

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

GAB +7; KMB +8; KMV 21

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Ausweichen, Eiserner Wille, Fertigkeitenfokus (Auftreten [Gesang]), Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +17, Auftreten (Gesang) +23, Auftreten (Redekunst) +17, Auftreten (Tanz) +17, Bluffen +23, Diplomatie +17, Einschüchtern +17, Fingerfertigkeit +11, Fliegen +17, Motiv erkennen +23, Sprachenkunde +6, Wahrnehmung +0, Wissen (Adel) +7, Wissen (Lokales) +7

Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Infernalisch, Polyglott

Besondere Eigenschaften Berühmt, Tausendsassa (kann alle Fertigkeiten nutzen), Vielseitiger Auftritt (Gesang, Redekunst, Tanz), Primadonna, Umgang mit Kostümen

Kampfausrüstung Trank: Ausdauer des Ochsens (2x);

Sonstige Ausrüstung Unscheinbare Brustplatte +1, Tartsche +1, Rapier der Schärfe +1, Kompositbogen (-kurz) [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Zauberkomponentenbeutel, 92 PM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Berühmt (AF) Isawyn erhält in bestimmten Gegenständen von Cheliox und deren Umgebung einen Bonus von +3 auf ihre Fertigungswürfe für Bluffen und Einschüchtern – diese Fähigkeit nützt ihr auf den Fesselinseln nichts.

Bardenauftritt – Beißende Tirade

(ÜF) Um eine Beißende Tirade gegen ein Ziel einsetzen zu können, darf dieses nicht weiter als 9 m entfernt sein und muss den Barden sehen und hören können. So lange Isawyn den Auftritt aufrechterhält plus 1W4 Runden, gilt die Zielkreatur als Verängstigt (Willen SG 19, nur Erschüttert). Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Bardenauftritt – Verheerende Arie (ÜF) Isawyn kann 1 Runde ihres Bardenauftritts als Standard-Aktion aufwenden, um eine Geräuschexplosion gegen ein Ziel innerhalb von 9 m zu richten. Diese Fähigkeit verursacht 1W4+10 Punkte Schallschaden an einem Gegenstand oder die Hälfte davon bei einer lebenden Kreatur.

Primadonna (AF) Isawyn kann eine zusätzliche Runde ihres Bardenauftritts aufwenden, um einen Bonus von +2 für Fertigungswürfe auf Auftreten zu erhalten oder den SG ihres Bannliedes, Faszinieren oder ihrer Beißenden Tirade um +2 zu erhöhen.

Umgang mit Kostümen (AF) Isawyn ist geübt im Umgang mit mittelschwerer Rüstung und kann in solcher Bardenzauber wirken, ohne einen arkanen Patzer zu riskieren.

EDLE VON NACHTSCHATTEN

HG 10

EP 9.600

Daimonenblütige Tieflingmagierin (Illusionistin) 11

NB Mitteltiefe Externe (Einheimisch)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0



Die Edle von Nachtschatten

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 20 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 107 (11W6+66)

REF +8, WIL +11, ZÄH +11

Resistenzen Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +6 (1W4/19–20)

Zauberähnliche Tieflingfähigkeiten (ZS 11; Konzentration +10)

1/Tag - Totenglocke (SG 11)

Zauberähnliche Fähigkeiten der arkanen Schule (ZS 11; Konzentration +15)

Beliebig oft - Unsichtbarkeitsfeld (11 Runden/Tag)

7/Tag - Blendstrahl

Vorbereitete Magierzauber (ZS 11; Konzentration +15)

6. - Monster herbeizaubern VI, schnelle Spiegelbilder

5. - Dauerhaftes Trugbild (SG 19), Monster herbeizaubern V, schneller Schild

4. - Dimensionstür, Mächtige Unsichtbarkeit, Mörderisches Phantom (SG 18), Monster herbeizaubern IV (2x)

3. - Blitz (SG 17), Fliegen, Mächtiges Trugbild (SG 17, 2x), Magie bannen, Monster herbeizaubern III,

2. - Ausdauer des Ochsens, Einfaches Trugbild (SG 16), Glitzerstaub (SG 16), Säurepfeil, Standort vortäuschen, Unsichtbarkeit

1. - Lautloses Trugbild (SG 15), Magierrüstung, Magisches Geschoss (2x), Schwebende Scheibe, Selbstverkleidung (SG 15)

o. (beliebig oft) - Ausbessern, Geisterhaftes Geräusch (SG 14), Öffnen/Schließen, Magierhand, Zauberkrick

Verbotene Schulen Verzauberung, Nekromantie

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Edle von Nachtschatten wirkt *Ausdauer des Ochsens* und *Magierrüstung*.

Im Kampf Die Edle von Nachtschatten hält sich entfernt vom direkten Kampf auf. Sie wirkt in der ersten Kampfunde schnelles *Schild* und *Mächtige Unsichtbarkeit* und in jeder weiteren Runde *Monster herbeizaubern*. Sollte ihre Unsichtbarkeit gebannt werden, wirkt sie in der darauffolgenden Runde schnelle *Spiegelbilder* und schnippt mit den Fingern, um ihren Zauber *Notfall* mit *Standort vortäuschen* zu aktivieren.

Moral Die Edle von Nachtschatten lässt die Truppe im Stich, sobald sie auf unter 15 TP reduziert wird. Mit Hilfe von *Dimensionstür* flieht sie dann nach Höllenhafen. Sie geht den SC zukünftig aus dem Weg und versucht, aus dem Fesselinsellarchipel zu entkommen.

SPIELWERTE

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

GAB +5; KMB +5; KMV 21

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Lautlos zaubern, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen

Fertigkeiten Auftreten (Schauspielerei) +7, Fingerfertigkeit +16, Fliegen +17, Mechanismus ausschalten +5, Verkleiden +10, Wissen

DER PREIS DER NIEDERTRACHT

(Arkanes) +18, Wissen (Die Ebenen) +8, Wissen (Geschichte) +8, Wissen (Lokales) +8, Zauberkunde +18

Sprachen Abyssisch, Aqual, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinsch, Infernalis, Polyglott

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Amulett), Ausgedehnte Illusionen +5 Runden, *Notfall (Standort vortäuschen*

auf sich selbst, wenn sie als Freie Aktion mit den Fingern schnippst)

Kampfausrüstung Zauberstab: Schmiere (48 Ladungen); **Sonstige**

Ausrüstung Dolch [Meisterarbeit], Resistenzumhang +2, Schutzring +2, Widderring (17 Ladungen), Zauberbuch, Zauberkomponentenbeutel, Elfenbeinfigur (Statue ihrer selbst, Wert 1.500 GM), 328 GM

BLUTBART GRUBER

HG 10

EP 9.600

Menschlicher Barbar (Wilder Barbar) 11 (PF EXP, S. 79)

CB Mittlgrößer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 20 (+1 Ablenkung, +3 Ausweichen, +2 GE, -2 Kampfrausch, +4 natürlich, +3 Rüstung, +4 Schild)

TP 143 (11W12+66)

REF +5, **WIL** +9, **ZÄH** +11; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Nackte Tapferkeit +2, Natürliche Zähigkeit +2, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +20/+15/+10 (1W3+9)

Fernkampf Improvisierte Waffe +13 (1W4+9)

Besondere Angriffe Betäubender Schlag (2/Tag, SG 16), Kampfrauschkräfte (Einschüchterndes Niederstarren, Kräftiger Schlag +3, Unerwarteter Schlag, Verteidigungshaltung +2, Wuterfüllter Sprung +11), Mächtiger Kampfrausch (25 Runden/Tag)

TAKTIK

Vor dem Kampf Blutbart trinkt einen Trank: Rindenhaut +2.

Im Kampf Blutbart verfällt in Kampfrausch und führt einen Sturmangriff gegen das nächste Ziel aus, welches besonders zäh wirkt, und nutzt dabei Heftiger Angriff (Angriff -3, Schaden +6). Während der ersten beiden Kampfrunden setzt er dann Betäubender Schlag ein. Sollte Blutbart einen Gegner unter o TP reduzieren, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, damit er nicht dem Drang nachgibt, während seines nächsten Zuges als Bewegungsaktion seinen Bart mit dem Blut seines Opfers zu beschmieren, wodurch er Gelegenheitsangriffe provozieren würde.

Moral Blutbart kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 14, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 8

GAB +11; **KMB** +20; **KMV** 34

Talente Abhärtung, Ausweichen, Betäubender Schlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Improvisierter Fernkampf, Verbesselter Waffenloser Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +15 (Springen +19), Auftreten (Schauspielerei) +10, Einschüchtern +13, Schwimmen +22, Wahrnehmung +15

Sprachen Gemeinsprache, Polyglott

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung Trank: Rindenhaut +2 (2x); **Sonstige Ausrüstung** Schwerer Holzschild +2, Rüstungsarmschienen +3, Schutzring +1, 593 GM



Blutbart Gruber

Schätze: Wenn die Schauspielertruppe besiegt wurde, fördert eine Durchsuchung der Schenke 4800 GM in Münzen und Schmuck zu Tage (einiges davon wurde ehrlich verdient, der Großteil aber von der Edlen von Nachtschatten aus den Taschen der Kundschaft gestohlen). Die SC stoßen auch auf genug Beweise, dass die drei Schauspieler chelische Agenten waren, die vom Haus Thrune in den Archipel geschickt wurden, um Arronax Endymion in Misskredit zu bringen. Falls die SC in vorherigen Abenteuern auf Beweise stießen, die auf Endymion hindeuteten, sollten sie hier zudem Hinweise finden, dass diese Beweise von diesen drei Verschwörern fabriziert und in Umlauf gebracht wurden.

Entwicklung: Wenn die SC Endymion den Beweis seiner Unschuld bringen, dankt der Piratenfürst ihnen ausgiebig dafür. Auch wenn er selbst ein Sadist und ein Mörder ist, steht Endymion zu seinem Wort und stellt den SC ein Geschwader aus Kriegsschiffen unter dem Befehl des mürrischen, aber sehr fähigen Kommodore Brok „Wahnklinge“ Cordain zur Verfügung.

WAHNKLINGES MARODEURE

Zusammenstellung 5 Kriegsschiffe

Kommodore Brok „Wahnklinge“ Cordain (Beruf [Seefahrer] +15, CH-Modifikator +2)

TP 20; **Moral** 3

Verteidigungswert 25

Angriffswert +15; **Schaden** 1W6+5

Moralwurf +2

DAS VERSCHWINDEN DES HASCH FAULGRAM

„Schaut, Kumpels, ich weiß alles über Hasch Faulgram und sein Schiff, die *Höllenherzogin*. Diese ist dem Fluch von Dagon's Kiefern zum Opfern gefallen, so sagt man jedenfalls. Aber ich sage euch, von wegen Fluch, alles Sahuaginpisse! Das Problem ist eher, dass nicht viele wissen, wie sie dort navigieren sollen. Es sind rote Inseln – voller Eisen. Das bringt den Kompass etwas durcheinander. Die Feiglinge machen sich ein, wenn ihre Kompassnadeln zu zucken beginnen. Und dann suchen sie nach Orientierungspunkten. Aber die findet man nur, wenn man zwischen den beiden Inseln hindurch fährt. Die Wasserstraße ist über 350 Meter breit, man nennt sie Dagon's Schlund. Wollt ihr wissen warum? – Weil sie Schiff-Fe verschlingt. Die ganze Strecke entlang gibt es nur dicke Algenteppiche und Untiefen, eine echt üble Sargassosee. Wer durch den Schlund hindurch eilt, der endet auf den Felsen. Ich will wetten, dass dort auf dem Grund ein Dutzend Schiffe liegt. Aber die *Höllenherzogin* ist keines davon, darauf würde ich auch wetten. Hasch lässt sich nämlich von solchen alten Legenden nicht narren. Der wusste, was er tat, als er die Inseln ansteuerte – er wusste, dass jemand ihn jagt und dass die Kiefer die beste Chance darstellen, den Verfolger abzuschütteln. Wenn Hasch noch nicht zurück ist, dann wette ich, dass er selbst dafür verantwortlich ist. Der Bursche hat ein Talent dafür, Besmaras letztem Kuss auszuweichen, oh ja. Ich bin sicher, dass er irgendwo auf diesem Felsen ist...“

TEIL ZWEI: INSELN DER VERDAMMTEN

Texas's Nachricht enthielt nicht nur die Aufforderung, eine Flotte aufzustellen, sondern auch den Vorschlag, nach Barnabas Harrigans früheren Ersten Maat Hasch Faulgram zu suchen. Dieser Rat hat Hand und Fuß, da Harrigans Kommando mehr auf Furcht als auf Treue oder Vertrauen basiert und nur wenige Offiziere ihm lange loyal bleiben, wenn sie erst einmal aus seiner direkten Kontrolle entkommen sind. Doch wo auch immer sich die SC nach Hasch erkundigen, erhalten sie dieselbe Antwort: Keiner von Harrigans alten Offizieren ist mehr am Leben, da Harrigan dafür berüchtigt ist, jene, die sich gegen ihn wenden, aufzuspüren und an ihnen brutale Exempel zu statuieren – ganz so, wie er es auch mit den SC vorhat.

Die SC können jeden Tag einen Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Sammeln von Informationen gegen SG 35 versuchen, um etwas über Hasch Faulgram in Erfahrung zu bringen. Dabei bringt ihnen jeder Diplomatiewurf einen kumulativen Bonus von +1 ein, kostet sie aber im Gegenzug 2W20 GM (Bestechungsgelder, ausgegebene Getränke usw.). Bei einem Fehlschlag stoßen sie nur auf frustrierende Sackgassen und zweifelhafte Spuren, allerdings lebt Hasch den Gerüchten nach noch. Sobald der Fertigkeitswurf gelingt, zahlt sich die ganze Beinarbeit aus und die SC erfahren die letzten bekannten Aufenthaltsorte von Hasch Faulgram (siehe Kasten).

Hasch's Schicksal

Hasch Faulgram diente Harrigan als Erster Maat auf der *Wermuth*, setzte sich aber ein paar Monate, ehe die *Wermuth* in chelische Hände fiel, ab. So konnte Hasch sich bis heute verstecken, denn andernfalls hätte Harrigan ihn inzwischen mindestens schon zweimal aufgespürt und getötet. Eine Weile befahlige Hasch die *Höllenherzogin* und führte ein ruhiges Leben, indem er unter falschem Namen die südliche Mwangiküste plünderte, doch als er ins Archipel zurückkehrte, wartete Harrigan schon auf ihn. Hasch überlebte den Hinterhalt nur, weil er die *Höllenherzogin* zu dem berüchtigten Inselpaar segelte, das als Dagon's Kiefer bekannt ist. Harrigan brach die Verfolgung ab in der Überzeugung, dass die Bewohner der Inseln sich um Hasch kümmern würden – und bis jetzt scheint es, als würde er Recht behalten, da man seitdem nichts mehr von Hasch oder der *Höllenherzogin* gehört hat.

In Wirklichkeit hat Hasch versucht, den Schlund, die Wasserstraße zwischen den Inseln von Dagon's Kiefer, zu durchqueren, um seine Verfolger abzuhängen. Diese Entscheidung hat ihn jedoch das Leben gekostet. Der Rat zur Navigation in dieser Region (siehe Kasten „Das Verschwinden des Hasch Faulgram“) ist durchaus korrekt, allerdings gibt es dort weitaus bösartiger Gefahren als nur Algen und versteckte Riffe. Dagon's Kiefer werden schon lange von einer Kolonie aquatischer untoter Gestaltwandler heimgesucht, die als Brykolakai bekannt sind. Die Brykolakai behalten die Inseln im Auge und greifen Schiffe an, die Dagon's Schlund passieren. Nachdem die Kreaturen die Seefahrer getötet und gefressen haben, nehmen sie die Schiffe auseinander und verbergen sie in einer riesigen Höhle auf der kleineren Insel, um den Schlund frei von Wracks zu halten und neue Beute anzulocken. Für den Rest der Welt scheinen die Schiffe daher einfach zu verschwinden.

Die Brykolakai schlugen zu, kurz nachdem die *Höllenherzogin* in die Wasserstraße eingefahren war. Als die Untoten an den Seiten des Schiffes hinaufschwärmten, erkannte Hasch, woher der Ruf von Dagon's Kiefern stammte und dass er absolut unterlegen war. Um seine Mannschaft zu retten, versuchte Hasch, die *Höllenherzogin* auf der westlichen Insel stranden zu lassen, damit seine Männer den vom Wasser abhängigen Untoten entkommen konnten. Der Kapitän und mehrere seiner Offiziere hielten das Deck lange genug, so dass etwa zwei Drittel der Besatzung das Schiff verlassen und in die Sicherheit des Dschungels entkommen konnten. Hasch selbst hatte nicht so viel Glück. Er existiert nun im Salzwasser des Schlundes weiter als ein Lacedon unter der Kontrolle eines Brykolakasmeisters (siehe Bereich A1).

Von Hasch's Offizieren hat nur sein Erster Maat, Alise Grogblud überlebt, die er angewiesen hat, die Mannschaft in den sicheren Dschungel von Dagon's Kiefern zu führen. Und auch wenn Hasch nun tot – oder besser: untot – ist, hat er sein Wissen über Harrigan und seine Festung niedergeschrieben. Diese Dokumente befinden sich Alises Wissens nach immer noch im Wrack der *Höllenherzogin* (siehe Bereich A5).

Die Erkundung von Dagon's Kiefern

Dagon's Kiefer sind ein Paar felsiger Inseln im Südwesten der Insel Motaku. Der höchste Punkte der Großen Kiefer,

DAGONS KIEFER



A5. DIE HÖHLE DER WRACKS

1 Feld = 1,50 m

auf der größeren, westlichen Insel, liegt fast 100 m über dem Meeresniveau, während der Kleine Kiefer, die kleinere Insel der beiden, gerade 20 m hoch aus dem Meer ragt (15 m davon machen die Klippen der Küste aus). Ein felsiger, recht seichter und nirgends mehr als 9 m tiefer Kanal von etwa 1.200 m Länge teilt die beiden Inseln – Dagons Schlund. Aufgrund der erschwerten Navigation in diesem Gebiet, unterliegen alle Fertigkeitswürfe für Beruf [Seefahrer] innerhalb von 1,5 km Entfernung zu Dagons Kiefern einem Malus von -4.

Großer Kiefer: Die größere der beiden Inseln ist von recht dichtem Dschungel bedeckt. Ein paar kleine Bäche liefern Frischwasser und fließen von den Hügeln her ins Meer. Auf dem Großen Kiefer leben hauptsächlich tropische Vögel, übellaunige Affen, Schlangen und Insekten.

Kleiner Kiefer: Der Kleine Kiefer ist felsiger und weniger fruchtbar als der Große Kiefer. Auf dieser Insel wachsen keine Bäume, stattdessen herrscht hohes, kräftig-gelbes Gras vor. Die Hauptbewohner dieser Insel sind Seevögel und Schildkröten. Es gibt keine Strände, welche Besucher willkommen heißen, da die Insel von 15 m hohen Klippen umgeben ist.

Dagons Schlund: Um durch den Schlund zu navigieren, ist höchste Konzentration erforderlich – sollte dem Steuermann ein Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) misslingen, fährt das Schiff auf ein verborgenes Riff auf und läuft auf Grund. Das Schiff erleidet dabei 8W8 Schadenspunkte und kommt erst mit der nächsten Flut in 2W4 Stunden wieder frei.

Die ertrunkenen Toten (HG 12)

Kreaturen: Eine äußerst beunruhigende Anzahl gestaltwandelnder Brykolakai schwimmen im Wasser des Schlundes und rund um den Kleinen Kiefer. Meist nehmen sie die Gestalt von Delphinen an. Die Untoten sind geduldig und greifen nicht sofort jedes Schiff an, welches sich dem Ufer nähert. Dennoch ist es nur eine Frage der Zeit, bis sie sich offenbaren. Da ihre Opfer sich ebenfalls als Untote – ghulische Lacedons mit blassgrauer Haut – erheben, gibt es eine nicht unerhebliche Anzahl von Untoten in der Region. Du kannst die SC deshalb mit so vielen Wellen an Untoten konfrontieren, wie du wünschst. Es könnte auf folgende Weise zu Angriffen durch Brykolakai kommen:

Im Schlund auf Grund laufen: Sollten die SC versuchen, Dagons Schlund zu durchqueren, werden sie nur angegriffen, falls sie auf Grund laufen. In diesem Fall klettert ein Überfallkommando aus Brykolakai irgendwann an Deck ihres Schiffes. Dies geschieht dann, wenn die Lage so unheimlich und angespannt wie möglich ist – vielleicht nach Einbruch der Nacht oder unmittelbar bevor sich das Schiff vom Riff wieder löst.

Nachts vor der Küste: Falls die SC sich entscheiden, für die Nacht vor der Küste vor Anker zu gehen, schwimmen die Brykolakai hinaus, um am Abend anzugreifen. Sollten die SC an Land gegangen sein und die Mannschaft an Bord zurückgelassen haben, könntest du ein kleines „Zwischenspiel“ leiten, bei dem die Spieler einige der NSC

an Bord übernehmen, um das Schiff zu verteidigen. Es ist dabei sehr gut möglich, dass die Mannschaft besiegt wird. Sobald es logisch erscheint, dass die SC an Land bemerken könnten, dass ihr Schiff abzutreiben beginnt, solltest du ihnen Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung gegen SG 15 gestatten. Sofern die SC schnell handeln (Teleportation, Fliegen oder andere magische Reisemethoden), sollten sie ihr Schiff erreichen, ehe es auf Grund läuft – sie müssen dann aber die übrigen Untoten besiegen und ihr Schiff zurückerobern.

Rettung der Schiffbrüchigen: Sollten die SC es schaffen, jeder Begegnung mit den Untoten aus dem Weg zu gehen, sollten die Brykolakai das Schiff angreifen, wenn die SC

mit den geretteten Schiffbrüchigen aus dem Bereich A3 zurückkehren.

Alle Brykolakai in der Region sind besonders mächtige, ältere Versionen ihrer Art. In ihrer natürlichen Gestalt erscheinen sie als große, schlacksige Humanoide mit verwesendem grauem Fleisch, wirrem schwarzem Haar und kalten grauen Augen. Sie nehmen diese furchteinflößende Gestalt aber nur an, wenn sie angreifen. Eine Gruppe dieser Untoten besteht aus drei Brykolakai und 1W6 Lacedons und hat im Durchschnitt einen HG von 12.

ÄLTERE BRYKOLAKAI (3)

HG 9

EP je 6.400

Brykolakaivariante

CB Mittelgroßer Untoter (Aquatisch, Gestaltwandler)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 16 (+5 GE, +6 natürlich)

TP je 123 (13W8+65)

REF +9, WIL +12, ZÄH +10

Immunitäten wie Untote; SR 10/Silber; ZR 20

Schwächen Wasserabhängig

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf 2 Klauen +16 (2W6+6/19–20 plus Krankheit)

Besondere Angriff Brut erzeugen, Todeszuckungen

TAKTIK

Im Kampf Die Brykolakai schicken ihre Lacedonknechte vor und opfern sie, um Gegner abzulenken, damit diese Ressourcen verschwenden. Dabei konzentrieren sie ihre Angriffe auf dieselben Gegner.

Moral Ein Brykolakai kämpft bis zur Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 22, GE 20, KO —, IN 15, WE 18, CH 19

GAB +9; KMB +15; KMV 30

Talente Abhärtung, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Verbesserter Natürlicher Angriff (Klauen), Waffenfokus (Klauen)

Fertigkeiten Akrobatik +18, Einschüchtern +20, Heimlichkeit +21, Schwimmen +27, Wahrnehmung +24, Wissen (Natur) +15

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gestalt verändern (Delphin oder Mantarochen, Bestiengestalt I)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Ein Humanoider oder monströser Humanoider, der durch einen Brykolakai getötet wird, erhebt sich 1W4 Tage später als Lacedon unter der Kontrolle des Brykolakai, der ihn erschaffen hat.

Krankheit (ÜF) Die Klauen eines Brykolakai übertragen eine ansteckende Krankheit, welche die inneren Organe des Opfers angreift und zu inneren Blutungen und einer Dunkelfärbung der Haut führt. Diese übernatürliche Krankheit wird als Brykolakaifieber bezeichnet. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Brykolakaifieber: Klaue – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 20, keine Wirkung; **Inkubation** 1 Minute; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** je 1W4 GE- und KO-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf.

Todeszuckungen (ÜF) Wenn ein Brykolakai auf 0 TP oder weniger reduziert wird, wird er zerstört und seine Leiche verwandelt sich



Älterer Brykolakai

DER PREIS DER NIEDERTRACHT

in eine Pfütze aus tödlichem Gift, welche sich innerhalb 1 Runde in 3 m-Radius ausbreitet (Unterwasser) oder eine 3 m durchmessene Pfütze bildet (an Land). Alle Kreaturen im Wirkungsbereich sind dem Gift ausgesetzt. Das Gift verflüchtigt sich unter Wasser in 1 Runde und an Land in 1W2 Runden.

Brykolakaigift: Todeszuckungen – Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 20; **Inkubation** 1 Minute; **Frequenz** 1/Runde für 2 Runden; **Effekt** 1W6 GE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Wasserabhängigkeit (AF) Ein Brykolakai kann sechs Stunden außerhalb des Wassers überleben. Nach dieser Zeit beginnt sein Körper auszutrocknen und er zerfällt innerhalb einer Stunde zu Staub (dies aktiviert seine Fähigkeit Todeszuckungen nicht), sofern es ihm nicht gelingt, innerhalb dieser Stunde in Salzwasser einzutauchen.

LACEDONS (1W6)

HG 1

EP je 400

TP je 13 (PF MHB, S. 125)

A1. Der Strand (HG 11)

Die Wellen haben hier große Stücke des Felsstrandes fortgerissen und das Land hebt sich langsam in Richtung einer Reihe felsiger Klippen. Jenseits dieser Vorsprünge liegt dichter Buschbewuchs. Ein Trampelpfad führt vom Strand in den Dschungel. Zwischen den Felsen liegen die Trümmer eines Beiboots am Strand.

Hier sind die Schiffbrüchigen der *Höllenherzogin* an Land gegangen. Eine Suche fördert eine Planke des wrackten Langboots mit dem Namen der *Höllenherzogin* zutage; dies bestätigt, dass Haschs Besatzung tatsächlich auf der Insel war. Der Trampelpfad führt den Felshang hinauf in den Dschungel. Auf diesem Weg sind die Schiffbrüchigen vom Strand entkommen. Es ist kein Fertigkeitswurf für Klettern erforderlich, um landeinwärts zu gelangen. Mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 20 stoßen die SC auf humanoide Fußspuren, die in den Dschungel und zurückführen. Es sind Spuren nackter Füße. Die Schiffbrüchigen kommen immer wieder zum Strand, um nachzusehen, ob die Untoten immer noch im Schlund auf sie warten.

Kreaturen: In Ufernähe treibt im Wasser ein halbes Dutzend Wasserleichen mit dem Gesicht nach unten. Dabei handelt es sich um Lacedons, die sich als Ertrunkene aus Hasch Faulgrams Mannschaft tarnen. Sie bewegen sich nicht und überlassen es den Wellen, sie zu den Eindringlingen zu treiben. Ihre Brykolakaiherren warten derweil in Delphingestalt im tieferen Gewässer. Diese beiden Brykolakai harren aus, bis ihre Lacedons den Feind angreifen, dann schwimmen sie zum Ufer, nehmen ihre wahre Gestalt an und greifen als solche erkennbare Kleiriker und andere Charaktere an, welche positive Energie nutzen, da sie wissen, dass diese Gegner ihnen am gefährlichsten werden können.

Es ist zwar unwahrscheinlich, dass die SC ihn erkennen, aber einer der Lacedons vor Ort ist niemand anderer als Hasch Faulgram. Sollten die SC die Schiffbrüchigen in

Bereich A3 retten und diese den Lacedon sehen, erkennen sie ihren alten Kapitän und tun ihr Bestes, um ihn zu erlösen (oder bitten darum, ihn auf See zu bestatten).

ÄLTERE BRYKOLAKAI (2)

HG 9

EP je 6.400

TP je 123 (siehe Seite 20)

LACEDONS (6)

HG 1

EP je 400

TP je 13 (PF MHB, S. 125)

A2. Die heilige Quelle

Eine große Lichtung öffnet sich vor euch am Rand der Klippe. Die Ränder der Lichtung sind durch Felsen gekennzeichnet, welche fast so aussehen, als würden sie die Bäume fernhalten. In der Mitte entspringt eine Quelle und speist mehrere kleine Frischwasser-teiche, auf denen Berglilien schwimmen und über denen Libellen kreisen. Im Westen fließt das Wasser hangabwärts durch mehrere moosbedeckte, ins Gestein gehauene Rinnen und verschwindet schließlich im Südwesten im Meer.

Nach dem Zusammenbruch des Zyklopenreiches der Ghol-Gan existierten bis zum Anbruch des heutigen Zeitalters zahlreiche Gesellschaftsformen auf den Fesselinseln. Diese kleinen Gruppierungen kamen und gingen und viele hinterließen keine Spuren ihrer Existenz. Diese kleine Quelle ist alles, was von einer dieser Kulturen übriggeblieben ist, welche vor Jahrtausenden auf Dagon's Kiefern existierte.

Die um die heilige Quelle angeordneten Steine tragen noch ganz schwach erkennbar drei ineinander gewundene Spiralen. Diese können mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 als archaisches Symbol Pharasmas erkannt werden. Das Wasser der heiligen Quelle fließt durch den Felsen und entspringt wieder an der Westküste. Obwohl die Brykolakai mächtig genug sind, um den Wirkungen des Wassers zu widerstehen, meiden sie lieber die Quelle und das Wasser an der Westküste.

Mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 20 kann man eine große Anzahl an Fußabdrücken rund um die Quelle ausmachen – die Schiffbrüchigen kommen oft wegen des Wassers hierher.

Schätze: Das gesegnete Wasser der Quelle ist hochmagisch – unter anderem wirkt es verheerend gegenüber Untoten. Es enthält Spuren positiver Energie, die aus der Quelle selbst heraus strahlt. Eine Waffe, die im Wasser der Quelle gebadet wird, erhält bis zum Sonnenuntergang die Eigenschaft *Verderben (Untote)*. Das Wasser hat genug Kraft, um pro Tag bis zu drei Waffen auf diese Weise zu weihen. Ein Charakter, der aus der Quelle trinkt, erhält die Effekte von *Mittelschwere Wunden heilen* auf ZS 10; ein Charakter kann pro Tag aber nur einmal von der Quelle profitieren. Mitgenommenes Wasser wird nichtmagisch, bleibt aber rein und wohlschmeckend. Die Effekte der Quelle können ähnlich eines magischen Gegenstandes mit ZS 10 identifiziert werden.



A3. Die Krone (HG 11)

Nackte Erde erstreckt sich auf dieser zwölf Meter hohen Klippe mit Blick über die Fiebersee im Westen der Insel. Ein einsamer, mächtiger Felsbrocken schützt den Platz gegen die Winde vom Meer her. Er ragt nahezu weitere neun Meter hoch und erinnert an eine Pyramide, die gefährlich nahe der Kante errichtet wurde. Ein halbes Dutzend Unterstände, kaum mehr als aneinander gelehnt Planken, stehen dicht um ein Lagerfeuer im Windschatten des Steines.

Kreaturen: Die Überlebenden der *Höllenherrin* hausen schon seit mehreren Wochen auf diesem Plateau. Sie sind zwar nicht in Gefahr zu Verhungern oder zu Verdurstern, da es genug Wild und Frischwasser auf der Insel gibt, doch ihre Moral ist auf einem Tiefpunkt angelangt. Von ursprünglich 18 Überlebenden sind nur noch neun Schiffbrüchige übrig, nachdem mehrere Versuche, mit Flößen von der Insel zu entkommen, in den Klauen der Untoten endeten. Alle Schiffbrüchigen haben nach den Kämpfen gegen die Brykolakai unter Gift und Krankheit gelitten. Nachdem sie sich mehrere Wochen von den gefährlichen Stränden ferngehalten haben, sind sie zwar erholt, aber haben dafür jede Hoffnung auf Rettung aufgegeben.

Jedes Mal, wenn die SC mit ihrem Schiff an der Westküste der Insel vorbei segeln, besteht eine kumulative Chance von 10%, dass die Schiffbrüchigen, welche es mittlerweile aufgegeben haben, nach Schiffen Ausschau zu halten, sie entdecken. In diesem Fall entzünden sie sofort ein Signalfeuer, das die SC automatisch bemerken.

Die Schiffbrüchigen sind allerdings wahnhaft vor Angst – nachdem sie von Harrigan in diese Region der Fesseln gejagt wurden, ist ihre Anführerin, Alise Grogblud, besorgt, dass dieses neue Schiff nicht gekommen ist, um sie zu retten, sondern um die Angelegenheit zu vollenden. Daher lässt sie die Schiffbrüchigen Verteidigungsstellungen beziehen. Sie will diejenigen, die auf das Signalfeuer reagieren angreifen, ihr Schiff erobern und damit von der Insel entkommen. Die Schiffbrüchigen verborgen sich im umliegenden Urwald und lassen das glimmende Lagerfeuer zurück. Sobald die SC den Lagerplatz erreichen, kommen die Schiffbrüchigen mit schussbereiten Armbrüsten aus dem Buschwerk. Alise verlangt, dass die SC ihre Waffen und Ausrüstungsgegenstände fallen lassen und ihr Schiff übergeben. Wie die SC darauf reagieren, bleibt ihnen überlassen. Ein Fertigkeitwurf für Motiv erkennen oder Wahrnehmung genügt jedoch um zu erkennen, wie verzweifelt und schlecht vorbereitet die Gestrandeten sind.

Sollten die Schiffbrüchigen nicht bemerken, dass die SC anlanden und heraufkommen, hocken sie unbeteiligt und deprimiert um das Lagerfeuer herum. Würfle in diesem Fall mit 1W6, wie viele Gestrandete zu diesem Zeitpunkt schlafen. Alise ist immer wach und befiehlt den anderen hektisch aufzuwachen. Sie tut ihr Bestes, um die SC zur Aufgabe aufzufordern, auch wenn sie alles andere als vorbereitet ist.

Am einfachsten erlangt man die Mitarbeit der Piraten, indem man sich gegen sie wehrt und dann ihre Kapitulation annimmt. Silberzüngige SC könnten aber auch auf Bluffen, Diplomatie oder sogar Einschüchtern

zurückgreifen, um die Gestrandeten davon zu überzeugen, dass sie helfen wollen. Die Schiffbrüchigen sind zu Beginn feindselig eingestellt, allerdings müssen die SC nur Alise überzeugen, um alle zur Zusammenarbeit zu überreden.

ALISE GROGBLUD

HG 7

EP 3.200

Menschliche Schurkin 8

CN Mittlere Humanoide (Mensch)

INI +3; Sinne Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung)

TP 71 (8W8+32)

REF +9, WIL +1, ZÄH +4

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +2, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Krummsäbel +1, +11/+6 (1W6+4/18–20)

Reichweite Wurfaxt [Meisterarbeit] +10 (1W6+3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

TAKTIK

Im Kampf Alise setzt im Kampf Tänzender Angriff ein und bleibt in Bewegung, um Gegner in die Zange nehmen zu können, ohne sich der Gefahr Voller Angriffe auszusetzen. Sie versucht, zum Ende ihres Zuges stets weiter als 1,50 m von einem Gegner entfernt zu sein.

Moral Alise ergibt sich, wenn sie auf unter 25 TP reduziert wird oder mindestens vier andere Gestrandete besiegt wurden. In diesem Fall unterwirft sie sich der Gnade der SC und erklärt unter Tränen, dass sie gefürchtet hätte, es mit von Harrigan geschickten Meuchlern zu tun zu haben. Sie bittet darum, mit ihrer Mannschaft von diesem „verfluchten Felsen“ gerettet zu werden. Falls sie herausfindet, dass die SC zu Harrigans Feinden gehören, erzählt sie ihnen von den Unterlagen, die Kapitän Hasch über seinen früheren Kommandanten geführt hat. Diese lagern in einer wasserdichten Kiste an Bord der *Höllenherrin*, welche ihrem Wissen nach von den Brykolakai nach Bereich A5 geschafft wurde. Auf Seite 25 ist unter „Rettung und Reparaturen“ aufgeführt, wie Alise den SC gegen Harrigan helfen kann

SPIELWERTE

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

GAB +6; KMB +9; KMW 23

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Kampfreife, Tänzender Angriff, Umgang mit Kriegswaffen (Krummsäbel), Waffenfokus (Krummsäbel)

Fertigkeiten Akrobatik +14, Beruf (Seefahrer) +10, Bluffen +12, Einschüchtern +12, Heimlichkeit +14, Klettern +14, Schwimmen +14, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +10,

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +4, Schurkentricks (Aufspringen, Blutende Wunde +4, Kampfkunst, Waffentraining)

Ausrüstung Lederrüstung +2, Krummsäbel +1, Wurfaxt [Meisterarbeit], Rubin (Wert 1.000 GM)

DER PREIS DER NIEDERTRACHT

GESTRANDETE PIRATEN (8)

HG 4

EP je 1.200

Menschlicher Kämpfer 2/Schurke 3

CN Mittlgrößer Humanoider (Mensch)

INI +5; Sinne Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +1 GE, +4 Rüstung, +2 Schild)

TP je 51 (5 TW; 2W10+3W8+23)

REF +4, WIL +2, ZÄH +7; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallenspur +1, Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Entermesser [Meisterarbeit] +9 (1W6+3/18–20)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +6 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

SPIELWERTE

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

GAB +4; KMB +7; KMV 19

Talente Abhärtung, Ausweichen, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Entermesser)

Fertigkeiten Akrobatik +9, Beruf (Seefahrer) +9, Einschüchtern +7, Klettern +11, Schätzen +6, Schwimmen +11, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Kampfkneiff)

Sonstige Ausrüstung Beschlagnahmte Lederrüstung +1, Tartsche +1, Entermesser [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, 60 GM

Belohnung: Belohne die SC für jeden Schiffbrüchigen, den sie lebend von der Insel retten können, mit EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

A4. Die Dämmerwächter (HG 12)

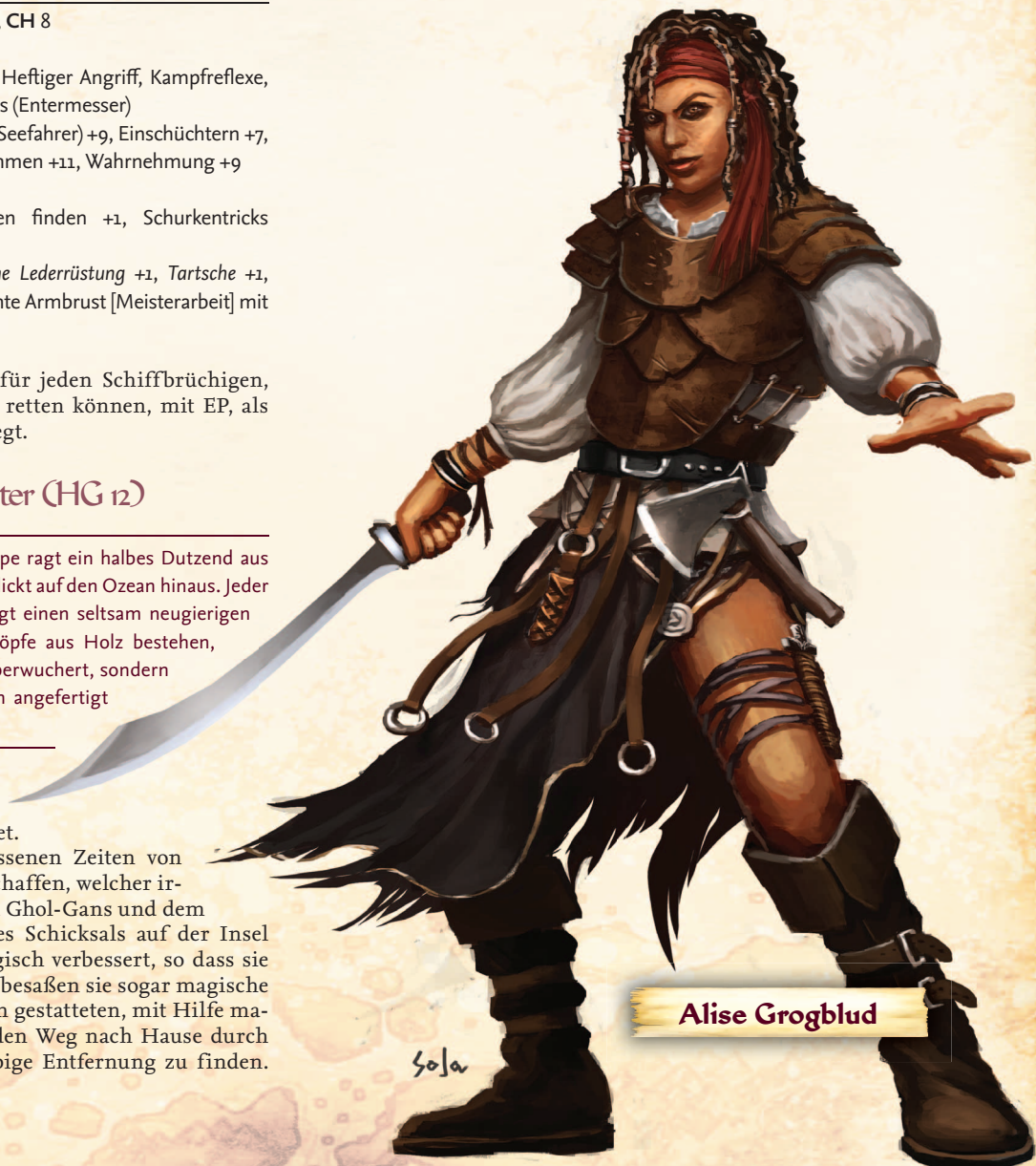
Auf dieser 9 m hohen Meeresklippe ragt ein halbes Dutzend aus Holz geschnitzter Köpfe auf und blickt auf den Ozean hinaus. Jeder Kopf ist drei Meter hoch und zeigt einen seltsam neugierigen Gesichtsausdruck. Obwohl die Köpfe aus Holz bestehen, sind sie weder verwittert, noch überwuchert, sondern wirken, als wären sie erst gestern angefertigt worden.

Diese mysteriösen Holzköpfe wurden einst als Dämmerwächter bezeichnet.

Sie wurden in längst vergessenen Zeiten von dem rätselhaften Stamm erschaffen, welcher irgendwann zwischen dem Fall Ghol-Gans und dem Höhepunkt des Zeitalters des Schicksals auf der Insel lebte. Die Köpfe wurden magisch verbessert, so dass sie hart wie Eisen sind – damals besaßen sie sogar magische Auren, welche den Insulanern gestatteten, mit Hilfe magischer Amulette fehlerfrei den Weg nach Hause durch Stürme und über jede beliebige Entfernung zu finden.

Sie sind immer noch von einer Erkenntnismagie-Aura umgeben, so dass ihr ursprünglicher Zweck mit einem Fertigkeitwurf für Zauberkunde gegen SG 25 bestimmt werden kann.

Kreaturen: Auch wenn der Stamm, der in uralten Zeiten auf der Insel gelebt hat, schon lange verschwunden ist, existiert hier immer noch eine seiner Hinterlassenschaften: eine Kreatur aus glänzendem schwarzem Metall und bearbeitetem Stein, gehüllt in einen schweren Umhang mit weiter Kapuze. Dies ist Lakorian-Kriss, ein Kolyarut-Unvermeidbarer, der als Beschützer und Hüter der Dämmerwächter an das Gebiet gebunden ist. Der Unvermeidbare besitzt kaum Fantasie und ist noch weniger in der Lage, frei zu denken. Er soll die Dämmerwächter vor allem außer den Uralten selbst beschützen und verbringt seine Zeit im Schutz der Unsichtbarkeit. Wenn die SC sich



Alise Grogblud

den Dämmerwächtern auf 9 m nähern, spricht der Unvermeidbare mit donnernder Stimme: „FREMDE! TRETET FORT VON DEN DÄMMERWÄCHTERN ODER WERDET GERICHTET!“ Der Kolyarut gewährt Eindringlingen 1 Runde Zeit, um sich mindestens 9 m von den Köpfen zu entfernen. Tun sie dies nicht, greift er sofort an. So lange die SC eine respektvolle Distanz wahren, bleibt Lakorian-Kriss schweigsam. Sollten die SC den stoischen (und unfreundlichen) Unvermeidbaren mittels Diplomatie oder Einschüchtern zumindest freundlich stimmen, können sie mit ihm eine kurze Unterhaltung führen. Leider weiß der Unvermeidbare kaum etwas über die Untoten im Wasser rund um die Insel, bestätigt aber, dass ihm deren Gegenwart gar nicht gefalle. Er weiß von den Gestrandeten in Bereich A3 und kann den SC den Weg dorthin weisen, sofern sie ihn fragen, ob noch jemand auf der Insel lebt.

Im Laufe der Jahrtausende seiner Wacht hat Lakorian-Kriss vieles über den uralten Stamm vergessen, der ihn beauftragt hat. Er weiß nur noch, dass er die Dämmerwächter beschützen soll, bis diese Uralten ihn freigeben. Sofern er hilfsbereit gestimmt wird, verrät Lakorian-Kriss die Methode, mit der er befreit werden kann. Die Zeit hat seinen Geist jedoch etwas wahnhaft werden lassen, so dass er glaubt, dass jedes Versprechen, ihn zu befreien, nur ein Versuch ist, sich den Dämmerwächtern zu nähern und diese zu beschädigen. Um Lakorian-Kriss von seiner Pflicht zu befreien, muss lediglich Wasser aus der heiligen Quelle in Bereich A2 auf die Stirn der sechs Holzköpfe gestrichen werden.



Dämmerwächter

LAKORIAN-KRISS

HG 12

EP 19.200

Kolyarut (Unvermeidbarer) (PF MHB II, S. 264)

TP 150

Schätze: Sollten die SC erfolgreich Lakorian-Kriss von seinen nicht mehr notwendigen Pflichten befreien, verspricht der dankbare Unvermeidbare, die SC später zu belohnen. Wenn die SC das nächste Mal zur Insel der Toten Augen zurückkehren, wartet dort eine Lieferung auf sie: Eine lackierte Holzschatulle (Wert 400 GM), die von einem sehr beschäftigten und in Eile befindlichen Schlichter-Unvermeidbaren geliefert wurde, der nur die Schatulle überreichte und für keine Konversation verweilte. Die Schatulle enthält eine einzigartige *Schriftrolle: Monster herbeizaubern VIII* (ZS 20), mit der Lakorian-Kriss herbeigezaubert werden kann.

Entwicklung: Lakorian-Kriss' Anwesenheit hält die Magie aufrecht, welche die Dämmerwächter und die Quelle in Bereich A2 erfüllt. Sollten die SC den Kolyaruten

besiegen oder aus seiner Pflicht entlassen, erschüttert ein leichtes Beben das Gebiet. Minuten später zerfallen die großen Holzköpfe zu Asche, welche vom Wind fortgetragen wird. Zugleich beginnt die heilige Quelle in Bereich A2, ihre magischen Eigenschaften zu verlieren – 24 Stunden später hat das Wasser alle magische Kraft verloren.

Belohnung: Falls die SC den Unvermeidbaren entlassen, dann belohne sie mit EP, als hätten sie ihn im Kampf besiegt.

A5. Die Höhle der Wracks (HG 13)

An der Südwestküste des Kleinen Kiefers befindet sich eine kleine Bucht, die sich zu einer schmalen Kluft verengt, welche tief in die Felsklippen hineinführt. Bei Ebbe ist dieses klaffende Loch gut begehbar. Der Höhleneingang steigt etwa 3 m über das Wasserniveau an und dahinter befindet sich ein kathedralenartiger Hohlraum. Bei Flut ist jedoch ein Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 20 erforderlich, um die Höhle zu betreten, da ständig die Wellen herein schlagen.

Kreaturen: Hinter dem Höhleneingang liegt eine große Höhle mit einer natürlichen, kathedralenartigen Decke.

Diese Höhle dient seit langem als Hauptversteck der Brykolakai, auch wenn sich immer nur ein paar von ihnen hier aufhalten. Gegenwärtig sind nur vier anwesend. Im Laufe der Jahre haben die Untoten Dutzende Schiffe in die Höhle geschleppt und das Innere in einen chaotischen Schiffsfriedhof verwandelt. Von Algen bedeckte Wracks rotten vor sich hin wie stinkende Kokons.

Obwohl die Gezeiten für eine Bewegung des Wassers sorgen, stinkt das kränklich grüne Wasser nach Tod. Tagsüber dringen nur wenige Sonnenstrahlen in die Höhle und nachts ist es in ihr rabenschwarz.

Um die Schiffe in die Seehöhle zu schaffen, brechen die Brykolakai die Masten ab. Sie können die Schiffe nur während der Flut herein schleppen, da zu anderen Zeiten die Schiffe zu viel Tiefgang hätten. In der Höhle lassen die Kreaturen die Schiffe treiben und zusammenstoßen und nutzen sie als makabre Unterkünfte. Wenn alte Schiffe verrotten und auseinanderfallen, schleppen die Brykolakai neue herein. Auf dem Grund der Höhle ruhen die verrottenden Überreste von mehreren Dutzend Schiffen und tausende von Knochen. Gegenwärtig sind nur noch vier Schiffe in der Höhle identifizierbar. Bei diesen handelt es sich allesamt um Segelschiffe und das Größte von ihnen ist die *Höllenherzogin*.

Die vier älteren Brykolakai, welche zwischen den Schiffen im Wasser lauern, beobachten und warten ab, dass die SC mit der Erkundung der Schiffe beginnen. Sie greifen jedes Ziel an, das sich von der Hauptgruppe absondert, oder auch die ganze Gruppe, wenn diese Schätze im Inneren der Schiffe zu plündern versuchen.

DER PREIS DER NIEDERTRACHT

ÄLTERE BRYKOLAKAI (4)

HG 9

EP je 6.400

TP je 123 (siehe Seite 20)

Schätze: Der Großteil der Fracht, welche die Schiffe einst transportiert haben, ist im Wasser gelandet und wurde zerstört, allerdings können die SC immer noch einiges an Plündergut in den Laderäumen der vier noch seetüchtigen Schiffe finden. Insgesamt sind 8 Punkte Plündergut zu finden.

Zudem können die SC mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 beim Durchsuchen der Kapitänskajüte der *Höllenherzogin* ein Geheimfach in einem Balken oberhalb einer langsam vor sich hin modernden Hängematte entdecken. Hasch hat in diesem Hohlraum seine Schätze aufbewahrt. Er glaubte zwar, dass niemand von der Besatzung von seinem Hort wusste, doch seinem Ersten Maat, Alise Grogblud, war dieses Versteck bekannt. Sofern diese den SC von dem Geheimfach berichtet hat, finden sie es automatisch. Haschs Schatz besteht aus einem Lederbeutel, der 120 PM enthält, einer außergewöhnlich gut gefertigte Elfenbeinfigur zweier verschlungener Sukkubi (Wert 500 GM), drei Flaschen besten Sargavischen Gewürzrums (Wert je 250 GM), zwei *Tränken*: *Krankheit kurieren*, einem *Trank*: *Schwere Wunden heilen* und einer *Luftflasche*. Außerdem befindet sie ein kleines, in Leder gebundenes Tagebuch in dem Hohlraum. Dieses Tagebuch enthält eine genaue Aufzählung der Schuldzuweisungen, die Hasch gegen seinen früheren Kapitän, Barnabas Harrigan, hatte. Das meiste ist recht nutzlos, auch wenn die SC vielleicht etwas Genugtuung dabei empfinden, wenn auch andere nichts Gutes über ihren gemeinsamen Feind zu berichten haben. Unter seinen letzten Eintragungen äußert Hasch auch seine Befürchtung, dass Harrigan ihn jagen wird, um ihn zu töten, weil er die *Wermuth* verlassen hat, und wohl nur der Tod eines von beiden diese Hatz beenden kann.

Das Tagebuch enthält zudem zahlreiche Notizen zu Haschs Plänen, in Harrigans Festung mitten der Nacht einzudringen und ihn zu ermorden. Er hatte zwar nie den Mut, diese Pläne durchzuführen, dennoch liefert dies brauchbare Informationen für die SC. Hasch hat Harrigans Festung viele Male besucht, ehe er ihm den Dienst aufgekündigt, und die SC können seine Notizen gewinnbringend in Teil Vier dieses Abenteuers nutzen (siehe „Rachepläne“ auf Seite 38).

Der wahre Schatz aber sind die vier beschädigten Schiffe. Ihnen fehlen zwar die Masten, doch ansonsten sind sie in bemerkenswert gutem Zustand. Falls die SC sie bergen können, erhalten sie vier neue Segelschiffe für ihre Flotte (siehe „Rettung und Reparaturen“).

Rettung und Reparaturen

Die vier in Bereich A5 zu findenden Segelschiffe sind schwer beschädigt – jedes verfügt nur noch über 400 Trefferpunkte (und 0 TP an Segeln). Bis zur Reparatur der Masten können sie nicht segeln. Sollten die SC sich entschließen, die Schiffe vor Ort zu reparieren, kommt es des Nachts zu einem oder mehreren Angriffen durch die Brykolakai. Sie können die Schiffe aber auch in einen sicheren Hafen schleppen, um sie dort zu reparieren.

Noch wichtiger ist jedoch, sollten die SC von Dagon's Kiefern mit vier neuen Schiffen und den geretteten Schiffbrüchigen zurückkehren, verbreitet sich die Kunde rasch darüber im Archipel. Die SC erhalten 1 Punkt Verruf und Ruchlosigkeit für ihre Taten. Zudem lockt der Beweis dafür, dass sie sich dem „Fluch von Dagon's Kiefern“ gestellt und nicht nur überlebt haben, sondern mit weiteren Schiffen und Matrosen zurückgekehrt sind, genug Seeleute an, um die vier geborgenen Schiffe kostenlos zu bemannen.

DAS VERLORENE GESCHWADER

Zusammenstellung 4 Segelschiffe

Kommodore Alise Grogblud (Beruf [Seefahrer] +10, CH-Modifikator +1)

TP 12; Moral 3

Verteidigungswert 20

Angriffswert +10; Schaden 1W6+4

Moralwurf +1

TEIL DREI: DER SCHWARZE TURM

Um im Fesselinselarchipel eine starke Flotte aufzustellen, benötigt man mehr als nur Gold, um Schiffe und Mannschaften bezahlen zu können. Wer kommandieren will, muss zudem über einen beträchtlichen Wert an Ruchlosigkeit verfügen. Im Laufe des Abenteuerpfades sollten die SC einiges an Ruchlosigkeit angesammelt haben, jedoch könnten sie immer noch nicht den minimal erforderlichen Wert für solch ein Unterfangen erreicht haben.

Natürlich können die SC ihre Ruchlosigkeit im Laufe dieses Abenteuers verbessern, aber Tessa Schönwinds Ratschlag, nach einem besonders berühmten Schatz zu suchen, würde für einen deutlichen Anstieg im Rahmen einer einzigen, wenn auch sehr gefährlichen Mission sorgen. Sie schlägt den SC vor, nach der verloren gegangenen Waffe *Aigers Kuss* zu suchen. Wenn die SC sich über diese Waffe erkundigen, rollen normalerweise tapfere Galgenvögel mit den Augen, pfeifen leise und schütteln den Kopf – dies sollte bestätigen, dass die Bergung der Waffe ein einzigartiges Husarenstück wäre. Jeder Gruppe, die *Aigers Kuss* findet und im Kampf führt, dürfte ein Platz in den Überlieferungen des Fesselinselarchipels sicher sein.

Wie bei allen Gerüchten, Märchengeschichten und anzüglichen Scherzen nimmt die Popularität legendärer und berühmter Schätze im Laufe der Jahre zu und ab. Ein Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Sammeln von Informationen oder auf Wissen (Geschichte oder Lokales) gegen SG 25 bestätigt, dass die rätselhafte Legende von *Aigers Kuss* gegenwärtig die Neugier und Vorstellungskraft der Freien Kapitäne der Fesseln beschäftigt.

25 Jahre sind vergangen, seit die berühmte Piratenkapitänin Tevenida Aiger (den Legenden nach eine mächtige Klerikerin Norgorbers) einen Überfall auf die Insel des Schwarzen Turmes und gegen dessen finstere Herrin, die Verschleierte Königin, unternommen hat. Deren Herrschaft über die Meeresströmungen und fremdartigen Monster, machte das umliegende Meer für alle Piraten gefährlich, welche nach Abkürzungen zu den lukrativen Schifffahrtslinien suchten. Kapitänin Aiger verlor bei diesem Überfall Schwert, Schiff und Leben, besiegte aber die Verschleierte Königin, so dass das Meer um ihre Insel

wieder befahrbar wurde. Doch auch obwohl die Verschleierte Königin keine Gefahr mehr darstellte, blieb etwas in ihrem Schwarzen Turm aktiv, denn alle Versuche, *Aigers Kuss* zu bergen, scheiterten. Angesichts des Silberjubiläums der Niederlage der Verschleierten Königin und des Verlustes von Kapitänin Aigers magischen Schwerts scheint jedermann die Geschichte zu erzählen und über Kapitänin Aigers Sohn zu spekulieren, einen unangenehmen Mann mit dem Spitznamen „Barrakuda“, von dem man zuletzt kaum noch etwas gehört hat. Viele glauben, dass Aigers Sohn nur einer von vielen Narren ist, der im Schwarzen Turm verloren ging, während andere meinen, er wäre aus dem Archipel geflohen, da die Schande über den Verlust eines solch mächtigen Erbstücks nicht zu ertragen wäre. Auf alle Fälle sind sich alle einig darin, dass es an der Zeit wäre, *Aigers Kuss* zu suchen und aus dem Schwarzen Turm zu bergen!

Die Insel des Schwarzen Turms

Die Insel des Schwarzen Turms liegt am westlichen Rand des Fesselarchipels. Obwohl sie nahe der Kannibaleninseln liegt, machen selbst die Berühmtesten einen weiten Bogen um die Insel, da alle glauben, dass dort der Geist der Verschleierten Königin umgehe. Die angeblichen Gefahren auf der Insel sind bittere Realität, auch wenn die Gerüchte grob ungenau sind, da etwas weitaus schlimmeres als sein Geist dort umgeht.

Im Zentrum der kleinen Insel steht ein geheimnisvoller, schlanker Turm aus schwarzem Gestein. Er ist ragt zwar über 120 m hoch in den Himmel, hat aber nur einen Durchmesser von 9 m und wirkt daher wie eine unwirkliche lange, schwarze Nadel, die aus der Mitte der Insel ragt, als wäre diese von einem rachsüchtigen Gott aufgespießt worden. Der Turm wurde von einer mächtigen Mystischen Theurgin und Klerikerin des Dämonenherrschers Dagon erschaffen, deren Name längst in Vergessenheit geraten ist. Auf dem Höhepunkt ihrer Macht war sie als die Verschleierte Königin bekannt, da sie sich in Grabtücher hüllte, die mittels Seilen um ihren Leib gewunden gehalten wurden. Sie errichtete den Turm selbst auf der Insel, weil dort die Barriere zwischen der Materiellen Ebene und einem abgelegenen Reich des tiefen Abyss namens Yad Iagnoth besonders gering war – dem legendären Eingang zum Reich des Wahnsinns jener Unholde, welche als Qlippothen bekannt sind.

Der Turm scheint eher gewachsen, als dass er erbaut wurde; die Verschleierte Königin riss ein Loch in die Wirklichkeit und leitete eine tumorhafte Wucherung abyssischen Gesteins durch diese Öffnung, welche sie zu dem 120 m hohen Turm formte, ehe der künstliche Ebenenübergang sich wieder verschloss. Von ihrem neuen Zuhause aus begann die Verschleierte Königin mit dem Studium des abyssischen Reiches Yad Iagnoth und der noch tiefer liegenden Reiche in der Hoffnung, einen Weg zur Beschörung und Kontrolle eines der mächtigsten Qlippothen zu finden, eines einzigartigen Monsters, welches als der Iathavos bekannt ist. Sie wandte sich den umliegenden Schifffahrtslinien zu, um ihren stetig wachsenden Bedarf an lebenden Opfern zu sättigen zu können, mit

denen sie die zunehmend unmenschlicheren Monstrositäten bezahlte, die sie um Wissen ersuchte.

Die Herrschaft der Verschleierten Königin endete, als ein Kabal frustrierter und verängstigter Piratenkapitäne sich unter der Flagge seines mächtigsten Mitgliedes zusammantat, der Norgorber verehrenden Piratenpriesterin Tevenida Aiger. Bewaffnet mit dem legendären Schwert *Aigers Kuss* führte sie ihre Verbündeten in einem tollkühnen Angriff auf den Schwarzen Turm an. Keiner der Piraten kehrte von dieser Mission zurück und niemand weiß, was Kapitänin Aiger oder ihrem Schwert zugestoßen ist. Doch im Laufe der nächsten Monate beruhigte sich das Meer und das Wetter in der Nähe der Insel normalisierte sich wieder. Was auch immer sich zugetragen hatte, anscheinend war die Verschleierte Königin nicht mehr. Schon bald starteten viele Kapitäne Expeditionen zur Insel, um die vermuteten Schätze des Turms zu plündern und sich *Aigers Kuss* zu holen, doch kehrte niemand von ihnen aus dem rätselhaften Gebäude zurück. Und läge Aigers Ansturm auf den Schwarzen Turm nun nicht gerade genau 25 Jahre zurück, würde kaum jemand heutzutage von der Legende sprechen.

Kapitänin Aiger und ihre Verbündeten hatten die Macht der Verschleierten Königin unterschätzt. Sie mussten feststellen, dass sich im Turm ein fast vollfunktionsfähiges Portal nach Yad Iagnoth befand und dass die Königin einen endlosen Strom von Qlippothen aus diesem abyssischen Reich gegen die Eindringlinge werfen konnte. Kapitänin Aiger und ihre Verbündeten stießen in den Turm vor und erkämpften sich den Weg nach unten durch seine Kammern. Nur Aiger selbst überlebte lange genug, um die Verschleierte Königin in deren Heiligtum zu stellen. Als sie erkannte, dass sie die Königin nicht töten konnte, tat sie das Nächstbeste – sie zerstörte mit *Aigers Schwert* das Portal in den Abyss. Die folgende magische Explosion entfesselte im Schwarzen Turm die rohe Energie des Abyss und verwandelte und verdamnte die Verschleierte Königin. Sie wurde selbst zu einem Qlippoth, einem mächtigen Augnagar, der zugleich an das zerstörte Portal gebunden wurde. Fortan konnte sie sich von diesem nicht mehr weit entfernen, ohne Krank zu werden und langsam zu vergehen. Kapitänin Aiger konnte zwar noch ein Stockwerk weit nach oben entkommen, doch erlag sie dort ihren Wunden, ehe sie den Turm verlassen und jemandem von ihrem Pyrrhussieg berichten konnte. Die verwandelte Verschleierte Königin konnte weder ihr Portal reparieren, noch *Aigers Kuss* überhaupt berühren – obwohl sie die Schlacht gewonnen hatte, hatte sie den Krieg verloren und ist nun seit einem Vierteljahrhundert in ihrem Turm gefangen.

Die Insel des Schwarzen Turms war nur ein namenloser, dschungelbedeckter Felsen, ehe die Verschleierte Königin sich dort niederließ. Ihr heutiger Name resultiert aus ihrem auffälligsten Merkmal. Die Insel ist grob kreisförmig und hat einen Durchmesser von etwa 800 Metern. Sie ist von dichtem Dschungel bedeckt und ihr höchster Punkt liegt 36 m über dem Meeresniveau, dort ragt der Schwarze Turm weitere 120 m in die Luft. Auf der Insel gibt es nur Insekten, Spinnen und andere wirbellose Tiere; selbst Vögel meiden die Insel und machen einen Bogen um diesen ungezieferversuchten Morast.



Das dichte Unterholz entspricht dichtem Dschungel. Ein SC muss für jede Stunde, die er in diesem feuchten, unangenehmen Gewirr verbringt, einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 bestehen, um sich nicht dank der zahllosen Insektenbisse mit Roter Qual zu infizieren (*Pathfinder Grundregelwerk*, S 557).

Kreaturen: Wenn die SC sich dem Schwarzen Turm nähern, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass sie einem der Nyogoth aus Bereich **B4** begegnen, der durch den Dschungel schleicht. In diesem Fall bekämpft der Nyogoth die SC, bis er unter 60 TP reduziert wird; dann füllt er den Bereich mit einer *Säurewolke* und flieht zurück zum Turm, bis er mittels *Dimensionstür* nach Bereich **B4** zurückkehren kann.

Der Schwarze Turm

Der Schwarze Turm besteht aus fremdartigem, seltsam porösem, aber unglaublich standhaftem dunklem Stein, der sich rau und grobkörnig anfühlt wie Bimsstein, aber die Stärke von Marmor besitzt. Der schlanke Turm wird gleichermaßen von Magie und seiner Architektur aufrecht gehalten, wie man mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkane oder Baukunst) gegen SG 25 erkennen kann. Es

gibt keine sichtbaren Eingänge – genau genommen gibt es auch nur einen Eingang, der sich oben an der Spitze befindet. Die untere Hälfte des Turmes besteht aus festem Gestein (siehe die Seitenansicht auf Seite 28). Die Seiten des Turms sind überwuchert mit dicken, schlüpfrigen Ranken, daher kann man den Turm mit einem Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 10 erklimmen. Die Kammern im Inneren des Turms sind unbeleuchtet, soweit nicht anders vermerkt. Die Deckenhöhe variiert zwischen 4,50 m und 6 m.

B1. Die Turmkrone

Jahre der Vernachlässigung und die Stürme der letzten 25 Jahre haben das Turmdach offenbar einstürzen lassen und eine schüsselförmige, geröllgefüllte Vertiefung an der Turmspitze erschaffen. Das Mauerwerk und der Schutt liegen größtenteils unter einer dicken Decke aus Moos, Ranken und anderen Hängepflanzen begraben, welche sich an die gut 0,30 m dicke Schicht Erde klammern, die vollständig aus den durchweichten, kompostierten Resten von über zwei Jahrzehnten Dschungelpflanzenwachstum besteht.

DER SCHWARZE TURM

1 Feld = 1,50 m



Wenn die SC den überwucherten Bereich untersuchen, finden sie mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 eine Fläche, wo der Boden seltsam abgesenkt wirkt. Unter dem Geröll, der Erde und den Wurzeln befindet sich eine teilweise offenstehende Falltür. Man kann in ein paar Minuten den Schutt beseitigen und eine alte, steinerne Falltür offenlegen, unter welcher eine Wendeltreppe in den Turm hinab führt. Um die Tür so weit zu öffnen, dass jemand hindurchpasst, ist ein Stärkewurf gegen SG 18 erforderlich.

Die Wände des Treppenhauses tragen beunruhigende Bilder von Tentakeln, die sich anscheinend endlos nach unten ins Dunkel winden. Ab und an zermalmen und zerschmettern sie auch Menschen, Schiffe und sogar ganze Städte und Inseln. Dabei wiederholt sich immer wieder ein unheimliches Symbol: ein Oktopusauge, das von finsternen Runen umgeben ist. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 kann man es als das Symbol Dagon's erkennen, des Dämonenherrschers der Missbildungen, des Meeres und der Seemonster.

B2. Eingangshalle (HG 11)

Blauer Schimmel überzieht fleckenweise die Wände dieses Raumes und verdeckt teilweise ein verblasstes Mosaik, das ein gewaltiges Mischwesen aus Aal, Fisch und Oktopus zeigt, welches sich am Ufer einer Insel aus dem Wasser erhebt. Gegenüber dem

Eingang tragen zwei platingrüne Eisensäulen eine schwere vergoldete Scheibe, in welche komplizierte Runen eingraviert sind. Im Zentrum der Scheibe starrt ein graues, hervorquellendes Auge mit senkrecht geschlitzter Pupille. Neben jeder Säule ruht ein Becken aus Serpentin auf einem niedrigen Holzpodest, das mit inzwischen abblättern der Goldfarbe bestrichen wurde. In einer kleinen Nische gegenüber der Scheibe steht eine ebenfalls von abblättern der Goldfarbe bedeckte Statue derselben grässlichen Figur wie auf dem Mosaik. Vor ihrer Brust hält die Kreatur einen faustgroßen Brocken Serpentinegestein in Form eines menschlichen Herzens. Im Südwesten befindet sich eine verstärkte Holztür, deren Angeln und Metallteile in der Form von Fischschuppen und stacheligen Flossen gearbeitet wurden. In den Rahmen der Tür wurden Eisennägel gehämmert, wahrscheinlich um sie geschlossen zu halten. Die Tür ist von überschmierten Schriftzeichen bedeckt.

Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 25 kann man die Dekoration dieses Raumes mit der Verehrung Dagon's in Verbindung bringen. Die seltsame Augenscheibe ist das unheilige Symbol des Dämonen, während das Mosaik und die Statue ihn darstellen, wie er von verschiedenen Kulturen abgebildet wird. Die Wasserbecken sind schon lange ausgetrocknet und innen leicht mit Meeressalzkristallen verkrustet. Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 kann man unter der Salzsicht einen Klumpen entdecken; dabei handelt es sich um einen faustgroßen Klumpen Serpentinegestein. Dieser

hat in etwa dieselbe Größe wie das Serpentinherz der Statue und kann als Ersatzgewicht verwendet werden, um das Auslösen der Falle zu verhindern (siehe unten, Falle).

Die Buchstaben an der Tür wurden mit Holzkohle in Gemeinschaftsarbeit geschrieben: „Sie lebt.“ Unter den Worten befindet sich ein kohlschwarzer Handabdruck mit gespreizten Fingern. Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 20 bringt den Handabdruck mit einer Sekte heiliger Meuchelmörder des Norgorber in Verbindung, welche ihre Gottheit als „Schwarzfinger“ bezeichnen. Kapitänin Aiger gehörte dieser Gruppierung an. Die Tür führt nach Bereich B3 und muss entweder aufgebrochen werden (Härte 5, 35 TP, Zerschlagen SG 25) oder es müssen die Nägel entfernt werden (Mechanismus ausschalten SG 20), wenn man weiter vordringen will.

Falle: Das Serpentinherz in den Händen der Statue ist nicht nur ein wertvolles Kunstobjekt, es ist zugleich ein Schlüssel, mit dem eine Geheimtür in den Nebenraum geöffnet werden kann. Der Herz kann leicht entfernt werden, allerdings muss stattdessen ein Gegenstand derselben Größe und desselben Gewichts so schnell und feinfühlig wie möglich in den Händen der Statue platziert werden (Geschicklichkeitswurf gegen SG 20), um zu verhindern, dass eine tödliche Falle ausgelöst wird. Eine Runde nach Entfernen des Herzens wird ansonsten das Auge in der großen Scheibe belebt und beginnt damit, gefährliche magische Strahlen durch den Raum zu schießen, welche lebende Kreaturen zufällig als Ziel haben. Das Auge kann gewaltsam zerstört werden (RK 15, Härte 8, 130 TP, ZÄH +6, Zerschlagen SG 34), ein Angriff gegen das Auge löst aber ebenfalls die Falle aus. Ist die Falle einmal ausgelöst, verschießt sie jede Runde Strahlen, bis ein Gegenstand in den Händen der Statue platziert wird, der dem Herzen in Größe und Gewicht entspricht.



Dagons Auge

DAGONS AUGE

HG 11

EP 12.800

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 32; **Mechanismus ausschalten** SG 32

Effekt

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch; **Umgehen** Serpentinherz durch entsprechenden Gegenstand ersetzen (GE, SG 20)

Effekt Sobald Dagons Auge aktiviert wird, verschießt es einen Strahl übelriechenden Wassers gegen eine zufällig bestimmte Kreatur im Raum; das Wasser verdunstet rasch nach dem Treffer und führt einen Berührungsangriff im Fernkampf +10 aus. Eine getroffene Kreatur erleidet 1W4 Punkte WE-Schaden und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 bestehen, um nicht in eine finster wirkende, aber relativ harmlose Meereskreatur wie einen

Aal, einen Oktopus oder einen Schleimaal verwandelt zu werden, als wäre sie von *Böswilliger Verwandlung* betroffen. Ein derart verwandeltes Opfer übernimmt sofort die mentalen Attribute seiner neuen Gestalt und erstickt wahrscheinlich außerhalb des Wassers.

Schatze: Das 15 cm durchmessende Serpentinherz ist 750 GM wert und wiegt 10 Pfund.

B3. Halle der Kerzen (HG 12)

Aus der gebogenen südwestlichen Wand ragt eine Reihe schwarzer, eiserner Kerzenhalter, deren Kerzen schon lange zu übelriechenden, gelben Talgklumpen geschmolzen sind. Hinter den Kerzen wurde einst der Putz in Form von Fischschuppen aufgebracht, von denen viele mittlerweile von der Wand abgeblättert sind. Dahinter befindet sich eine grobe Steinmauer. In einer Nische am Ende des Raumes steht eine Serpentinstatue, welche einen nackten Menschenmann zeigt, der von kleinen Aalen gefressen wird, die sich in jeden Teil seines Körpers mit Ausnahme eines Bereiches oberhalb der Mitte seiner Brust gebohrt haben.

Die Statue ist in Wahrheit eine magisch geschützte Geheimtür, hinter welcher eine abwärts führende Treppe liegt. Wird die Statue untersucht und es gelingt zudem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20, erkennt man, dass sie eine Treppe versperrt und in die Nische im Norden geschoben werden kann. Allerdings ist auch diese Statue mit einer Falle versehen, was man vielleicht nicht sofort entdeckt, sofern mit dem Wahrnehmungswurf nicht ein SG 30+ erreicht wird: Das aalfreie Stück in der Mitte der Brust der Statue kann gedreht und dann in die Statue geschoben werden. Dahinter liegt ein Hohlraum, in welchen das Serpentinherz aus Bereich B2 passt. Wird es in diesem Hohlraum platziert, gleitet die Statue harmlos zur Seite und gestattet den Zugang zur Treppe, ohne dabei die Falle auszulösen.

Falle: Sollte die Statue gewaltsam verschoben werden oder die SC versuchen, sie auf andere Weise zu umgehen, z.B. mittels *Gasförmige Gestalt*, kreischt die Statue plötzlich vor entsetzlichen Schmerzen auf, als die bohrenden Aale plötzlich zum Leben zu erwachen scheinen. Fleischfressende Aale manifestieren sich plötzlich auf den Körpern aller lebenden Kreaturen in Bereich B3 und auf der nach Bereich B4 führenden Treppe (nur Anhänger Dagons sind nicht davon betroffen). Die Aale beginnen damit, sich ins Fleisch ihrer Opfer zu fressen. Der Fluch wird jedes Mal aktiviert, wenn versucht wird, die Statue zu bewegen oder zu umgehen. Man kann den Fluch mittels Teleportation umgehen, sofern der Bereich B4 selbst und nicht die dorthin führende Treppe das Ziel der Teleportation ist.



FLUCH DER FLEISCHFRESSER

HG 12

EP 19.200

Art Magisch; Wahrnehmung SG 30; Mechanismus ausschalten SG 30

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch; **Umgehen** Serpentinherz in der Statue platzieren

Effekt Wenn die Falle ausgelöst wird, werden alle Kreaturen in Bereich **B3** und auf der nach **B4** führenden Treppe, welche nicht Dagon verehren, sofort verflucht und von fleischfressenden Aalen befallen. Den Opfern muss ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht 1W4 Punkt KO-Entzug zu erleiden und vor Schmerzen für 24 Stunden wankend zu sein. Gelingt der Rettungswurf, kränkt ein Opfer nur 1 Minute lang. Nur jene unter dem Effekt des Fluches können die bohrenden Aale wahrnehmen, bei denen es sich um sehr realistische Halluzinationen handelt. Die Bisswunden auf den Körpern der verfluchten Opfer sind dagegen für alle sichtbar.

Fluch der Fleischfresser: Fluch – Falle: **Rettungswurf** Willen, SG 20; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W4 Punkte KO-Entzug plus Wankend für 24 Stunden (oder 1 Stunde Kränkelnd bei gelungenem Rettungswurf); **Heilung** – (jeder Effekt, welcher den KO-Entzug heilt, beendet auch den Zustand Wankend zumindest, bis dem Opfer der nächste Rettungswurf gegen den Fluch misslingt).

B4. Einstürzendes Vorzimmer (HG 12)

Gewaltige, einst luxuriöse Wandteppiche hängen an den Wänden dieser runden Kammer, sind nun aber mit Feuchtigkeit vollgesogen und dick von gelbem Schimmelpilz bedeckt. Im Nordwesten der Kammer hat der Boden nachgegeben und ein klaffendes Loch hinterlassen. Der restliche, schimmelverkrustete Boden ist von dicken Rissen durchzogen. Ein paar Möbelstücke haben der Zeit teilweise widerstanden, darunter die modrigen Überreste goldüberzogener Stühle und eines Holztisches mit geschnitzten Fischmotiven, auf dem noch ein verrottendes Tischtuch aus Seide liegt. Eine große Tonstatue, welche einen aufgedunsenen, fischartigen Humanoiden zeigt, steht im Süden, ist aber auch von Schimmelpilzen überzogen. Ein paar Schritte weiter führt eine Treppe in die tieferliegende Kammer, in die man durch den teilweise eingestürzten Fußboden blicken kann.

Der Boden dieses Raumes ist instabil und genauso gefährlich, wie er aussieht, was durch einen Fertigkeitswurf für Wissen (Baukunst) gegen SG 15 bestätigt wird. Nur der Bereich direkt über Bereich **B6** ist stabil, tritt man irgendwo anders hin, birgt dies die Gefahr des nächsten Einsturzes. Auch der Treppenabsatz ist nicht sicher. Würfle am Ende jeder Runde für jede Kreatur im Raum, ob diese durch den Boden bricht. Eine kleine Kreatur bricht zu 25% ein, eine mittelgroße Kreatur zu 50%. Sehr kleine Kreaturen laufen nicht Gefahr einzubrechen, während große oder noch größere Kreaturen den Fußboden unter sich automatisch einbrechen lassen. Das Opfer eines wegbrechenden Bodens stürzt 6 m tief nach Bereich **B5** und löst den Schimmel an den Wänden aus.

Gefahr: Bei dem Pilz an den Wänden, auf der Statue und dem Boden handelt es sich um eine Kolonie Gelben Schimmelpilzes, welche alle Oberflächen im Raum bedeckt.

GELBER SCHIMMELPILZ

HG 6

EP 2.400

Pathfinder Grundregelwerk, S. 416

Kreaturen: Paranoide Abenteurer mögen befürchten, dass es sich bei der Tonstatue im Süden um einen Golem handeln könnte, doch dem ist nicht so. Die wahren Wächter dieses Raumes sind zwei Klipptochen, welche den Angriff Kapitänin Aigers und ihrer Verbündeten auf den Schwarzen Turm damals überlebt haben. Es handelt sich um Nyogoth – grob menschengroße Geschwülste zuckender Eingeweiden mit einem Maul voller Zähne im Zentrum. Einige der Eingeweide enden selbst in schnappenden Mäulern. Die ganze sabbernde Masse schwebt dank ihrer übernatürlichen Fähigkeit zu Fliegen zuckend in der Luft und riskiert daher auch keinen Einbruch des Bodens unter sich. Beide Nyogoth sind am „Verhungern“ – sie können zwar nicht aufgrund von Hunger sterben und erleiden durch Verhungern auch keinen Schaden, haben aber schon so lange nicht mehr gefressen, dass sie alles angreifen, was sie zu Gesicht bekommen. Sie kämpfen angetrieben von ihrem gnadenlosem Appetit bis zum Tode. Zudem sind die Nyogoth gegen Gift immun und müssen daher den Gelben Schimmelpilz nicht fürchten – sie könnten also durchaus mit einer Bewegungsaktion einen Flecken Schimmel aktivieren, der an einen SC angrenzt.

NYOGOTHEN (2)

HG 10

EP je 9.600

TP je 125 (PF MHB II, S. 204)

Schätze: Mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 bemerkt man, dass die vier Augen, die fast vollständig vom Gelbem Schimmelpilz verkrustet sind, seltsam glitzern. Es handelt sich um Smaragde, von denen jeder 1.000 GM wert ist.

B5. Dagens Odem (HG 12)

Trümmer der eingestürzten Decke liegen in der Mitte dieses Raumes, dessen Grundriss an einen Kreis erinnert, aus dem ein Viertel herausgetrennt wurde. Die Wände tragen Brandspuren und im Putz zeigen sich tiefe Risse. Im Südosten stehen links und rechts neben einer geschlossenen Tür zwei unheimliche Elfenbeinstatuen. Die Statuen stellen gutaussehende Männer dar, die gefesselt und geknebelt wurden. Ihnen sind zudem die Augen verbunden und ihre Gesichter einander zugewandt. Die Statuen wirken merkwürdig feucht, als wären sie gerade erst aus dem Wasser gehievt worden.

Der Raum gilt aufgrund des Schutts als schwieriges Gelände. In dieser Kammer haben Kapitänin Aiger und ihre Verbündeten mit den Dienern der Verschleierte Königin



gekämpft. Die meisten Eindringlinge wurden von der Königin und ihren Dienern getötet, allerdings wurde auch die Königin gezwungen, nach unten in die Portalkammer (Bereich B7) zu fliehen.

Ein Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte oder Religion) gegen SG 25 identifiziert die Statuen als Darstellungen der Zwillinge Maok und Seft, Söhne des legendären Verrückten Mwangipriesterkönigs Arot-Sheb. Im epischen Gedicht *Die Gezeiten von Ischiar* wird beschrieben, wie Arob-Sheb seine Söhne Dagon opfert, indem er sie bei Ebbe an einen Pfahl im Wasser fesselt. Am nächsten Tag trank der Priesterkönig dann als Teil eines unheiligen Rituals das Meerwasser aus den Lungen seiner ertrunkenen Söhne. Kurz darauf erhält er eine Eingebung durch Dagon, die es ihm ermöglichte, die legendären Kristallinseln von Zyrasia vor Garunds Westküste nicht nur zu erobern, sondern sie auch als Opfergabe nach Dagens Reich Ischiar im Abyss zu entsenden.

Falle: Die beiden Statuen, welche die Tür nach Bereich B6 bewachen, sind eine Falle: Jeder Versuch, die Statuen zu beschädigen oder zwischen ihnen hindurch zu gehen (selbst wenn man nur die Tür öffnen will), lässt bei beiden Statuen Meerwasser aus Augen und Mündern quellen. Mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 20 beim Untersuchen der Statuen findet man zwar die Falle noch nicht (der SG dazu liegt bei 30), man stellt aber fest, dass die Köpfe gedreht werden können. Wenn man die Köpfe so dreht, dass sie voneinander abgewandt sind, deaktiviert dies die Falle. Die Köpfe wenden sich nach 1 Minute aber wieder einander zu. Dies könnte die SC überraschen, wenn sie aus den tieferliegenden Kammern zurückkehren!

DAGONS ODEM

HG 12

EP 19.200

Art Magisch; Wahrnehmung SG 30; Mechanismus ausschalten SG 30

EFFEKTE

Auslöser Nähe und Sicht (*Wahrer Blick*); **Rücksetzer** Automatisch; **Umgehen** Köpfe voneinander weg drehen

Effekt Wenn die Falle ausgelöst wird, wird die Kreatur zwischen den Statuen von einem mächtigen Fluch betroffen, dem Odem Dagens. Sollte nur ein Kopf weggedreht worden sein, wird die Falle dennoch ausgelöst, das Opfer erhält aber einen Bonus von +4 auf seinen ersten Rettungswurf, um dem Fluch zu widerstehen.

Dagens Odem: Fluch – Falle: **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 20; **Frequenz** 1/Minute; **Effekt** Die Lungen des Verfluchten füllen sich jede Minute mit Wasser; er muss sofort die Luft anhalten oder riskiert zu ertrinken. Das Opfer kann jede Minute einen erneuten Zähigkeitswurf gegen SG 20 versuchen, um das Wasser aus seinen Lungen auszuhusten und für 1 Minute normal zu atmen. Dieser Zustand ist dauerhaft, bis der Fluch aufgehoben wird. Bis dahin dürfte das Opfer nicht in der Lage sein zu schlafen und infolge dessen immer mehr erschöpfen und ermüden, da sich mit Wasser füllende Lungen selbst den tiefsten Schläfer wecken. Sollte das Opfer imstande sein, Wasser zu atmen, hat dieser Fluch keine Auswirkungen.

B6. Der Schaft

Die Wände dieses Raumes sind mit rissigem, bröckligem Putz bedeckt, auf dem Schimmel wächst. Verblasste Fresken stellen eine fremdartige, kristalline Stadt dar, welche sich unter einem grauen Himmel aus dem weiten Meer erhebt. An mehreren Stellen ragen mächtige, rostige Eisenhaken aus der Wand. Im Südwesten lehnte ein Skelett an der Wand, dessen Knochen von einer alten, schwarzen Lederrüstung zusammengehalten werden. In der Mitte des Raumes befindet sich eine riesige, kreisrunde Falltür im Boden. Über die Luke sind drei dicke Ketten gespannt, die mit in den Boden gehämmerten Eisennägeln befestigt wurden. Neben dem Skelett befindet sich ein schwarzer Handabdruck an der Wand, unter dem ein paar Worte geschrieben stehen.

Dieser Raum war früher der Zugang zur Portalkammer des Schwarze Turms. Nun dient er als letztes Bollwerk, um zu verhindern, dass die Verschleierte Königin aus ihrem Gefängnis entkommt. Nachdem Kapitänin Aiger mit ihrem Schwert *Aigers Kuss* das Portal in den Abyss versiegelt hatte, musste sie voller Entsetzen zusehen, wie die Verschleierte Königin sich in einen Augnagar-Clippoth verwandelte. Die Piratenpriesterin floh mittels *Luftweg* den Schacht hinauf, wurde dabei von dem Augnagar gebissen und mit dem Fäulnisfluch infiziert. Oben angekommen wirkte Kapitänin Aiger *Zutritt verwehren* auf die Kammer unter sich, damit der Augnagar nicht mittels Ebenenwechsel entkommen konnte, dann schlug sie die schwere Falltür zu. Da der Augnagar zu groß für den Schacht war, konnte er nur machtlos wüten, während Aiger Nägel in und durch die Ketten hämmerte, mit denen die Falltür zuvor angehoben und gesenkt worden war. Allerdings war Aiger aufgrund ihrer Verletzungen und des Fäulnisfluchs nicht in der Lage, angesichts mehrerer Clippothwachen, die weiter oben im Turm lauerten, aus diesem zu entkommen. Sie schlief in der Hoffnung ein, die Nacht zu überleben und am Morgen den Fluch brechen zu können. Doch ihre Magie versagte und der Fluch streckte sie nieder. In ihren letzten schmerz erfüllten Stunden kritzelte sie eine Warnung mit Holzkohle auf die Wand neben der Stelle, die zu ihrer letzten Ruhestätte werden sollte: „Die Verschleierte Königin lebt noch in der Kammer unter dieser. Der Schwarzfinger verwehrt ihr den Zugang und *Aigers Kuss* lässt sie nicht fort. Lasst das Tor geschlossen, denn unten wartet ihr Fäulnisfluch – lasst die schlummernde Finsternis ruhen!“

Kapitänin Aigers Überreste können mittels *Mit Toten sprechen* identifiziert werden – auf diese Weise können die SC auch ganz oder teilweise erfahren, wie sie zu Tode gekommen ist, je nachdem welche Fragen sie stellen.

Um die nach Bereich B7 führende Falltür zu öffnen, müssen die SC entweder einige Minuten aufwenden, um die vernagelten Kette zu lösen, oder die Tür mit einem Stärkewurf gegen SG 30 aufbrechen. Unter der Falltür befindet sich ein 1,50 m breiter und 15 m langer senkrechter Schacht, der nach Bereich B7 führt. Die Wände des Schachtes sind glatt und schwer zu erklettern (Klettern SG 30).

Schätze: Kapitänin Aigers Überreste tragen immer noch ihre *Beschlagene Lederrüstung der Schatten* +3. An einem Finger trägt das Skelett einen *Verbesserten Schwimmring* und am anderen einen *Verbesserten Kletterring*. Die übrige Ausrüstung ist längst verrottet.

B7. Portalkammer (HG 14)

Schmückende steinerne Balken unterteilen die Decke dieser großen runden Kammer. Ein Fries zwischen der Gewölbedecke und dem unteren Teil der Kammer zeigt eine Aneinanderreihung miteinander verschlungener Meereswesen und menschlichen Knochen. Unter diesem Fries steht in der Kammer ein großer Altar vor einem stinkenden Brackwasserteich. Am Grund des Teiches scheint ein Kurzsword mit schwarzer Klinge ins Gestein gerammt worden zu sein.

Einst hoffte die Verschleierte Königin, eines Tages in dieser Kammer den Iathavos-Clippoth als Diener beschwören zu können, doch nun dient sie ihr als Gefängnis. Die ganze Kammer unterliegt einem neutral bösen *Zugang verwehren* Effekt (ZS 13), den Kapitänin Aiger vor 25 Jahren wirkte. Der Teich stellte früher eine Verbindung zu mehreren finsternen Gewässern in den Tiefen des Abyss dar, ist

nun aber dank Aigers Zutun und ihres Schwertes Aigers Kuss nur noch ein Brackwasserteich.

Kreaturen: Als Aiger das Portal zerstörte, verwandelte die freigesetzte Magie die Verschleierte Königin. Die wunderschöne Magierin wurde zu einer furchtbaren Monstrosität. Fünfundzwanzig Jahre später erinnert sie sich nur noch Bruchstückweise an ihr früheres Ich als Mensch. Ihr Intellekt ist kaum noch imstande, sich mit mehr zu beschäftigen als ihrer Frustration über die Gefangenschaft in diesem Raum. Seit einem Vierteljahrhundert hungert sie nach verwesendem Fleisch. Wie auch die Nyogoths, hat das Verlangen sie zwar keinen Schaden erleiden lassen, aber dennoch mit Wut und Zorn erfüllt. Als Augnagar sieht die Verschleierte Königin wie eine hässliche Mischung aus Aal, Oktopus, Fledermaus und Spinne aus, die zu einem Leib von der Größe eines Elefanten verschmolzen wurden.

DIE VERSCHLEIERTE KÖNIGIN

HG 14

EP 38.400

Augnagar-Clippoth (PF MHB II, S. 199)

TP 203

TAKTIK

Im Kampf Die Verschleierte Königin beginnt einen Kampf, indem sie *Wellen der Entkräftung* wirkt und dann zum Angriff übergeht. Sie ist zwar zu groß, um durch den Schacht in der Decke zu passen, kann aber hinauf fliegen und ihre Reichweite (9 m mit ihren Klauen) einsetzen. Falls die SC den *Zugang verwehren*-Zauber aufheben, kann sie ihre Gegner mittels *Dimensionstür* im Turm verfolgen, das Gebäude aufgrund des Fluches, unter dem sie leidet, aber nicht verlassen.

Moral Die Verschleierte Königin ist wahnsinnig vor Hunger und kämpft bis zum Tod.

Schätze: Über die Kammer verteilt liegen die wertvollsten Besitztümer der Verschleierten Königin, darunter ein aus Walknochen und Korallen gefertigter Satz sehr kleiner, aber dennoch kunstvoller Figuren entsetzlicher Tiefseekreaturen (Wert 2.000 GM), 10 Tonamphoren voller Perlen und Gold- und Silberklumpen (Wert 5.000 GM) sowie eine Kristallschatulle, in der sich sechs Ampullen mit Blutproben azlantischer Könige befinden (Wert 3.000 GM). Zu den wertvollsten Gegenstände gehört aber die goldene, meisterhaft gefertigte Krone, die sie auf ihrem missgestalteten Kopf trägt (Wert 9.500 GM). Fragmente ihres Zauberbuches liegen ebenfalls über die Kammer verteilt, sind aber zu beschädigt, um noch von Nutzen zu sein.



Die Verschleierte Königin



Der größte Schatz im Raum gehört aber nicht der Verschleierte Königin – das Schwert *Aigers Kuss* (siehe Seite 60) steckt gegenwärtig im Boden des zerstörten Portales. Der Teich ist zwar nur 0,90 m tief, doch um *Aigers Kuss* herauszuziehen, sind eine Standard-Aktion und ein Stärkewurf gegen SG 28 erforderlich. Anhängern Norgorbers gelingt unabhängig von ihrem Stärkemodifikator der Stärkewurf automatisch. Wenn *Aigers Kuss* entfernt wird, läuft das Wasser des Teiches auf geheimnisvolle Weise durch das winzige Loch ab, welches zurückbleibt. Fortan kann man immer wieder unheimliches, aber kaum verständliches Flüstern aus dem Loch hören. Das Portal selbst bleibt aber deaktiviert.

Ruchlosigkeit: Sobald sich die Kunde verbreitet, dass die SC *Aigers Kuss* geborgen haben, erlangen sie jeweils 4 Punkte Ruchlosigkeit und Verruf. Sie erhalten diese Belohnung selbst dann, wenn sie das Schwert Aigers Erben übergeben, allerdings nicht, falls er es ihnen wegnimmt (siehe unten).

Aigers Erbe (HG 13)

Auch wenn der Sieg über die Verschleierte Königin und die Bergung von *Aigers Kuss* den Spielern als der Höhepunkt dieses Teils des Abenteuers erscheinen mag, wartet noch eine letzte Begegnung auf ihre SC, wenn sie den Schwarzen Turm verlassen.

Von der Turmspitze aus können die SC erkennen, dass ein zweites Segelschiff unter der Flagge der Fesselinseln neben ihrem Schiff vor Anker gegangen ist. Dabei handelt es sich um die *Liederliche Verschwenderin* unter dem Kommando des Sohnes der Kapitänin Tevenida Aigers, Valerande „Barrakuda“ Aiger. Er verdankt seinen Spitznamen dem Umstand, dass er seine Zähne abgefeilt hat, bis sie dem Gebiss eines Barrakudas ähnelten. Barrakuda war nie besonders tapfer, sondern lebte bisher im Schatten seiner berühmten Mutter. Um sich einen Namen zu machen, wurde er Pirat und die sonderbaren Dinge, die er tut (die Zähne abfeilen, ausländische, auffallende Kleidung tragen und seine schrille Stimme) gehören allesamt zu seinem Versuch, aus dem Schatten seiner Mutter hervorzutreten.

Als aber die Legende von *Aigers Kuss* wieder in den Hafenschenken in aller Munde war, erkannte Barrakuda, dass es eine Chance gab, seine Herkunft zu seinem Vorteil zu nutzen – sollte es ihm gelingen, das Schwert an sich zu bringen, würde niemand mehr ihn nur für einen Schatten seiner Mutter halten! Natürlich kannte er die Geschichten über den Schwarzen Turm und spürte daher kein Verlangen, ihn zu erkunden und sein Leben zu riskieren. Doch als er erfuhr, dass die SC einen Versuch wagen würden, kam er zu dem Schluss, dass eine Gruppe anderer Piraten, deren Ressourcen durch die Erkundung des gefährlichen Ortes schwer beansprucht sein dürften, ein leichteres Ziel darstellten. Er wartet daher darauf, dass die SC mit *Aigers Kuss* zurückkehren, um ihnen das Schwert gewaltsam wegzunehmen.

Wie Barrakuda Aiger genau handelt, ist vom gegenwärtigen Ruchlosigkeitswert der SC abhängig. Sollte dieser bei 40 oder weniger liegen, greift Barrakuda ihr Schiff an und entert es, andernfalls hält er sich zurück und wartet darauf, dass die SC den Schwarzen Turm verlassen, um mit ihnen zu verhandeln.

Barrakuda greift an: Sollte Barrakuda das Schiff der SC angreifen, kannst du davon ausgehen, dass er es ohne große Probleme entert (natürlich kannst du den Kampf zwischen den Schiffen auch ausspielen, das Abenteuer geht aber davon aus, dass Barrakuda ein relativ unverteidigtes Schiff leicht übernimmt). Er geht mit seinem Schiff, der *Liederlichen Verschwenderin*, neben dem Schiff der SC vor Anker und lässt auf ihrem Schiff seine Flagge hissen – einen Barrakuda auf blauem Grund. Von der Turmspitze aus können die SC mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erkennen, dass ihr Schiff offenbar geentert wurde. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) können sie die Flagge als die von Kapitän Valerande „Barrakuda“ Aigers identifizieren. Barrakuda hat seine halbe Mannschaft auf das Schiff der SC verlegt, deshalb können ihn nur sechs seiner Piraten während eines Kampfes unterstützen, da der Rest zum Bemannen des Schiffes benötigt wird. Barrakuda hält die Mannschaft der SC im Laderaum gefangen, tötet aber niemanden, da es ihm nur um *Aigers Kuss* geht und nicht um das Schiff der SC und er auch nicht Ziel ihres ewigen Hasses werden will. Falls die SC sich erkennbar nähern, grüßt Barrakuda sie und schlägt einen Handel vor: ihr Schiff und ihre Besatzung gegen *Aigers Kuss*. Sofern die SC zustimmen, verlangt Barrakuda, dass einer von ihnen ihm das Schwert bringt. Er fesselt diesen SC sodann und verlässt mit seiner Mannschaft das Schiff, um zur *Liederlichen Verschwenderin* überzuwechseln und mit ihr aufs offene Meer zu entkommen. Die Gruppe kann sich aber auch an Bord ihres Schiffes schleichen und Barrakuda angreifen – in diesem Fall oder falls die SC mit ihm keinen Handel eingehen wollen, kämpfen Barrakuda und seine Männer an Deck des Schiffes der SC oder versuchen – sollten sie aus der Ferne angegriffen werden – mit dem Schiff zu entkommen.

Barrakuda geht auf Nummer Sicher: Sollte das Schiff der SC offenkundig machtvoll sein oder Barrakuda bei einem Angriff unterliegen, verhält er sich den SC weitaus weniger selbstbewusst. Sollte er überwältigt und gefangen genommen werden, bittet er nur um seine Freiheit und erklärt, dass er nur sein rechtmäßiges Erbe, *Aigers Kuss*, bergen wollte. Falls er sich nur zurückhält und beobachtet, bittet er die SC um eine Unterredung und verlangt von ihnen, ihm *Aigers Kuss* auszuhändigen, wenn sie nicht seinen Zorn spüren wollen. Dabei handelt es sich natürlich nur um ein angeberisches und aufschneidendes Verhalten – sollten die SC ihn auffordern seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen, gibt er sofort nach und bittet um eine private Unterredung mit den SC; bei dieser zeigt er sich von seiner besten Seite, während er versucht, mit ihnen um *Aigers Kuss* zu feilschen. Barrakuda könnte seine Fracht (8 Punkte an Plündergut) im Austausch für das Schwert anbieten – da *Aigers Kuss* mehr wert ist, legt er – sollten die SC mehr verlangen – auch noch einen oder zwei seiner eigenen magischen Gegenstände drauf, um den Handel zu versüßen. Sollten die SC ihm im Gegenzug das Schwert anbieten, stimmt er zu, sich mit der *Liederlichen Verschwenderin* ihrer Flotte anzuschließen (siehe unten, „Entwicklung“).

KAPITÄN VALERANDE "BARRAKUDA" AIGER

HG 12

EP 19.200

Halb-Elfischer Schurke (Pirat) 5/Pirat der Inneren See 8 (PF ABR 2: Kampf, Piraten der Inneren See, S. 24)

CB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)

INI +5; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 20 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, +1 natürlich, +7 Rüstung, +1 Schild)

TP 76 (13W8+18)

REF +13, WIL +3, ZÄH +5; +2 gegen Furcht und geistesbeeinflussende Effekte, +1 gegen Verzauberung

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Reflexbewegung, Unbeeinflussbar*

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier +2, +15/+10 (1W6+4/18-20), Enterbeil +1, +13 (1W6+2/x3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger

Angriff +6W6 plus Zu-Fall-bringen

TAKTIK

Im Kampf Barrakuda bedient sich seiner Offiziere, um mit ihnen Charaktere in die Zange zu nehmen. Er bellt Befehle, damit sie sich entsprechend positionieren, wenn es nötig wird. Er nutzt seine Fähigkeit Enterschwing, um mittels Ansturm SC über die Reling zu schleudern und hält sich in der Nähe seiner Verbündeten auf, um so bald wie möglich Volle Angriffe durchführen zu können. Gegenüber Gegnern, die imstande sind schwere Treffer auszuteilen, setzt er Defensive Kampfweise ein.

Moral Sollte Barrakuda auf unter 15 TP reduziert werden, lässt er seine Waffen fallen und ergibt sich. Er hofft auf das Mitleid der SC, um doch noch an sein Erbe zu gelangen.

SPIELWERTE

ST 14, GE 20, KO 12, IN 13, WE 8, CH 10

GAB +9; KMB +14; KMV 28

Talente Ausweichen, Behände Manöver, Defensive Kampfweise, Fertigkeitfokus (Bluffen), Kampf mit zwei Waffen, Seefestigkeit*, Verbesserte Finte, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +23, Beruf (Seefahrer) +15, Bluffen +21, Einschüchtern +15, Klettern +4, Motiv erkennen +15, Schätzen +14, Schwimmen +20, Wahrnehmung +17

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Osirisch

Besondere Eigenschaften Elfenblut, Enterschwing*, Piratentricks (Defensives Klettern, Fußfeger, Große Lunge, Klassischer Duellant, Wantenaffe), Schurkentricks (Blutende Wunde +6)

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung +4, Rapier +2, Enterbeil +1, Amulett der natürlichen Rüstung +1, Schutzring +1

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Piratentricks (AF) Barrakuda erhält einen Kompetenzbonus von +1 auf seine Angriffswürfe mit einem Entermesser, Kurzsword oder Rapier. Er kann seinen Atem 36 Runden lang anhalten, ehe er zu ertrinken droht. Er verliert beim Klettern nicht seinen GE-Bonus auf die RK. Sollte er einem Gegner Hinterhältigen Schaden zufügen, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion versuchen, diesen Gegner mit dem entsprechenden Kampfmanöver zu Fall zu bringen. Er erhält einen Bonus von +2 auf seine Fertigkeitwürfe für Klettern, sofern er ein Seil benutzt, und klettert dann doppelt so schnell.

*Siehe Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf.

BARRAKUDAS OFFIZIERE (6)

HG 4

EP je 1.200

Wie Gestrandete Piraten (siehe Seite 23)

TP je 51

Entwicklung: Aigers Kuss mag unzweifelhaft eine besondere Waffe sein, allerdings gibt diese Begegnung den SC nicht nur eine Gelegenheit, Ruchlosigkeit für die Bergung der legendären Waffe zu erlangen, sondern auch Verstärkung für ihre Flotte zu gewinnen. Barrakuda besitzt einige Verbündete, die ihn bei Bedarf unterstützen, wenn er sie anruft ihm zu helfen – sollten die SC ihm Aiger Kuss anbieten, schwört er ihrer Flotte (auch im Namen seiner Verbündeten) eilig die Treue. Dieses Geschwader arbeitet aber nur so lange zusammen, wie Barrakuda selbst als Kommandeur fungiert.

Kapitän „Barrakuda“ Aiger

BARRAKUDAS PLÜNDERER

Zusammenstellung 2 Segelschiffe

Kommodore Valerande "Barrakuda" Aiger (Beruf [Seefahrer] +15, CH-Modifikator +0)

TP 9; **Moral** 3

Verteidigungswert 25

Angriffswert +15; **Schaden** 1W6+3

Moralwurf +0

TEIL VIER: HARRIGAN MUSS STERBEN!

Im Verlauf dieses Abenteuers muss sich Kapitän Barnabas Harrigan mit zwei unterschiedlichen und zugleich schwerwiegenden Dingen befassen: Zum einen muss er sich mit seinen Verbündeten auf die Invasion des Fesselinsellarchipels vorbereiten. Dabei greift er auf eine kleine Gruppe äußerst geschulter Soldaten und Seetrolle zurück, von denen ihm viele Chelias als „Gefangene“ hat zukommen lassen. Das Ziel ist ein gezielter Schlag gegen die Gefahrenburg, sobald die Chelische Armada Port Fähnris angreift. Zugleich bereitet er einen Angriff von See her gegen seine früheren Matrosen, die SC, vor. Da Harrigan nur an einem Ort zur selben Zeit sein kann, hat er – wenn auch widerstrebend – das Kommando über seine Flotte seinem Ersten Maat, Adelita Doloroso, übertragen.

Glücklicherweise erschweren einige Tatsachen das planvolle Vorankommen des Kapitäns. Denn er bereitet augenblicklich nicht nur seinen eigenen kleinen Privatkrieg vor, sondern seine Admirälin Doloroso hat ebenfalls Schwierigkeiten, ihre Kommodores und Geschwader zur Zusammenarbeit zu bewegen, welche lieber untereinander streiten. Aus diesem Grund wird es noch einige Zeit dauern, bis Harrigans Flotte marschbereit ist.

Es liegt daher an dir als SL, wann der Angriff auf die Insel der Toten Augen erfolgt. Dieses Abenteuer geht davon aus, dass die SC vor Ort sein werden, um ihre Heimstatt zu verteidigen. Sollten sie einer Heimkehr aus dem Weg gegangen sein oder das Schicksal sie davon abhalten, sollten sie eventuell Gerüchte hören, dass die Insel der Toten Augen von jemand anderem erobert und für sich beansprucht wurde. Dabei kann es sich um Kuru-Kannibalen, unbekannte Seeräuber oder sogar untote Zyklopen handeln. Die Gerüchte könnten sogar davon berichten, dass Harrigan seine Flotte gegen die Insel der SC aussendet – oder bereits ausgesandt hat. Ein Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Sammeln von Informationen (oder der Gebrauch von Magie wie z.B. *Verständigung*, um mit Verbündeten auf der Insel zu kommunizieren) würde jedoch bestätigen, dass noch kein Angriff stattgefunden hat. Die brodelnden Gerüchte sollten die SC daher dazu bringen, sich alsbald nach Hause zu begeben.

Die Seeschlacht der Toten Augen

Vor dieser Schlacht solltest du dich mit den Regeln zu Seeschlachten vertraut machen, welche du in diesem Band auf den Seiten 62-69 findest. Du kannst deine Spieler mit diesen Regeln auch ein paar „Gefechtsübungen“ durchspielen lassen. Dazu müssen sie ihre Geschwader in mehrere kleine Flotten aufteilen und Übungsgefechte im Hafen abhalten, bei denen Angriffe unter Zuhilfenahme den Seeschlachtregeln simuliert werden.

ZUSÄTZLICHE UNTERSTÜTZUNG

Zu Beginn des Abenteuers haben die SC hoffentlich dafür gesorgt, dass der fünfte Tagesordnungspunkt vom Rat der Piraten bestätigt wurde, so dass zusätzliche Mittel für die Ermittlungen gegen die chelischen Verschwörer im Archipel freigegeben wurden. Dieses Kapitel geht davon aus, dass Tessas Antrag befürwortet wurde. Andernfalls muss Harrigan sich weniger auf Verschleierungstaktiken konzentrieren und kann weitere chelische Unterstützung ins Feld führen. Solch ein Verlauf hätte dann zweierlei Auswirkungen: Seine Flotte wäre nicht nur größer, sondern seine Festung auch besser bemannt.

Unterstützung für die Flotte: Harrigans Flotte enthält ein weiteres Geschwader aus sieben Segelschiffen (Spielwerte wie das Zuras Kuss-Geschwader), welche nicht gegen das Maximum an Geschwadern zählt, die Adelita eigentlich befehlen kann.

Unterstützung für die Festung: Jede Begegnung, an der Norgorberkleriker beteiligt sind, enthält zudem zwei Bartteufel, die Haus Thrune als loyale Knechte zur Verfügung stellte. Jede Begegnung mit Schmugglern enthält zudem zwei zusätzliche Schmuggler. Harrigan selbst hat eine weitere Erinnyen-Leibwächterin.

Am Tag des Angriffs erreichen Adelita Doloroso und ihre Flotte die Insel mit dem Morgengrauen und gehen sofort zum Angriff über. Die SC können sich zwar im Vorfeld eine Taktik zurechtlegen, allerdings sind die Seeschlachtregeln so abstrakt, so dass Vorausplanungen kaum einen Einfluss haben werden. Solltest du die Verteidigungsstrategie und Flottenaufstellung der SC für besonders effektiv oder inspirierend halten, kannst du ihnen jedoch einen Bonus von +4 auf den ersten Fertigkeitswurf für Beruf (Seefahrer) gewähren, um die Initiativereihenfolge der ersten Schlachtrunde zu bestimmen.

Die feindliche Flotte besteht aus drei relativ großen Geschwadern. Die SC verfügen wahrscheinlich über mehr Geschwader und deshalb auch über mehr Angriffe pro Runde, werden aber dafür um so mehr Zeit benötigen, um eine von Dolorosos Geschwadern auszuschalten. Die Schlacht selbst sollte rasch ausgespielt werden, da die Seeschlachtregeln auf Dynamik ausgelegt sind. Du kannst die Schlachtphasen mit spannenden Beschreibungen des Gefechts ausschmücken: Schiffe, die längsseits beisteuern, Belagerungswaffen abfeuern, knapp verfehlen oder furchtbare Schäden anrichten. Lass die SC ebenso verfahren und beschreibe, wie sie im Laufe des Gefechts der *Wermuth* immer näher kommen – vorausgesetzt natürlich, ihre Seite schlägt sich wacker genug gegen den Feind. Sollten sie Harrigans Flotte besiegen, erhalten die SC eine Chance, die *Wermuth* zu entern und zu erobern!



HARRIGANS FLOTTE

EP 19.200

Admirälin Adelita Doloruso (Beruf [Seefahrer] +17 [+25 zur Bestimmung der Initiative])

Flaggschiff *Wermuth*

Bedeutende Charaktere

Adelita Doloruso (*Wermuth*, Arkane Artillerie)

Bückling (*Wermuth*, Schnelle Schlachtbereitschaft)

Riaris Krein (*Wermuth*, Vergeltung)

Karla Salzleck (*Wermuth*, Schnelle Schlachtbereitschaft)

GESCHWADER

Dämmerwurm-Geschwader

Zusammenstellung 6 Kriegsschiffe

Kommodore Wordusk Ghanderwal (Beruf [Seefahrer] +15, CH-Modifikator +3)

TP 24; Moral 3

Verteidigungswert 25

Angriffswert +15; **Schaden** 1W6+7

Moralwurf +5

Zuras Kuss

Zusammenstellung 7 Segelschiffe

Kommodore Delarie Listerschlei (Beruf [Seefahrer] +13, CH-Modifikator +4)

TP 21; Moral 3

Verteidigungswert 23

Angriffswert +13; **Schaden** 1W6+8

Moralwurf +6

Riffspinnen-Geschwader

Zusammenstellung 5 Galeeren

Kommodore Lesik „Weißmütz“ Beisroy (Beruf [Seefahrer] +11, CH-Modifikator +2)

TP 20; Moral 3

Verteidigungswert 21

Angriffswert +11; **Schaden** 1W6+6

Moralwurf +4

Entwicklung: Das Abenteuer geht davon aus, dass die SC Harrigans Flotte besiegen. Eine Niederlage der SC bedeutet aber nicht das Ende der Kampagne. Sollte sich die Situation schlecht für die SC entwickeln, sollten sie versuchen, vom Schlachtfeld zu entkommen, ehe ihre letzten Schiffe zerstört werden (siehe „Flucht aus der Schlacht“ während der Aufriebsphase auf Seite 68). Selbst wenn ihre Flotte vollständig zerstört werden sollte, könnten die SC dennoch überleben, da Adelita strikte Anweisungen von Harrigan erhalten hat, die SC gefangen zu nehmen und ihr Schiff zu kapern. In diesem Fall kannst du die Begegnung „Das Entern der *Wermuth*“ verwenden, wobei der Kampf an Bord des Schiffes der SC stattfindet und nicht auf der *Wermuth*. Sollten die SC diesen Kampf verlieren, werden sie gefangengenommen, ihrer Ausrüstung beraubt, gefesselt und geknebelt und zur Tölpelinsel gebracht. Dort kerkert Harrigan sie in Bereich D5 ein und lagert ihre Ausrüstung in Bereich E6. In solch einem Fall kannst du das Abenteuer dann weiterleiten, indem die SC versuchen aus ihrem

Gefängnis auszubrechen. Falls die SC ihr Schiff gegen Adelita und ihre Mannen verteidigen können, ist deren Flotte lange genug durch die Wirren des Gefechts unorganisiert, so dass die SC fliehen und ihre Insel dem Feind überlassen können. Sollten sie dann keine Zeit mit anderen Dingen verlieren, können sie die Tölpelinsel erreichen und Harrigan angreifen, ehe dessen Flotte heimkehrt – oder sie ziehen sich zurück und sammeln neue Kräfte, um ihre Heimstatt zurückzuerobern.

Sollten die SC die feindliche Flotte besiegen, stehen sie vor folgenden Wahlmöglichkeiten: Sie können die schwer beschädigte *Wermuth* entweder ohne großen Aufwand versenken oder versuchen, das Schiff zu entern und zu kapern. Für ein Versenken erhalten sie jedoch weder Erfahrung, noch Ruchlosigkeit, weswegen du sie darüber Kenntnis setzen solltest, auch wenn es den sichersten Weg darstellt, Harrigans Flotte den Todesstoß zu versetzen.

Belohnung: Die SC erhalten jeweils 2 Punkte Verruf und Ruchlosigkeit, sofern es ihnen gelingt, Harrigans Flotte zu besiegen, ohne mehr als die Hälfte der eigenen Flotte zu verlieren.

Das Entern der *Wermuth* (HG 14)

Sobald die SC Harrigans Flotte besiegt haben und um sie herum steuerlose Segelschiffe, Galeeren und Kriegsschiffe treiben und sinken, entdecken sie voraus das feindliche Flaggschiff. Die *Wermuth* hat schwere Schäden erlitten und hat Schlagseite nach Backbord. Sie versucht im Schnecken-tempo, aufs offene Meer zu entkommen. Ein Schiffszu-Schiffskampf ist in dieser Situation nicht erforderlich, die *Wermuth* einzuholen und zu entern ist angesichts der Schäden und dem Tiefstand der Moral an Bord ein Kinderspiel. Allerdings versuchen Adelita Doloruso und mehrere, den SC aus ihren Anfangstagen an Bord der *Wermuth* bekannte Gesichter das Schiff in einem letzten Kraftakt gegen die Kaperer zu verteidigen – und falls sie Glück haben, können sie die SC als Geiseln nehmen.

Wenn dieser Teil des Kampfes beginnt, ist es nicht erforderlich, das Entern auszuspielen. Du kannst einfach beschreiben, wie die Enterhaken fliegen, Seile gespannt werden, die *Wermuth* herangezogen wird und die SC ansetzen, an Bord des anderen Schiffes zu gelangen. Die *Wermuth* ist nicht in der Lage, sich dagegen zu wehren, zumal sich die Besatzung auf den Kampf vorbereitet.

Kreaturen: Auch wenn die SC möglicherweise hoffen, Kapitän Harrigan an Bord der *Wermuth* anzutreffen, ist ihr alter Feind nicht anwesend. Nachdem Herr Spund durch die SC zu Tode gekommen ist, hat Harrigan seinem neuen Ersten Maat, Adelita Dolorusa, das Kommando über die *Wermuth* als Flaggschiff seiner Flotte übertragen.

Der Kampf um die *Wermuth* ist ein bedeutsames Aufeinandertreffen mit vielen Gegnern. Wie bei allen Kämpfen an Bord von Schiffen solltest du davon ausgehen, dass die Mannschaft der SC gegen die Besatzung der *Wermuth* kämpft, während es die SC zugleich mit Doloruso und ihren Offizieren aufnehmen. Insgesamt stellen sich den SC elf Gegner entgegen: Adelita Dolorusa, sieben Offiziere und drei weitere NSC, welche die NSC sicher wiedererkennen. Zum einen handelt es sich dabei um die ehemalige Geschützmeisterin der *Wermuth*, Riaris Krein. Sie flucht immer noch beständig und nimmt nun die

DER PREIS DER NIEDERTRACHT

Rolle des Navigators ein. Sie ist begierig darauf, die Emporkömmlinge vom Antlitz der Welt zu verbannen – am besten in ein nasses Grab. Kreins bisheriger Hilfsschütze Bückling fungiert mittlerweile als Geschützmeister der *Wermuth*. Nach der Alchemistenfeuertexplosion an Bord der *Verheißung auf Erden* weist er schwere Narben auf, ist aber immer noch dem Feuer verfallen. Die letzte bekannte Person im Bunde ist die ehemalige Gehilfin des Bootsmanns, Karla Salzfleck. Karla hat Halsschneiderin Grok als Quartiermeisterin des Schiffes ersetzt und strebt nach dem Posten des Ersten Maats, falls Adelita bei ihrer Aufgabe scheitern sollte.

ADELITA DOLORUSO

HG 12

EP 19.200

TP 126 (siehe Seite 54)

BÜCKLING

HG 8

EP 4.800

Menschlicher Schurke 9

CB Mitteltgroßer Humanoide (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +3 GE, +5 Rüstung, +2 Schild)

TP 89 (9W8+45)

REF +11, WIL +6, ZÄH +6

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +3, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzsword [Meisterarbeit] +9/+4 (1W6+2/19–20)

Fernkampf Aufflammender Kompositbogen (lang) +1, +11/+6 (1W8+3/x3 plus 1W6 Feuer) oder Leichte Balliste +9 (3W8/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +5W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald die SC zum Entern ansetzen, beginnt Bückling seinen *Trank: Unsichtbarkeit* zu sich zu nehmen.

Im Kampf Bückling bemannt eine Balliste, um auf einen SC zu schießen, der sich ihm auf 9 m oder weniger nähert. Er hofft, einen der erinnerungswürdigsten Hinterhältigen Angriffe seines Lebens auszuführen. Anschließend nimmt er seinen zweiten *Trank: Unsichtbarkeit* zu sich, sucht sich einen geeigneten Platz und führt einen zweiten Hinterhältigen Angriff mit seinem Bogen gegen einen Feind aus. Er betätigt sich so lange mit dem Bogen als Scharfschütze, bis die SC in den Nahkampf übergehen. Dann zieht er sein Schwert und versucht sie anzugreifen und in die Zange zu nehmen.

Moral Bückling kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +6; KMB +8; KMW 22

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Schildfokus, Umgang mit Exotischen Waffen (Leichte Balliste), Waffenfokus (Kompositbogen, -lang)

Fertigkeiten Akrobatik +14, Beruf (Seefahrer) +13, Bluffen +11, Handwerk (Alchemie) +12, Heimlichkeit +14, Klettern +13, Schwimmen +13, Wahrnehmung +13, Wissen (Baukunst) +9

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +4, Schurkentricks (Blutende Wunde +5, Kampfkniß, Waffentraining, Widerstandsfähigkeit)

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Unsichtbarkeit* (2x); **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd +1, Tartsche [Meisterarbeit], Aufflammender Kompositbogen (lang) +1 mit 20 Pfeilen, Kurzsword [Meisterarbeit]

KARLA SALZFLECK

HG 7

EP 3.200

Gnomische Kämpferin 5/Schurkin 3

CB Kleine Humanoide (Gnom)

INI +7; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +3 GE, +1 Größe, +3 Rüstung)

TP 82 (8 TW; 5W10+3W8+37)

REF +7, WIL +5, ZÄH +8; +2 gegen Illusionen, +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +1, Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Kurzsword des Verderbens (Menschen) +1, +12/+7 (1W4+5/19–20)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +13 (1W3+2/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Waffentraining (Leichte Klingenwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Karla greift – sofern es ihr möglich ist – hauptsächlich Menschen an. Sie nimmt Gegner in die Zange, um ihren Schaden zu maximieren. Sie zieht es vor, Seite an Seite mit Riaris Krein zu kämpfen, dann konzentrieren beide ihre Angriffe auf denselben Gegner.

Moral Karla kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +7; KMB +7; KMW 21

Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Kampfrelexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Waffenfokus (Kurzsword), Waffenspezialisierung (Kurzsword)

Fertigkeiten Akrobatik +11, Beruf (Seefahrer) +11, Bluffen +11, Heimlichkeit +16, Klettern +9, Wahrnehmung +11

Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch

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

Ausrüstung Lederrüstung +1, Kurzsword des Verderbens (Menschen) +1, Dolch [Meisterarbeit], 554 GM

RIARIS KREIN

HG 7

EP 3.200

Menschliche Kämpferin 8

NB Mitteltgroße Humanoide (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +2 GE, +8 Rüstung)

TP 80 (8W10+32)

REF +4, WIL +5, ZÄH +8; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf Enterpike +1, +14/+9 (1W8+8/x3) oder Dolch [Meisterarbeit] +12/+7 (1W4+4/19–20)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +11/+6 (1W4+3/19–20)

Besondere Angriffe Waffentraining (Stangenwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Riaris nutzt die Reichweite ihrer Enterpike, um Gegner anzugreifen, die von Karla Salzfleck bedrängt werden, und setzt dabei Heftiger Angriff ein, um einen Bonus von +6 auf ihre Schadenswürfe zu erhalten (Angriff -3). Sie achtet dabei auf Zauberkundige und versucht, ihr Talent Zauberstörer möglichst effektiv zu nutzen, indem sie mehrere feindliche Zauberkundige in Reichweite ihrer Pike hält.

Moral Riaris kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +8; KMB +11; KMV 24

Talente Abhärtung, Ausfallschritt, Ausweichen, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Waffenfokus (Enterpike), Waffenfokus (Enterpike), Waffenspezialisierung (Enterpike), Zauberstörer

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +12, Klettern +13, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2

Kampfausrüstung Trank: Schwere Wunden heilen (2x); **Sonstige Ausrüstung**

Brustplatte +2, Enterpike +1, Dolche [Meisterarbeit] (5x), Wurfhaken, Seil, Holzbein

OFFIZIERE DER WERMUTH (7) HG 4

EP je 1.200

Wie Gestrandete Piraten (siehe Seite 23)

TP je 51

Taktik

Im Kampf Die Offiziere agieren zwar mit all ihren Möglichkeiten gegen die SC, sind aber eigentlich nur dann nützlich, wenn sie helfen, einen SC in die Zange zu nehmen, oder die Aktion Jemand anderem helfen einsetzen, um die RK eines der wichtigen NSC zu erhöhen.

Moral Solange Adelita lebt, kämpfen die Offiziere der Wermuth bis zum Tode. Sollte sie sterben, ergeben sie sich, sobald sie auf unter 10 TP reduziert wurden. Zudem ergeben sich

alle Offiziere – ungeachtet ihres Zustandes – wenn alle vier aufgeführten wichtigen NSC getötet wurden.

Schätze: Harrigans Flotte führt kaum Plündergut mit sich. Die Laderäume sind bis auf die Versorgungsgüter für die Mannschaft leer. Nach der Seeschlacht können aber dennoch 5 Punkte Plündergut erbeutet werden.

Entwicklung: Sobald die Seeschlacht vorbei ist, können die Wermuth und andere nicht versenkte feindliche Schiffe nach erfolgten Reparaturen als Ersatz für eigene Verluste in die Flotte der SC integriert werden. Ebenso können deren Besatzungen rekrutiert werden. Nur die bedeutenden NSC an Bord der Wermuth sind Harrigan derart loyal ergeben, dass sie nicht die Chance nutzen, ihr Leben zu retten, indem sie sich der Flotte der SC anschließen. Obwohl die meisten Schiffe chelischer Bauart sind, weiß niemand unter den Mannschaften oder Offizieren um Harrigans Gefolgschaft unter Cheliox. Harrigan hat die Mannschaften genau deshalb ausgewählt, damit niemand ihn mit Cheliox in Verbindung bringen kann, sollten die Matrosen gefangen genommen werden.

Alle glauben, Harrigan hätte die Schiffe während seiner Kaperfahrten gegen die chelischen Schifffahrtslinien erbeutet. Selbst Adelita weiß kaum etwas von Harrigans Verrat.

Die Mannschaftsmitglieder können bestätigen, dass die für den Angriff genutzte Flotte aus der Mehrheit der Schiffe bestand, über welche Harrigan verfügte. Da er davon ausging, die SC zu zerschmettern, hat er alle ihm zur Verfügung stehenden Schiffe eingesetzt. Daher gibt es nur noch ein paar wenige Schiffe, welche auf dem Meer der Piraterie nachgehen und erst in ein paar Wochen zurückkehren werden. Bis dahin sitzt Harrigan ohne Fluchtmöglichkeiten sowie eine nennenswerte Verteidigung seines Hafens in seiner Festung fest. Mit anderen Worten: Die Zeit ist reif zurückzuschlagen!

Ruchlosigkeit: Belohne die SC mit jeweils 1 Punkt Verruf und Ruchlosigkeit, wenn sie die Wermuth erobern können, da jeder, der von ihrem anhaltenden Krieg mit Harrigan weiß, ein solches Ende schon lange erwartet hat!

Rachepläne

Falls die SC lebende Gefangene bei der Seeschlacht der Toten Augen machen oder die Gestrandeten von Dagon's Kiefern gerettet oder die Unterlagen aus der Höllenherzogin in Bereich A5 geborgen haben, können sie leicht bestimmen, wo Harrigans Festung liegt. Andernfalls ist ein Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) oder Diplomatie zum Sammeln von Informationen an einem größeren Ort gegen SG 20 erforderlich. Die Festung und der



Riaris Krine



Heimathafen des Piraten liegen auf der Tölpelinsel, einer kleinen Insel etwa 54 km westlich des Schlots.

Die Besatzungsmitglieder von Harrigans Flotte können nicht viel über die Tölpelinsel oder Harrigans Festung berichten. Sie wissen zwar, dass eine Seeschlange das Wasser rund um die Insel beschützt, und können eine grobe Karte der Festungsumrisse zeichnen, allerdings war von allen Seeleuten bisher nur Adelita persönlich in der Festung. Sollte sie überleben und die SC sie zum Reden bringen können, kann sie sie vor den von Harrigan angeworbenen Seetrollen warnen und dass etwas Geheimnisvolles in der Festung vorgehe – mehr wisse sie aber auch nicht.

Wenn die SC den Überfall auf die Tölpelinsel planen, ist ihr größter Vorteil Hasch Faulgrams Tagebuch von der *Höllenherzogin*. Auf den letzten Seiten finden die SC nicht nur eine fast perfekte Karte des Erdgeschosses der Festung (du solltest deinen Spielern eine Skizze der Bereiche **D1-D10** zur Verfügung stellen), sondern auch folgende Informationen:

- Harrigan hält sich einen Hexer als „Schoßhund“, einen finsternen Mann mit langer Zunge, welcher eine abgerichtete Seeschlange in dem Irrgarten aus Riffen hält, der die Insel umgibt. Aus Haschs Notizen geht hervor, dass an Bord von Harrigans Schiffen beim Durchfahren der gefährlichen Riffe große Gongs geschlagen wurden und dass man zudem einen frisch geschlachteten Ochsen oder ein ähnlich großes Tier als „Opfergabe“ für die Seeschlange über Bord werfen musste. Das Monster wurde darauf trainiert, keine Schiffe anzugreifen, welche sich an dieses Ritual halten.
- Unter der Insel gibt es eine Höhle, die als Fluchtweg fungiert. Bei Ebbe ist sie zugänglich, doch selbst bei Flut sollte man durch sie und den nach oben führenden Tunnel ungesehen auf die Insel gelangen können, insbesondere wenn man in der Lage ist, sich unter Wasser der Insel nähern und die Höhle auch bei Flut betreten zu können.
- Harrigans persönliches Quartier befindet sich im zweiten Geschoss der Festung. Ein Angriff aus der Luft wäre wohl der schnellste Weg, um ihn ausschalten zu können. Allerdings hätte man es dann immer noch mit den Wachen in den anderen Stockwerken zu tun, welche Harrigan zudem zu Hilfe eilen können. Hasch plante, sich mit einigen seiner Verbündeten durch die Festung zu kämpfen und Harrigans Arroganz und Feigheit gegen diesen einzusetzen, so dass er am Ende allein Hasch und den seinen gegenüber gestanden hätte.

Zahlreiche weitere Einträge im Tagebuch liefern kleine Hinweise zum Eindringen in die Festung in Form von Vermerken zu den Patrouillen, nicht einsehbaren Winkeln und ähnlichem. Sollten die SC die Aufzeichnungen ein paar Stunden studieren, erhalten sie einen Bonus von +4 auf alle Initiativwürfe innerhalb der Festung.

Die Riffe der Tölpelinsel (HG 12)

Die Tölpelinsel besteht aus einem Vulkanfelsen, der von kleineren Untiefen und Felsen umgeben ist. Diese machen es schwer, in diesem Bereich zu navigieren, wenn man ihn nicht kennt. Hinter den Untiefen liegt eine kleine Bucht, die normalerweise Harrigans wachsender Flotte Platz

bietet. Da der Großteil der Flotte wahrscheinlich vor der Insel der Toten Augen auf dem Meeresgrund liegt, ist der Hafen gegenwärtig leer.

Um die Riffe zu passieren, welche die Tölpelinsel umgeben, sind fünf Fertigkeitswürfe für Beruf (Seefahrer) gegen SG 35 erforderlich. Jeder fehlgeschlagene Wurf führt zu Kollisionen mit einem Riff und fügt dem Schiff 8W8 Schadenspunkte zu. Sofern die SC Zugang zu Haschs Unterlagen und den Seekarten in seinem Tagebuch haben, erhalten sie einen Bonus von +20 auf ihre Fertigkeitswürfe für Beruf (Seefahrer), um diese versteckten Gefahren zu meiden.

Kreaturen: Egal ob die SC sich der Tölpelinsel mit einem Schiff oder unter Wasser nähern, riskieren sie, die Aufmerksamkeit der Seeschlange zu wecken, welche Gilbrok die Zunge bezaubert und zum Wächter der Insel gemacht hat. Die Seeschlange bemerkt ein Schiff automatisch, doch sollten die SC ohne Schiff oder Boot sich der Insel nähern, ist es recht leicht, an ihr vorbei zu kommen.

Unter Bezauberung ist die Seeschlange eine relativ unintelligente Bestie, die dennoch weiß, dass sie ein Schiff mit läutendem Gong nicht angreifen soll, das frisches Fleisch ins Wasser wirft. Der Anblick des gewaltigen Monsters, das dann im Wasser zusammengerollt mit einem Bissen eine Kuh hinunterschluckt, dürfte zwar recht furchteinflößend sein, doch so lange die SC sie nicht angreifen, belästigt die Seeschlange ihr Schiff nicht. Wer allerdings dieses Ritual nicht ausführt, wird rasch zum Opfer des Zorns der Schlange.

SEESCHLANGE

HG 12

EP 19.200

TP 187 (PF MHB, S. 235)

Taktik

Im Kampf Die Seeschlange versucht mehrere Male, mithilfe von Sturmangriffen das Schiff mit brutalen Stößen zum Kentern zu bringen, ehe sie wieder untertaucht. Sofern die SC ein Schiff der Größenkategorie Kolossal nutzen, besteht keine Gefahr, dass die Seeschlange es zum Kentern bringt, dennoch sollten die Angriffe die SC einschüchtern. Anschließend bleibt die Seeschlange 1W6 Runden lang außer Sicht, ehe sie wieder zum Angriff übergeht. Dieses Mal – oder falls die SC sie verletzt haben – versucht sie nicht, ihr Schiff zum Kentern zu bringen, sondern erhebt sich aus dem Wasser und versucht, mit ihrem Schwanz Besatzungsmitglieder ins Wasser zu stoßen, um sie dort zu fressen.

Moral Die Seeschlange kämpft bis zum Tod.

Die Tölpelinsel

Die Tölpelinsel ist größtenteils von Dschungel bedeckt. Auf ihr leben Insekten und tausende von Seevögeln, aber kaum etwas anderes. Sie hat die Form eines U und besteht fast ausschließlich aus 9 m hohen Klippen, sieht man von einem kleinen Strand an der Nordseite im natürlichen Hafenbecken ab. Es gibt keine Anleger, weshalb man mit dem Beiboot oder ähnlichem vom Strand zum Boot und zurück reisen muss. Eine Steintreppe führt vom Strand zur Festung hinauf. Diese liegt auf der Kante der Klippe und wird vom Rest der Insel durch eine 6 m tiefe Schlucht getrennt, welche an den stürmischsten Tagen überflutet



wird. Eine Zugbrücke führt nach Bereich **D1** und ermöglicht es, zu Fuß von der Treppe zur Festung zu gelangen.

Harrigans Soldaten behalten das Meer genau im Auge. Sollten sie ein Schiff erspähen, dass offenkundig nicht zu Harrigans Flotte gehört, zögern sie nicht, mit den insgesamt fünf leichten Ballisten in den Bereichen **D1**, **E1** und **E2** eintreffende Schiffe unter Beschuss zu nehmen. In der Festung wird zudem Alarm geschlagen, sowie ein feindliches Schiff gesichtet wird.

Sobald man in der Festung vom Eintreffen der SC weiß, beginnt der Hexer Gilbrok in Bereich **F** *Wetterkontrolle* zu wirken, obgleich es eine weitere Stunde dauert, bis das Wetter sich enorm verschlechtert. Beachte, dass du während dieser Stunde die SC immer wieder auf die sich zusammenziehenden Sturmwolken und aufkommenden Winde hinweist. Weitere Einzelheiten findest du unter Bereich **F**.

C. Meereshöhle (HG 13)

Etwa 60 m südlich des Strandes befindet am Fuße der Klippen der inneren Biegung des Inselhafens eine Meereshöhle. Während der Flut (zu dieser Jahreszeit zum Mittag und zur Mitternacht) ist die Höhle völlig überflutet, während zur Ebbe (Sonnenaufgang und -untergang) unter der Höhlendecke ein mit Luft gefüllter Hohlraum von einem knappen Meter existiert. Um die Höhle von oberhalb der Wasseroberfläche zu entdecken, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 erforderlich (bei Ebbe erhalten die SC einen Bonus von +5 auf den Wurf). Unter Wasser entdeckt man sie dagegen automatisch. Das unruhige Wasser kann mit einem Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 20 passiert werden. Die Höhle ist 6 m hoch, während sie am gegenüberliegenden Ende um zusätzliche 3 m ansteigt. An dieser Stelle windet sich ein schmaler Tunnel von über einhundert Meter Länge durch den Fels, der in der Grube in Bereich **D9a** endet.

Kreaturen: Harrigan weiß um diesen alternativen Weg in seine Festung, hat aber keine besonderen Schutzmaßnahmen ergriffen, da die Höhle nicht nur sehr schwer zu finden ist, sondern auch einer gefährlichen Kreatur Unterschlupf bietet, einer riesigen Tiefseetigeranemone. Dabei handelt es sich um eine weitaus aggressivere Kreatur als bei den meisten Seeanemonen egal welcher Größe. Bei eingezogenen Nesseln ist eine Tiefseetigeranemone nur sehr schwer zwischen den Felsen zu entdecken. Zum Angriff entfaltet sie dann hunderte zuckender orangefarbener Tentakel rund um ein gewaltiges, zahnbewehrtes Maul. Dieser gewaltige Räuber füllt den Großteil der Osthälfte der Höhle in der Nähe des zur Festung führenden Tunnels aus. Die Kreatur ist eigentlich ein Bewohner tieferer Meeresgebiete, liebt aber die Dunkelheit der Höhle und lebt gut vom ständigen Strom kleiner Fische und Meerestiere, die in die Höhle gespült werden. Und sie zögert nicht, jeden anzugreifen, der in die Reichweite ihrer tentakelgroßen Nesseln kommt!

TIEFSEETIGERANEMONE

HG 13

EP 25.600

Riesige Seeanemonenvariante (PF MHB III)

N Kolossales Ungeziefer (Aquatisch)

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

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 4, auf dem falschen Fuß 17 (+2 GE, -8 Größe, +15 natürlich)

TP 275 (19W8+190)

REF +8, WIL +6, ZÄH +21

Immunitäten Blickangriff, geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Sichtbasierende Effekte; **SR** 15/Hiebschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Tentakel +20 (8W6+21 plus Ergreifen und Gift)

Angriffsfläche 9 m; **Reichweite** 9 m

Besondere Angriffe Gift, Schnelles Verschlingen, Verschlingen (4W6+21 Wuchtschaden, RK 17, 27 TP), Wasserstoß

TAKTIK

Im Kampf Die Tiefseetigeranemone peitscht unter Einsatz ihres Talents Wirbelwindangriff nach allen verfügbaren Zielen. Pro Runde versucht sie, ein Ziel zu ergreifen und zu fressen.

Moral Die Tiefseetigeranemone kämpft bis zum Tod, verfolgt aber keine Gegner.

SPIELWERTE

ST 38, GE 14, KO 30, IN —, WE 10, CH 2

GAB +14; KMB +36 (Ringkampf +40); KMV 48 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Wirbelwindangriff^B

Fertigkeiten Heimlichkeit +10; **Volksmodifikator** Heimlichkeit +24

Besondere Eigenschaften Augenlos, Verankert

Besondere Fähigkeiten

Gift (AF) Tentakel – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 29;

Frequenz 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** je 1W6 ST- und GE-Entzug; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Wasserstoß (AF) Eine Tiefseetigeranemone kann als Schnelle Aktion alle 1W4 Runden große Mengen Wasser aus der Umgebung in ihrem Körper aufnehmen und unter hohem Druck wieder ausstoßen. Sie führt einen Kampfmanöverwurf gegen alle Kreaturen innerhalb von 9 m aus, um diese auf bis zu 9 m Entfernung zurückzutreiben. Diese erzwungene Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Schätze: Der Höhlenboden rund um den Fuß der Anemone ist von Knochen und den Resten rostiger, verkrusteter Ausrüstungsgegenstände jener Unglücklichen übersät, welche die Höhle erforschen wollten und der Anemone zum Opfer fielen. Die meisten Schätze wurden aufs Meer hinaus gespült, doch in den Spalten und Rissen der Felsen lassen sich immer noch 534 GM, 22 PM, ein *Überzeugungsstirnreif*, ein *Schwächer Ring der Feuerresistenz* und ein *Zauberstab: Fliegen* mit 11 Ladungen entdecken.

Di. Wachturm (HG 12)

Dieser achteckige Turm ragt 9 m hoch in die Luft. Auf der Spitze stehen zwei leichte Ballisten und an der Ostseite hängen Ketten herab, die mit einer Zugbrücke verbunden sind, welche eine Schlucht überspannt.

Das Turmdach kann über eine Strickleiter erreicht werden, die von der Nordwand herabhängt. Wenn sich oben Wachen befinden, ist die Strickleiter meist hinaufgezogen. Die Türen des Turms sind in der Regel von der Westseite aus verbarrikadiert, sie bestehen aus verstärktem Eichenholz (Härte 5, 40 TP, Zerschlagen SG 27).

Kreaturen: Sechs Schmuggler bemannen den Wachturm und beobachten die gewundenen Pfade und das Meer, ob sich Feinde in Schiffen oder zu Fuß nähern. Sollten sie etwas Verdächtiges bemerken, schlagen sie rasch Alarm. Anschließend bemannen zwei der sechs die leichten Ballisten auf dem Dach, während die anderen vier die Zugbrücke anheben, den Mechanismus blockieren und Stellung im Turm beziehen. Abhängig davon, wie lange die SC benötigen, um in den Turm zu gelangen, sehen sie sich hier oder im dahinterliegenden Hof (Bereich D2) möglicherweise weiteren Gegnern nach ihren Wünschen gegenüber (Schmuggler, Kultanhänger oder Seetrolle).

SCHMUGGLER (6) HG 7

EP je 3.200

Menschliche Schurken (Schmuggler) 8 (*Piraten der Inneren See*, S. 23)
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +4; Sinne Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +4 GE, +5 Rüstung)

TP je 63 (8W8+24)

REF +11, WIL +5, ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzsword +1, +11/+6 (1W6/19–20)

Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit] +11/+6 (1W6/19–20) oder Leichte Balliste +11 (3W8/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

Zauberähnliche Schurkenfähigkeiten (ZS 8, Konzentration +9)

3/Tag – Magie entdecken

2/Tag – Selbstverkleidung (SG 12)

TAKTIK

Im Kampf Die Schmuggler auf dem Dach setzen die Ballisten gegen Eindringlinge ein. Sie können nicht auf Ziele in Bereich D2 feuern, sollten die SC also den Kampf dorthin oder in den Turm selbst verlagern, verlassen die Schmuggler die Belagerungswaffen und schließen sich ihren Kollegen im Erdgeschoss an. Im Nahkampf arbeiten die Schmuggler zusammen, um Gegner einzukreisen und in die Zange zu nehmen. Sie nutzen ihre Kurzbögen nur dann, wenn ein Gegner im Nahkampf für sie nicht zu erreichen ist.

Moral Die Schmuggler sind hoch trainierte chelische Agenten – sie kämpfen bis zum Tod.

VERTEIDIGUNGSEINRICHTUNGEN DER FESTUNG

Neben einigen einzigartigen Wächtern und NSC verteidigen drei Arten von Gegnern gegenwärtig Harrigans Festung. Die namentlich aufgeführten NSC und Wächter trifft man bis auf in den Spielwerten genannte Ausnahmen in der Regel nur in ihren Räumen an. Die anderen drei Arten von Harrigans Dienern sind dagegen nicht stationär. Sollte Alarm für die Festung gegeben werden, können sie rasch mobilisiert werden und zur Verteidigung herbeieilen. Siehe auch die Kästen auf Seite 35 und Seite 43 hinsichtlich weiterer Einzelheiten zur Reaktion bei einer Bedrohung.

Kultanhängerinnen: In der Festung halten sich gegenwärtig sechs Klerikerinnen des Norgorber auf. Diese sind ihrer Hohepriesterin Luccaria (siehe Bereich D10) gegenüber treu ergeben. Luccaria selbst arbeitet für Chelias und ist Harrigans Hauptkontaktperson zu seinen chelischen Meistern. Sollte Alarm geschlagen werden, verbleiben zwei Klerikerinnen im Schrein (Bereich D9) bei Luccaria, um diesen zu verteidigen, während die anderen sich in Marsch setzen, um Eindringlinge aufzuhalten und die Schmuggler und Seetrolle zu unterstützen.

Seetrolle: Vier Seetrollbarbaren hausen in der Festung in Bereich D4. Ihre Laune ist auf den Tiefpunkt, da sie schon seit langer Zeit nicht mehr ins Wasser durften. Ihre Loyalität basiert auf *Monster verzaubern*, gewirkt von Harrigans Hexer Gilbrok die Zunge. Sie stellen sich Eindringlingen in den Weg, sobald Alarm gegeben wird.

Schmuggler: Die meisten von Harrigans eigenen Leuten sind mit der Flotte aufgebrochen. Die Verteidigung ruht daher gegenwärtig in den Händen einer großen Anzahl chelischer Schmuggler. Diese sind Chelias gegenüber treu ergeben und haben Anweisung, als Harrigans Wachen zu dienen und ihm dabei zu helfen, chelische Versorgungsgüter und Unterstützungstruppen in den Archipel zu schieben. Insgesamt halten sich 15 Schmuggler in der Festung auf, welche sich bei Alarm rasch in Bewegung setzen, um Feinde abzufangen.

SPIELWERTE

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

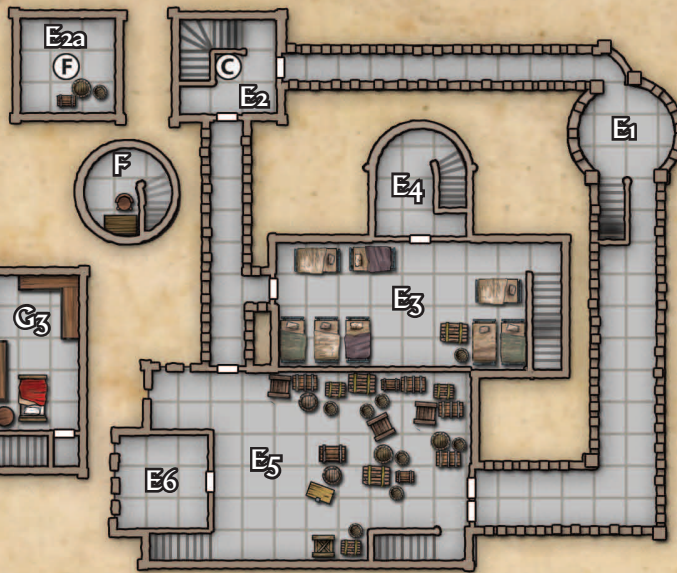
GAB +6; KMB +5; KMW 20

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Umgang mit Exotischen Waffen (Leichte Balliste), Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +15, Bluffen +13, Diplomatie +13, Fingerfertigkeit +15, Heimlichkeit +15, Mechanismus ausschalten +15, Motiv erkennen +11, Verkleiden +13, Wahrnehmung +11, Wissen (Baukunst) +12, Zauberkunde +9

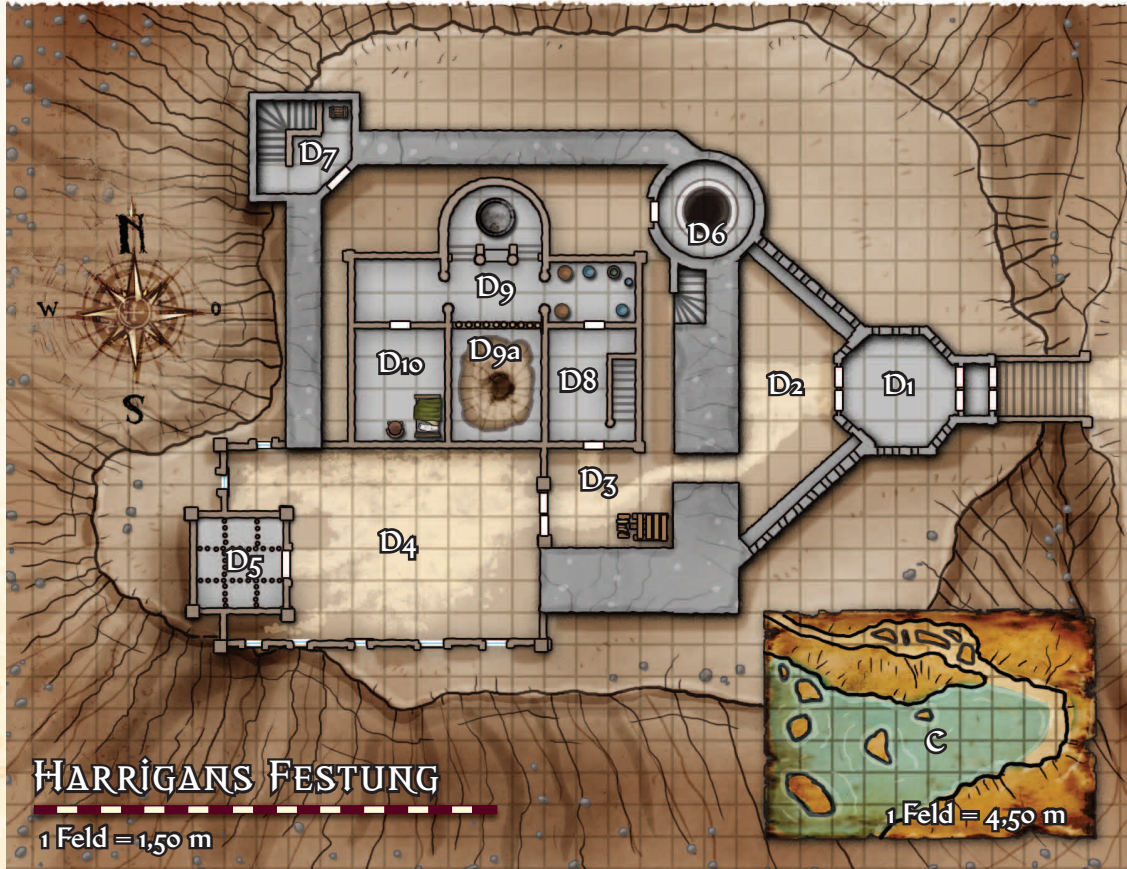
Sprachen Gemeinsprache, Polyglott

Besondere Eigenschaften Schmugglerfähigkeiten (Ablenkungsmanöver, Bestechung, Gegenstand schmuggeln), Schurkentricks (Blutende Wunde +4, Höhere Magie, Niedere Magie, Schurkenfinesse)

TÖLPELINSEL



1 Feld = 1,50 m



HARRIGANS FESTUNG

1 Feld = 1,50 m

1 Feld = 4,50 m

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung +2, Kurzsword +1, Kurzbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Resistenzumhang +1

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schmugglerfähigkeiten Diese Schmuggler erhalten bei einer Kontrolle, während sie Schmugglerwaren verborgen halten, einen Bonus von +2 auf ihre Fertigkeitswürfe für Diplomatie sowie einen Bonus von +4 auf ihre Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit. Zudem kann ein Schmuggler einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Bluffen gegen einen Wahrnehmungswurf ablegen, wenn jemand nach Gegenständen sucht, die er verborgen hat – gelingt ihm dieser Fertigkeitswurf, muss der Durchsuchende einen zweiten Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ausführen und den schlechteren der beiden Würfe nehmen.

Entwicklung: Sollte ein gefangener Schmuggler hilfsbereit gestimmt und ihm zudem noch die richtigen Fragen gestellt werden, könnte er die Wahrheit über Harrigans Allianz mit Cheliox enthüllen. Da er für eine derartige Hilfeleistung jedoch eine Bestrafung riskiert, steigt der SG des Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Sammeln von Informationen um +15 – um einen feindseligen Schmuggler zum Reden zu bringen, ist daher ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 42 erforderlich.

D2. Äußerer Hof

Dieser mit Unkraut überwucherte Hof weist nur einen schmutzigen Pfad auf, der vom äußeren Wachturm zu einem kleinen Tunnel führt, welcher durch die Hauptmauer der Festung führt.

Sollte Alarm geschlagen worden sein, sammeln sich auf diesem Hof die Verteidiger, bzw. dient der Hof als erste Verteidigungslinie. Ansonsten hält sich hier niemand auf.

D3. Aufzug

Dieser Hof besteht aus festgetretender Erde. Im Südosten befindet sich in einer der Ecken eine Holzplattform auf dem Boden. Eine Winde und ein Kran daneben dienen als der Mechanismus, mit dem die Plattform sechs Meter hoch zum Wehrgang angehoben und wieder abgesenkt werden kann.

Der Aufzug kann vom Boden oder dem darüber liegenden Wehrgang aus bewegt werden. Eine Person kann die Winde bedienen, der Aufzug ist aber langsam und braucht eine Minute für die 6 m Höhenunterschied. Die Plattform trägt 1.500 Pfund, mehr lässt den Aufzug zusammenbrechen. Ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 20 ist erforderlich, um die Wände zum Wehrgang hinaufzuklettern.

D4. Seetrollgehege (HG 12)

Der Boden dieses großen Raumes besteht aus festgestampfter Erde. Zahlreiche offene Fenster in den Wänden lassen den Raum luftig und zugig wirken. Die Decke wird von Holzbalken getragen, die alle dick von Spinnweben bedeckt sind.

ZU DEN WAFFEN!

Sobald in Harrigans Festung Alarm geschlagen wurde, besteht keine Möglichkeit mehr, die Burg in gemühtem Tempo zu erforschen. Die Bewohner der Festung greifen umgehend zu den Waffen, um gegen die SC zu kämpfen, darunter auch die namentlich aufgeführten NSC. Falls Gilbrok die Zunge (Bereich F) noch dabei ist seine Wetterkontrolle-Hexerei zu wirken, um einen Sturm heraufzubeschwören, ist er der einzige NSC, der sich nicht augenblicklich an der Mobilisierung beteiligt.

Wie du diesen Kampf ausspielt, bleibt deinen Vorstellungen überlassen. Es wäre natürlich sehr unfair, wenn die SC alle Bewohner der Festung auf einmal bekämpfen müssten. Außerdem würde es wenig Spaß machen und ziemlich unrealistisch sein. Deshalb sollten die Verteidiger in Wellen reagieren. Lass die SC nicht alle Verteidiger gleichzeitig bekämpfen, sondern eine neue Welle eintreffen, sobald die letzte besiegt wurde. Indem die SC es mit mehreren Begegnungen mit HG 11-12 zu tun bekommen, schmälert du deren Ressourcen und zwingst sie, umsichtiger und mit besseren Taktiken zu agieren, als sie es sonst vielleicht getan hätten. Du kannst wichtige NSC zwar frühzeitig in diesem Kampf auftauchen lassen, solltest dir Harrigan aber für das Ende dieser langen Schlacht aus vielen Wellen aufsparen. Sollten die SC zu gewinnen scheinen, könnte Harrigan mit Gilbrok und vielleicht ein, zwei Erinnyen in sein Schlafgemach (Bereich G3) fliehen. Dort verbarrikadiert er sich dann und sammelt seine letzten Kräfte. Die SC hätten daher eine Verschnaufpause, ehe sie zum letzten Gefecht mit ihrem Erzfeind ansetzen.

Kreaturen: Harrigan hält sich seit Jahren Seetrolle als Wächter seiner Festung. Er verlässt sich auf die Magie seines „Haushexers“ Gilbrok, der die aquatischen Trolle mittels *Monster bezaubern* im Griff hält. Früher hat Harrigan die Seetrolle nur als Wächter des Gefängnisses (Bereich D5) eingesetzt, doch mittlerweile verlässt er sich immer mehr auf sie. Die Seetrolle haben Befehl, in jeden Kampf einzugreifen, sobald Alarm gegeben wird, und andere Verteidiger der Festung zu unterstützen.

SEETROLLBARBAREN (4)

HG 8

EP je 4.800

Seetrollbarbaren (Seeräuber) 3 (PF MHB, S. 265, PF ABR II: Kampf)
CB Große Humanoide (Aquatisch, Riese)

INI +4; Sinne Augen des Sturms*, Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14 (+4 GE, -1 Größe, -2 Kampfrausch, +7 natürlich)

TP je 127 (9 TW; 6W8+3W12+81); Regeneration 5 (Feuer oder Säure, wenn in Kontakt mit Wasser)

REF +7, WIL +7, ZÄH +17

ANGRIFF

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Beil [Meisterarbeit] +14/+9 (1W8+9/x3), Beil [Meisterarbeit] +14/+9

(1W8+9/x3), Biss +10 (1W8+4) oder 2 Klauen +15 (1W6+9), Biss +15 (1W8+9)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Kampfrausch (15 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Schneller Fuß +1,50 m), Zerreißen (2 Klauen, 2 Klauen, 1W6+10)

TAKTIK

Im Kampf Die Seetrolle gehen im Kampf gnadenlos und aggressiv vor, auch wenn ihre Regeneration außerhalb des Wassers nicht funktioniert. Die Seetrolle verursachen mit ihren Beilen höheren Schaden, doch sollte ein Seetroll dauernd seine Ziele verfehlen, wirft er seine Beil angewidert zur Seite und kämpft mit Zähnen und Klauen.

Moral Die Seetrolle sind zwar bezaubert, aber deshalb noch lange nicht todesmutig. Sollte ein Seetroll auf unter 25 TP reduziert werden, wird er panisch und versucht sofort, ins Meer zu fliehen, um seine Regenerationsfähigkeiten zu aktivieren. Falls ein Seetroll von der Bezauberung befreit wird, erkennt er sofort, dass er getäuscht wurde, „quittiert den Dienst“ und flieht ins Meer.

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 18, **KO** 29, **IN** 6, **WE** 11, **CH** 4

GAB +7; **KMB** +17; **KMV** 29

Talente Doppelschnitt, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen

Fertigkeiten Akrobatik +5, Beruf (Seefahrer) +7, Einschüchtern +12, Klettern +16, Schwimmen +22, Wahrnehmung +6,

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Amphibie, Schrecken des Meeres*, Wilder Seemann*

Ausrüstung Beil [Meisterarbeit] (2x), Amulett der natürlichen Rüstung +2

* Siehe *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*.

D5. Gefängnis

Der Zugang zu diesem Bereich wird von einer eisenbeschlagenen Tür versperrt, die mit einem Metallriegel, Ketten und zwei guten Schlössern von Meisterarbeitsqualität verschlossen ist (Härte 8, 40 TP, Zerschlagen SG 28; Mechanismus ausschalten SG 35). Den Schlüssel für die Schlösser trägt Jakrah Messerschnabel bei sich, Harrigans aktueller Waffenmeister und Gefängniswärter (siehe Bereich E3).

Diese dunkle, schmutzige Kammer wurde in fünf Zellen unterteilt – vier kleine, enge Zellen im Norden und eine größere Zelle im Süden. Ketten hängen von den Wänden und der Boden ist mit dreckigem, modernem Stroh bedeckt.

Kreaturen: In diesem Raum bewahrt Harrigan seine „Lieblinge“ unter den Gefangenen auf – Feinde, die er gefangen genommen hat oder Mannschaftsmitglieder, die sich ihm widersetzt oder ihn enttäuscht haben. Gegenwärtig befinden sich hier zwei vertraute Gesichter aus den Tagen der SC auf der *Wermuth*: die ehemalige Segelmeisterin **Feurige Langdeut** (CN Menschliche Hexenmeisterin 8) und der ehemalige Schiffsarzt **Habbly „Schneiderlein“ Quarn** (N Menschlicher Kämpfer 4/Experte 3). Als Harrigan vom Verlust der *Verheißung auf Erden* durch die Meuterei der SC hörte, war sein Zorn gewaltig und die Mannschaft der *Wermuth* musste darunter leiden. Manche der Besatzungsmitglieder bekamen zwar seine gute Seite zu spüren, doch einige – wie die beiden Gefangenen – wurden zum Ziel seines Zorns. Harrigan hat Habbly einen



Seetrollbarbar

SoJa



Fuß abgehackt und ihm mit einem heißen Schürhaken ein Auge ausgestochen – und damit ist der frühere Schiffszarzt noch gut weggekommen im Vergleich zur Feurigen Langdeut. Diese frühere enge Freundin Harrigan überschätzte den Grad seiner Freundschaft, als sie anzudeuten wagte, dass Harrigan aus der Meuterei der SC eine Lehre hätte ziehen müssen: „Hättest du deine Offiziere an einer kürzeren Leine gehalten, hätten sie vielleicht auch mehr Loyalität unter der Mannschaft heraufbeschworen“, entgegnete sie ihm, was sie nun seit Monaten bereut. Denn Harrigan hackte ihr beide Hände ab, stach ihr die Augen aus und schnitt ihr die Zunge ab, um ihr eine Lektion zu erteilen und sicherzustellen, dass sie niemandem von seinem Pakt mit Cheliox berichten konnte. Sie ist nur noch aufgrund ihrer langen Freundschaft mit Harrigan am Leben, obgleich ihr Dasein nur blanke Ironie zu sein scheint, bedenkt man ihren gegenwärtigen hilflosen Zustand.

Sollten in deiner Kampagne andere wichtige Mannschaftsmitglieder an Bord der *Wermuth* geblieben sein, dann steht es dir frei, sie hier in ähnlich übler Verfassung zu platzieren. Keiner der Gefangenen kann den SC eine große Hilfe sein, ehe er nicht wenigstens einige *Regenerations*-Zauber erfahren hat. Sollten die SC aber mit ihnen kommunizieren können, kannst du sie dadurch über Harrigans Taten bis zu diesem Zeitpunkt in Kenntnis setzen. Die Gefangenen weigern sich aber zu reden, bis man sie gerettet und weit weg von der Insel gebracht hat – oder sie mit absoluter Sicherheit wissen, dass Harrigan tot ist.

Belohnung: Falls die SC ihren früheren Gegnern Gnade erweisen und die Gefangenen retten, dann belohne sie mit 4.800 EP.

D6. Foltergrube

Die Tür dieses Turms ist mit Gebetszeilen an Norgorber beschriftet. Ein Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) gegen SG 18 identifiziert das Gebet als den Psalm des Gebrochenen Rückgrats, einen unheiligen Vers, welcher der Enthüllung verborgener Wahrheiten gewidmet ist. Dieser Psalm hat eine ganze Sekte von Norgorberanhängern inspiriert, sich ausschließlich der Kunst zu widmen, wie man Individuen durch die Manipulation von Körper und Geist dazu bringt, ihre Geheimnisse zu verraten. Die verschlossene Tür besteht aus verstärktem Eisen (Härte 8, 40 TP, Zerschlagen SG 28, Mechanismus ausschalten SG 40). Der Schlüssel befindet sich in Bereich D9.

Hinter der Tür führt ein schmaler Weg um eine breite Grube mit steinernen Wänden herum, welche gerade tief genug für einen Menschen ist. An der Wand der Grube hängt ein halbes Dutzend Eisenketten mit Handschellen, die allesamt blutverschmiert sind. Oben stehen Metallregale mit einer Ansammlung bizarrer, bösartig wirkender Folterwerkzeuge, darunter Stachelpeitschen, Knochenmeißel, Metaldornen, Flaschen mit seltsam farbigen Flüssigkeiten und Kohlebecken.

Kreaturen: Die Kultanhängerinnen des Norgorber nutzen diesen Raum, um ihre Foltertechniken zu üben. Ihr gegenwärtiges Opfer liegt mit Stachelketten gefesselt in einem sargförmigen Käfig in der Grube. Auch hier handelt es sich wie bei den Gefangenen in Bereich D5 um

jemanden, den die SC wahrscheinlich wiedererkennen – die frühere Quartiermeisterin der *Wermuth*, **Halsschneiderin Grok** (N Halb-Orkische Kämpferin 5). Im Laufe der letzten Monate wurden ihr jedoch ihre Arme, Beine, Ohren und die Nase mit chirurgischer Expertise entfernt. Seitdem windet sie sich vor Schmerz und Schrecken und ist dem Wahnsinn verfallen. Gegenwärtig haben die Norgorberanhängerinnen ihre Arbeit an ihr unterbrochen, da sie erst mittels *Vollständiger Genesung* ihren Wahnsinn heilen wollten. Derzeitig befindet sich Grok in einer dauerhaften Schockstarre und muss versorgt werden, damit sie nicht verdurstet oder verhungert. Um letzteres kümmern sich die Kultanhängerinnen jedoch mit beunruhigender Sorgfalt.

Schätze: In diesem Raum befinden sich unter anderem eine *Peitsche* +2, eine Geißel [Meisterarbeit], 10 Säureflaschen, sechs Brandeisen, acht Handschellen [Meisterarbeit], ein Satz Kerzen, ein Satz Knochenmeißel [Meisterarbeit] (Wert 350 GM), adamantene Folternadeln (Wert 500 GM) und ein Schrank mit 15 *Tränken: Leichte Wunden heilen* und einem rostigen Trichter, welcher mittels eines Lederriemens über dem Mund einer Person befestigt werden kann.

Entwicklung: Wie bei den Gefangenen in Bereich D5 kannst du Grok mit einem anderen NSC ersetzen, mit dem sich die SC angefreundet haben und der an Bord der *Wermuth* zurückgeblieben ist. Sollten die SC Grok heilen und zu ihr durchdringen, kann sie die SC wie die anderen Gefangenen über Harrigans Unternehmungen informieren.

Belohnung: Falls die SC Grok retten, belohne sie mit 4.800 EP. Sollten sie ihren Wahnsinn heilen und ihre Gliedmaßen und ihr Gesicht mittels *Genesung* wieder herstellen, schwört sie ihnen sofort ewige Treue und dient ihnen als loyaler Gefolgsmann oder Diener, solange die SC ihrer Dienste bedürfen.

D7. Lagerraum im Turm

In diesem Turm hängen mehrere getrocknete und gepökelte Rinderhälften. An den Wänden stehen Kisten und Regale voller Fässer mit Trinkwasser und anderen Nahrungsmitteln.

Es gibt in diesem Lagerraum genug Nahrung und Wasser für zwei Wochen. Angesichts der Anwesenheit derart vieler Kleriker in der Festung mit Zugang zu *Wasser erschaffen*, *Nahrung und Wasser reinigen* und *Nahrung und Wasser erschaffen* halten die Vorräte natürlich deutlich länger. Eine Treppe führt zum Wachposten in Bereich E2 hinauf.

D8. Eingangshalle

Die Wände dieses Raumes sind mit über einem Dutzend Flaggen geschmückt, welche Kampfspuren tragen. Im Osten führt eine Treppe ins Obergeschoss. Am nördlichen Ende des Raumes befindet sich eine Tür, welche ein Siegel in Form einer schwarzen Maske ohne Gesichtszüge trägt.

Die Flaggen an den Wänden sind Trophäen, die Harrigan im Laufe der Jahre erbeutete, von denen etwa zwei Drittel von chelischen Schiffen stammen. Das Siegel an der



Nordtür kann mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) gegen SG 12 als Symbol Norgorbers in Form seines Aspekts als der Rufmörder identifiziert werden. Die Treppe führt nach Bereich E3 hinauf.

Sollte Alarm gegeben worden sein, ist die eisenverstärkte Eichenholztür im Süden mit zwei Balken gesichert (Härte 5, 30 TP, Zerschlagen SG 28, Mechanismus ausschalten SG 30).

D9. Schrein des Norgorber (HG 13)

Wandvorhänge erstrecken sich an den Wänden dieses langen Raumes. Sie zeigen gesichtslose Menschen bei Alltagstätigkeiten in einer großen, aber nicht erkennbaren Stadt. Von Haken in der Decke hängen Hängematten im Osten und Westen nahe der Nordwand. Dazwischen befindet sich eine Kanzel mit einem runden Altar aus schwarzem Stein. Gegenüber der Kanzel befindet sich eine Lücke in der Südwand. Hinter einem Geländer klafft ein großes Senkloch im Boden.

Harrigan ist kein sonderlich religiöser Mann, dennoch weiß er um den Wert von verbündeten Klerikern. Da er schon lange Geheimnisse hütet (wovon sein Pakt mit Cheliox nur das größte ist) und sich nimmt, was er will, ist das Dogma Norgorbers ganz nach seinem Geschmack. Als ihm von Cheliox aber eine Gruppe verschwiegener Kultanhängerinnen des Norgorber als Verbündete und Agenten geschickt wurde, wurde er zu Recht misstrauisch. Diese Kultanhänger sollen nämlich ebenso Harrigan im Auge behalten, wie sie ihn unterstützen. Der Schrein selbst ist nichts Außergewöhnliches, unterliegt aber einem *Entweichen*-Effekt mit ZS 12, welcher die Bereiche D9, D9a und D10 erfüllt. Er wird von einem *Stille*-Effekt begleitet, welcher jeden betrifft, der nicht Norgorber folgt.

Jenseits des Geländers im Süden liegt ein großer Raum, dessen Boden in ein großes Senkloch (Bereich D9a) weggebrochen ist. Das Loch ist 3 m tief und führt in eine wassergefüllte Höhle. Der Tunnel aus Bereich C führt in diese Höhle. Um aus der Höhe herauszuklettern, deren Decke 1,50 m über der Wasseroberfläche liegt, ist ein Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 25 erforderlich.

Kreaturen: Vier Kultanhängerinnen Norgorbers halten sich gegenwärtig im Schrein auf. Sie sind Gefolgsleute einer Frau namens Luccaria (siehe Bereich D10). Sie folgen strikten Regeln und Auslegungen und der heiligen Texte des Rufmörders und sind sehr pedantisch und streng in deren Deutung. Obwohl die Frauen zwar gut miteinander zusammenarbeiten, würden ihre unkonventionellen Methoden andere Norgorbergläubige zweifelsohne amüsieren oder sogar in Wahnsinn treiben.

In der Höhle unter dem Senkloch lauert eine weitere Gefahr: ein gewaltiger Dornen-Eurypterid (auch als Dorniger Wasserskorpion bekannt). Kapitän Harrigan betrachtet ihn als Haustier und nennt ihn Herr Klick-Klack. Er füttert ihn mit den Leichenteilen und zuweilen auch ganzen Körpern seiner Feinde, so dass der Eurypterid als Wächter des Hintereinganges der Festung stets an Ort und Stelle verbleibt.

KULTANHÄNGERINNEN DES NORGORBER (4)

HG 6

EP je 2,400

Menschliche Klerikerinnen Norgorbers 7

RB Mitteldgroße Humanoide (Mensch)

INI +1; Sinne Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 19 (+1 GE, +7 Rüstung, +2 Schild)

TP je 63 (7W8+28)

REF +3, WIL +9, ZÄH +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Kurzsword +1, +7 (1W6+1/19–20)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 14, 4W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 7; Konzentration +11)

7/Tag – Hauch des Bösen (3 Runden), Nachahmungstätter (7 Runden)

Vorbereitete Zauber (ZS 7; Konzentration +11)

4. – Kritische Wunden heilen, Vergiften (SG 18), Verwirrung^D (SG 18)

3. – Fluch (SG 17), Magie bannen, Schutkreis gegen Gutes^D, Schwere Wunden heilen

2. – Mittelschwere Wunden heilen (2x), Stille (SG 16), Totenglocke (SG 16), Unsichtbarkeit^D

1. – Göttliche Gunst, Heiligtum (SG 15), Leichte Wunden heilen (2x), Selbstverkleidung^D (SG 15), Verfluchen (SG 15)

0. (beliebig oft) – Ausbluten (SG 14), Göttliche Führung, Magie lesen, Stabilisieren

D Domänenzauber; Domänen Böses, Tricks

TAKTIK

Im Kampf Die Kultanhänger beteiligen sich lieber unterstützend und halten sich vom eigentlichen Kampfgeschehen fern. Sie wirken Heiligtum und Unsichtbarkeit, um die Kampfteilnehmer auf ihrer Seite mit Heilzaubern zu versorgen. Sollten sie direkt angegriffen werden, verlassen sie sich auf ihre Fähigkeit zum Fokussieren negativer Energie und auf Verwirren.

Moral Die Kultanhängerinnen sind fanatisch und kämpfen daher bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +5; KMB +5; KMV 16

Talente Abhärtung, Gezieltes Fokussieren, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Waffenfokus (Kurzsword)

Fertigkeiten Beruf (Folterknecht) +9, Heilkunde +10, Motiv erkennen +10, Wissen (Arkane) +4, Wissen (Religion) +6,

Sprachen Gemeinsprache

Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen (2x), Trank:

Unsichtbarkeit (2x); Sonstige Ausrüstung Kettenhemd +1, Leichter Holzschilde +1, Kurzsword +1, Zauberkomponentenbeutel, silbernes Unheiliges Symbol Norgorbers (Wert 25 GM)

HERR KLICK-KLACK

HG 12

EP 19.200

Verbesserter Dornen-Eurypterid (PF AP #1, S. 80)

N Riesiges Ungeziefer (Aquatisch)

INI +6; Sinne Dämmerlicht, Erschütterungssinn 9 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 25 (+2 GE, -2 Größe, +17 natürlich)

TP 184 (16W8+112)

REF +7, **WIL** +8, **ZÄH** +17

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; **Verteidigungsfähigkeiten** Dornenpanzer

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf 2 Klauen +20 (2W6+10/19–20), Stachel +20 (1W6+10 plus Gift)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m (6 m mit Stachel)

Besondere Angriffe Zerreißen (2 Klauen, 2W6+15)

TAKTIK

Im Kampf Herr Klick-Klack greift jeden an, dessen Annäherung an seinen Bau er bemerkt. Jeder, der in das Senkloch hinab klettert oder gegen das Geländer stößt, befindet sich innerhalb der Reichweite seines Stachels. Dank seines Erschütterungssinnes kann Herr Klick-Klack aus dem Loch heraus jeden im Bereich **Dga** oder daran angrenzend angreifen.

Moral Herr Klick-Klack ist zu groß, um Gegner außerhalb seines Nests zu verfolgen. Er kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 30, **GE** 14, **KO** 24, **IN** —, **WE** 17, **CH** 6

GAB +12; **KMB** +24; **KMV** 36 (48 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Verbesserte Initiative^B, Verbesserte Kritische Treffer (Klauen)^B, Verbesserte Natürliche Angriffe (Klauen)^B

Fertigkeiten Schwimmen +18

Besondere Eigenschaften Amphibie

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dornenpanzer (AF) Jede Kreatur, die Herr Klick-Klack mit einer leichten Waffe, einem waffenlosen Schlag oder natürlichem Angriff angreift, erleidet 1W6 Punkte Stichwaffenschaden durch seinen stacheligen Panzer. Eine Kreatur, die mit Herr Klick-Klack ringt oder von diesem in einen Ringkampf verwickelt wird, erleidet pro Runde des Ringkampfes 2W6 Punkte Stichwaffenschaden.

Gift (AF) Stachel - Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 25; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W4 KO- und 1W2 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Schätze: Ein kleine Nische in der Nordseite des Altars enthält zwei Blöcke *Meditationsweihrauch*, zwei *Schriftrollen*: *Genesung* und einen eisernen Schlüssel für die Tür zu Bereich **D6**.

Dio. Die Herrin der Offenbarungen (HG 12)

An einer Wand dieses elegant eingerichteten Raumes stehen Regale mit einer Sammlung verdächtig erscheinender Bücher. Neben den Bücherregalen befindet sich ein Bett mit schwarzen Seidenlaken. Über diesem hängt ein riesiges rot-schwarzes Banner, welches ein Stachelkreuz in einem Kreis zeigt. An der gegenüberliegenden Wand steht ein Becken in Form einer steinernen Maske, welche eine dunkle Flüssigkeit enthält.

Mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Adel oder Lokales) gegen SG 10 kann man das Banner als das Zeichen des Hauses Thrune und der Nation Cheliox identifizieren.

Bei den Büchern handelt es sich hauptsächlich um religiöse Werke des Norgorbergglaubens, aber auch Bücher zur chelischen Geschichte und Adelskunde sind vorhanden. Das seltsame Becken ist mit 10 Anwendungen Unheiligen Wassers gefüllt. Das magische Becken ist Norgorber geweiht und ermöglicht die Kommunikation mit den Agenten des Hauses Thrune im fernen Norden (siehe unter Entwicklung).

Kreaturen: Norgorbers Hohepriesterin, eine Frau namens Luccaria, fungiert zudem als Hauptkontaktperson Harrigans und als Verbindung zu dessen chelischer Herrin Druvalia Thrune. Seitdem Harrigan aus der Gefangenschaft entlassen wurde und Luccaria seinen bisherigen Norgorberkleriker ersetzt hat, wohnt sie in dieser Kammer. Luccaria ist eine weitaus mächtigere Priesterin als ihr Vorgänger, weshalb Harrigan sie meidet.

Luccaria verbringt ihre Zeit damit, andere Personen auszuspähen: Harrigan, niedrigrangige Angehörige des Orkankönigs und sogar ein paar Gefolgsleute der SC. Sie ist sehr bedacht darauf, niemals jemanden direkt auszuspähen, an dem sie interessiert ist, da sie weiß, dass sie auf diese Weise ihre Pläne verraten könnte. Es liegt an dir, wie viel Luccaria über die SC und ihre Geheimnisse weiß – und sie könnte sogar einige davon vor den anderen SC ausplaudern, schließlich hat sie Zugang zu Zaubern wie *Heiliges Gespräch* und *Weissagung*, wodurch sie noch weitaus mehr in Erfahrung bringen kann!

Luccaria tritt in einem formellen schwarzen Kleid auf, welches selbst ihre Geheimnisse besitzt, da es sich um ein *Unscheinbares Kettenhemd* handelt. Zwei Kultanhängerinnen des Norgorber sind stets bei ihr; diese treuen Anhängerinnen würden stets ihr Leben riskieren, um sie zu beschützen.

LUCCARIA

HG 11

EP 12.800

Menschliche Klerikerin Norgorbers 12

NB Mitttelgroße Humanoide (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 22 (+4 Ablenkung, +3 GE, +7 Rüstung, +1 Schild)

TP 117 (12W8+60)

REF +7, **WIL** +12, **ZÄH** +11

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Graufammenkurzschwert +3, +14/+9 (1W6+3/19–20), Kurzschwert +3, +14/+9 (1W6+3/19–20)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 18, 6W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 12; Konzentration +16) Beliebig oft – Bezauberndes Lächeln (12 Runden, SG 16), Meisterhafte Illusion (12 Runden/Tag)

7/Tag – Hauch der Benommenheit, Nachahmungstäter (12 Runden) **Vorbereitete Zauber** (ZS 12; Konzentration +16)

6. – *Heilung*, *Irreführung*^D (SG 20), *Klingenbarriere* (SG 20)

5. – *Flammenschlag* (SG 19), *Monster bezaubern*^D (SG 19), *schnelle Göttliche Macht*, *schneller Schild des Glaubens*

4. – *Heldenmut*^D, *Immunität gegen Zauber*, *Luftweg*, *Mächtige Magische Waffe* (2x),

3. – Ansteckung (SG 17), Einflüsterung^D (SG 17), Fluch (SG 17), Magie bannen, Magisches Schutzgewand, Schwere Wunden heilen

2. – Ausdauer des Ochsen, Mittelschwere Wunden heilen (2x), Person festhalten (SG 16), Totenglocke (SG 16), Unsichtbarkeit^D

1. – Leichte Wunden heilen (3x), Person bezaubern^D (SG 15), Totenwache, Verhüllender Nebel

0. (beliebig oft) – Ausbluten (SG 14), Göttliche Führung, Magie lesen, Stabilisieren

D Domänenzauber; **Domänen** Bezauberung, Tricks

TAKTIK

Vor dem Kampf Luccaria wirkt *Mächtige Magische Waffe* auf ihre Schwerter und *Magisches Schutzgewand* auf ihre Rüstung. Sobald sie ihre Kultanhängerinnen in Bereich **D9** rufen hört, wirkt sie auf sich *Ausdauer des Ochsen*, *Luftweg* und *Unsichtbarkeit*. Dann wirkt sie *Immunität gegen Zauber* und wählt dabei Zauber, welche von den SC bevorzugt werden.

Im Kampf Sobald in Bereich **D9** Kampfhandlungen beginnen und Luccaria unsichtbar ist, schickt sie ihre beiden Assistentinnen nach **D9**, um sich am Kampf zu beteiligen. Sie folgt ihnen und wirkt, sobald sie den Raum betrifft, schneller *Schild des Glaubens* und *Heldenmut*. Sollte sich die Gelegenheit ergeben, wirkt sie *Klingenbarriere*, um Fluchtwege abzuschneiden. Sobald Luccaria wieder sichtbar ist, wirkt sie ihre Fernkampfzauber.

Sollte sie in den Nahkampf verwickelt werden, wirkt sie vor einem Angriff schnelle *Göttliche Macht* und fokussiert in der Folgerunde negative Energie als schnelle Aktion, um ihr *Graufammenkurzschwert* zu aktivieren (der Verbesserungsbonus der Waffe steigt um zusätzliche +1 und sie verursacht für die nächsten 6 Runden +1W6 Schadenspunkte). Falls Luccaria auf unter 40 TP reduziert wird, wirkt sie *Heilung* auf sich selbst.

Moral Falls Luccaria auf unter 15 TP reduziert wird, versucht sie, *Irreführung* zu wirken und zu Harrigan nach Bereich **G3** zu fliehen, um ihm vom Kommen der SC zu informieren und im Kampf beizustehen. Solange Harrigan lebt, lässt sie ihn nicht im Stich, doch sollte er getötet werden, versucht sie, aus dem Archipel zu entkommen.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 16, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 19, **CH** 14

GAB +9; **KMB** +9; **KMV** 26

Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Kampf mit zwei Waffen, Schnell zaubern, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Kurzschwert)

Fähigkeit Beruf (Folterknecht) +11, Diplomatie +9, Einschüchtern +6, Heilkunde +11, Motiv erkennen +11, Wissen (Religion) +6

Sprachen Gemeinsprache

Kampfausrüstung Zauberstab: Schwere Wunden heilen (14 Ladungen), Unheiliges Wasser (2x); **Sonstige Ausrüstung** Unscheinbares Kettenhemd +1, Grauflam-

menkurzschwert* +1, Kurzschwert [Meisterarbeit], Stirnreif der erwachten Weisheit +2, Ring der Geheimen Gedanken, Zauberkomponentenbeutel, silbernes Unheiliges Symbol des Norgorber (Wert 25 GM)

* Siehe Pathfinder Expertenregeln.

KULTANHÄNGERINNEN DES NORGORBER (2)

HG 6

EP je 2.400

TP je 63 (siehe Seite 46)

Schätze: Die in diesem Raum aufbewahrten Bücher rangieren von absolut gewöhnlich bis wahrhaft selten. Zehn von ihnen sind wirklich seltene Ausgaben und jeweils 200 GM wert.

Entwicklung: Für einen Kultanhänger Norgorbers hat Luccaria nur wenige weltliche Besitztümer, da für sie Geheimnisse einen weitaus höheren Wert haben. Der wertvollste Gegenstand in ihrem Raum ist ihr Ausspähungsbecken. Wenn dieses mit geweihten oder unheiligen Wasser gefüllt ist, ermöglicht es eine beidseitige Kommunikation mit einem weiteren Becken in der Kapitänskabine des Flaggschiffs der von Admirälin Druvalia Thrune kommandierten Chelischen Armada, *Abrogails Zorn*. Sollten die SC mit dem Becken auf irgendeine Weise interagieren – es genügt eine Berührung oder das Wirken von *Magie entdecken* (das Becken strahlt starke Erkenntnismagie aus) –, bemerkt Druvalia dies und aktiviert das Becken von ihrer Seite aus. Dann erhebt sich das Wasser im Becken und bildet eine Miniaturversion der Frau, während zugleich auf der anderen Seite ein Abbild des SC entsteht, der das Becken aktiviert hat. Admirälin Thrune wirkt kurz überrascht, lächelt aber rasch wieder selbstsicher und übermittelt den SC die nachfolgende Botschaft (die SC können sie jederzeit unterbrechen, indem sie das Becken ausschütten oder umstoßen).

„Ihr müsst zu der Ungezieferplage gehören, über die Harrigan immer flucht. Ich war bereits recht neugierig! Wenn wir uns das nächste Mal sehen, ändert Ihr hoffentlich Eure Ansichten und unterwerft Euch Thrune. Vielleicht schließen wir dann sogar einen Handel, denn ich kümmere mich stets fürsorglich um meine Untergebenen. Wie wäre es mit einem Verwaltungsposten in unserer neuen Kolonie? – Ich schätze, wenn Ihr und Eure Freunde mit Harrigan fertig seid, wird er diesen Posten nicht mehr benötigen. Eine wahre Schande, war er doch ein gutes Werkzeug. Doch sollte Euer Stolz verhindern, dass Ihr vor mir das Knie beugt, dann soll es



Luccaria

so sein. Es gibt genug Freie Kapitäne, die uns mit Freuden dienen werden, sobald Knochenfaust nicht mehr ist und die Fesseln von meiner Armada gebrochen wurden. Wir werden uns bald wiedersehen, daher solltet Ihr bis dahin eine Antwort parat haben.“

Druvalia unterstreicht den letzte Satz, indem sie dem SC einen Kuss zu bläst und dann die Verbindung unterbricht. Ihr Abbild fällt in sich zusammen. Dabei zerstört sie das Becken und löst eine Explosion aus: Stein- und Metallsplitter fliegen in einem 1,50 m-Explosionsradius durch die Luft und fügen jedem im Wirkungsbereich 3W6 Punkte Hiebwasserschaden zu (Reflex SG 15, halber Schaden).

E1. Wehrgänge (HG 11)

Breite Wehrgänge auf den Festungsmauern erlauben es den Wachen, das Gebiet abzuschreiten. Gegen Angriffe von unten haben sie Teilweise Deckung. Der Höhenunterschied beträgt 6 m. Am Punkt E1 befindet sich eine Balliste.

Kreaturen: Vier Schmuggler patrouillieren die Wehrgänge zu jeder Zeit. Sobald sie Eindringlinge erspähen, schlagen sie Alarm und greifen mit Fernkampfwaffen – die Balliste eingeschlossen – an oder gehen in den Nahkampf über, falls die SC unbemerkt auf den Wehrgang gekommen sein sollten.

SCHMUGGLER (4) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 63 (siehe Seite 41)

E2. Wachposten (HG 9)

Ein paar leere Kisten bilden das improvisierte Mobiliar dieses Raumes. In der Decke befindet sich eine Falltür, welche mit Hilfe einer Strickleiter erreicht werden kann. Im Nordwesten führt eine Treppe nach unten.

Die Falltür führt auf das Dach des Turmes (Bereich E2a), wo sich zwei leichte Ballisten befinden. Die Treppe führt in den Lagerraum (Bereich D7).

Kreaturen: Zwei Schmuggler sind auf dem Dach stationiert. Die Falltür steht offen, so dass die Schmuggler, wenn die Gegner außer Schussreichweite sind, schnell hinunter gelangen können.

SCHMUGGLER (2) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 63 (siehe Seite 41)

E3. Unterkünfte (HG 12)

Das Mobiliar dieses Raumes besteht aus insgesamt acht Stockbetten und ein paar Schließkisten. Eine Treppe im Osten führt nach unten.

Die Treppe führt nach Bereich D8.

Kreaturen: Ursprünglich beherbergte dieser Raum Harrigans Wachen und einige seiner Offiziere, doch nun dient er den chelischen Schmugglern als Unterkunft. Von den Bewohnern des Raumes ist nur noch einer Harrigan treu

ergeben, ein Tengu namens Jakrah Messerschnabel. Nachdem Harrigan Meister Geißel verloren hatte, rekrutierte er Jakrah als neuen Waffenmeister, ließ ihn aber nicht mit der Flotte ausfahren. Harrigan glaubt, dass er zumindest ein paar eigene Leute in seiner Nähe halten muss, deren Loyalität in erster Linie ihm gehört und nicht Cheliach. Er hat Jakrah die Befehlsgewalt über die Schmuggler übertragen. Der Tengu weiß jedoch, dass diese Cheliach dienen und vertraut ihnen daher nicht. Jakrah bewundert Harrigan aufgrund dessen Brutalität und des Umstandes, dass er ihn nicht wie ein Maskottchen behandelt.

JAKRAH MESSERSCHNABEL **HG 10**

EP 9.600

Tenguwaldläufer 11 (PF MHB, S. 248)

NB Mittlgrößer Humanoider (Tengu)

INI +3; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 21 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +3 natürlich, +6 Rüstung, +1 Schild)

TP 120 (11W10+55)

REF +10, WIL +5, ZÄH +10

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Krummsäbel +1, +15/+10/+5 (1W6+5/18–20), Kukri +1, +15/+10/+5 (1W4+5/18–20), Biss +12 (1W3+4)

Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit] +15/+10/+5 (1W6/x3)

Besondere Angriff Erzfeind (Aquatische Humanoide +2, Elfen +2, Menschen +6)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 8; Konzentration +10)

3. – *Mächtige Magische Fänge*

2. – *Ausdauer des Ochsen, Rindenhaut*

1. – *Energien widerstehen, Lange Schritte, Tier bezaubern* (SG 13)

TAKTIK

Vor dem Kampf Jakrah wirkt *Ausdauer des Ochsen, Lange Schritte, Mächtige Magische Fänge* und *Rindenhaut*, wenn Alarm gegeben wird.

Im Kampf Jakrah nutzt Bund des Jägers, um den Schmugglern in seiner Nähe innerhalb der ersten Runde Boni zu verleihen, während er den am zähsten wirkenden Humanoiden zu seiner Beute erklärt. Sollte Alarm geschlagen werden, kann Jakrah möglicherweise einen der SC schon aus der Ferne beobachten und zu seiner Beute erklären. Sobald Jakrah sich für eine Beute entschieden hat, springt er mit einem Krächzen ins Getümmel und verleiht seinen Verbündeten die Vorteile seines Bund des Jägers. Sofern es ihm möglich ist, konzentriert er seine Angriffe zunächst auf seine Beute, ehe er sich mit anderen Menschen oder Elfen beschäftigt.

Moral Sollte Jakrah unter 40 TP reduziert werden, versucht er, sich zu Harrigan nach Bereich G3 zurückzuziehen, um sein Versagen zu berichten und seinen Kapitän zu beschützen. Andernfalls kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +11; KMV +15; KMV 30

Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Verbesselter Kampf mit zwei Waffen, Verbesselter Natürlicher Angriff (Biss), Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Krummsäbel), Waffenfokus (Kukri)

Fertigkeiten Akrobatik +13, Beruf(Seefahrer) +16, Bluffen +10, Einschüchtern +13, Heimlichkeit +18, Sprachenkunde +6, Wahrnehmung +16

Sprachen Aqual, Elfish, Gemeinsprache, Osirisch, Polyglott, Tengu

Besondere Eigenschaften Beute, Bevorzugtes Gelände (Stadt +2, Wasser +4), Bund des Jäger (Gefährten), Schneller Verfolger, Sprachbegabt, Spuren lesen +5, Tierempathie +10, Unterholz durchqueren

Ausrüstung Kettenhemd +2, Kukri +1, Krummsäbel +1, Gürtel der Riesenstärke +2, Schutzring +1, Schlüssel für die Bereiche D5 und E5, 78 GM

SCHMUGGLER (3)

HG 7

EP je 3.200

TP je 63 (siehe Seite 41)

Schätze: Die acht Schließkisten in diesem Raum enthalten Münzen, Edelsteine und Schmuck im Gesamtwert von 500 GM.

E4. Schreibstube

Dieser kleine Raum enthält einen Holztisch mit ein paar Stühlen. Ein Papierstapel ist mit einem juwelenbesetzten Dolch an den Tisch genagelt.

Ein Treppe führt nach Bereich F hinauf.

Schätze: Harrigan und andere kommen hier oft zusammen, um Überfälle und anderes Unheil zu planen. Die an den Tisch genagelten Papiere befassen sich allesamt mit dem Angriff auf die Insel der SC. Der Dolch ist eine Meisterarbeit und mit Amethysten und Granaten geschmückt (Wert 800 GM).

E5. Lagerhaus (HG 12)

Die in diesen Bereich hineinführenden Türen sind verschlossen. Die Schlüssel für die Eisentüren (Härte 10, 60 TP, Zerschlagen SG 28, Mechanismus ausschalten SG 40) besitzen Jakrah Messerschnabel (Bereich E3) und Harrigan (Bereich G3).

Zahlreiche Kisten, Truhen, Fässer und Kästen stehen über diesen großen Raum verteilt. Zwischen ihnen lagern Segel, Bauholz, Galionsfiguren, Stoffballen, Bolzen für Ballisten und anderes Plündergut.

An der Südseite führen zwei Treppen in den zweiten Stock der Festung. Die westliche Treppe führt nach Bereich G1, die östlich in den Gang zwischen den Bereichen G2 und G3.

Kreaturen: Das Betreten dieses Raumes ist den meisten Bewohnern der Festung verboten, so dass Harrigan hier einen anderen Wächter postiert hat: einen Dergodaimonen, welche mittels einer *Schriftrolle: Mächtigen Verbündeten aus den Ebenen* herbeirufen und einer *Schriftrolle: Magische Bande* von Adelta Doloroso beschworen und gebunden wurde. Der Dergodaimon hat Anweisung, jeden anzugreifen und der töten, den er nicht als Harrigans verbündeten erkennt. Wenn der Daimon angreift, kommuniziert er dies telepathisch Harrigan und warnt ihn vor Eindringlingen.

DERGHODAIMON

HG 12

EP 19.200

TP 161 (PF MHB II, S. 59)

Schätze: Die in diesem Raum gelagerten Güter sind 12 Punkte Plündergut wert.

Jakrah Messerschnabel

E6. Schatzkammer (HG 13)

Die robuste Eisentür dieses Raumes ist jederzeit verschlossen (Härte 10, 60 TP, Zerschlagen SG 28, Mechanismus ausschalten SG 40). Harrigan besitzt den einzigen Schlüssel. Ein Aufbrechen oder Knacken des Schlosses aktiviert eine Falle.

Falle: Sollte die Tür der Schatzkammer ohne Schlüssel geöffnet oder auch nur grob gerüttelt werden (z.B. bei einem Versuch sie einzutreten), springen sechs giftige Dornen aus den Wänden und dem Boden. Alle sind nach innen gerichtet, um das Ziel aufzuspießen.

GIFTDORNEN HG 13

EP 25.600

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 35; **Mechanismus ausschalten** SG 35

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Nahkampfangriff +20 (4W8+16 plus Todesklingsengift)

Schätze: Harrigans Schätze sind recht übersichtlich, obwohl er den Gerüchten nach zahllose chelische Schiffe geplündert haben soll. Er hat den Großteil seines Schatzes genutzt, um seine Thronkontakte zu bezahlen, seine Flotte aufzubauen, die Loyalität seiner Leute zu erkaufen und den SC nachzustellen. Daher sind die meisten Kisten leer. Die übrigen Münzen, Juwelen und Wertsachen haben einen Gesamtwert von 6.500 GM.

F. Die Zunge (HG 12)

Dieser kaum möblierte Raum enthält nur ein bescheidenes Schlaf-lager, einen Schreibtisch, einen Stuhl und einen Kerzenhalter aus Zinn mit einem verbliebenen Kerzenstummel. Neben dem Bett steht eine kleine Kiste voller alter, abgetragener Sackleinenkuten. Durch zwei Fensterschlitze in der Außenwand dringt Licht herein. Im Osten führt eine Treppe nach unten.

Die Treppe führt nach Bereich E4.

Kreaturen: In diesem zugigen Raum lebt einer von Harrigans Gefolgsleuten, sein „Haushexer“ Gilbrok die Zunge. Dieser hat seinen Spitznamen von seiner ungewöhnlich großen und recht hässlichen Zunge. Gilbrok die Zunge hat Harrigan schon gedient, ehe dieser in die Hände Chelias fiel. Dennoch diente er nie auf einem von Harrigans Schiffen, sondern war stets den Verteidigern der Festung zugeteilt. Der alte Hexer und sein schmutziger, rüddiger Affenvertrauter Maka-ruku sind so etwas wie eine Institution auf der Insel. Gilbrok betrachtet sich als treuen Diener Harrigans und fast schon als sein Sklave, nachdem dieser ihn vor vielen Jahren vor einem Stamm Kuru-Kannibalen rettete.

Gilbrok führt ein einfaches Leben. Sein Schreibtisch ist von Kerzenstummeln übersät, zwischen denen Berge verwitterter Bücher liegen. Dabei handelt es sich hauptsächlich um obskure Geschichtsbücher, Almanache,

Gezeitenkalender und Wetteraufzeichnungen sowie Sternkarten. Gilbrok verbringt seine Zeit meistens allein in seiner Unterkunft. Dies gilt auch für die erste Stunde der Invasion der SC (sofern sie bemerkt wurden), in welcher er mit seinem Affen tanzt und einen mächtigen Sturm mittels der Hexerei *Wetterkontrolle* heraufbeschwört. Sofern die SC ihn nicht innerhalb dieser Stunde erreichen, gipfelt das Wetter in einem mächtigen Windsturm in einem 3 km-Radius um die Töpelinsel (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 438-439), der 4W12 Stunden anhält.

GILBROK DIE ZUNGE

HG 12

EP 19.200

Alter menschlicher Hexer 13 (PF EXP, S. 32)

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +15

Verteidigung

RK 10, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10

TP 74 (13W6+26)

REF +4, WIL +12, ZÄH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (Gut)

Nahkampf Kampfstab [Meisterarbeit] +5/+0 (1W6-2)

Besondere Angriffe Hexereien (Agonie [13 Runden], Bezauberung [2 Schritte, 6 Runden], Böser Blick [-4, 9 Runden], Heilung [Mittelschwere Wunden heilen], Pesthauch [39 m], Unglück [2 Runden], *Wetterkontrolle*)
Vorbereitete Hexenzauber (ZS 13; Konzentration +19)

7. - Heilung

6. - Fleisch zu Stein (SG 22), Kältekegel (SG 22), Masseneinflüsterung (SG 22)

5. - Böswillige Verwandlung (SG 21), Geysir* (SG 21), Person beherrschen (SG 21), Überlandflug

4. - Dimensionstür, Mörderisches Phantom (SG 20), Monster bezaubern, Schwarze Tentakel, Wasser kontrollieren

3. - Blitz (SG 19), Einflüsterung (SG 19), Fluch (SG 19), Magie bannen, Vampirgriff

2. - Blindheit/Taubheit (SG 18), Gedanken wahrnehmen (SG 18), Glitzerstaub (SG 18), Krätze* (SG 18), Nebelwolke, Person festhalten (SG 18)

1. - Befehl (SG 17), Brennende Hände (SG 17), Leichte Wunden heilen (2x), Schlechtes Vorzeichen*, Schwächestrahle (SG 17)

0. (beliebig oft) - Ausbluten (SG 16), Botschaft, Stabilisieren, Tanzende Lichter

Schutzherr Wasser

* Siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

TAKTIK

Vor dem Kampf Gilbrok wirkt auf sich täglich *Überlandflug*.

Im Kampf Sobald Gilbrok seine Hexerei *Wetterkontrolle* beendet hat oder angegriffen wird, nutzt er sofort eine Dosis *Pulver des Verschwindens*. Er weiß, dass er im Nahkampf nahezu hilflos ist. Deshalb verlässt er sich auf die durch den Staub bewirkte *Mächtige Unsichtbarkeit*. Dabei wechselt jede Runde die Position und hält seine Gegner mit Fernkampfangriffen beschäftigt. Sobald die Wirkung des Pulvers endet, nutzt er eine weitere Anwendung, um unsichtbar zu bleiben.



Moral Sollte Gilbrok auf unter 30 TP reduziert werden oder seine Taktik nicht aufgehen (etwa weil die SC *Unsichtbares sehen* einsetzen oder ihm das *Pulver des Verschwindens* ausgeht), flieht er nach Bereich **G3** zu Harrigan, um sich hinter diesem zu verstecken. Solange Harrigan lebt, wird er sich weder ergeben, noch fliehen. Sollte Harrigan getötet werden, ergibt er sich sofort und bittet um Gnade; er verspricht den SC, ihnen gut zu dienen, sofern sie sein elendes Leben verschonen.

SPIELWERTE

ST 7, GE 10, KO 11, IN 22, WE 14, CH 10

GAB +6; KMB +4; KMV 16

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Eiserner Wille, Fertigkeitenfokus (Zauberkunde), Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Große Zähigkeit

Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +22, Fliegen +26, Mit Tieren umgehen +13, Schwimmen +11, Überlebenskunst +15, Wahrnehmung +15, Wissen (Arkanes) +22, Wissen (Natur) +22, Zauberkunde +28

Sprachen Aklo, Aqual, Boggard, Gemeinsprache, Osirisch, Polyglott, Zyklopisch

Besondere Eigenschaften Hexenvertrauter (Affe namens Makaruku)

Kampfausrüstung *Pulver des Verschwindens* (4 Anwendungen), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (3x), *Trank: Gasförmige Gestalt*, *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (24 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Kampfstab [Meisterarbeit], *Anpassungshalskette*

G1. Wächterkammer (HG 11)

Kreaturen: Um Harrigan zu unterstützen, hat Haus Thru-ne einen Teil seiner gewaltigen Ressourcen genutzt, um ihm vier Erinnyen als Leibwächter zuzuteilen. Den vier Teufeln ist zwar sterbenslangweilig, dennoch dienen sie Harrigan widerstandslos, da sie ihn für Admirälin Drualia Thru-ne beobachten sollen. Harrigan und seine übrigen loyalen Matrosen wurden ihnen als Opfergaben versprochen, die sie mit sich in die Hölle nehmen können, sobald die Chelische Armada die Fesselinseln unter ihre Kontrolle gebracht hat.

Solange Harrigan sie nicht als Unterstützung zu sich ruft, halten sich zwei stets der Erinnyen in diesem Raum auf. Eine dritte patrouilliert den Korridor im Norden, während die vierte im Kriegeraum (Bereich **G2**) wacht. Sobald eine Erinnye Gegner erspährt, alarmiert sie auf telepathischem Wege die anderen.

ERINNYEN-TEUFEL (3)

HG 8

EP je 4.800

TP je 94 (PF MHB, S. 252)

G2. Kriegeraum (HG 8)

Dieser Raum ist mit Trophäen geschmückt, die von einer großen Zahl an Schiffen stammen. Hauptsächlich handelt es sich um Flaggen und Galionsfiguren. Ein runder, von Stühlen umgebener Tisch steht in der Raummitte.

Harrigans nutzt diesen Raum als Studierzimmer und für private Konferenzen. Offene Kisten enthalten zusammengerollte Karten, leeres Papier und Seekarten des Bereiches der Inneren See und anderer Gebiete. Es gibt hier keine Beweise für Harrigans Pack mit Chelias. Der Schrank enthält Kristallkaraffen und eine Auswahl an Branntweinen und Rum.

Kreaturen: Eine der vier Erinnyen wacht in diesem Raum. Sie steht ständig mit ihren Schwestern auf dieser Etage in telepathischem Kontakt.

ERINNYEN-TEUFEL

HG 8

EP 4.800

TP 94 (PF MHB, S. 252)

Schätze: Die sechs Kristallkaraffen im Schrank sind jeweils 250 GM wert. Der Alkohol ist noch wertvoller – jede der zwei Dutzend ungeöffneten Flaschen ist 500 GM wert.

G3. Harrigans Schlafzimmer (HG 15)

Dieser durchschnittlich große Raum ist mit etlichen Regalen und einer Anrichte möbliert. Ein riesiges Himmelbett dominiert die Südseite des Zimmers. Bücherregale an den Wänden enthalten staubige, ledergebundene Logbücher, seltsame, korallenverkrustete Schädel, Flaschenschiffe, die Namensplaketten von Schiffen und andere Schätze und Trophäen mit nautischer Thematik.

Kreaturen: In diesem Raum verbringt Kapitän Barnabas Harrigan in letzter Zeit den Gutteil seiner Zeit. Angesichts der nahenden chelischen Invasion des Archipels und des Umstandes, dass seine eigene Flotte sich auf See befindet, steht Harrigan unter ziemlichem Leistungsdruck und hat Erleichterung in gutem Rum und langem, trunkenem Schlaf gefunden.

Sobald Alarm geschlagen wird, erwacht er rasch, ist aber erschöpft, bis er einen der *Tränke: Teilweise Genesung* aus seinem Nachtschrank zu sich nimmt.

Es bleibt dir überlassen, wie schnell Harrigan sich auf den Kampf vorbereitet. Sollten die SC ihn in seinem Schlafgemach stellen, ohne vorher Alarm auszulösen, schläft er bekleidet und mit seiner vollständigen Ausrüstung auf seinem Bett, nachdem er sich betrunken hat. Sollte Alarm gegeben worden sein, solltest du sein Auftauchen auf dem Schlachtfeld so dramatisch wie möglich gestalten, nachdem die SC sich bereits einen Weg durch mehrere Wellen an Kultanhängerinnen, Schmugglern, Seetrollen und Piraten gebahnt haben.

KAPITÄN BARNABAS HARRIGAN

HG 15

EP 51.200

TP 204 (siehe Seite 58)

Schätze: Die meisten Trophäen in den Regalen besitzen nur für Harrigan sentimental Wert. Allerdings gibt es auch fünf wertvolle Schätze: eine *Himmelsraketenarmbrust* (siehe Seite 60), ein *Prachtzepter*, welches als Holzbein gearbeitet wurde, ein Mithralentermesser [Meisterarbeit] mit



einem edelsteinbesetzten Knauf aus Elfenbein (Wert 7.000 GM), ein Schiffssteuerrad aus Schwarzholz, welches mit Schnitzereien ringender Sahuagin und Meerjungfrauen geschmückt ist (Wert 4.500 GM), sowie ein Totenschädel mit einem Gebiss aus Goldzähnen, von denen jeder eine andere dämonische Rune trägt. Bei letzterem handelt es sich um den Schädel eines berühmten Piraten namens Elender Baxus, dessen Schicksal bisher unbekannt war; der Schädel ist 2.500 GM wert.

Eine Schublade in Harrigans Nachtschrank enthält sechs *Tränke: Teilweise Genesung*, drei *Tränke: Krankheit kurieren* und einen *Trank: Schwere Wunden heilen*.

DER ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Nach dem Sieg über Harrigan sollte eine Suche den *Nimmervollen Beutel* zutage fördern, den er in seinem *Aufbewahrungshandschuh* verwahrt. In diesem Beutel befinden sich nicht nur die erforderlichen Beweise, mit denen die SC nachweisen können, dass Harrigan der Verräter ist, nach dem Tessa Schönwind gesucht hat, sondern auch die nötigen Informationen zum Aufspüren der herannahenden Chelischen Armada. Unter den Papieren sind auch

Einzelheiten zu einem geheimen Eingang der Gefahrenburg zu finden, der von einem früheren Orkankönig angelegt wurde und seitdem in Vergessenheit geriet. Gemäß Harrigans Notizen wollte er die chelische Admirälin und mehrere ihrer fähigsten Kapitäne durch diesen Tunnel führen, um Kerdak Knochenfaust zu erledigen, sobald Port Fähnris erobert wurde. Insbesondere eine zeitliche Übersicht sollte die SC interessieren – sofern diese stimmt, liegt der Angriff der Chelischen Armada auf den Fesselarchipel in der unmittelbaren Zukunft! Die SC haben genug Zeit, um nach Port Fähnris zu reisen und eine Notfallsitzung des Rates der Piraten einzuberufen – wenn die anderen Piratenherrscher rasch handeln, können sie ihre Flotten zu einer Armada organisieren und die chelische Flotte am Nordrand des Archipels aufhalten.

Allerdings ist Orkankönig Kerdak Knochenfaust ein sturer und arroganter Anführer, der nichts davon hören will. So kommt es, dass die SC sich zu Beginn des letzten Teiles des *Pathfinder Abenteuerpfades „Unter Piraten“* an vorderster Front unter den Verteidigern der Fesseln wiederfinden. Und nur sie und die Verbündeten, die sie mobilisieren können, stehen zwischen Chelias und ihrer Heimat!



ADELITA DOLORUSO

Auch wenn Adelita Barnabas Harrigan als Erster Maat dient, ist dies nur vorübergehend. Nur ein Narr könnte ihr wahres Ziel übersehen, selbst eine Freie Kapitänin zu werden.

ADELITA DOLORUSO

HG 12

EP 19.200

Menschliche Magierin (Thaumaturgin) 13

NB Mittlere Humanoide (Mensch)

INI +6; Sinne Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 20 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 126 (13W6+78)

REF +10, WIL +11, ZÄH +12

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Magierhaken +6/+1 (1W4)

Fernkampf Silberner Dolch [Meisterarbeit] +9 (1W4-1/19-20)

Besondere Angriffe Starke Zauber (+6 Schaden)

Zauberähnliche Fähigkeiten der arkanen Schule (ZS 13; Konzentration +17)

Beliebig oft - Elementarwand (13 Runden/Tag)

7/Tag - Energiegeschoss (1W4+6)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 13; Konzentration +17)

7. - Schneller Feuerball, Regenbogenspiel (SG 21)

6. - Abstoßung (SG 20), Kugelblitz (SG 20), schneller Sengender Strahl

5. - Kältekegel (SG 19), schneller Schild, Telekinese (SG 19), Teleportieren

4. - Brüllen (SG 18), Dimensionstür, Eissturm (SG 18), Feuerwall,

Fluch (SG 18), Mörderisches Phantom (SG 18),

3. - Feuerball (2x; SG 17), Heldenmut, Magie bannen, Vampirgriff (2x)

2. - Arkanes Schloss, Flammenkugel (SG 16), Ghulhand (SG 16), Spiegelbilder, Unsichtbarkeit, Windstoß

1. - Brennende Hände (SG 15), Magierrüstung, Magisches Geschoss (2x), Schockgriff (2x; SG 15)

o. (beliebig oft) - Aufblitzen, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Tanzende Lichter

Verbotene Schulen Verwandlung, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Adelita wirkt jeden Tag Magierrüstung.

Im Kampf Adelita hält sich zunächst zurück und lässt die Mannschaft an Boden gewinnen, während sie diese mit Zaubern unterstützt. Sie wirkt in der ersten Runde Schneller Schild und Unsichtbarkeit, so dass sie weitere Zauber vorbereiten kann (Spiegelbild und Heldenmut), ehe sie mit Angriffszaubern beginnt. Sie wirkt Abstoßung, falls zu viele Gegner zu ihr vordringen.

Moral Adelita kämpft, bis sie auf 40 TP oder weniger reduziert wird. Zu diesem Zeitpunkt versucht sie, zu Harrigans Festung zurück zu teleportieren, um ihn um Untergang der Flotte in Kenntnis zu setzen und zu warnen. Falls sie auf diese Weise entkommen kann, kann sie sich Harrigan anschließen (sofern die SC eine grö-

ßere Herausforderung brauchen) oder nach einigen unglücklichen Verunstaltungen ihrer Hände und Zunge zu den anderen Gefangenen im Gefängnis (Bereich D5) geworfen werden.

SPIELWERTE

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

GAB +6; KMB +5; KMV 20

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit, Materialkomponentenlos zaubern, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Vertrauter, Wundersamen Gegenstand herstellen

Fertigkeiten Akrobatik +10, Beruf (Seefahrer) +17, Einschüchtern +13, Wahrnehmung +14, Wissen (Arkanes) +20, Wissen (Geographie) +13, Wissen (Geschichte) +13, Wissen (Natur) +13, Zauberkunde +20

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisches, Osirisches, Polyglott, Zyklisch

Besondere Fähigkeiten Arkane Verbindung (Cacodaimon-Vertrauter), Notfall (Steinhaut wird aktiviert, sobald sie körperlichen Schaden nimmt)

Ausrüstung Magierhaken (Hakenhand +1; siehe Seite 60), Silberne Dolche [Meisterarbeit] (6x), Gürtel der Großen Kostitution +4, Resistenzumhang +2, Ohrring des Meuterererverderbens (siehe Seite 61), Schutzring +2, Schmuck (Wert 1.200 GM), Zauberspruchbuch

Adelita Doloruso wurde in Galt geboren. Ihre Eltern hatten nicht nur bei ihrer Zeugung zusammengewirkt, sondern waren auch die Autoren einer besonders skandalträchtigen Reihe von Volksbüchern, die in Isarn im Untergrund gehandelt wurden. Ihre Eltern achteten stets darauf, ihre Spuren zu verwischen, doch eine Woche nach Adelitas elftem Geburtstag wurde ihr Vater gefasst zu den Letzten Klingen gebracht. Aus Angst um ihre Tochter verkleidete ihre Mutter sie und schmuggelte sie an Bord eines Handelsschiffes mit Kurs auf das ferne Sargava. Die edle Mutter wurde wenige Stunden später ebenfalls gefasst und hingerichtet.

Adelita wurde auf halber Strecke entdeckt. Der grausame Kapitän warf sie nicht über Bord, sondern zermalmte stattdessen als Strafe ihre Hand mit einem Hammer. Adelita ertrug den Schmerz stoisch ohne zu weinen und die Mannschaft wurde langsam wegen des jungen Mädchens besorgt, das keinen Schmerz zu spüren schien. Als mehrere Tage später ein furchtbarer Sturm aufzog, gaben sie dem Mädchen die Schuld und setzten es in einem kleinen Ruderboot aus. Zwei Tage dauerte es, bis sie an die wilden Gestade der Kaavalande angespült wurde. Sie hatte einen schweren Sonnenbrand und war halbverdurstet, lebte aber, auch wenn ihre Hand brandig war.

Adelita wurde von einem Magier der Zenj gerettet, der ihr nicht nur Nahrung und Wasser gab, sondern auch ihre Hand amputierte und verhinderte, dass der Wundbrand sich ausbreitete. Die nächsten zehn Jahr lebte Adelita beim Stamm ihres Retters und lernte die Lebensweise des Magiers und seines Volkes. Dann kamen Piraten auf der Suche nach frischen Sklaven. Von denen, die Widerstand leisteten, wurden viele im Kampf getötet, die Alten und Schwachen wurden abgeschlachtet und der Rest, darunter auch Adelita, mit der *Wermuth* zu den Sklavenmärkten von Port Fähnris gebracht. Dem Kapitän des Schiffes, dem schwülstigen Alaster Zündstein, gefiel Adelita und er behielt sie für sich. Binnen weniger Wochen war sie schwanger. Als ihre Schwangerschaft nicht mehr zu verbergen war, verlor Feuerstein das Interesse an ihr und wollte sie im nächsten Hafen verkaufen – und sollte er keinen Käufer für eine schwangere Sklavin finden, so wollte er sie über Bord werfen. Narr der er war, gab er offen gegenüber Adelita mit seinen Plänen an. Und in der Nacht, ehe das Schiff Blutbucht erreichte, schlich sie sich in seine Kabine und schlitzte ihm die Kehle auf.

Statt von Bord zu fliehen, tat sie etwas sehr Listiges: Sie gestand ihre Tat dem Ersten Maat, einem jungen Mann namens Barnabas Harrigan, der bereits deutlich den Wunsch geäußert hatte, eines Tages das Kommando über die *Wermuth* zu übernehmen. Sollte Barnabas sie in Blutbucht freilassen, so würde sie es bestätigen, wenn er behauptete, Kapitän Zündstein ermordet zu haben. Harrigan ging auf den Handel ein und mit der Morgendämmerung übernahm er das Kommando auf der *Wermuth*. Er hielt sein Versprechen und ließ Adelita frei in Blutbucht von Bord gehen. Es sollten mehrere Jahre vergehen, bis die beiden einander wieder begegneten.

In Blutbucht ging Adelita jeder Arbeit nach, die sie finden konnte. Sie sparte jede Münze, die sie zusammenkratzte, um ein Zauberbuch zu erwerben und die Studien fortsetzen zu können, die sie unter dem alten Zenj-Magier begonnen hatte. In der Hoffnung auf ein besseres Leben schloss sie sich als Wetterhexe der Besatzung eines kleinen Schiffes auf dem Weg nach Absalom an, um dort ein neues Leben zu beginnen. Doch nach einer Woche auf See kam es zu einer erneuten Tragödie, als ein betrunkenen Seemann ihr ungewünschte Avancen machte und Adelita angriff. Sie konnte sich zwar verteidigen, erlitt während des Kampfes aber mehrere heftige Treffer, die später am Abend zu einer Fehlgeburt führten. Nach diesem Verlust verfiel sie der Dunkelheit und Gewalt.

Statt nach Absalom weiterzureisen, wechselte Adelita in Ollo das Schiff und überzeugte eine Mannschaft von Schlägern und Halsabschneidern, sie aufzunehmen, nachdem sie ihnen für den nächsten Raubzug einen Sieg versprochen hatte. Sie hielt ihr Wort und half ihnen, ein kleines Handelsschiff zur Stecke zu bringen, indem sie die Segel mittels Magie in Brand steckte. Nachdem sie so den Respekt der Mannschaft erlangt hatte, blieb sie als Kampfmagierin an Bord und erlangte rasch den Ruf, besonders ruchlos zu sein, da sie wilden Gebrauch von ihren Hervorrufungszaubern machte. In sechs Monaten half sie beim Kapern von sieben Handelsschiffen, darunter zwei chelische Galeonen. Ihr wachsender Ruf erweckte das Interesse eines älteren und berühmteren Barnabas Harrigan. Als er sie traf, erkannte er sofort die Frau wieder, die ihm dabei geholfen hatte, die *Wermuth* zu erlangen, und bot ihr die jüngst freigewordene Position als Erster Maat an Bord an.

Adelita ist Ende Zwanzig. Sie kleidet sich wie ein männlicher Pirat und zieht traditionellen Zenjschmuck vor. In den Ohrfläppchen trägt sie Tigerzähne. Ihr hervorstechendstes Merkmal ist der grausame Metallhaken am Stumpf ihres linken Unterarmes. Kürzlich hat sie diese Waffe zu einem *Magierhaken* verzaubern lassen.

Rolle in der Kampagne

Adelita ist die Admirälin der Flotte, welche Barnabas Harrigan ausschickt, um die SC anzugreifen. Dies macht sie zur Hauptgegnerin während der Seeschlacht der Toten Augen. Sollte sie überleben und zu Harrigan fliehen, nur um von ihm für ihr Scheitern in den Kerker geworfen zu werden, könnte sie sehr gut ihre Prioritäten neu überdenken. Falls die SC sie befreien, würde sie sich dann ihnen anschließen und für die neueste Misshandlung auf Rache an Harrigan aus sein.





ARRONAX ENDYMION

Dieser entehrte chelische Admiral ist der Herr von Höllenhafen und Kapitän der ehemaligen imperialen Fregatte Tyrannus. Er gehört zu den führenden Köpfen des Rates der Piraten.

ARRONAX ENDYMION

HG 11

EP 12.800

Menschlicher Adeliger 6/Kämpfer 6 mittleren Alters

NB Mitteltgroßer Humanoider (Mensch)

INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 23 (+2 Ablenkung, +1 GE, +8 Rüstung, +3 Schild)

TP 94 (12 TW; 6W10+6W8+30)

REF +7, **WIL** +7, **ZÄH** +8; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Scharfes Langschwert +1, +16/+11 (1W8+7/19–20)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +12 (1W4+3/19–20)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Endymion zieht es vor, Kämpfen aus dem Weg zu gehen und Gegner zu bluffen oder einzuschüchtern, damit sie noch vor Kampfbeginn aufgeben. Sollte ein Kampf unvermeidbar sein, kämpft er defensiv und versucht, seine Gegner so schnell wie möglich zu entwaffnen. Er hat dann nur selten ein Interesse daran, Geiseln oder Gefangene zu nehmen, sondern tötet seine Feinde so schnell und ruchlos wie möglich.

Moral Endymion kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

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

GAB +10; **KMB** +13 (Entwaffnen +17); **KMV** 26 (28 gegen Entwaffnen)

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Defensiv Kampfweise, Kampfreflexe,

Mächtiges Entwaffnen, Schildfokus, Verbesserte Initiative, Verbessertes Entwaffnen, Wachsamkeit, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +15, Bluffen +15, Einschüchtern +15, Klettern +9, Motiv erkennen +10, Schwimmen +9, Wahrnehmung +10, Wissen (Adel) +8, Wissen (Geographie) +8

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung Trank: Schwere Wunden heilen (2x); **Sonstige**

Ausrüstung Brustplatte +2, Scharfes Langschwert +1, Dolch [Meisterarbeit], Gürtel der Mächtigen Konstitution +2, Siebenmeilenstiefel, Feder (Anker), Energieschildring, Schutzring +2, Zweispitz, Chelischer Admiralsmantel, 682 GM

Arronax Endymion wurde als zweiter Sohn des berühmten Kommodore Arrodius Endymion in Westkrone geboren. Als Sohn eines Militärs trat er recht schnell in die Fußstapfen seines Vaters und verpflichtete sich mit gerade einmal 16 Jahren bei der Kaiserlich-chelischen Marine. Sein Vater setzte seinen Rang und seinen Einfluss ein, um seinen jungen Sohn in einem relativ sicheren und kleinen Hafen in der Bucht von Solva stationieren zu lassen, doch Arronax dürstete es nach einer Gelegenheit, sich im Kampf zu beweisen, so dass er mit einem anderen neuen Rekruten die Papiere tauschte. So wurde er zur Bewachung von Arodens Pforte bei Corentyn eingesetzt. Dort verbrachte er die nächsten fünf Jahre, erlangte den Rang eines Kapitäns und heiratete schließlich. Die Beförderung verschaffte ihm ein kleines Schiff und einen Karperbrief mit der Genehmigung, Schiffe feindlicher Nationen zu überfallen, worin er sich als sehr fähig erwies. Nach zahlreichen Erfolgen errang der junge Kapitän die Aufmerksamkeit Lyserius Thrunes, eines reichen Adligen, der ihm seine Unterstützung anbot. Mit dieser Hilfe stieg Arronax rasch zum Admiral und Kommandeur der Vierten Chelischen Flotte auf. Er verbrachte Monate auf See mit der Jagd auf Feinde des Hauses Thrune in der gesamten Region der Inneren See und reiste bis zur Brodelnden See im Norden, nach Jalmeray im Osten und bis zur Bucht der Verzweiflung im Süden. Seine Taten machten ihn reich und zum Liebling der Gesellschaft von Corentyn. Doch mit den wachsenden Erfolgen begannen die Monate auf See seinem persönlichen Leben zu schaden. Seine vielen Triumphe hatten beträchtliche Aufmerksamkeit auf sein Haus und seine schöne junge Gemahlin Adelise gezogen. Von den Endymions wurde erwartet, bei vielen wichtigen gesellschaftlichen Anlässen zugegen zu sein, doch da Arronax meist auf See war, nahm Adelise an seiner Statt an diesen Ereignissen teil. Sie war in der Konversation sehr begabt, erlangte vielseitige Kenntnisse über Kultur und aktuelle Politik und wurde zu einer jungen Dame der Gesellschaft. Dabei begann sie aber, die Mittel ihrer Familie zu verschwenden und ging schließlich eine sehr öffentliche und schäbige Affäre mit Lyserius Thrune ein, demselben Adligen, der den Aufstieg ihres Gatten zum Admiral gefördert hatte. Als Arronax nach Corentyn zurückkehrte und von dieser Affäre hörte, marschierte er direkt zu Lyserius und forderte ihn vor dessen Hofstaat zu einem Duell. Lyserius befahl als Antwort einer seiner Wachen, Arronax einen Pfeil ins Knie zu schießen und den verwundeten Admiral auf die Straße zu werfen. Unter

großen Kraftanstrengungen schleppte Arronax sich auf sein Flaggschiff *Tyrannus* zurück. Nachdem er seine Verletzung ausgeheilt hatte, rächte er sich, indem er Lyserius Thrunes Lagerhäuser plünderte und niederbrannte. Dies führte zu einer raschen Eskalation, welche Lyserius Thrune gewann, indem er einen kaiserlichen Haftbefehl für Arronax erwirkte. Dieser hatte keine andere Wahl, als seine Frau und Besitztümer für immer zurückzulassen und nach Süden zum Fesselinselarchipel zu fliehen.

Seine Mannschaft blieb ihm treu und als die *Tyrannus* vollbeladen mit den Reichtümern aus den Lagerhäusern und Schiffsrümpfen des Hauses Thrunes nach Höllenhafen einsegelte, eine kopfüber gehisste chelische Flagge mit einem weißen Totenschädel auf dem Schild am Mast, fanden sie einen Ort, der ihr Plündergut und ihren Verrat willkommen hieß. Arronax nahm mehrere durchschnittlich begabte Piratenkapitäne in seine Dienste und ging auf große Karperfahrt, bei der er es hauptsächlich auf chelische Handelsschiffe abgesehen hatte. Mit seinem Wissen über die chelischen Taktiken, Handelsrouten und die Schwächen der Schiffe und ihrer Kapitäne erwies er sich als äußerst effiziente Geißel der Seefahrt. Binnen eines Monats hatte er mehr als ein Dutzend Schiffe gekapert; genug, um sich als Freier Kapitän einen Namen zu machen.

Im Laufe der nächsten Jahre erlangte Endymion eine große Flotte und einen beachtlichen Ruf. Seine Mannschaft wuchs um weitere Meuterer, die einst der chelischen Marine angehört hatten und nun als Die Verdammten im Archipel bekannt wurden. Endymion operierte weiterhin von Höllenhafen aus und erwarb großen Grundbesitz in der Hafenstadt, so dass er sich ein großes Herrenhaus errichten konnte, von dem aus man den Hafen überblickt.

Endymions Ruf für schnelle und kreative Bestrafungen verschaffte ihm ebenso die Loyalität seiner Leute wie sein Ruf, chelische Schiffe zu zerschmettern. Bald wurde er als der Herr von Höllenhafen bezeichnet. Er tat nichts, um dem entgegenzuwirken.

Arronax Endymion ist ein kräftig gebauter Mann mittleren Alters mit blasser Haut und starken, wie gemeißelt wirkenden, chelischen Gesichtszügen. Sein kurzgeschorenes schwarzes Haar ergraut langsam an den Schläfen und seine Augen glänzen Eisblau. Er achtet sehr auf sein Äußeres und trägt nur die beste Kleidung, die extra für ihn im Stil der chelischen Marineuniformen aus der Zeit vor der Machtergreifung des Hauses Thrunes geschneidert wird. Er trägt Dutzende von Medaillen, die

wahrscheinlich aus seinen Tagen bei der Marine stammen, hat sie aber alle neuerschmieden lassen in der Form seiner Flagge, eines kriechenden Impskeletts, welches von einem Speiß durchbohrt ist. Er lässt sich immer noch als Admiral ansprechen, trägt seine Admiralsstreifen aber verkehrt herum auf den Ärmeln.

Bis heute hasst Arronax das Haus Thrune, seine Seitenzweige und Familien und den chelischen Adel im Allgemeinen. Er hasst Implikationen, dass er irgendwie an der Untreue seiner Frau beteiligt gewesen sei oder selbst schuld wäre, was ihm zugestoßen sei. Seine Abneigung gilt nicht Cheliox selbst und er hat immer noch Hochachtung für sein Volk und seine Kultur; er betrachtet aber das Haus Thrune als den wahren Verräter an seiner Nation und seinem Volk. Er steht auf dem Standpunkt, dass er freiwillig als Zeichen der Rebellion und des Widerstandes ins Exil gegangen sei.

Rolle in der Kampagne

Im Laufe des Abenteuerpfades sind den SC einige Hinweise in die Hände gefallen, dass ein Verräter im Rat der Piraten sitzt. Bisher deutet alles auf Arronax Endymion.

Natürlich sind die Beweise gefälscht und wie die SC im Laufe dieses Abenteuers erfahren können, sind nur wenige dem Konzept der Fesselinseln treuer als Arronax. Wenn die SC seine Unterstützung gewinnen können, kann er sie bedeutsam politisch und finanziell unterstützen, schließlich besitzt er als Herr eines der größten Häfen des Archipels große Macht und hat viele Freunde im Rat der Piraten. Er könnte sogar zu einer Schlüsselfigur bei der Verteidigung des Archipels in „Aus dem Herzen der Hölle“ werden.

Endymion ist aber auch ein verbitterter Mann, der nur selten eine Beleidigung vergisst, egal ob real oder eingebildet. Sollten die SC ihn sich zum Feind machen, könnte ihnen der ehemalige chelische Admiral am Ende der Kampagne entgegentreten. In diesem Fall könnte er den Orkankönig im letzten Teil des Abenteuerpfades unterstützen, so dass die SC dem Herrn von Höllenhafen gegenüberstehen, wenn sie schließlich gegen Kerdak Knochenfaust zu Felde ziehen.





BARNABAS HARRIGAN

Nur wenige würden vermuten, dass Kapitän Barnabas Harrigan in einem geheimen Pakt mit Cheliox seine Piratenbrüder und –schwestern verkauft hat. Die Teufelsverehrer haben ihm im Gegenzug versprochen, ihn zum Gouverneur des Archipels zu machen, sobald dieser zu einer neuen chelischen Kolonie geworden ist.

| BARNABAS HARRIGAN | HG 15 |
|---|-------|
| EP 51.200 | |
| Menschlicher Kämpfer 5/Schurke 11 | |
| NB Mittlgrößer Humanoider (Mensch) | |
| INI +9; Sinne Unsichtbares sehen; Wahrnehmung +20 | |
| VERTEIDIGUNG | |
| RK 30, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 24 (+1 Ausweichen, +5 GE, +4 natürlich, +6 Rüstung, +4 Schild) | |
| TP 204 (16 TW; 5W10+11W8+123) | |
| REF +16, WIL +10, ZÄH +16; +5 gegen Furcht | |
| Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +3, Tapferkeit +1, Verbesserte Reflexbewegung | |
| ANGRIFF | |
| Bewegungsrate 9 m | |
| Nahkampf Kurzsword +3, +23/+18/+13 (1W6+8/17–20) | |
| Fernkampf Zurückkehrendes Beil +1, +19 (1W6+3/x3) | |
| Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +6W6, Waffentraining (Leichte Klingenwaffen +1) | |
| TAKTIK | |
| Vor dem Kampf Wenn Harrigan weiß, dass ihm ein Kampf bevorsteht, nimmt er einen Trank: Rindenhaut, einen Trank: Katzenhafte Anmut und einen Trank: Unsichtbarkeit zu sich. Er aktiviert zudem die Fähigkeit Unsichtbares sehen seiner Augenklappe. | |
| Im Kampf Sollte Harrigan zu Beginn eines Kampfes unsichtbar sein, trinkt er in der ersten Kampfunde seinen Trank: Hast und positioniert sich so, dass er den auffälligsten Fluchtweg versperrt. In der nächsten Runde aktiviert er seine Rüstung der heulenden Schädel, um Gegner zu verängstigen. In den Folgerunden nutzt er Bedrohliche Darbietung, um weitere Feinde zu erschüttern, damit er dank seines Talents Verteidigung zerschlagen gegen sie Hinterhältige Angriffe ausführen kann. | |
| Moral Harrigan kämpft, bis er auf 30 TP oder weniger reduziert wird. Dann versucht er, aus einem Kampf zu fliehen. Er kämpft nur dann bis zum Tod, wenn ihm kein Fluchtweg offenbleibt. | |
| SPIELWERTE | |
| ST 14, GE 20, KO 22, Int 8, WE 12, CH 10 | |
| GAB +13; KMB +15; KMV 31 | |
| Talente Abhärtung, Ausweichen, Bedrohliche Darbietung, Eiserner Wille, Kampfrelexe, Schildfokus, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Kurzsword), Verteidigung zerschlagen, Waffenfokus (Kurzsword), Waffenspezialisierung (Kurzsword) | |
| Fertigkeiten Akrobatik +24, Beruf (Seefahrer) +20, Bluffen +11, Einschüchtern +19, Heimlichkeit +14, Schätzen +10, Schwimmen +14, Wahrnehmung +14, Wissen (Lokales) +11 | |
| Sprachen Gemeinsprache | |

Besondere Eigenschaften Fallen finden +5, Rüstungstraining 1, Schurkentricks (Ausweichrolle, Blutende Wunde +6, Hochseilartist, Schurkenfinesse, Schwächender Schlag)

Kampfausrüstung Trank: Rindenhaut +4 (2x), Trank: Katzenhafte Anmut (3x), Trank: Hast, Trank: Unsichtbarkeit (2x); **Sonstige Ausrüstung** Rüstung der heulenden Schädel (Beschlagnahmte Lederrüstung +3; siehe Seite 61), Leichter Stahlschild +2, Kurzsword +3, Zurückkehrendes Beil +1, Gürtel der Mächtigen Konstitution +4, Resistenzumhang +3, Aufbewahrungshandschuh, Augenklappe des Seefahrers (siehe Seite 60), Nimmervoller Beutel (Typ IV), Chelische Invasionspläne (im Nimmervollen Beutel), Schlüsselbund

Der aus der Hafenstadt Senghor stammende Barnabas Harrigan wurde als Dwali Kepu geboren. Er war das fünfte Kind einer armen Bonuwatfischerfamilie. Als Junge begleitete er seine Mutter zu deren Arbeit als Fischausnehmerin und lauschte den romantischen Erzählungen von Piraten und Plündergut. Die Idee vom freien Leben in Saus und Braus voller Ruchlosigkeit verführte ihn. Als er 13 Jahre alt wurde, starb seine Mutter an einer Blutvergiftung, nachdem sich ein bei der Arbeit erlittener Schnitt infiziert hatte. Dwali ging von Zuhause fort und wurde Seemann an Bord eines Handelsschiffes mit Kurs auf Blutbucht. Dort wollte er dann Pirat werden.

In Blutbucht angekommen, zerbrachen seine Fantasien rasch, denn die von ihm verkörperten Piraten entpuppten sich als läusebefallene Säuer, welche einem Jungen für ein paar Goldmünzen die Kehle durchschnitten. Mit wenig Geldmitteln und noch weniger Zukunftsaussichten trieb Dwali sich im Hafen herum, wo er Seeleute bestahl und zuweilen herumstehende Frachtkisten von Handelsschiffen entwendete. Schließlich aber ergriffen ihn die Ordnungshüter und als Strafe für seine Vergehen wurde er für die Miliz von Blutbucht zwangsverpflichtet. Er verbrachte dort beinahe zwei Jahre, erhielt eine kämpferische Ausbildung und knüpfte viele Kontakte zu hiesigen Piraten. Zwei Monate vor dem Ende seiner Strafe desertierte er und schloss sich der Mannschaft des Piratenschiffes Seewespe an. Er änderte seinen Namen in Barnabas Harrigan und stieg im Laufe der nächsten fünf Jahre langsam zum Ersten Maat auf, verlor aber in dieser Zeit auch ein Auge.

Die Seewespe überfiel hauptsächlich Handelsschiffe vor der Küste von Senghor, erreichte irgendwann aber auch Port Fähnris. Dort wechselte Harrigan das Schiff auf der Suche nach einem eigenem Kommando. Leider musste er erfahren, dass es kaum Gelegenheiten gab, gleich als Schiffskapitän zu beginnen. Daher schloss er sich Kapitän Alaster Zündstein von der Wermuth an. Die Fahrt ging wieder nach Süden, aber die Beute blieb aus. Nach einigen

mageren Monaten auf See wandte Kapitän Zündstein sich auf der Suche nach leichter Beute (Sklaven) der Küste zu. Der erste Raubzug der *Wermuth* verlief schnell und brutal. Nach einem einzigen Schlag gegen ein Dorf der Zenj war der Frachtraum voll mit lebendem Plündergut. Unter diesen Sklaven war die junge Adelita Doloroso, eine Wilde, die schließlich Zündsteins Kehle durchschnitt und Harrigan im Gegenzug für ihre Freiheit die Übernahme über das Schiff ermöglichte.

Nun hatte Kapitän Harrigan endlich sein eigenes Kommando und verbrachte die folgenden Jahre damit, sich einen furchterweckenden Ruf aufzubauen. Sein Glück sollte aber nicht anhalten, denn gerade als sein Stern aufzugehen schien, nahmen ihn chelische Seesoldaten gefangen.

Die meisten glauben, dass Harrigan die Flucht vor den Chelaxianern gelungen sei, doch in Wahrheit ist es sein größtes Geheimnis, dass er zu ihnen übergelaufen ist und nun der chelischen Admirälin Druvalia Thru-ne dient. Für diese ist er natürlich nur eine Spielfigur, welche ihr aber die Eroberung des Fesselinsellarchipels ermöglichen wird.

Kapitän Harrigan ist ein hochgewachsener, kräftiger Mann. Seine Haut hat die Farbe fruchtbaren Erdbodens. Er rasiert sich den Kopf und trägt seinen langen, schwarzen Bart geflochten, gewachst und mit Goldringen zusammengehalten. Jahre der Übung haben ihn zu einem fähigen Befehlshaber gemacht. Er ist kein grausamer Anführer, treibt seine Mannschaft aber an. In seinen Augen stellt die Misshandlung von Besatzungsmitgliedern eine Schwäche dar. Er hätte zu einem vorbildlichen Piraten werden können, hätte Druvalia Thru-ne ihn nicht gefasst. Harrigan tritt selbstsicher auf. Doch auch wenn er sein Ego mit den thru-nischen Versprechungen streichelt, weiß er letztendlich, dass er nur ein Spielstein der Admirälin ist. Dieses Gefühl, das ihm bestimmte Schicksal verloren zu haben, macht ihn zornig und manisch.

Rolle in der Kampagne

Kapitän Barnabas Harrigan plagt die SC seit Beginn des *Pathfinder Abenteuerpfades „Unter Piraten“*. Jetzt fungiert er als Übergang zwischen einer vermuteten Gefahr und einem bevorstehenden Krieg. Er hat mehr als jeder andere getan, um die Präsenz Chelias' im Archipel zu stärken. Selbst wenn er stirbt, wirken seine Pläne weiter, denn nun zieht Druvalia Thru-ne die Fäden.

Sollte Harrigan den SC am Ende des Abenteuers entkommen, hat er kaum Wahlmöglichkeiten. Er weiß, dass für ihn das Spiel vorbei ist, denn das Haus Thru-ne wird ihm als Nicht-Chelaxianer sein Versagen nicht verzeihen. Er hat einen Handel mit dem Teufel gemacht und dieser hat den Vertrag in Händen. So wird er versuchen, sich auf seiner Insel zu verstecken, bis die SC abreisen. Dann wird er sich als blinder Passagier an Bord eines der anderen Schiffe im Hafen schleichen, um in eine andere Hafenstadt zu gelangen. Er hat immer noch ein paar Verbündete im Archipel, an die er sich wenden kann, daher wäre es für einen schlaunen Kapitän kein Ding der Unmöglichkeit, an ein neues Schiff zu kommen. Mit einem neuen

Schiff würde er auch eine neue Identität annehmen und sich fortan „Dwali, der Schlächter von Blutbucht“ nennen; er würde sich mit einer langen, gepuderten Perücke und einer furchteinflößenden tianischen Dämonenmaske verkleiden. Und er wäre besessen davon, die SC zur Strecke zu bringen und zu töten; aber das wäre Stoff für eine Fortführung der Kampagne.





PIRATENSCHÄTZE

Die folgenden einzigartigen Gegenstände können im Rahmen des Abenteuers „Der Preis der Niedertracht“ gefunden werden:

AIGERS KUSS (ARTEFAKT)

Aura Starke Bann- und Hervorrufungsmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Im Fesselarchipel kursieren viele Geschichten über legendäre Artefakte, doch gegenwärtig wird die Erzählung vom Verlust von *Aigers Kuss* häufig vorgetragen. Vor 25 Jahren ging die Klinge im Schwarzen Turm nahe der Kannibaleninseln verloren. Bis dahin wurde sie von Kapitänin Tavenida Aiger geführt, welche sie angeblich von Norgorbers Herold als Lohn für die Erfüllung einer nicht näher bekannten Aufgabe erhalten hat. Es heißt, dass die Klinge eine mächtige Waffe gegen Externare gewesen sei. Tavenida Aiger war nicht nur eine berühmte Piratenkapitänin, sondern auch eine Priesterin Norgorbers, die sich auf das Kapern chelischer Kriegsschiffe spezialisiert hatte; insbesondere solcher, die Teufel oder extraplanare Verteidigungen nutzen. Manche wispern, dass Kapitänin Aiger und ihr Schwert im Schwarzen Turm einer chelischen Falle zum Opfer fielen, allerdings hat sie ein weitaus grimmigeres Schicksal ereilt (siehe Teil Drei des Abenteuers „Der Preis der Niedertracht“).

Aigers Kuss ist ein *Kurzsword der Ebenen* (Pathfinder Grundregelwerk). Es kann drei Mal am Tag genutzt werden, um *Dimensionsanker* auf eine Kreatur zu wirken, welche gerade mit dem Schwert getroffen wurde. Der Einsatz dieser Kraft ist für den Träger des Schwertes eine Schnelle Aktion. Bei einem Kritischen Treffer erhält der Effekt einen Bonus von +10 auf seinen Zauberstufewurf, um die eventuell vorhandene Zauberresistenz des Zieles zu durchdringen.

Die größte Macht der Waffe besteht aber darin, Portale zu zerstören und Risse zwischen den Ebenen versiegeln zu können. Als Standard-Aktion kann *Aigers Kuss* in ein extradimensionales Portal gestoßen werden. Dies hat sofort zwei Effekte zur Folge: Erstens wird das Portal zum Ziel einer *Magischen Auftrennung* (der Effekt hält an, solange das Schwert im Portal steckt). Zweitens unterliegt das Portal einem *Antipathie*-Effekt gegenüber allen Externaren, solange das Schwert darin steckt. Wenn das Schwert entfernt wurde, benötigt es ein Jahr, um wieder genug magische Kräfte für den Einsatz dieser Fähigkeit zu schöpfen.

VERNICHTUNG

Sollte *Aigers Kuss* genutzt werden, um einen Riss zwischen der Materiellen Ebene und einem extraplanaren Reich unter Norgorbers Kontrolle zu versiegeln, wird das Schwert sofort zerstört und der Riss bleibt unbeschadet. Zudem wird der Herold Norgorbers sofort herbeigerufen, um die Bruchstücke des Schwertes zu holen und diejenigen zu strafen, die es zerstört haben.

AUGENKLAPPE DES SEEFAHRERS

Aura Schwache Erkenntnis und Hervorrufungsmagie; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Augen; **Marktpreis** 12.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Piratenaugenklappe trägt in der Regel wenigstens ein Schmuckstück auf einem Stück Leder. Als Standard-Aktion kann man ein Befehlswort äußern, welches dem Träger der Augenklappe erlaubt, die folgenden Fähigkeiten einmal am Tag einzusetzen: *Sengender Strahl*, *Sprachen verstehen* und *Unsichtbares sehen*.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Sengender Strahl*, *Sprachen verstehen*, *Unsichtbares sehen*; **Kosten** 6.000 GM

HIMMELSRAKETENARMBRUST

Aura Durchschnittliche Erkenntnis- und Hervorrufungsmagie; **ZS** 6

Ausrüstungsplatz Keiner; **Marktpreis** 10.400 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese *Handarmbrust der Entfernung* +1 ist mit einem goldenen Fischadlerkopf, Seeadlerkopf oder goldenem Kopf eines anderen Vogels geschmückt. Eine *Himmelsraketenarmbrust* kann ihre Munition drei Mal am Tag mit einer von zwei besonderen Fähigkeiten versehen: Die erste lässt einen mit der Armbrust abgefeuerten Bolzen in blendendem, bunten Licht explodieren, wenn er eine Kreatur oder einen Gegenstand trifft oder weiter als 180 m fliegt. Kreaturen in einem 3 m-Radius um den Zielpunkt sind für 1W4+1 Runde blind. Sollte einer Kreatur ein Willenswurf gegen SG 13 gelingen, ist sie stattdessen für eine Minute geblendet. Kreaturen ohne Sichtwahrnehmung oder ohne Sichtlinie zum Zielpunkt sind nicht betroffen. Die zweite Fähigkeit lässt einen von der Armbrust abgefeuerten Bolzen als *Kreisenden Bolzen* (Pathfinder Grundregelwerk, S. 474) funktionieren.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Aufblitzen*, *Hellhören/Hellsehen*, *Lichtblitze* (PF EXP, S. 231), *Unheil*; **Kosten** 5.400 GM

MAGIERHAKEN

Aura Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 6

Ausrüstungsplatz Keiner; **Marktpreis** 4.310 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein *Magierhaken* ist eine *Hakenhand* +1 (siehe *Piraten der Inneren See*, S. 18) und ein nützlicher Gegenstand für arkane Zauberkundige. Obwohl ein *Magierhaken* keine Feinmanipulation gestattet, ist er mit Magie aufgeladen, um körperliche Komponenten zu stärken. Man kann einen *Magierhaken* auf einem Handstumpf nutzen, um die Gestik für jeden Zauber zu ersetzen. Mit einem

PIRATENSCHÄTZE



Magierhaken



Rüstung der
heulenden Schädel



Himmelsraketen-
armbrust



Aigers Kuss



Ohrring des
Meutererverderbens



Augenklappe
des Seefahrers

Magierhaken sind Berührungsangriffe möglich, indem man entweder normal mit ihm angreift (und dabei den normalen Hakenhandschaden plus den Zaubereffekt verursacht) oder einen Berührungsangriff mit dem Haken durchführt (in diesem Fall erhält der Angreifer einen Bonus von +4 auf den Angriffswurf und der SG des Rettungswurfs gegen den Zauber steigt um +1, der Angriff verursacht aber keinen Hakenhandschaden).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Geisterhand; **Kosten** 2.310 GM

OHRRING DES MEUTERERVERDERBENS

Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie; **ZS** 7

Ausrüstungsplatz Keiner; **Marktpreis** 4.000 GM; **Gewicht - Beschreibung**

Dieser magische Ohrring erwärmt sich, wenn eine Schiffsbesatzung von einer Meuterei zu murren beginnt. Der Träger des Ohrrings erhält einen Bonus von +5 für Fertigkeitwürfe auf Motiv erkennen, solange er sich auf einem Schiff befindet, auf dem eine derart schlechte Moral herrscht.

Sollte ein Ohrring des Meutererverderbens von einem Kommandeure oder Admiral getragen werden, besitzt er zusätzliche Effekte: Ein Kommandeur erhält einen Bonus von +3 auf Moralwürfe während Seeschlachten. Wird der Ohrring von einem Admiral getragen, erhalten alle Geschwader in seiner Flotte während Seeschlachten einen Bonus von +1 auf Moralwürfe.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Gedanken wahrnehmen; **Kosten** 2.000 GM

RÜSTUNG DER HEULENDEN SCHÄDEL

Aura Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 7

Ausrüstungsplatz Körper; **Marktpreis** 20.375 GM; **Gewicht** 20 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Beschlagene Lederrüstung +3 ist mit metallenen Totenschädeln verziert. Als Standard-Aktion kann der Träger einmal am Tag den Schädeln befehlen, eine heulende Kakophonie anzustimmen. Innerhalb einer 9 m-Ausbreitung verängstigt diese jede Kreatur für 1W4 Runden, deren Willenswurf gegen SG 16 misslingt. Der Träger kann bis zu drei Zeile in diesem Gebiet (zusätzlich zu ihm selbst) auswählen, die nicht von diesem Effekt betroffen sind. Zudem erhält der Träger einer Rüstung der heulenden Schädel einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Jedes Mal, wenn ihm ein Rettungswurf gegen einen von ihm selbst ausgehenden Furchteffekt gelingt, erhält er einen Bonus von +2 auf Willenswürfe für 1 Runde.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Furcht; **Kosten** 10.275 GM



SEESCHLACHTEN

Ich war damals nur Schiffsjunge beim alten Kapitän Greschem, als wir in der Bucht der Verzweiflung gegen die chelische Flotte kämpften, aber lass mich dir sagen, dass es eine gewaltige Schlacht gewesen ist. Die Thrunefflotte kam auf uns zu, doch ich würde wetten, dass sie nicht wusste, was sie erwartete.

Hunderte von uns Fesselpiraten warteten in der Mündung der Bucht auf sie. Die ganze Bucht war voller Segel und Takelagen und das Knarren der vielen Dutzend Masten erfüllte die Luft, ehe der Kampf begann. Als die erste Welle nahte, feuerten die Schiffe an der Frontlinie ihre Ballisten ab und nahmen Fahrt auf, um sie zu rammen. Andere Schiffe der Flotte umkreisen die Chelaxianer, um sie in die Zange zu nehmen. Wir feuerten alle Waffen ab, die wir hatten, verschossen Feuertöpfe und verbrannten ihre Segel.

Ich sage dir, es war ein glorreicher Tag. So etwas hat sich seitdem nicht wiederholt.

- Der Alte Blinde Krauss, Fesselpirat

Im Laufe des Großteils des Abenteuerpfades Unter Piraten kommt es zu Konflikten zwischen den SC und anderen Schiffen auf dem Meer. Egal ob diese Konflikte entstehen, weil die SC nach Plündergut suchen oder sich verteidigen müssen, sie werden mit Hilfe der Schiff-zu-Schiff-Regeln im *Pathfinder Spielerleitfaden* „Unter Piraten“ abgehandelt. Diese sind allerdings nur für kleine Seegefechte zwischen bestenfalls einer Handvoll Schiffe gedacht. In „Der Preis der Niedertracht“ und dem Folgeabenteuer „Aus dem Herzen der Hölle“ werden die SC aber in viel größere Seeschlachten zwischen Dutzenden von Schiffen verwickelt. Statt solche großen, umfangreichen Kämpfe Schiffe für Schiff auszuspielen, kannst du die folgenden Regeln für Seeschlachten nutzen, um die Ergebnisse solcher Massenkämpfe zu bestimmen. Beachte, dass die Regeln zwar speziell auf die individuellen Schlachten im letzten Drittel des Abenteuerpfades Unter Piraten abgestimmt sind, aber auch in anderen Kampagnen für große Seeschlachten genutzt werden können.

FLOTTENGRUNDLAGEN

Eine Flotte besteht aus mehreren Schiffen unter dem Kommando eines Admirals. Jedes individuelle Schiff einer Flotte ist mit einem Kapitän und seiner Besatzung bemannt. Technisch betrachtet, genügen zwei Schiffe, um eine Flotte zu bilden, doch an den Schlachten in den letzten beiden Teilen des Abenteuerpfades Unter Piraten werden viel mehr Schiffe beteiligt sein (wenn es sich nur um ein paar Schiffe geht, verwende besser die Schiffskampfregeln im *Pathfinder Spielerleitfaden* „Unter Piraten“).

Flotten bestehen aus Geschwadern. Alle Schiffe eines Geschwaders müssen demselben Schiffstyp angehören (Langschiff, Dschunke, Segelschiff, Kriegsschiff usw.). Jedes an einer Seeschlacht beteiligte Geschwader wird von einem Kommodore befehligt. Ein Geschwader besteht aus mindestens einem Schiff, die Maximalgröße entspricht dem Charisma-Modifikator des Kommodores +3. Ein Charakter mit einem CH-Modifikator von -3 oder schlechter kann nicht als Kommodore fungieren.

Die Flotte als Ganzes wird von einem Admiral kommandiert. Eine NSC-Flotte besteht aus einer Anzahl von Geschwadern gleich dem Charisma-Modifikator ihres Admirals +3. Eine SC-Flotte kann eine Anzahl von Geschwadern gleich einem Zehntel des Ruchlosigkeitswertes der Gruppe (abgerundet) plus Charisma-Modifikator des Admirals haben. Ein Charakter mit einem CH-Modifikator von -3 oder schlechter kann nicht als Admiral fungieren.

Die Spielwerte einer Flotte

Eine Flotte wird im Text in Form von Spielwerten präsentiert (siehe z.B. Harrigans Flotte auf Seite 36). Alternativ kannst du alle relevanten Werte einer Flotte auf dem Flottenbogen auf Seite 69 notieren. Die Spielwerte einer Flotte bedeuten das Folgende:

Name: Der Name der Flotte.

EP: Wenn die SC die Flotte besiegen, erhalten sie diese Menge an EP. Seite 68 enthält die Regeln zum Bestimmen des EP-Wertes einer Flotte.

Admiral: Der Name des Admirals, sein Fertigkeitensmodifikator für Beruf (Seefahrer) und der Initiative-Modifikator der Flotte.

Flaggschiff: Der Name des Flaggschiffs der Flotte.

Bedeutende Charaktere und Vorteile: Die wichtigen Charaktere innerhalb der Flotte, ihr Aufenthaltsort und die Vorteile, welche sie der Flotte liefern.

Geschwader: Die zweite Hälfte des Spielwerteblocks einer Flotte führt die individuellen Geschwader der Flotte auf. Manche Flotten können aus einzigartigen Geschwadern bestehen (dies ist bei der Flotte der SC wahrscheinlich der Fall), während andere zumindest den Spielwerten nach identische Geschwader aufweisen.

Zusammenstellung: Die Anzahl und Art der Schiffe in dem Geschwader.

Kommodore: Der Name des Kommodores des Geschwaders, sein Charisma-Modifikator und sein Fertigkeitensmodifikator für Beruf (Seefahrer).

Trefferpunkte: Die Anzahl an Schadenspunkten, welche das Geschwader nehmen kann, ehe alle Schiffe versenkt sind.

Moral: Der Moralwert des Geschwaders.

Verteidigungswert: Der Verteidigungswert (VW) des Geschwaders; im Grunde der SG für jeden Angriff gegen das Geschwader, um bedeutenden Schaden zu verursachen. Der Verteidigungswert eines Geschwaders entspricht 10 + Fertigkeitensmodifikator für Beruf (Seefahrer) des Kommodores + sonstige Modifikatoren durch Flaggschiffvorteile.

Angriffswert: Der Modifikator auf den Angriffswurf des Geschwaders.

Schaden: Der Schaden bei einem erfolgreichen Treffer.

Moralwurf: Der Moralmodifikator des Geschwaders.

TERMINOLOGIE

Es folgen Schlüsselbegriff für die Beschreibung von Seeschlachten:

Admiral: Der Kommandant einer Flotte. Ein Admiral beeinflusst den Moralwert der Flotte und bestimmt ihre maximale Größe.

Aufriebsphase: Die Zeiteinheit nach einer Schlachtpphase, in welcher jedes Geschwader einen Moralwurf gegen Meuterei ablegen muss.

Außer Gefecht: Ein Schiff, welches Schaden in Höhe seiner Trefferpunkte nimmt, ist außer Gefecht. Ein Schiff außer Gefecht zählt nicht hinsichtlich der Schadenswürfe seines Geschwaders oder die Zahl an Trefferpunkten seines Geschwaders. Ein Schiff außer Gefecht, welches weiteren Schaden nimmt, sinkt.

Bedeutender Charakter: Ein SC (im Falle einer Spielerflotte) oder ein einzigartiger, benannter NSC (im Falle einer vom SL kontrollierten Flotte), dessen Anwesenheit einer Flotte zusätzliche Boni und Vorteile verleiht.

Flaggschiff: Das Schiff des Flottenadmirals.

Flotte: Eine Anzahl von Geschwadern unter dem Kommando eines Admirals.

Geschwader: Eine Anzahl gleichartiger Schiffe unter dem Befehl eines Kommodores.

Kapitän: Befehlshaber eines einzelnen Schiffes.

Kommodore: Befehlshaber eines Geschwaders. Ein Kommodore beeinflusst hauptsächlich den Angriffs- und Verteidigungswert seines Geschwaders.

Moral: Jedes Geschwader besitzt einen Moralwert im Bereich 1 bis 10. Wenn die Moral eines Geschwaders auf 0 fällt, meutert das Geschwader und ist verloren.

Moralwurf: Dieser Wurf erfolgt während der Auftriebsphase und erfordert einen Wurf mit dem W20, auf den der Moralwurfmodifikator des Geschwaders addiert wird. Dieser Wurf bestimmt, ob ein Geschwader meutert und aus dem Spiel genommen wird.

Runde: Eine Runde besteht aus einer Schlachtphase und einer Auftriebsphase. Eine Runde einer Seeschlacht entspricht 10 Minuten Kampfesgeschehen im Spiel.

Schiff: Ein Schiff in einer Flotte unter dem Kommando eines Kapitäns.

Schlachtphase: Zeiteinheit, in der jedes Geschwader die feindliche Flotte angreift.

Trefferpunkte: Jedes Schiff eines Geschwaders belegt eine bestimmte Anzahl von Feldern. Diese Anzahl bestimmt, wie oft ein Schiff während einer Seeschlacht beschädigt werden kann, ehe es außer Gefecht gesetzt wird.

Für dieses Kampfsystem benennt die Anzahl der belegten Felder die Trefferpunkte des Schiffes. Solange ein Schiff nicht alle Trefferpunkte verloren hat, wird es am Ende der Seeschlacht automatisch repariert. Ein Geschwader besitzt Trefferpunkte entsprechend der Summe der Trefferpunkte der zu ihr gehörenden Schiffe.

Versenkt: Wenn ein Schiff sinkt, wird es aus der Flotte entfernt. Um es zu ersetzen, muss ein neues Schiff erworben oder rekrutiert werden. Ob Charaktere überleben und wie schnell/erfolgreich Rettungsaktionen der SC (im Falle einer SC-Flotte) erfolgen, unterliegt der Entscheidung des SL.

Aufbau einer Flotte

Wenn die SC zu Beginn von „Der Preis der Niedertracht“ damit anfangen, Verbündete für ihre Flotte zu sammeln, solltest du ihnen eine leere Kopie des Flottenbogens auf Seite 69 geben.

Sie werden zwar nicht in der Lage sein, die Informationen über ihre Geschwader einzutragen, bis sie mit der Rekrutierung von Kommodoren im Rahmen des Abenteuers beginnen, können aber schon grundlegende Informationen zu ihrer Flotte notieren. (Die SC sollen eine große Flotte aufbauen und nicht mehrere kleine unter dem Befehl mehrerer SC. Daher kann jede Gruppierung im Rahmen einer Unter Piraten-Kampagne nur eine Flotte kontrollieren.) Sie sollten beim Bau ihrer Flotte die folgenden Schritte befolgen:

Schritt 1 – Name der Flotte, Heimathafen und Flaggschiff: Der Name, den die SC für die Flotte auswählen und die Namen des Heimathafens und des Flaggschiffs haben keine Auswirkungen auf die Spielwerte der Flotte.

Schritt 2 – Wahl des Admirals: Eine Flotte kann nur einen Admiral haben. Ob dies ein SC oder ein verbündeter NSC ist, ist größtenteils irrelevant, du solltest den Spielern aber erklären, dass ein Flottenadmiral einen hohen Charismawert und viele Ränge in Beruf (Seefahrer) besitzen sollte. Auch SC, die nicht als Admiral fungieren, können eine Flotte immer noch verstärken, indem sie Flaggschiffvorteile verleihen (siehe Schritt 4). Notiere den Namen des Admirals und seinen Fertigungsbonus für Beruf (Seefahrer) auf dem Bogen.

Schritt 3 – Höchstzahl an Geschwadern bestimmen:

Eine Flotte kann maximal aus einer Anzahl von Geschwadern gleich einem Zehntel des Ruchlosigkeitswerts der Gruppe (abgerundet) plus dem CH-Modifikator des Admirals bestehen. NSC-Flotten haben ein Maximum von CH-Modifikator +3.



Schritt 4 – Bedeutende Charaktere zuweisen: Jede Flotte verfügt über eine Reihe bedeutender Charaktere. Im Falle einer Spielerflotte sind dies die SC und im Falle einer SL-Flotte einzigartige NSC. Notiere die Namen dieser bedeutenden Charaktere und wo sie sich aufhalten (entweder auf dem Flaggschiff oder in einem Geschwader). Sollte ein bedeutender Charakter ein Admiral sein, muss er sich auf dem Flaggschiff befinden, ist er ein Kommodore, muss er sich bei dem von ihm befehligten Geschwader befinden. Jeder bedeutende Charakter gibt seiner Flotte einen Vorteil, notiere diese Vorteile; siehe auch „Flaggschiffvorteile“ auf Seite 66.

Schritt 5 – Geschwader rekrutieren: Ohne Geschwader ist eine Flotte reine Theorie. Ein großer Teil dieses Abenteuers besteht darin, die nötigen Schritte zu erfüllen, um Geschwader für eine Flotte rekrutieren zu können. Jedes Geschwader hat seine eigenen Spielwerte, doch sollten die SC ihre eigenen Geschwader aufbauen wollen, ist ihnen auch dies möglich, es ist nur sehr, sehr teuer. Zudem kann man bestehende Geschwader schneller und leichter rekrutieren – siehe Seite 10 des Abenteuers.

Schritt 6 – Geschwader aufstellen

Ein Geschwader besteht aus einer Anzahl individueller Schiffe, die jedes von einem Kapitän befehligt werden. Die Geschwader und ihre Kapitäne unterstehen einem Kommodore.

Ein Geschwader kann nicht aus mehr Schiffen als dem CH-Modifikator des Kommodores +3 bestehen.

Jedes Geschwader und ihre Spielwerte werden unter den Spielwerten der Flotte in eigenen Blöcken aufgeführt.

Fülle die Geschwaderblöcke wie folgt aus:

Schritt 1 – Name des Geschwaders: Notiere den Namen des Geschwaders ganz oben, dabei kann es sich um jeden Namen handeln, der dir einfällt.

Schritt 2 – Aufbau des Geschwaders: Notiere die Anzahl der Schiffe in des Geschwaders und den Schiffstyp, der in dem Geschwader zum Einsatz kommt. Der Schiffstyp bestimmt die Anzahl an Feldern, die ein Schiff belegt, und damit auch wie viele Trefferpunkte es dem Geschwaders beisteuert. Alle Schiffe eines Geschwaders müssen zur selben Art gehören. Die verfügbaren Schiffstypen sind im *Pathfinder Spielerleitfaden* „Unter Piraten“ aufgeführt. Die Trefferpunkte pro Schiff sind im Kasten „TP pro Schiff“ für diese Schiffe verzeichnet.

Schritt 3 – Auswahl des Kommodores: Notiere den Namen des Kommodores des Geschwaders, seinen CH-Modifikator und seinen Fertigungsmodifikator für Beruf (Seefahrer). Ein Admiral kann niemals als Kommodore fungieren. Sollte ein Kommodore zudem ein bedeutender Charakter (entweder ein SC oder ein wichtiger, benannter NSC) sein, erhält dieses Geschwader einen Bonus von +2 auf alle Angriffs-, Schadens- und Moralewürfe. (Richtlinie: Die meisten NSC-Flotten sollten 2-4 wichtige, benannte NSC besitzen, die als Kommodores fungieren.)

Schritt 4 – Trefferpunkte bestimmen: Die Trefferpunkte eines Geschwaders entsprechend der Anzahl der Schiffe in dem Geschwader multipliziert mit der Anzahl an Trefferpunkten eines einzelnen Schiffes. Beispiel: Ein

TREFFERPUNKTE PRO SCHIFF

Ein Schiff besitzt unter diesem System eine Anzahl an Trefferpunkten gleich der Anzahl an Feldern, die es unter den Schiffskampfregeln im *Pathfinder Spielerleitfaden* „Unter Piraten“ belegt sind. Diese Werte sind:

1-TP-Schiff: Floß, Ruderboot, Beiboot

2-TP-Schiff: Kielboot

3-TP-Schiff: Dschunke, Langschiff, Segelschiff

4-TP-Schiff: Galeere, Kriegsschiff

Geschwader aus fünf Flößen mit jeweils 1 TP hat 5 TP, ein Geschwader aus fünf Kriegsschiffen hat 20 TP (ein Kriegsschiff ist ein 4-TP-Schiff). Diese Zahl sinkt vorübergehend, wenn Schiffe außer Gefecht geraten, und dauerhaft, wenn Schiffe versenkt werden.

Schritt 5 – Moral bestimmen: Die Moral jedes Geschwaders fluktuiert während der Schlacht. Die Anfangsmoral eines neu aufgestellten Geschwaders entspricht einem Zehntel der Ruchlosigkeit der Gruppe (abgerundet), das Minimum ist 1, das Maximum 10. Ein Geschwader einer NSC-Flotte hat eine Anfangsmoral von 3 Punkten. Sollte die Moral eines Geschwaders jemals auf 0 reduziert werden, meutert das Geschwader und ist verloren. Sie kann dann nicht „repariert“, sondern nur mit einem neuen Geschwader ersetzt werden. Der Moralwert eines Geschwaders kann niemals höher als 10 sein.

Schritt 6 – Verteidigungswert bestimmen: Der Verteidigungswert (VW) eines Geschwaders beträgt 10 + Fertigungsmodifikator des Kommodores für Beruf (Seefahrer) plus eventuelle Flaggschiffvorteile.

Schritt 7 – Angriffswert bestimmen: Der Angriffswert (AW) eines Geschwaders entspricht dem Fertigungsmodifikator des Kommodores für Beruf (Seefahrer). Der AV kann durch verschiedene Flaggschiffvorteile oder die Anwesenheit eines bedeutenden Kommodore erhöht werden.

Schritt 8 – Schaden bestimmen: Ein Geschwader fügt bei einem erfolgreichen Treffer einer Flotte 1W6 Schadenspunkte + 1 Schadenspunkt pro Schiff in dem Geschwader zu. Dieser Schaden kann mittels Flaggschiffvorteilen und der Gegenwart eines bedeutenden Kommodores weiter modifiziert werden.

Schritt 9 – Moralewurf bestimmen: Der Grundmoralwurfmodifikator eines Geschwaders entspricht dem CH-Modifikator des Kommodores und wird durch Flaggschiffvorteile und die Gegenwart eines bedeutenden Kommodores weiter modifiziert. Wenn ein Schiff des Geschwaders außer Gefecht gesetzt wird, steigt der Verlustzähler um +1. Wenn ein Schiff des Geschwaders sinkt, steigt der Verlustzähler um +1. Wenn ein ganzes Geschwader zerstört wird oder meutert, steigt der Verlustzähler um +1. Der Modifikator des Geschwaders auf den Moralewurf entspricht dem Grundmoralwurfmodifikator minus den Verlustzähler.

Flaggschiffe und Bedeutende Charaktere

Ein Flaggschiff ist das Schiff, auf dem der Flottenadmiral sich aufhält. Es bewegt sich während einer Seeschlacht, gibt Befehle und unterstützt, wo dies erforderlich ist, gehört selbst aber keinem Geschwader an. Ein Flaggschiff kann während der Schlacht nicht außer Gefecht gesetzt oder versenkt werden und wird im Rahmen jedes Gefechts als Trophäe betrachtet. Siehe den Abschnitt „Sieg“ auf Seite 68 hinsichtlich des Schicksals eines Flaggschiffes nach Ende einer Seeschlacht.

Der Hauptzweck eines Flaggschiffes besteht darin, einer Flotte Vorteile zu verschaffen. Vorteile werden von den bedeutenden Charakteren generiert. Bei einer Spielerflotte kontrolliert jeder Spieler einen bedeutenden Charakter. Bei einer SL-Flotte sind die bedeutenden Charaktere einzigartige NSC; eine SL-Flotte verfügt in der Regel über vier bedeutende Charaktere.

Eine Flotte erhält für jeden bedeutenden Charakter in ihrer Mitte einen Vorteil. Sollte der mit einem bestimmten Vorteil in Verbindung stehende bedeutende Charakter sich nicht in der Flotte befinden (etwa weil der Charakter sich zum Zeitpunkt der Schlacht anderswo befindet oder sein Geschwader zerstört wurde), erhält die Flotte diesen Vorteil nicht.

Flaggschiffvorteile

Flaggschiffvorteile müssen bei Erschaffung der Flotte gewählt werden und können danach in der Regel nicht mehr verändert werden. Sollte ein neuer bedeutender Charakter zur Gruppe stoßen, kann ein neuer Vorteil gewählt werden, doch ansonsten muss das gegenwärtige Flaggschiff außer Dienst gestellt und ein neues Flaggschiff bestimmt werden, um andere Vorteile wählen zu können.

Wird ein Flaggschiff außer Dienst gestellt, fügt dies dem Moralwert jedes Geschwaders 1W4 Schadenspunkte zu; sollte dies Meutereien zur Folge haben, könnte es erforderlich werden, Geschwader zu ersetzen. Die verfügbaren Flaggschiffvorteile folgen; ein Vorteil kann nicht mehrfach gewählt werden, außer die Beschreibung besagt etwas anderes.

Defensivtaktiken: Wähle zu Beginn einer Schlachtphase ein Geschwader aus. Dieses Geschwader erhält für die Schlachtphase einen Bonus von +2 auf ihren Verteidigungswert.

Voraussetzungen: Keine.

Speziell: Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden, muss aber unterschiedliche Geschwader betreffen; er ist bei demselben Geschwader nicht kumulativ.

Gnadenloses Vorrücken: Wähle zu Beginn einer Schlachtphase ein Geschwader aus. Dieses Geschwader erhält einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe für diese Schlachtphase. Die Moral des Geschwaders steigt zu Beginn der Schlachtphase um +1.

Voraussetzungen: Bedeutender Charakter mit GAB +11 oder höher.

Göttlicher Schutz: Wähle zu Beginn einer Schlachtphase ein Geschwader aus. Dieses Geschwader erleidet einen Trefferpunkt weniger als normal, wenn sie von einem Geschwader der gegnerischen Flotte angegriffen wird.

Voraussetzungen: Bedeutender Charakter mit dem Klassenmerkmal Energie fokussieren.

Speziell: Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden, muss aber unterschiedliche Geschwader betreffen; er ist bei demselben Geschwader nicht kumulativ.

Loyalität: Wenn du ein neues Geschwader rekrutierst, erhalten alle Geschwader einen Bonus von +2 auf Moralwürfe. Dieser Bonus ist einmalig und kommt im Falle der Rekrutierung mehrerer Geschwader nur einmal pro Geschwader zur Anwendung.

Voraussetzungen: Bedeutender Charakter mit Charisma 15+.

Magische Artillerie: Alle Geschwader erhalten einen Bonus von +1 auf Schaden- und Moralwürfe.

Voraussetzungen: Bedeutender Charakter, welcher mindestens einen Zauber des 6. Grades wirken kann.

Schnelle Reparaturen: Würfle am Ende einer Schlachtphase mit 1W6. Du kannst diese Menge an Schaden von einer beliebigen Kombination nicht versenkter Schiffe eines einzelnen Geschwaders entfernen.

Voraussetzungen: Bedeutender Charakter, der mindestens einen Zauber des 4. Grades wirken kann.

Schnelle Schlachtbereitschaft: Der Admiral erhält einen Bonus von +4 für alle Fertigkeitswürfe auf Beruf (Seefahrer), um die Initiative zu bestimmen.

Voraussetzungen: Keine.

Speziell: Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden, der Effekt ist kumulativ mit sich selbst.

Tollkühne Manöver: Wähle zu Beginn einer Schlachtphase ein Geschwader aus. Dieses Geschwader erhält einen Bonus von +4 auf ihren Angriffswert für diese Runde, vernachlässigt aber ihre Deckung. Daher erleidet sie bis zur nächsten Schlachtphase zudem einen Malus von -2 auf ihren Verteidigungswert.

Voraussetzungen: Keine.

Speziell: Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden, muss aber unterschiedliche Geschwader betreffen; er ist bei demselben Geschwader nicht kumulativ.

Verbesserte Taktiken: Wähle zu Beginn einer Schlachtphase ein Geschwader aus. Dieses Geschwader erhält einen Bonus von +2 auf ihren Angriffswert. Wenn dieses Geschwader während dieser Schlachtphase Schaden verursacht, kannst du anstelle des gegnerischen Kommandanten entscheiden, welche feindlichen Schiffe Schaden nehmen.

Voraussetzungen: Bedeutender Charakter mit mindestens 11 Fertigkeitsträngen in jeweils 5 verschiedenen Fertigkeiten.

Vergeltung: Wenn das erste Schiff der Flotte während einer Schlachtphase versenkt wird, werden alle verbündeten Geschwader von Rachsucht erfüllt und erhalten einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Moralwürfe für den Rest dieser Schlachtphase.

Voraussetzungen: Keine.

Überwältigend: Die Maximalzahl der Geschwader der Flotte steigt um 1. Sollte dieser Vorteil verlorengehen, meutert sofort das Geschwader mit der niedrigsten Moral (bei einem Gleichstand wird das Geschwader zufällig bestimmt).

Voraussetzungen: Bedeutender Charakter mit dem Talent Anführer.

Speziell: Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden, der Effekt ist kumulativ mit sich selbst.

DER ABLAUF VON SEESCHLACHTEN

Eine Seeschlacht beginnt, wenn sich zwei Flotten auf dem Meer begegnen. In einer Seeschlacht nutzen die Spieler die Fähigkeiten ihrer Charaktere nicht, sondern verwenden die Geschwader ihrer Flotte, um den Feind anzugreifen, während ihre Charaktere auf den Schiffen als Kommandeure fungieren. Eine Seeschlacht umfasst mehrere Runden, jede Runde besteht aus einer Schlacht- und einer Aufriephase.

Platziere zu Beginn einer Schlacht die Schiffe der Flotten auf dem Tisch zur Darstellung des Angriffes; nutze hierzu am besten Kopien oder Ausdrucke der Schiffszählsteine aus dem *Pathfinder Spielerleitsfaden „Unter Piraten“*. Platziere pro Geschwader eine Anzahl von Zählern der passenden Größe zueinander benachbart auf dem Tisch. Die tatsächliche Positionierung auf dem Tisch ist dabei irrelevant. Da dies vereinfachte Seeschlachtregeln sind, repräsentiert die Verteilung des Schadens das Manövrieren der Schiffe und das Verändern der Position während der Schlacht.

Schlachtphase

Zu Beginn einer Schlachtphase legt jeder Flottenadmiral einen Fertigkeitswurf auf Beruf (Seefahrer) ab, um die Initiativereihenfolge zu bestimmen. Der Admiral mit dem höheren Ergebnis ist in dieser Schlachtphase im Vorteil, was alle seine Geschwader für diese Schlachtphase einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe verschafft. Der Fertigkeitswurf auf Beruf (Seefahrer) erfolgt zu Beginn jeder Schlachtrunde.

Als nächstes greifen die Flotten einander abwechselnd mit ihren Geschwadern an. Der Sieger des Initiativwurfes führt den ersten Angriff mit einem Geschwader seiner Wahl, dann ist sein Gegner an der Reihe und setzt einem seiner Geschwader ein. Dies dauert an, bis alle angriffsfähigen Geschwader es getan haben; ein Geschwader kann pro Schlachtphase nur einmal angreifen. Sollte eine Flotte über mehr Geschwader als die andere Flotte verfügen, greifen diese zusätzlichen Geschwader zum Ende der Schlachtphase an, wenn die andere Flotte alle ihre Angriffe für diese Runde durchgeführt hat.

Angriff: Wenn du mit ein Geschwader angreifst, dann wähle eines der Geschwader der gegnerischen Flotte als Ziel. Würfle mit 1W20 und addiere den Angriffswert deines Geschwaders. Sollte das Ergebnis den Verteidigungswert des feindlichen Geschwaders erreichen oder übertreffen,

verursachst dein Geschwader Schaden. Solltest du verfehlen, verursachst du dennoch 1W4-1 Schadenspunkte, dieser Schaden kann durch keinen anderen Effekt erhöht werden. Dieser Schaden ist eine abstrakte Kombination aus Belagerungswaffen, Rammmanövern, Geschossfeuer und auch Enteraktionen gegen feindliche Besatzungen.

Schaden: Normalerweise verteilt die Flotte, welche Schaden nimmt, den Schaden unter den Schiffen der betroffenen Geschwader. Nutze am besten Markierungssteine oder ähnliches dafür. Dieser Schaden muss nicht nur ein Schiff betreffen; du kannst ihn beliebig auf die nicht versenkten Schiffe deines Geschwaders verteilen.

Kritische Treffer und Patzer: Eine natürliche 20 bei einem Angriffswurf ist stets ein Treffer und gestattet dem Angreifer anstelle des Verteidigers, den Schaden zu verteilen. Kritische Treffer verursachen unter diesem System



aber keinen doppelten Schaden. Eine natürliche 1 ist immer ein völlig fehlgegangener Angriff, welcher der gegnerischen Flotte keinen Schaden zufügt (auch nicht die 1W4-1 Schaden bei normalem Verfehlen). Wenn ein Geschwader einen Kritischen Treffer erzielt, steigt ihr Moralwert um +1, wenn sie einen Patzer würfelt, sinkt die Moral um 1.

Schadensauswirkungen: Jeder Schadenspunkt reduziert die Gesamttrefferzahl eines Geschwaders. Wenn ein Schiff Treffer in Höhe seiner Trefferpunkte erleidet, ist es außer Gefecht. Ein außer Gefecht gesetztes Schiff wird bei den Schadenwürfen seines Geschwaders nicht berücksichtigt, zudem steigt der Verlustzähler dieses Geschwaders um +1. Erleidet ein solches Schiff weiteren Schaden, sinkt es und wird gänzlich aus der Flotte entfernt. Dies erhöht den Verlustzähler um +1.

Verlust einer Geschwaders: Wenn ein Geschwader verlorengeht (egal ob durch Schaden oder Meuterei), steigt der Verlustzähler aller anderen Geschwader um +1.

Von Bord gehen: Aus Gründen der Einfachheit gehen wir davon aus, dass das Schiff eines Kommodores eines Geschwaders zuletzt sinkt. Nicht alle Charaktere an Bord eines sinkenden Schiffes sterben automatisch. In der Regel sinkt ein Schiff langsam genug, dass Offiziere und Matrosen von Bord gehen können, und meist gibt es Beiboote und Wrackteile, an denen man sich festhalten kann. Wir gehen davon aus, dass bedeutende Charaktere, die sich auf einem sinkenden Schiff aufgehalten haben, dies überleben; entweder entkommen sie mit einem Boot, halten sich an Treibgut fest oder fliehen auf magischem Wege. Das letztendliche Schicksal eines bedeutsamen Charakters auf einem gesunkenen Schiff hängt mehr vom Ausgang der Schlacht ab: Sollte die Flotte des in Gefahr geratenen Charakters gewinnen, kann er nach der Schlacht gerettet werden; doch sollte seine Flotte unterliegen, wird er möglicherweise vom Feind gefangengenommen. Meistens aber fallen solche Charaktere den zahllosen Möglichkeiten des Meeres zum Opfer, jemanden vom Leben zum Tode zu befördern.

Aufriebsphase

Eine Aufriebsphase folgt jeder Schlachtphase. Jedes noch existente Geschwader muss ein Moralwurf gegen SG 10 gelingen, indem sie mit 1W20 würfelt und ihren Moralwurfmodifikator addiert. Bei einem Fehlschlag erleidet das Geschwader 1W4 Punkte Moralschaden. Ein Geschwader, deren Moralwert auf 0 oder weniger reduziert wird, meutert auf der Stelle und wird aus dem Spiel entfernt.

Flucht aus der Schlacht: Am Ende einer Aufriebsphase kann ein Admiral versuchen, aus der Schlacht zu fliehen. In diesem Fall erhält die gegnerische einen freien Angriff mit einem Geschwader ihrer Wahl gegen ein Geschwader der fliehenden Flotte ihrer Wahl. Der fliehende Admiral

legt einen Fertigkeitswurf auf Beruf (Seefahrer) mit einem Malus von -4 gegen den Fertigkeitswurf des anderen Admirals auf Beruf (Seefahrer) ab. Sollte der fliehende Admiral das höhere Ergebnis erzielen, entkommt seine Flotte. Andernfalls nimmt das Geschwader seiner Flotte 1 Punkt Moralschaden und die Schlacht dauert eine weitere Runde an.

Sieg

Eine Flotte gewinnt eine Seeschlacht, wenn alle gegnerischen Schiffe aus dem Spiel genommen wurden, egal ob sie außer Gefecht gesetzt oder versenkt wurden oder die Geschwader gemeutert haben. Das gegnerische Flaggschiff ist dann wehrlos und kann von den Siegern geentert werden.

Niederlage der SC: Sollten die SC besiegt werden, sind die Folgen dieser Niederlage im Abenteuertext beschrieben. Der Gegner nimmt die SC in der Regel gefangen oder exekutiert sie, was zu einer Niederlage führt, als wären alle SC im normalen Kampf besiegt worden. Eine besiegte Flotte löst sich meistens auf. Sollte sich die Flotte der SC ergeben oder ihrer Vernichtung entkommen können, erleidet jedes Geschwader 1W8 Punkte Moralschaden.

Sieg der SC: Sollten die SC die Schlacht gewinnen, kapern sie das gegnerische Flaggschiff. Meistens weigern sich die Kommandeure der feindlichen Flotte, sich kampflös zu ergeben. Die SC beenden den Konflikt, indem sie einen Kampf an Deck des Schiffes beginnen; dank ihres jüngsten Triumphes erhalten sie während dieses Kampfes einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Fertigungs- und Rettungswürfe. Alle Geschwader, die die Schlacht überstanden haben, erhalten bei einem Sieg 1W4 Moralpunkt abzüglich 1 Punkt pro versenktem Schiff in diesem Geschwader (Minimum 0 Moralgewinn).

Nach einer Schlacht wird jeder Schaden an Schiffen, die nicht außer Gefecht gesetzt wurden, mit einer Geschwindigkeit von 1 Trefferpunkt pro Stunde repariert, da sich die Mannschaft bemüht, die Spuren der Schlacht zu beseitigen. Außer Gefecht gesetzte Schiffe müssen in einen Hafen geschleppt und dort zu den üblichen Kosten repariert werden (siehe *Pathfinder Spielerleitfaden* „Unter Piraten“). Ein außer Gefecht gesetztes Schiff verfügt nur über 5% seiner Gesamttrefferpunkte nach dem üblichen System. Versenkte Schiffe und solche, die aus der Schlacht geflohen sind, nachdem die Moral ihres Geschwaders auf 0 reduziert wurde, können nicht repariert werden; sie müssen ersetzt werden.

Erfahrungspunkte für den Sieg über eine Flotte sollten an einen HG angepasst werden, welcher der durchschnittlichen Gruppenstufe zum Zeitpunkt der Schlacht entspricht. Für besonders leichte oder harte Schlachten kann der SL diese Belohnung nach unten oder oben anpassen.

SEESCHLACHTEN



FLOTTENBOGEN

FLOTTENBOGEN

HEIMATHAFEN

FLAGGSCHIFF

ADMIRAL

CH-MOD

BERUF (SEEFÄHRER)

INITIATIVE

MAX. GESCHWADER

BEDEUTENDE CHARAKTERE

| | | |
|------------|----------------------|---------------|
| NAME _____ | AUFENTHALTSORT _____ | VORTEIL _____ |
| NAME _____ | AUFENTHALTSORT _____ | VORTEIL _____ |
| NAME _____ | AUFENTHALTSORT _____ | VORTEIL _____ |
| NAME _____ | AUFENTHALTSORT _____ | VORTEIL _____ |
| NAME _____ | AUFENTHALTSORT _____ | VORTEIL _____ |
| NAME _____ | AUFENTHALTSORT _____ | VORTEIL _____ |
| NAME _____ | AUFENTHALTSORT _____ | VORTEIL _____ |

GESCHWADER 1

| | | |
|---|---------------|--------|
| NAME _____ | | |
| TREFFER-PUNKTE _____ | MORAL _____ | |
| ZUSAMMENSTELLUNG | | |
| SCHIFFSTYP _____ | | |
| ANZAHL SCHIFFE _____ TP RO SCHIFF _____ | | |
| KOMMODORE _____ | | |
| CH-MOD. _____ | | |
| BERUF (SEEFÄHRER) _____ | | |
| KAMPF | | |
| VERTEIDIGUNGSWERT _____ | | |
| ANGRIFFSWERT _____ | | |
| SCHADEN _____ | | |
| MORAL _____ | + | = |
| AUSGANGSWERT | VERLUSTZÄHLER | GESAMT |

GESCHWADER 2

| | | |
|---|---------------|--------|
| NAME _____ | | |
| TREFFER-PUNKTE _____ | MORAL _____ | |
| ZUSAMMENSTELLUNG | | |
| SCHIFFSTYP _____ | | |
| ANZAHL SCHIFFE _____ TP RO SCHIFF _____ | | |
| KOMMODORE _____ | | |
| CH-MOD. _____ | | |
| BERUF (SEEFÄHRER) _____ | | |
| KAMPF | | |
| VERTEIDIGUNGSWERT _____ | | |
| ANGRIFFSWERT _____ | | |
| SCHADEN _____ | | |
| MORAL _____ | + | = |
| AUSGANGSWERT | VERLUSTZÄHLER | GESAMT |

GESCHWADER 3

| | | |
|---|---------------|--------|
| NAME _____ | | |
| TREFFER-PUNKTE _____ | MORAL _____ | |
| ZUSAMMENSTELLUNG | | |
| SCHIFFSTYP _____ | | |
| ANZAHL SCHIFFE _____ TP RO SCHIFF _____ | | |
| KOMMODORE _____ | | |
| CH-MOD. _____ | | |
| BERUF (SEEFÄHRER) _____ | | |
| KAMPF | | |
| VERTEIDIGUNGSWERT _____ | | |
| ANGRIFFSWERT _____ | | |
| SCHADEN _____ | | |
| MORAL _____ | + | = |
| AUSGANGSWERT | VERLUSTZÄHLER | GESAMT |

GESCHWADER 4

| | | |
|---|---------------|--------|
| NAME _____ | | |
| TREFFER-PUNKTE _____ | MORAL _____ | |
| ZUSAMMENSTELLUNG | | |
| SCHIFFSTYP _____ | | |
| ANZAHL SCHIFFE _____ TP RO SCHIFF _____ | | |
| KOMMODORE _____ | | |
| CH-MOD. _____ | | |
| BERUF (SEEFÄHRER) _____ | | |
| KAMPF | | |
| VERTEIDIGUNGSWERT _____ | | |
| ANGRIFFSWERT _____ | | |
| SCHADEN _____ | | |
| MORAL _____ | + | = |
| AUSGANGSWERT | VERLUSTZÄHLER | GESAMT |

GESCHWADER 5

| | | |
|---|---------------|--------|
| NAME _____ | | |
| TREFFER-PUNKTE _____ | MORAL _____ | |
| ZUSAMMENSTELLUNG | | |
| SCHIFFSTYP _____ | | |
| ANZAHL SCHIFFE _____ TP RO SCHIFF _____ | | |
| KOMMODORE _____ | | |
| CH-MOD. _____ | | |
| BERUF (SEEFÄHRER) _____ | | |
| KAMPF | | |
| VERTEIDIGUNGSWERT _____ | | |
| ANGRIFFSWERT _____ | | |
| SCHADEN _____ | | |
| MORAL _____ | + | = |
| AUSGANGSWERT | VERLUSTZÄHLER | GESAMT |

GESCHWADER 6

| | | |
|---|---------------|--------|
| NAME _____ | | |
| TREFFER-PUNKTE _____ | MORAL _____ | |
| ZUSAMMENSTELLUNG | | |
| SCHIFFSTYP _____ | | |
| ANZAHL SCHIFFE _____ TP RO SCHIFF _____ | | |
| KOMMODORE _____ | | |
| CH-MOD. _____ | | |
| BERUF (SEEFÄHRER) _____ | | |
| KAMPF | | |
| VERTEIDIGUNGSWERT _____ | | |
| ANGRIFFSWERT _____ | | |
| SCHADEN _____ | | |
| MORAL _____ | + | = |
| AUSGANGSWERT | VERLUSTZÄHLER | GESAMT |

© 2012, PAIZO PUBLISHING, LLC. DEUTSCHE AUSGABE © 2013, UNISSES SPIELE GMBH. DAFÜR FÜR DEN EIGENGEBRAUCH PHOTOKOPIERT WERDEN.



NORGORBER

Norgorber gehört zu den Aufgestiegenen, er ist einer der Sterblichen, der durch die Macht des Sternensteins zu einem Gott wurde. Über sein Leben vor dem Aufstieg ist wenig bekannt, da er diese Informationen geheim hält oder die ermordete, welche ihn kannten, damit niemand dieses Wissen gegen ihn nutzen kann. Er ist eine geheimnisvolle Gottheit, die nur selten etwas über ihre Ziele und Interessen nach außen dringen lässt. Nur seine von ihm am meisten bevorzugten Anhänger wissen mehr über ihn als das allgemein Zugängliche, damit sie ihm bei seinen Plänen für die Welt helfen können. Und manchmal löscht er dieses Wissen einfach aus ihren Erinnerungen, wenn die Arbeit getan ist, damit er seine Geheimnisse schützen kann. Er verrät nur Grundlegendes, da er seinen Feinden nichts Nützliches zukommen lassen will. Manche Gelehrten glauben, dass Norgorber ausgelöscht werden würde, sollte sein wahres Wesen offenkundig werden; vielleicht ist dies ein Nebeneffekt der Prüfung des Sternensteins oder auch ein Opfer, welches er für größere Macht erbracht hat. Er ist zudem dahingehend unter den Aufgestiegenen einzigartig, dass er der einzige von böser Gesinnung ist, auch wenn er bei weitem nicht so offenkundig böse ist wie Lamaschtu oder Rovagug, da seine Macht auf der Manipulation anderer beruht und nicht auf ihrer Vernichtung.

Norgorber besitzt vier Aspekte; alle sind finster und böse. Jene, die ihn den Rufmörder nennen, verehren ihn in erster Linie als Gott der Geheimnisse und üben meist Professionen wie Spion oder Politiker aus. Diebesgilden verehren ihn oft als den Grauen Meister aufgrund seines Könnens als Dieb. Viele Alchemisten, Kräuterkundigen und Meuchelmörder kennen ihn als Schwarzfinger und entdecken sein Wirken in jeder vergifteten Mahlzeit und jedem giftigen Getier. Die berüchtigtsten und gefährlichsten Kultanhänger jedoch sind die Wahnsinnigen, Mörder und Irren, welche ihn Vater Häuter nennen und glauben, dass mit jedem Mord die Zukunft besser dem unbekannten Plan ihres finsternen Gottes angepasst wird.

In der Kunst wird Norgorber nur als polierte schwarze Maske ohne Gesichtszüge oder zuweilen auch als Unsichtbarer in der Kleidung eines Diebes dargestellt. Wer ihn als erkennbare Gestalt zu malen oder bildhauerisch darzustellen versucht, muss feststellen, dass seine Arbeit zunehmend grobmotorischer und fehlerhafter wird, selbst wenn die Arbeit reine Fantasie ist und nicht auf Wissen um Norgorbers Aussehen basiert. Und wer sich davon nicht abschrecken lässt, muss mit dauerhaften Beeinträchtigungen seiner Motorik rechnen.

Weisere Priester seiner Kirchen sagen, dass der Gott nicht nur genaue Abbilder seiner selbst unmöglich macht, da man ansonsten aus dem, was zu malen nicht möglich ist, sein wahres Aussehen ableiten könne. Daher behindere er generell alle Versuche, ihm ein Gesicht zu geben.

Der Rufmörder legt wenig Wert auf beeindruckende Zurschaustellungen von Macht. Wenn er sich Sterblichen gegenüber manifestiert, erscheint er als gewöhnlicher Mensch von durchschnittlicher Größe und Körperbau in brauner und schwarzer Kleidung, dessen Gesicht entweder verhüllt oder gänzlich unsichtbar ist. Sterbliche haben in seiner Gegenwart stets das Gefühl, er stünde in Wirklichkeit hinter ihnen, selbst wenn er direkt zu einer Menge spricht. Und selbst wenn er freundlich auftritt, wirkt er immer irgendwie leicht bedrohlich.

Norgorber hortet Geheimnisse wie ein Geizhals sein Gold, egal ob es sich dabei um seine eigenen Geheimnisse handelt oder die einer sterblichen oder übernatürlichen Kreatur. Er zählt und katalogisiert diese Geheimnisse und bemisst ihren Wert daran, ob sie völlig verborgen oder einigen wenigen bekannt sind, sich in der Hand eines Feindes befinden oder eigentlich offene Geheimnisse sind. Er tauscht sie gegen wertvollere Geheimnisse, gibt sie fort, so solches Wissen seinen langfristigen Plänen nutzt, und nimmt sie von Freiwilligen, die sich nicht selbst genug vertrauen, ob sie in der Lage sind, die Geheimnisse wirklich für sich zu behalten. Er verändert Erinnerungen oder tötet, um Geheimnisse zu wahren. Es ist wichtig festzustellen, dass er kein Gott der Lügen ist, Lügen zuweilen aber als nützlich erachtet; insbesondere, wenn ein Geheimnis in Wirklichkeit eine Lüge ist und seine Existenz die Wahrheit schützt oder wertvoller macht. Dennoch

verändert er Wissen oder Fakten nur ungern, um Wahres unwahr oder Unwahres wahr zu machen.

Norgorber weiß, dass etwas zu kontrollieren bedeutet, Macht darüber zu besitzen, und dass Macht dazu führt, dass man noch mehr Macht will. Dieses Verlangen kann Leute zu verbotenen oder unmoralischen Taten motivieren, um zu bekommen, was sie wollen. Da Norgorber nicht offen, sondern subtil vorgeht, weiß er auch, dass es negative Folgen haben kann, wenn man direkt gegen denjenigen vorgeht, der besitzt, was man begehrt. Daher greift er auf

Täuschungen, Umwege und finstere Mittel wie Erpressung und das Vergiften von Rivalen zurück. Natürlich sind manche Gifte für das Ziel in der Wirkung nur lästig und manche Ziele sind auch leichter auszuschalten als zu überzeugen. Diese Ideen machen Norgorber in ihrer Summe zum Gott der Geheimnisse, der Gier, des Giftes und des Mordes; vier bösen Eigenschaften, die zu einem hinterhältigen Ganzen zusammengewoben sind.

Norgorbers Reich im Großen Jenseits ist ein Netzwerk aus weitläufigen Tunneln und Höhlen und der perfekten Stadt Axis. Die Schatten und dunklen Bewohner dieses Reiches summen

leise mit rätselhaften Absichten und beugen Wortlaut und Inhalt der Gesetze von Axis, gehen aber niemals so weit, die Harmonie zu stören, von der das Reich sich nähert. Es ist mit verschiedenen Punkten in Axis verbunden, wenn

auch nicht immer und überall in gewöhnlicher Weise oder der normalen Wahrnehmung von Raum und Zeit folgend. Norgorbers Gegenwart und die seiner Anhänger ist wie die Schmiere in einem komplexen Mechanismus: schmutzig, dreckig und versteckt, aber wichtig für den reibungslosen Ablauf des Ganzen.

Wie ein Dieb in der Nacht interveniert auch Norgorber auf subtile Weise. Wenn er erfreut ist, findet ein Taschendieb ein Goldstück in der Börse eines armen Mannes, kann ein Spion zufällig eine sehr brauchbare Information von einer unerwarteten Quelle erfahren, ist das Gift auf einer Waffe auch noch für einen zweiten Angriff zu gebrauchen oder stirbt eine niedergestochene Wache, nur mit einem leisen Gurgeln. Wenn Norgorber aber zornig ist, dann handelt er überraschend und wohl bemessen. Eine Diebin könnte feststellen, dass sie ihre Beute unterwegs verloren hat, ein Redner vergisst, worüber er eigentlich sprechen wollte, eine vergiftete Klinge beißt in die Hand eines Meistermeuchlers oder ein eigentlich fähiger Mörder geht nach dem Glückstreffer eines Gassenschlägers zu Boden.

Norgorber hat wenig Interesse daran, seine eigenen, nützlichen Gefolgsleute zu töten, selbst wenn diese zu viel wissen. Stattdessen straft er sie mit Erniedrigung, Krankheit oder einer verkrüppelnden Verletzung und löscht wichtige Informationen auf ihren Gedächtnissen, um seinen Meisterplan zu schützen. Man weiß aber auch, dass er die tötet, welche für ihn nutzlos werden; vor allem wenn sie zu einer Gefahr für seine Ziele werden oder ihr Tod den überlebenden Anhängern des Kultes eine Lehre ist.

Norgorber ist neutral böse. Sein Einflussbereich umfasst Gier, Geheimnisse, Gift und Mord. Seine Waffe ist



**„DINGE, DIE ANDERE MEIDEN ODER VERBERGEN,
SIND VON WERT. EIN GEHEIMNIS IST EINE NICHT
FASSBARE MÜNZE VON GRÖßEREM WERT ALS
DER MORD AN EINEM ADELIGEN.“
- DIE WORTE HINTER DER MASKE**



das Kurzsword und sein heiliges Symbol eine schwarze Maske ohne Gesichtszüge, die manchmal poliert ist, bis sie spiegelt. Manche Kulte repräsentieren ihn mit einer schwarzen Spanne in Form einer Maske oder einem leeren schwarzen Handschuh und sind dafür bekannt, einen schwarzen Handschuh an die Türen derjenigen zu nageln, die den Kult herausfordern. Seine Domänen sind Bezauberung, Böses, Tod, Trickerei und Wissen. In den meisten zivilisierten Ländern ist seine Religion verboten oder wird zumindest überwacht. Da der Kult aber im Geheimen operiert, gedeiht er auch unter solchen Bedingungen; er tarnt sich hinter legalen Geschäftsfassaden oder geht wortwörtlich in den Untergrund und unterhält Verstecke und Treffpunkte in Kellern und Teilen der Kanalisation. Die meisten in Städten lebenden Kultanhänger führen ein Doppelleben. Tagsüber sind sie wohlbekannte Angehörige der Gesellschaft, während sie nachts dem Morden fröhnen. Manche fähige Priester täuschen vor, einer anderen Religion anzugehören und sprechen falsche Gebete und bringen einer anderen Gottheit falsche Opfergaben dar, wovon die gewöhnlichen Gläubigen nichts ahnen. In der Gesellschaft anderer Söhne und Töchter der Maske jedoch zeigen sie ihr wahres Gesicht und Zugehörigkeit. Einige wenige (meist ohnehin schon verrückte Anhänger von Vater Häuter) leben diese doppelte Identität zu einem derartigen Extrem aus, dass sie eine Art von Psychose entwickeln und zwei Leben führen, die durch Sonnenuntergang und Sonnenaufgang getrennt werden, und die jeweils andere Existenz völlig vergessen, sieht man von den kurzen Momenten des Wechsels ab.

Norgorber wird in erster Linie von Dieben, Meuchelmördern und Mördern verehrt. Eine Minderheit unter den Gläubigen besteht aus Alchemisten, Spionen und Politikern. Gewöhnliche Leute sind zu Recht gegenüber jedem misstrauisch, der Norgorber offen verehrt, und befürchten, es könnte sich bei jenen im besten Fall um Diebe, Räuber und Lügner oder im schlimmsten Fall um Assassinen und Serienmörder handeln.

Norgorbers Gottesdienste sind ruhige, stille Angelegenheiten, selbst an Orten, wo die Religion toleriert wird. Ein maskierter Seniorpriester leitet die Gebete in der Regel und pausiert immer wieder, damit die Versammelten ihre Zustimmung murmeln können. Die Zeremonien meiden Gesänge und Musikinstrumente, einige Rituale werden aber vom Schütteln von Münzen in Bechern oder dem Schärfen von Klingen mit Wetzsteinen begleitet.

Norgorber vertritt keine Ansichten bezüglich Heirat oder Familie. Er weiß, dass manche Kulte und Gilden starke Traditionen besitzen und mittels Eheschließungen mächtige Verbrecherfamilien bilden, welche die Wirtschaft einer Stadt zu kontrollieren anstreben; ihm ist es aber egal, ob diese Ehen aus politischen oder romantischen Gründen geschlossen werden und ob sie fruchtbar oder kinderlos sind. Er hat schlussendlich bemerkt, dass eine Heirat oftmals zu Treulosigkeit und Geheimniskrämerei führt und aus diesem Grund genießt er die Möglichkeiten die diese besagten Sterblichen ihm bieten, um andere zu manipulieren. Sogar der ehrlichste Mann kann korrumpiert werden, wenn seine Geliebte die arrangierte Ehe als Risiko begreift.

Die meisten Norgorberkulte stehen mit Diebesgilden in Verbindung oder leiten diese auch. Die gildenartigen Traditionen sind Teil der Tempelgebräuche geworden; selbst solcher, welche die anderen drei Aspekte des Gottes betreffen. Sobald ein neues Kultmitglied unter Beweis gestellt hat, dass

es einfache Aufgaben erfüllen kann, wird ihm meist eine Mission zugewiesen, die mit den finsternen Aktivitäten des Kultes in Verbindung steht. Der Erfolg bei dieser Mission stellt einen Übergangsritus innerhalb des Kultes dar und verleiht dem Mitglied vollen (Gesellen-)Status innerhalb der Organisation. Ein Kult des Grauen Meisters könnte beispielsweise verlangen, dass eine Person Gegenstände mit einem bestimmten Mindestwert stiehlt, eine besonders attraktive Person der Prostitution zuführt, einen Spieler zu einem bestimmten Grad in Schulden stürzt oder mittels Gewalt Schutzgeld von einem Händler erpresst. Im Kult des Schwarzfingers wird man Mitglied durch die Herstellung eines bestimmten Giftes, der Ermittlung der Bestandteile einer Droge oder der Entdeckung neuer alchemistischer Nutzungsmöglichkeiten für tierische Drüsen. Anhänger des Rufmörders müssen dagegen meist ein bestimmtes Geheimnis enthüllen, einen Rivalen außerhalb der Organisation diffamieren oder besiegen oder ein politisches Ziel von Wert für den Kult erreichen. Es dürfte wenig überraschen, dass die Aufnahme in den Kult von Vater Häuter den Mord einer bekannten Person oder einer festgelegten Zahl von Personen in einer kurzen Zeitspanne erfordert.

DIE VIER ASPEKTE

Gläubige Norgorbers richten sich in der Regel auf einen seiner vier Aspekte aus und ignorieren die anderen. Zwar werden alle Gläubigen als „Söhne und Töchter der Maske“ bezeichnet und die unterschiedlichen Zweige der Kirche könnten durchaus nach geheimen Plänen ihres Gottes und seiner Repräsentanten zusammenarbeiten; meist jedoch verhalten sie sich wie vier unabhängige Kirchen unterschiedlicher Gottheiten.

Schwarzfinger

Der Aspekt Norgorbers als Alchemist und Giftmischer repräsentiert unethische Experimente um des Wissenserwerbs wegen und den Einsatz alchemistischen Wissens zum Schaden anderer. Seine Alchemisten züchten Spinnen und Skorpione mit stärkerem Gift, entwickeln Betäubungsmittel und Drogen, welche die Erinnerung vernebeln, um kriminelle Aktivitäten zu unterstützen. Sie führen auch Lebendsektionen und chirurgische Eingriffe ohne Betäubungsmittel durch, um die Geheimnisse des Fleisches zu entdecken oder Hybriden und veränderte Monster zu erschaffen. Indem sie den Einsatz von Drogen und Giften meistern, welche die Auswirkungen von Lebensmittelvergiftungen, Wassersucht und Verdauungsstörungen nachahmen, können seine Meuchler leicht Todesfälle inszenieren, die als Unglücksfälle eingestuft werden. Die Gefolgsleute des Gottes bevorzugen Masken aus Räucherglas, um ihre Gesichter vor Spritzern von Chemikalien zu schützen, aber auch, um ihre Identität zu verbergen, wenn sie sich mit anderen Kultanhängern treffen. Die Anhänger des Schwarzfingers sind keine netten Leute und nutzen ihr Wissen nur selten zu guten Zwecken. Zum Guten oder zur Neutralität neigende Alchemisten verehren eher Abadar, Gozreh oder Nethys, aber alle haben zumindest von den Geheimnissen gehört, welche der Schwarzfinger lehrt.

Vater Häuter

Der gefährlichste Zweig von Norgorbers Kirche ist der Häuterkult. Er zieht die Extremisten und gefährlichen Wahnsinnigen an, beginnend mit blutrünstigen Banditen

und endend mit wahllos agierenden Serienmördern. Viele von ihnen tragen magische Masken aus Menschenhaut, die es ihnen ermöglichen, die Schwachstellen ihrer Ziele zu erkennen. Für diese bösen Männer und Frauen ist jeder Mord ein Gebet zu ihrem dunklen Gott und ein Schritt in Richtung der Vollendung seines geheimnisvollen Planes. Sie töten weder sauber, noch schnell und schmerzlos. Leichen werden entstellt und ein in Blut schwimmender Tatort wird zurückgelassen. Keine guten oder neutralen Personen verehren Vater Häuter. Wer berufsmäßig tötet, seien es Henker, Söldner oder Soldaten, der verehrt normalerweise Abadar, Gorum oder Iomedae stattdessen.

Der Graue Meister

So wie ein Raubtier den schwächsten Tieren der Herde nachstellt, wählen sich die Gefolgsleute von Norgorbers Diebesaspekt die schwächsten und verletzlichsten Angehörigen der Gesellschaft zum Ziel. Egal ob durch Einbruch, Glücksspiel, Prostitution, Erpressung, Entführung oder den Verkauf illegaler Stoffe, die Gilde profitiert auf Kosten anderer und in der Regel außerhalb der Schranken des Gesetzes. Individuelle Diebesgilden variieren durchaus: Es gibt böse Schläger, die einem Händler oder seinen Familienangehörigen die Gesichter aufschlitzen, wenn er kein Schuldgeld zahlt, aber auch fast legitime Organisationen, die keinen Drogenhandel oder die Misshandlung von Prostituierten in ihrem Revier gestatten. Die Masken dieser Kultanhänger sind meist einfache graue oder schwarze Stoffstreifen, welche das Gesicht unterhalb der Augen verbergen und für Anonymität sorgen. Zudem können diese Schals oder Stoffstücke nach einem Verbrechen leicht fortgeworfen werden. Neutrale und böse Diebe verehren den Grauen Meister, während gute Individuen, welche die Idee, böse Leute von ihrem Reichtum zu trennen, in der Regel Cayden Cailean oder Desna bevorzugen.

Der Rufmörder

Der vielleicht wohlwollendste (wenn man dieses Wort überhaupt nutzen will) Aspekt Norgorbers ist der des Wächters über verborgene Informationen. Dies macht ihn zu einem Liebling der Politiker und Spione, deren Leben aus Geheimnissen und Manipulation besteht. Selbst der umgänglichsste Politiker oder gutherzigste Spion weiß, dass er sich dieser Mittel bedienen sollte. Natürlich verfolgen die meisten Anhänger des Rufmörders eigennützige Interessen und nutzen ihr Wissen und ihren Einfluss zum persönlichen Vorteil. Diese Interessen könnten aber auch anderen zugutekommen. Der Meister einer Handwerker-gilde, welcher die Marktpreise manipuliert, um ausländische Konkurrenz zu vertreiben, fördert beispielsweise nicht nur den eigenen Reichtum, sondern auch den der von ihm repräsentierten Kunsthandwerker. Die meisten Anhänger des Rufmörders sind aber nur korrupte Politiker und Informanten mächtiger Tyrannen und Despoten. Manche von ihnen nutzen auch aggressivere Methoden, um Informationen zu sammeln; am berüchtigtsten sind die mysteriösen Meuchler aus Ustalav, welche als die Anaphexia bekannt sind. Diese sammeln esoterische Geheimnisse und töten alle anderen, die über solches Wissen verfügen. Die typische Maske eines Anhängers des Rufmörders ist ein Domino oder eine Maske für einen Maskenball oder eine den Mund bedeckende Spirale. Gute Leute mit Interesse an der Politik halten sich eher an Abadar und Iomedae,



während nichtböse Spione meist Cayden Cailean, Iomedae oder Torag folgen.

Tempel und Schreine

Norgorbers Tempel sind wie Diebesgilden organisiert. Ein Gildenmeister (meist ein Schurke, Assassine oder Kleriker) steht jedem Tempel vor, während Stellvertreter und Unterführer sich um diverse Pläne kümmern und Gruppen von Anhängern leiten. Tempel Schwarzfingers operieren manchmal eher wie eine Händlergilde mit einer legitimen Tarnung, welche exotische Substanzen verkauft.

Die zeremonielle Gewandung für die Kirche ist hauptsächlich braun und schwarz. Der Stil entspricht in der Regel der örtlich vorherrschenden Mode, da ungern gesehen wird, wenn jemand Aufmerksamkeit auf den Kult lenkt, indem er sich zwischen den Nichtgläubigen hervorstechend kleidet. Schreine sind bei dieser Religion unüblich. Jeder Ort mit großer Bevölkerung unterstützt einen im Geheimen operierenden Tempel, so dass es kaum Bedarf für einen anderen Platz der Verehrung gibt, den die Öffentlichkeit entdecken könnte. Der Häuterkult könnte insgeheim die Überreste seiner Mordopfer an öffentlichen Plätzen vergraben und diese Stellen dann wie Schreine behandeln, auch wenn sie keine offenkundigen Markierungen aufweisen. Anhänger Schwarzfingers könnten einen Platz in der Stadt auswählen, an dem sie gefährliche alchemistische Reste abladen, und so einen toten Flecken erschaffen, an

dem nichts wächst und den sie als Schrein der Geheimnisse des Gottes betrachten.

DIE AUFGABEN EINES PRIESTERS

Norgorber heißt Leute aller Gesellschaftsschichten und Abstammung in seiner Priesterschaft willkommen. Die meisten sind Schurken, Kleriker, Barden, Assassinen oder Alchemisten, unter ihnen sind aber auch Inquisitoren, Schattentänzer, Illusionisten, Verzauberer und noch exotischere Gestalten. Ein paar Druiden und Hexen dienen Schwarzfinger aufgrund seiner Schirmherrschaft über giftige Kreaturen; zudem verehren besonders grässliche Barbaren die brutalen Lehren von Vater Häuter.

Abhängig von dem in ihrem Tempel bevorzugten Aspekt besitzen Priester meist einiges Können im Diebstahl, Informationensammeln, in der Heimlichkeit oder dem Umgang mit Giften.

Viele Priester sind Diebe, egal ob sie sich gewöhnlicher oder kunstvoller Methoden bedienen. Manche sind Meister der Nachahmung, die fremde Identitäten stehlen und nutzen, um finstere Taten zu verwischen oder deren Wertsachen aus Heim und Schatzkammer zu entwenden. Andere nutzen ihr Wissen um Alchemie, Gift und Tränke, um Bösewichter mit diesen gefährlichen Dingen zu versorgen, während sie nach außen als harmlose Apotheker auftreten. Sozial veranlagte Priester arbeiten als Diplomaten, Spione oder Unterhändler, welche Informationen und Verträge kaufen und verkaufen.

Gläubige verhalten sich entsprechend dem Aspekt ihres Gottes, für den sie sich entschieden haben. Die Anhänger des Rufmörders sind zurückhalten und verschlossen, Gefolgsleute Schwarzfingers sind oft Bücherwürmer, die des Grauen Meisters dagegen gierig und neidisch, während die des Häuters unsozial auftreten. Natürlich definieren diese Wesenszüge die Gläubigen weniger, als dass sie nur eine Ausprägung ihres Charakters sind. Zwar gibt es manche, die wahre Karikaturen sind, doch die meisten können ihre Begierden im Zaum halten und der Außenwelt ein gewöhnliches Verhalten präsentieren.

FEIERTAGE

Norgorbers Anhänger feiern seinen Aufstieg im Mittwinter, indem sie zufällig jemanden auf der Straße ergreifen, zu ihrem Tempel bringen, dort in aller Stille mit Gift ermorden und die Leiche dann an einem Ort verbergen, an dem sie nie gefunden wird.

Kulte, welche nicht morden, könnten einem Ziel Beiseite verschieben, die in Zusammenhang mit einem Verbrechen stehen, es unter Drogen setzen und in eine kompromittierende Lage bringen oder etwas Wertvolles auf eine Weise stehlen, die für den Eigentümer peinlich ist.

SPRICH WORTE

Unter den vier unterschiedlichen Aspekten und zahllosen, über die Region der Inneren See verteilten Organisationen gibt es nur zwei Aussprüche, welche von allen Gläubigen genutzt werden:

Mit einer Hand gebe ich: Dies wird als Gruß, aber auch als Warnung genutzt; die wahren Motive des Redners bleiben geheim und ein Geschenk in der einen Hand könnte durch eine Drohung in der anderen ausgeglichen werden.

Ich erwarte einen fairen Preis: Etwas scheinbar Wertloses mag in den richtigen Händen oder ins richtige Ohr



geflüstert sehr wertvoll sein. Eine Person, welche dies sagt, besitzt einen Gegenstand oder kennt ein Geheimnis, welches noch nicht sein volles Potential erreicht hat.

HEILIGE SCHRIFTEN

Wenigstens 17 kurze Texte werden mit der Religion in Verbindung gebracht. Alle tragen unschuldig wirkende Kodennamen und sind oft als gewöhnliche Bücher getarnt oder verschlüsselt, um zu verhindern, dass jemand sie leicht findet und versteht. Die Gläubigen kennen Norgorbers gesammelte Lehren als *Die Worte hinter der Maske*, auch wenn jeder Kult seine eigenen Vorstellungen davon hat, wie die Kapitel organisiert sind, bestimmte Aussprüche interpretiert werden müssen und welche Abschnitte die wichtigsten sind.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN RELIGIONEN

Norgorber achtet darauf, höfliche Beziehungen zu den meisten Gottheiten zu unterhalten. Wenn er gegen die Interessen anderer Gottheiten handeln muss, tut er dies durch Mittelsmänner oder verschleiert seine Beteiligung, so dass er selbst dem Misstrauischsten noch unschuldig erscheint. Als Meister der Geheimnisse nutzt er oft sein Wissen als Druckmittel, um die Unterstützung derer zu gewinnen, die ihn nicht mögen; meistens, um gegen einen gemeinsamen Feind vorzugehen. Er hat schon unerwartet seinen Gegnern beigestanden; wahrscheinlich, um ein geheimes Ziel zu erreichen.

Von den mächtigeren Gottheiten weigern sich nur sechs, mit Norgorber zu sprechen. Abadar stellt sich ihm in den Weg, da der Gott der Diebe das Gegenteil der Idee repräsentiert, dass Gesetze der Gesellschaft zugutekommen sollen, und sein Tun direkt die Händler unterminiert und der Anhäufung ehrlich erworbenen Reichtums im Wege steht. Cayden Cailean betrachtet ihn als Feigling und Übeltäter; vielleicht entspringt ihre Rivalität teilweise auch dem Umstand, dass sie die einzigen männlichen Überlebenden unter den Aufgestiegenen sind. Erastil würde ihm niemals vertrauen, da er gesehen hat, wie Norgorber und seine Anhänger genug Leben durch kriminelle Aktivitäten und familienzerstörende Geheimnisse ruiniert haben. Iomedae glaubt standhaft, dass Norgorber der Gerechtigkeit schon zu lange entkommt und irgendwie am Tod Arodens beteiligt war. Sarenrae hat ihm genug Chancen gegeben, sich zu bewähren, und hat sich jedes Mal dabei die Finger verbrannt, da Norgorber falsche Reue nutzt, um seine finsternen Pläne zu fördern. Torag hasst ihn, da Norgorber das Krebsgeschwür ist, das eine Stadt von innen heraus vernichtet, selbst wenn ihre mächtigen Mauern gefährliche Feinde fernhalten. Trotz ihrer Feindschaft haben aber auch diese Gottheiten über Mittelsmänner mit Norgorber Geschäfte getätigt, um an einige seiner wertvollen Geheimnisse zu erlangen.

Vater Häuter steht zu Achaekek in einer einzigartigen Beziehung: Beide lieben die Idee, Planung und Ausführung eines Mordes und beide Kulte arbeiten zuweilen zusammen. Man weiß auch, dass er mit Gyronna und Sivanah Umgang pflegt und sich ihrer Hilfe bedient oder sie zu seinen Zwecken manipuliert und sich in stiller Freude zurückzieht, wenn sie ihrerseits versuchen, ihn zu manipulieren.

NEUER ZAUBER

Die einzigartigen magischen Fähigkeiten eines Priesters Norgorbers hängen davon ab, welchen Aspekt des Gottes

ZUSÄTZLICHE HERBEIGEAUBERTE KREATUREN

Norgorbers Priester können *Monster herbeizaubern* nutzen, um neben den üblichen aufgeführten Monstern die folgenden Kreaturen herbeizaubern zu können:

Monster herbeizaubern III

Menschlicher natürlicher Werrattenschurke 2*

Monster herbeizaubern IV

Würger*

Monster herbeizaubern V

Schattenmastiff (*Pathfinder Bonus-MHB*)

* Diese Kreatur gehört der Unterart Extraplanar an, entspricht ansonsten aber ihrer Art.

er zu seinem Schirmherrn erklärt. Kleriker und Druiden Schwarzfinger können *Vergiften* spontan als Zauber des 3. Grades wirken. Kleriker des Rufmörders *Unauffindbarkeit* als Zauber des 3. Grades vorbereiten. Kleriker von Vater Häuter können *Schneller Tod* spontan als Zauber des 5. Grades wirken. Kleriker des Grauen Meisters können *Hellsehen/Hellhören* spontan als Zauber des 3. Grades wirken, seine Antipaladine können ihn als Zauber des 2. Grades vorbereiten.

Neben *Vergiftetes Ei* (siehe *Almanach der Götter und Magie*, S. 29) können seine Priester den folgenden Zauber wirken; sie nutzen ihn oft, um die Erinnerung von Sündenböcken zu löschen, welche sie magisch veranlasst haben, ein Verbrechen zu begehen:

FALSCHES ALIBI

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** Barde 3, Inquisitor 3, Kleriker 3 (Norgorber)

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, M (100 GM Smaragdstaub)

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

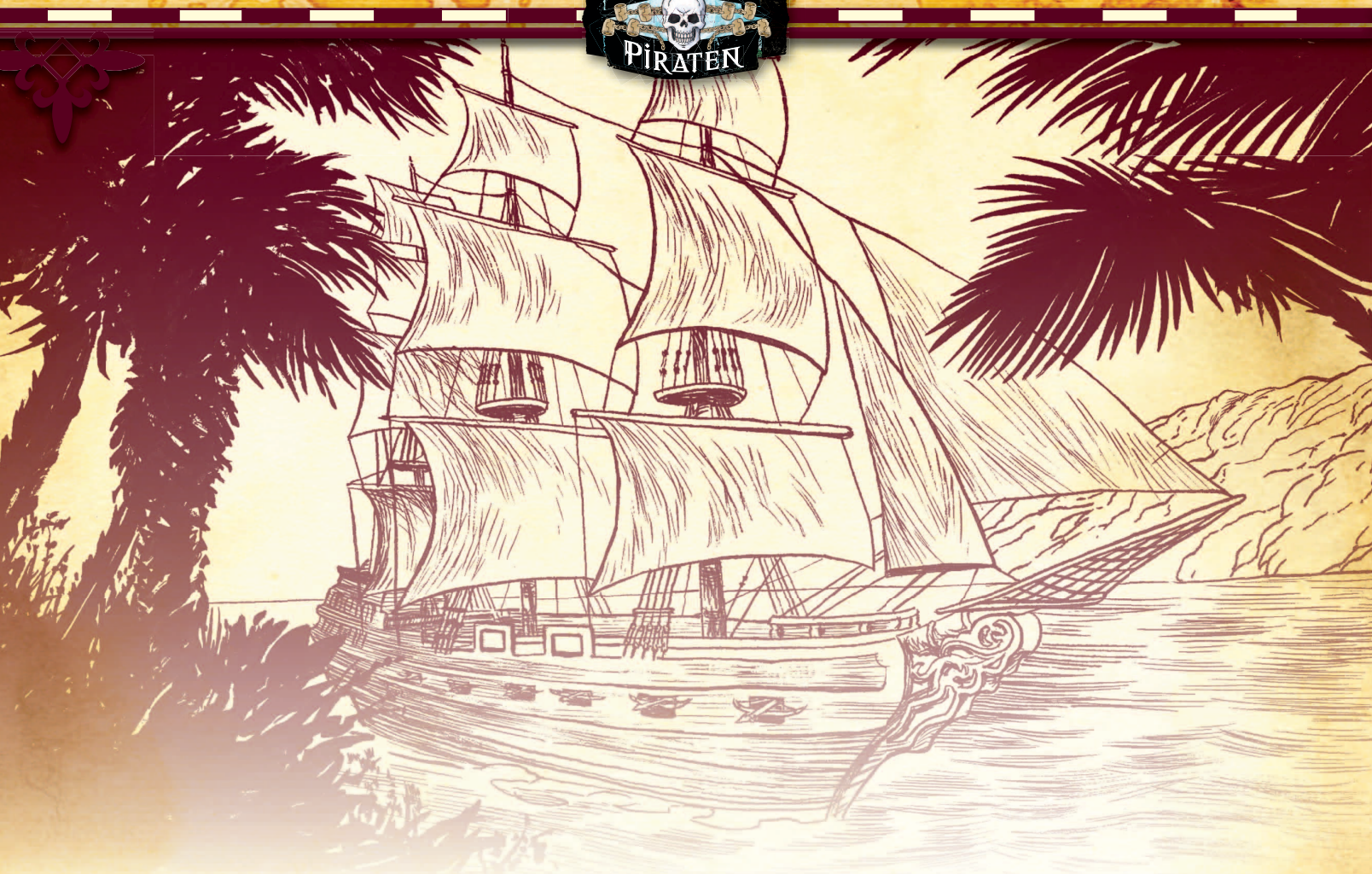
Ziel Eine lebende Kreatur

Wirkungsdauer Permanent; siehe Text

Rettungswurf Willen, keine Wirkung;

Zauberresistenz Ja

Dieser Zauber funktioniert ähnlich wie *Erinnerung verändern*, kann die Erinnerung des Zieles aber nur auf eine bestimmte Weise modifizieren. Als Reaktion auf einen von dir festgelegten Auslöser werden die letzten fünf Minuten aus der Erinnerung des Zieles gelöscht und werden durch eine Erinnerung deiner Wahl (oder gar keine Erinnerung) ersetzt. Du könntest diesen Zauber auf einen Attentäter wirken, den Auslöser mit dem Moment der Vollendung seines Tötungsauftrages verbinden und seine Erinnerung an die Tat dahingehend ersetzen, dass er sich erinnert, die Leiche gefunden und die Mordwaffe aufgehoben zu haben. Du kannst diesen Zauber mehrfach auf dasselbe Ziel wirken (sogar mit demselben Auslöser) und unterschiedliche Erinnerungen beeinflussen. Eine Anwendung von *Falsche Erinnerung* wirkt nur auf das Ziel, bis der vorgegebene Zustand eintritt. Sobald der Zauber ausgelöst und die Erinnerung des Zieles verändert wurde, wird der Zauber nicht erneut ausgelöst, es sei denn, auf dem Ziel liegt ein weiteres *Falsches Alibi* mit demselben Auslöser.



STILLGELEGT

Die Chroniken der Kundschafter: Der Schatz im Fernen Thallai (5 von 6)

Überall in ihrem Nest hatten die Harpyien verschiedenste Knochen verteilt (größtenteils von Menschen), die sauber abgenagt waren. Während meine Adjutanten den Leichen der Monster den Schmuck abnahmen, stolpterten sie über Brustkörbe und stießen Schädel von ihren Ruheplätzen. Ich entdeckte auch die Skelette von Elfen und Halblingen unter den grausigen Abfällen. Nicht all waren die von Erwachsenen. Die langen Knochen waren aufgebrochen worden, um an das Mark zu kommen. Ich wünschte, eine der Harpyien würde wieder zum Leben erwachen; dann könnte ich sie persönlich zurück in die Hölle schicken.

Eine menschenähnliche Gestalt steckte in einem Leinensack, der mit rostroten Flecken bedeckt war. Die Öffnung war mit einem dreckigen Stück Seil verschlossen. Ich bahnte mir einen Weg durch die Haufen von Knochen und die erschlagenen Harpyien, riss den Strick auf und öffnete den Sack.

Enttäuscht ließ ich die Schulter hängen; der schmerzbäuchige, weißhaarige Mann in dem Sack schien tot zu sein. Plötzlich regte er sich ein wenig. Die blauen Ringe unter den Augen verrieten es: Man hatte ihm ein Beruhigungsmittel gegeben. Ich winkte Otondo zu mir herüber und griff in die Vorratstasche, die er auf dem Rücken trug. Zwar hatten die Heiler auf dem Schiff vermutlich eine billigere Arznei, trotzdem entkorkte ich einen Heiltrank und schüttete den Inhalt auf seine Lippen. Ruckartig wachte der Mann auf. Mit vor Schreck geweiteten Augen kroch er zurück und griff an seine Hüfte, fand aber nur eine leere Scheide vor. In seinen verzweiferten Bemühungen, sich aus dem Sack zu befreien, verstrickte er sich nur mehr darin.

Ich kniete mich hin und stellte einen Fuß auf den Leinensack, damit ihm die Befreiung leichter fiel. Ich umfasste seinen rechten Arm und zog ihn aus dem Sack. Der Zeigefinger fehlte.



Wir hatten Drillich Neunfinger gefunden.
 „Mein Name ist Challys Silberweiß“, sagte ich.
 Das Verständnis ging ihm ab. Es würde noch einige Augenblicke dauern, bis die geistestrübende Wirkung des Schlaftranks vorüberging. Er streckte die Hände aus, als fürchtete er, ich würde ihn gleich durchbohren. Ein Schatten legte sich auf meine Schulter: Es war Otondo. „Was habe ich dir übers Anschleichen gesagt?“, fragte ich. Feixend trat der Oger zurück. Drillichs Gesichtsausdruck wechselte von elender Panik zu einfacher Furcht.
 „Wir sind hergekommen, um Euch zu retten“, erklärte ich ihm.
 „W-wieso?“, brachte er heraus. Er stank, wie das Nest um ihn herum, nach fauligem Fleisch. Die allgemeine Blässe sowie eine Entzündung der Augenlider zeigten mir, dass er seit einiger Zeit nichts Richtiges gegessen hatte. Den herunterhängenden Wangen nach zu urteilen, hatte er sein jüngstes Missgeschick wesentlich beleibter angetreten.
 „Seid Ihr Drillich Neunfinger, der berühmte Schlossknacker?“
 „Wer will das wissen?“
 „Wie ich schon sagte: Ich bin Challys Silberweiß, Kapitänin der *Aspidochelone*.“
 „Wenn Ihr Challys seid ...“ Er betrachtete der Reihe nach meine Adjutanten. „... dann sind das die Teuflischen Vier!“
 Otondo gluckste bei dem Titel, den ich zuvor noch nie gehört hatte.
 „Wenn Ihr soviel über sie gehört habt“, sagte ich zu Drillich, „dann solltet Ihr auch wissen, dass sie nun für ihre vergangenen Verbrechen Buße tun.“
 „Niemand glaubt, dass dies lange hält“, flüsterte er.
 „Sie schon“, warf Aspodell ein.
 Ich bewegte mich etwas und versperrte die Sicht auf Drillich. „Egal ob Ihr glaubt, sie würden mir oder dem Teufel dienen: Ihr müsst zugeben, dass wir einem Nest voller hungriger Harpyien vorzuziehen sind.“
 „Sie hätten mich nicht gefressen.“
 „Nein, sie haben Euch für Kered Firsk in Verwahrung genommen. Mit wem würdet Ihr lieber nach Hause segeln? Mit ihm oder mit uns?“
 „Haltet mich nicht für undankbar.“ Er hatte es endlich geschafft, sich ganz aus dem Sack zu befreien, der nun wie ein Bündel zu seinen Füßen lag. „Aber ich werde keine Schatztruhe für Euch öffnen.“
 „Wir besitzen keine Schatztruhe.“
 „Ihr nicht. Aber der Monsterekapitän besitzt den Schatz des Fernen Thallai, und den wollt Ihr haben. Ich lasse mich nicht in ein Gefecht zwischen Euch beiden hineinziehen. Setzt mich einfach an irgendeinem abgelegenen Ort ab. Dann könnt Ihr dem dämlichen Gott, dem Ihr dient, erzählen, dass Ihr eine weitere gute Tat verbuchen könnt.“
 Ich hielt ihm die Hand hin. „Vielleicht tun wir genau das. Es ist wahr, dass ich nach dem Schatz suche, aber ich werde Euch nicht zwingen, irgendetwas zu öffnen. Habt Ihr die Harpyien davon reden hören, was sie eigentlich mit Euch anstellen sollten?“
 Er nahm meine Hilfe an und kam zitternd auf die Füße.
 „Sie haben auf jemanden gewartet.“
 „Auf wen?“
 „Jemanden, den sie nicht sehr mochten. Sie haben oft darüber gestritten, ob sie diese unten treffen oder zwingen sollten, zu ihnen heraufzukommen. Sie nannten sie *Nyoggot* oder etwas Ähnliches. Bedeutet das was?“

Ich kritzelte das Wort in mein kleines Handtagebuch, um es später ordentlich in ein Logbuch zu übertragen. „Umgangssprache der Harpyien, nehme ich an, oder ein Bruchstück einer längst vergessenen Sprache.“
 „Was auch immer die *Nyoggot* sind, die Harpyien haben ihnen nicht getraut. Sie haben darüber diskutiert, ob sie mich nicht selber zu dem Zielort fliegen sollten. Das aber hat Firsk ihnen nicht befohlen, und sie hatten Angst vor ihm.“
 „Die Richtung?“
 „Sie erwähnten die Bucht des Toten Sklaven.“
 „Auf der Raptoreninsel“, sagte Düstermeer. „Südseite.“
 „Er wird mich töten, wenn er mich bei Euch findet“, sagte Drillich.
 „Ihr habt Angst, er würde Euch so oder so töten, sobald Ihr die Thallai-Truhe für ihn geöffnet habt. Ansonsten wärt Ihr kaum aus Blaumond vor ihm geflohen. Wusstet Ihr, dass er kam?“
 Drillich wankte zum Rand des Vulkankraters und betrachtete den eindrucksvollen Abhang. „Ein Gewürzhändler legte in Blaumond an und erzählte, er hätte gehört, dass Firsk im Besitz der Thallai-Truhe wäre, aber jemanden bräuchte, um sie zu öffnen. Mehr musste ich nicht zu hören. Früher oder später würde er erfahren, dass ich dort lebte.“
 „Also habt Ihr bei einem Zyklopen Schutz gesucht?“
 „Jetzt kann man mich ruhig einen Narren nennen. Ich dachte, dass sogar Kered Firsk es sich zweimal überlegen würde, bevor er eine Insel voller Einaugen überfällt. Megeus mag seine Fehler haben, aber ich hatte schon früher mit ihm zu tun. Er war auf verrückte Weise stolz darauf, dass er niemals einen Eid gebrochen hatte. Und er schwor Stein und Bein, dass er mich niemals als Firsk verraten würde.“
 „Was er nicht tat.“
 „Aber die Geister ...“
 „Sie haben nicht für Firsk gearbeitet. Sie wollten Euch für sich.“
 „Ich verstehe nicht.“
 „Euer Bruder ist mittlerweile ein Anführer auf Tidentod. Er vermisst Euch. Und hätte Euch gerne an seiner Seite; auf ewig.“
 „Geor?“ Drillich verzog das Gesicht. „In seinem ganzen Leben hat er sich nicht um mich geschert.“
 „Für manche ist der Tod ein ewiges Sinnieren und Bereuen. Allerdings waren es nicht die Geister, die Euch an die Harpyien ausgeliefert haben. Die Vogelweiber haben Euch aufgelaurt.“
 Drillich lehnte sich gegen den Kraterrand. „Das erklärt einiges. Sie waren drauf und dran, mich in Stücke zu reißen und meine Leber zu fressen, bis sie mein Gesicht sahen und meine Finger zählten.“
 „Firsk hat mehr als nur ein paar monströse Verbündete, welche die Fesseln nach Euch absuchen. Selbst wenn wir Euch auf einem einsamen Atoll absetzen, wie lange, glaubt Ihr, wird es dauern, bevor Euch ein Seedraka, Draugr oder irgendetwas Übleres ausfindig macht?“
 Der Schlossknacker entdeckte einen überlangen Fingernagel und machte sich daran, ihn abzunagen. „Ich verstehe, worauf Ihr hinauswollt.“
 „Und es gibt da noch etwas Dringenderes: Wie lange dauert es, bis weitere Harpyien zu ihrem Nest fliegen?“
 Selbst wenn er bei bester Gesundheit gewesen wäre, hätte niemand Drillich für einen Kletterer gehalten. Beim Abstieg den Abhang des Sarenvent hinab hätten wir ihn zweimal fast verloren. Dennoch beförderten wir ihn zum

Boot und hinüber zur *Aspidochelone*. Nachdem wir ihn den fähigen Händen der Heiler, Jeffret und Kalter Bendani, überlassen hatten, beriet ich mich mit Hallegg senior.

„Gab's Probleme?“, fragte ich.

„Gestalten haben sich unter Wasser bewegt, Kapitän.“

„Anker lichten und Segel klarmachen.“

„Wohin geht's?“

„Genau das ist die Frage.“

Mit den Teuflischen Vier, (trotz des idiotischen Klangs hatte sich der Begriff in mein Hirn eingebrannt), beriet ich mich in meiner Kabine. „Wo bringen wir ihn hin?“, fragte ich. „Ich hatte erst überlegt, ob wir ihn im Landesinneren verbergen, in Neruma.“

Düstermeers Bart schien sich vor Missbilligung zu kräuseln. „Eine Überlandreise? Für uns genauso hart wie für Firsk.“

„Richtig. Weitere Vorschläge?“

„Wir benutzen Drillich als Köder, nicht wahr?“, fragte Rira.

„Als gut geschützten Köder.“

„NachNordenvielleicht?ZumRandderAbendegostürme?“

Düstermeer zuckte. „Firsk's Mannschaft ist dort ebenso fähig wie wir. Wenn wir schon einen Kampf auf Augenhöhe ausfechten, dann möglichst nicht am Rande eines Orkans.“

„Dann“, schloss Aspodell, „bringen wir ihn nach Port Fährnis. Firsk wird es nicht wagen, die Stadt des Piratenkönigs anzugreifen. Er wird in aller Heimlichkeit an uns herankommen müssen; allein oder mit nur einer Handvoll seiner Männer. Und wenn es um Gerissenheit geht, würde ich mein Geld auf uns setzen. Genauer gesagt, auf mich.“

Ich ließ einen Augenblick verstreichen, damit sie widersprechen konnten. Schließlich nickte ich zustimmend und verließ die Kabine, um den Kurs nach Port Fährnis zu befehlen.

Ein günstiger Wind klärte den Himmel und blähte unsere Segel. Er wurde stärker, als die *Aspidochelone* sich rasch der Terwaküste näherte. Der Rumpf und die Decks des Schiffes sangen im Einklang, während wir, von den Wellen getragen, das Wasser durchpflügten. Düstermeer stand am Ruder und schmetterte ein derbes Seemannslied über eine Schiffsmannschaft, die völlig in eine Meerjungfrau vernarrt war. Ich hatte das Lied bereits gehört, doch nie so viele Strophen davon. Die Mannschaft grölte den Kehrreim und überließ Düstermeer die Strophen. Ich gesellte mich zu ihm auf das Achterdeck; nicht unbedingt, weil ich hören wollte, was sich auf „Wetterblick“ reimte, sondern um den Horizont nach Kered Firsk's Schiff, der *Schnitter*, abzusuchen. Von dem, was ich durch das Belauschen der Harpyien erfahren hatte, bevor wir sie niedermachten, schien es sehr wahrscheinlich, dass sie den Monsterekapitän bereits von Drillichs Gegenwart unterrichtet hatten. Sein dunkles Schiff konnte uns hinter jeder Insel auflauern.

Mit wackligen Schritten tauchte Drillich an meiner Seite auf. Seine zusammengezogenen Brauen verrieten, dass er ebenfalls über die Möglichkeit eines Hinterhalts nachgegrübelt hatte.

„Ihr seht bereits gesünder aus“, sagte ich.

„Gesalzener Kabeljau und Schiffszwieback. Jetzt erinnere ich mich wieder, warum ich mir selbst versprochen habe, nie wieder zur See zu fahren.“

„Wenn wir Port Fährnis erreichen, werden wir Euch besser verköstigen.“

„Eure Heiler habengesagt, Ihr wärt eine Kundschafterin.“

„So ist es.“

„Es liegt Euch also mehr daran, Fakten in Euer Buchlein zu schreiben, als an dem Schicksal anderer Anteil zu nehmen.“

„Beides führt zum gleichen Ziel. Die Seele braucht Wissen wie der Bauch Nahrung.“

„Es gibt kaum eine Lektion, von der ich wünschte, ich hätte sie nicht gelernt“, sagte er mehr zu sich selbst. „Besonders, wie man Schlösser knackt. Bestimmte Sachen gehören aus einem bestimmten Grund hinter Schloss und Riegel, wie ich es erfahren musste. Das beste ist, dass Geheimtüren geheim und verschlossene Truhen verschlossen bleiben. Etwas zu öffnen, hat mir kaum jemals etwas Gutes eingebracht. Es ist ein Fluch, eine Strafe für Schaulust und Gier. Dafür, dass ich mich mehr über unredlich erworbene Reichtümer geschert habe als für meine Verwandten und Kameraden. Man sagt, ich gehöre zu den Besten auf der Welt. Ich sei fast so gut wie Vitta aus Mendev, heißt es. Und was hat es mir gebracht? Schlechte Gesellschaft und noch schlechteren Fraß. Was bedeutet Geld? Es rinnt einem durch die Finger. Was bedeutet Wissen? Tote Gedanken über tote Menschen.“

„Menschen gedeihen, wenn sie lernen, und gehen ein, wenn alte Wahrheiten vergessen werden.“

„Wie viele Wahrheiten ist mein Leben wert?“

Bevor ich ihm eine Antwort geben konnte, geriet das Schiff ins Schlingern. Ich wurde gegen die Reling geworfen und konnte mich gerade noch fangen, sonst hätte ich mir aufs Übelste den Kopf angestoßen. Drillich fiel mit dem Gesicht voran aufs Deck. Aus dem Augenwinkel sah ich, wie einer der Seemänner aus dem Takelwerk stürzte. Mit einem lauten Platschen landete er im Meer. Ich blickte in Richtung des Ankers und fragte mich, ob irgendein Narr ihn hatte fallen lassen. Doch der Anker hing noch oben; die Kette, an der er schwankend hing und trocknete, war fest und gesichert.

Die *Aspidochelone* wurde immer langsamer, bis wir schließlich völlig still dalagen. Der Wind blies so stark wie zuvor und ließ die Segel wirkungslos flattern. Es erschien mir wie Magie, also rief ich nach Rira. Inzwischen lehnten einige Männer über der Reling und suchten nach dem abgestürzten Seemann. Sie riefen seinen Namen. Der Mann hieß Feddick. Er war einer unserer jüngsten Rekruten, den wir in Höllenhafen angeheuert hatten; sein Gesicht hatte einen gehetzten Ausdruck und ihm zufolge sei er zuvor zwangsrekrutiert worden.

Wir warteten, dass er durch die Wellen stieß. Diese bewegten sich so stark, dass sie ihn bereits weit vor unser, auf unerklärliche Weise stillgelegtes Schiff hätten treiben können. Hallegg senior übernahm das Kommando über diesen Einsatz, so dass ich mit dem befassen konnte, was uns aufgehalten hatte.

„Was ist es“, fragte ich Rira.

„Das gefällt mir nicht“, antwortete sie.

„Du sollst mir nicht sagen, was dir gefällt. Du sollst einen Bericht abgeben.“ Augenblicklich bereute ich diesen Ausbruch. Ein wütender Kapitän ist ein schwacher Kapitän. Ich fragte mich, welche hinterhältige Miene sich hinter Riras Maske verbarg.

Sie beschrieb mit ihrer linken Hand ein verschlungenes Muster, während sie eine kaum hörbare arkane Formel murmelte. Auf ihre Bewegungen folgte ein leises Summen. Es verstummte, als sie innehielt. „Was immer es ist, es ist kein Zauber.“

„Die Wirkung eines verzauberten Gegenstandes?“

„Das auch nicht.“

„Kampfstationen!“, brüllte ich. Die Mannschaft brach die Suche nach Feddick ab und gehorchte dem Ruf. Schon standen sie mit Schwertern bewaffnet bereit oder hinter Ballisten und Feuerwerfern.

Weißes Gischt schäumte zwischen den Wellen, und aus einer Flut von Blasen durchstießen die Kreaturen die Wasseroberfläche. Umrahmt von Fächern aus roten Kiemen, tauchten fischähnliche Köpfe auf. Die Färbung war bei einigen düster, bei anderen prächtig. Die Kriegspartei der Seeteufel, die wir auf dem Weg nach Sarenvent hinter uns gelassen hatte, empfing uns nun erneut. Wie hatten sie unser Schiff stillgelegt, wenn nicht durch Magie?

Die Meerfrau mit der hanebüchensten Musterung, die ich für eine Königin oder dergleichen hielt, erhob sich, von zwei Untertanen gestützt, aus den Fluten. Wasser tropfte von den Spitzen ihrer Gesichtsstacheln, von denen einige bis zu einem knappen Meter lang waren. Von ihrem Riesenhai und der Wassersänfte war nichts zu sehen. Bei unserer letzten Begegnung mit den Seeteufeln waren sie in einen Kampf gegen eine Tintenfischbestie verstrickt gewesen; ihr Reittier sowie ihr Gefährt waren, wie ich annahm, im Schlund der Bestie verschwunden.

„Wer führt euch an, ihr schmierigen Luftatmer?“, rief die Königin der Seeteufel; ihre Stimme war ein verzerrtes Gurgeln.

Ich eilte zur Reling. „Ich bin Challys Silberweiß, Kapitänin der *Aspidochelone*.“

„Deine Erscheinung widert mich an. Die Laute, die deine nutzlosen Lungen und Lippen von sich geben, ist wie das Paaren von Krebsen. Dich anzusprechen, ist eine Herablassung für mich. Also werde ich lediglich meinen Namen nennen, der da lautet Kless aus dem Laich Snasn, der Aufzucht Schalligilat und dem Geschlecht Scho-Is. Die übrige Unterhandlung wird jemand von niedrigerem Stand führen, der Bote Drid aus dem Laich Lellij und aus unbekannter Aufzucht.“

Als Kapitänin eines Piratenschiffes hätte ich vielleicht ihren Schwall von Beleidigungen unterbrechen und meine Befehlsgewalt geltend machen sollen. Als Kundschafterin aber bekam ich die unbezahlbare Gelegenheit, die Sprachgewohnheiten der Adligen der südlichen Seeteufel zu studieren und für die Nachwelt genauestens niederzuschreiben.

Ein geschecktes Exemplar, dessen Kopfschmuck aus Flossen dünn und punktiert war, tauchte vor Kless aus den Wellen auf. „Ich bin zwar nur ein Wurm, doch noch immer vom wahren Volk und daher allem unendlich überlegen, was im Meer schwimmt, und, was keiner Erklärung bedarf, euch an Land marschierenden Nichtseienden. Jedoch befehle ich euch, auf Geheiß der großen und gnadenlosen Kless, zu gehorchen.“

Dies ging zu weit. „Zeig gefälligst Respekt, Meeresabschaum, sonst bringe ich das Wasser um euch mit einer Batterie meiner Feuerwerfer zum Sieden.“

Die trist gefärbten Fischmenschen wurden noch dunkler; die prächtig gefärbten sogar noch mehr.

„Ich demonstriere es euch“, sagte der Bote Drid.

Der Bug der *Aspidochelone* wurde emporgehoben und schien sich selbst aus dem Wasser zu schieben. Seemänner stürzten vom Vordeck zum Achterdeck. Sie hingen an der Reling. Einige wenige krachten aufs Deck. Dann, als würde er losgelassen, fiel der Bug wieder herab. Eine

Schockwelle raste durch das Schiff und ließ unsere Knochen klappern. Lose Nägel stießen durch die Planken. Ein Feuerwerfer löste sich krachend aus der Verankerung und fiel hinunter. Rira hielt ihn mit dem Fuß an.

„Wäre es unser Wunsch, ihr mickrigen Staubfresser“, fuhr Drid fort, „würden wir allein mit einem Schulterzucken eurer Schiff in Stücke reißen. Solltet ihr plötzliche und feindliche Bewegungen machen oder die Überlegenheit unseres Volkes mit Worten beleidigen, wird dieser Wunsch erfüllt. Versteht ihr unsere Position, Affenbrut?“

„Du hast sie klar verständlich geäußert“, gab ich zurück. Meine Hände umklammerten die Reling. Einer der Kristalle im Heft meines Schwertes glühte in kaltem Blau auf. Von den fünf Steinen war es der mit Riras Geas. Dass er plötzlich aufglühte, bedeutete, sie kämpfte gegen mich an. Meine Adjutanten wählten immer den unpassendsten Augenblick, um an ihren magischen Fesseln zu zerren. Ungelegener konnte er gar nicht sein.

Drid blubberte weiter: „Es sei zudem deutlich gemacht, dass das wahre Volk nicht aus Gnade gegenüber Geringeren handelt.“

Ich erhaschte einen Seitenblick auf Rira. Sie hatte die gleiche Haltung eingenommen wie ich: das Rückgrat durchgedrückt, die Hände um die Reling gelegt, als wollte sie das Holz erwürgen, und vor unterdrücktem Zorn



„Es scheint, als hätte der Schlossknacker doch Ehrgefühl.“

bebend. War ihr Widerstand gegen mich gerichtet? War es ihr überhaupt bewusst? Ich hätte meine ganze Aufmerksamkeit auf Drids Forderungen richten sollen, doch konnte ich den Blick nicht von Riras Maske wenden. Rira weigerte sich, ihre Herkunft zu erläutern. Mit ihren metallenen Lippen und auffallenden Flossen wies die Maske eine erstaunliche Ähnlichkeit mit den Kreaturen dort unten auf.

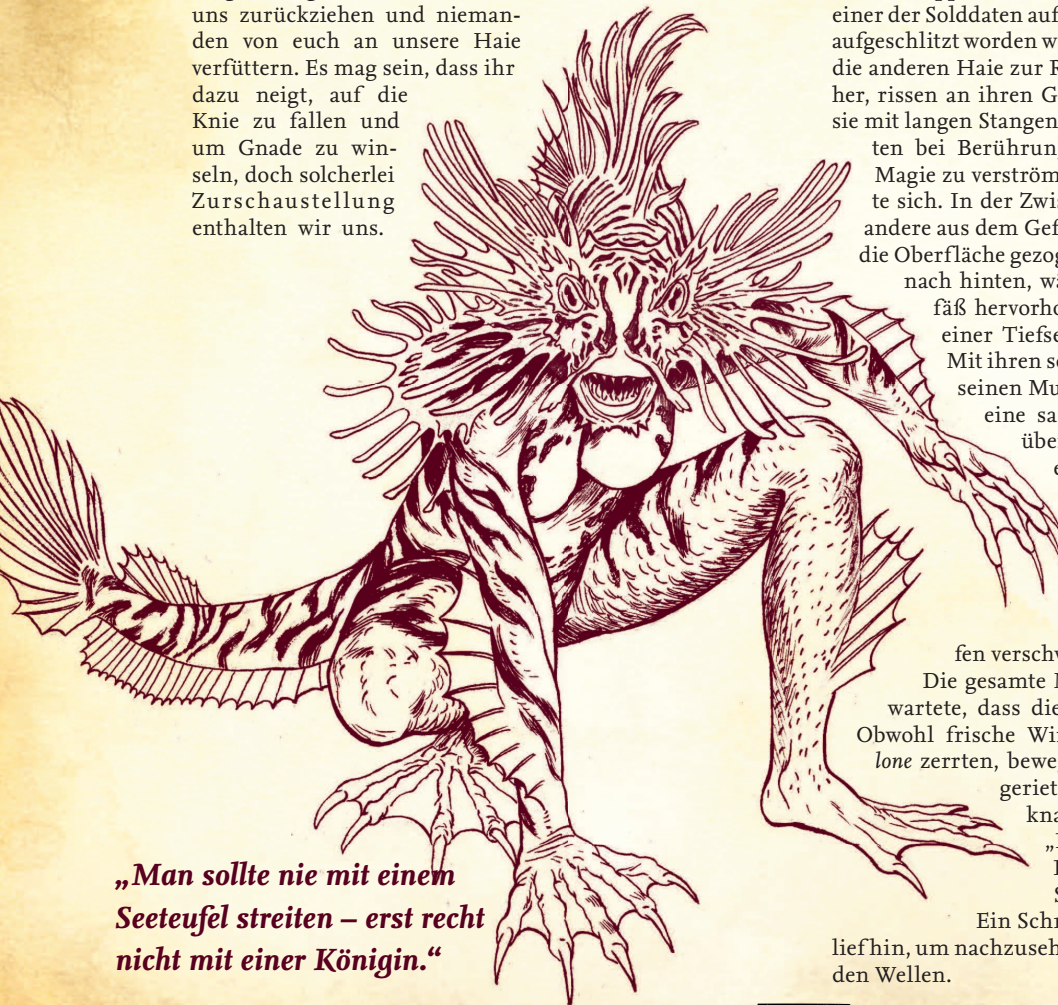
„Sollten wir euer Schiff nicht zerstören“, sagte Drid, „dann nur deshalb, weil wir nicht wollen, dass andere Namenlose mit unserer Kooperation all zu sehr zufrieden sind.“

„Du meinst Kered Firsk. Wenn ihr alle Menschen so sehr hasst, warum ...“

„Du hast uns keine Fragen zu stellen!“

Die Königin stellte ihre Gesichtsstacheln auf. Als Reaktion wurde der Bug des Schiffes erneut wie von Geisterhand hochgehievt, wenn auch nicht ganz so weit oder so lange wie zuvor. Ich sah die Furcht, welche die gesamte Mannschaft erfasst hatte. Wenn ich allein in Gefahr gewesen wäre, hätte ich die Frage umformuliert. Stattdessen schwieg ich.

„Nutzlose Landgängerin Chally Silberweiß, du wirst tun, was wir befehlen. Wir wissen, dass an Bord deines lächerlichen Schiffes ein verachtenswerter Fleischsack zittert, der bei deinen Leuten als Drillich Neunfinger bekannt ist. Aus Gründen, die wir uns nicht darzulegen geruhen, verlangen wir die Herausgabe dieses Gutes. Es wird uns unverzüglich ausgehändigt. Dann werden wir uns zurückziehen und niemanden von euch an unsere Haie verfüttern. Es mag sein, dass ihr dazu neigt, auf die Knie zu fallen und um Gnade zu winseln, doch solcherlei Zurschaustellung enthalten wir uns.“



„Man sollte nie mit einem Seeteufel streiten – erst recht nicht mit einer Königin.“

Gebt uns Neunfinger und betrachtet diese Transaktion als abgeschlossen.“

Irgendwann während der Unterhandlung hatte sich Aspodell vorsichtig an mich herangeschoben. „Sie können einen nutzlosen Fleischsack nicht von einem anderen unterscheiden. Sag ihnen, dass ich Drillich bin.“

„Ich kann nicht zulassen, dass du dich opferst.“

„Das sage ich ja auch gar nicht. Die letzte Mahlzeit der Königin wird der Stahl meines Rapiers sein.“

„Nicht einmal du kannst es mit einem ganzen Kriegstrupp aus Seeteufeln aufnehmen.“

Auf meiner anderen Seite erschien Drillich Neunfinger. „Niemand geht an meiner statt.“

„Drillich ...“

„Dies ist mein Schicksal. Es liegt klar vor mir. Ich hätte niemals dieses erste Schloss öffnen dürfen. Jeder, der anstatt meiner geht, wird umsonst sterben.“ Er sprang auf die Reling. „Ich bin Drillich Neunfinger! Ihr wollt mich?“

Ich griff nach ihm, doch Aspodell zog mich zurück.

„Hier habt ihr mich, ihr stinkenden Nyoggot!“ Drillich sprang von der Reling ins Meer. Die Seeteufel waren darauf nicht vorbereitet und schwammen verwirrt hin und her. Am äußeren Rand ihrer Formation tauchte Drillich in die Wellen. Einer ihrer großen weißen Haie schnappte nach ihm. Einige Soldaten der Seeteufel sprangen nach vorn und packten ihn bei der schlüpfrigen Haut. Er bäumte sich auf und schnappte nach ihnen. Es klang wie ein Klimpern, als einer der Soldaten aufschrie, dessen Unterarm bis zur Elle aufgeschlitzt worden war. Blut strömte ins Wasser und trieb die anderen Haie zur Raserei. Die Seeteufel fielen über sie her, rissen an ihren Geschirren aus Seetang oder stießen sie mit langen Stangen. Die Enden dieser Werkzeuge glühten bei Berührung und schienen eine beruhigende

Magie zu verströmen. Ein Hai nach dem anderen fügte sich. In der Zwischenzeit hatten Drid und mehrere andere aus dem Gefolge der Königin Drillich wieder an die Oberfläche gezogen. Sie rissen seinen Kopfhoch und nach hinten, während wieder andere ein Trinkgefäß hervorholten, das aus der verzierten Schale einer Tiefseemolluske hergestellt worden war.

Mit ihren schwimmhäutigen Klauen hielten sie seinen Mund auf, und die Diener flößten ihm eine safrangelbe Flüssigkeit ein, die sich über Drillichs Gesicht und ins Wasser ergoss. Nachdem sie ihm zweifellos Wasserlunge verabreicht hatten, drückten sie seinen Kopf hinunter, bis er nicht mehr zu sehen war. Viele waren noch damit beschäftigt, die Haie zu beruhigen, als die gesamte Gruppe in den Tiefen verschwand.

Die gesamte Mannschaft hielt den Atem an und wartete, dass die Macht das Schiff wieder freigab. Obwohl frische Winde an den Segeln der *Aspidochelone* zerrten, bewegte sie sich nicht. Mast und Baum gerieten immer stärker unter Druck; sie knarzten, als würde sie gleich brechen.

„Die Segel niederholen!“, rief ich. Die Mannschaft lief los, um an die Schoten zu gehen.

Ein Schrei ertönte vom Achterdeck, und ich lief hin, um nachzusehen: Feddicks Oberkörper tanzte auf den Wellen.



„Haibiss?“, fragte ich Düstermeer.

„Wenn ja, dann war das kein Hai, den ich bisher gesehen habe. Der Biss hat die Form eines engen V, siehst du?“

Ich nickte, obwohl ich in Wahrheit nichts Genaueres erkennen konnte als einen grausigen Fleck aus herausgerissenen Eingeweiden.

„Was das angerichtet hat, war eher ein Schnabel, nicht der Kiefer eines Hais“, sagte Düstermeer.

„Riesentintenfisch? Kraken?“

„Oder etwas Ähnliches.“

Eine dunkle Masse schlängelte sich an die Wasseroberfläche. Feddicks Überreste zuckten, wurden hinuntergezogen und waren verschwunden.

Ich befahl Hallegg senior, unsere eigenen Vorräte an Wasserlunge zu holen. Wir hatten bei dem Zyklopen Megeus mehrere Dosen sichergestellt und hatten demnach zusätzliche Schlucke. Als er mit der Kiste zurückkam, welche die Tränke enthielt, fragte er: „Du willst doch nicht selbst gehen, oder, Kapitän?“

Otondo beugte sich über die Schulter des alten Hallegg und knurrte: „Du musst ihr nichts ausreden. Klar?“

Hallegg ging einen Schritt zurück.

„Ich brauche jemanden, der mich begleitet“, sagte ich.

Rira trat vor. „Am besten mich.“

Als Hallegg ihr die Kiste mit den Tränken hinhielt, machte sie eine abweisende Geste. Als Antwort auf meine neugierige Haltung tippte sie gegen die Maske. „Wofür, glaubt ihr, ist das Ding da? Wer hat es mir wohl aufgesetzt?“ Bevor ich diese rhetorischen Fragen zum Anlass für weitere Nachforschungen nehmen konnte, nahm sie eine der speziell angefertigten, Armbrüsten ähnelnden Waffen auf, welche die Mannschaft manchmal zum Speerfischen einsetzten, ging zur Reling und sprang hinüber. Ich stürzte den Wasserlungentrunk hinunter und machte mich daranihr zu folgen, wobei ich mich aller überflüssigen Kleidungsstücke entledigte. Es folgte ein Augenblick schwindelerregender Verschiebung. Schließlich richtete ich meinen Körper so aus, dass er einem Messer ähnelte, und durchschnitt so die Fluten. Ich tauchte mit Wucht ab, bis ich zum Stehen kam. Dann drehte ich mich und sah die Unterseite des Schiffs; mein Aussichtspunkt lag mehrere Dutzend Meter unter der Oberfläche.

Eine riesige Kreatur, halb Fisch, halb Oktopus, hing unten am Schiff, und ihre sieben stachelbewährten Fangarme waren um unser Ruder und einen Großteil der Achtersektion des Rumpfes gewickelt. Ihre gefleckte und faserige Haut hatte die Farbe von Blutblasen. Knochenartige Vorsprünge schützten die glühenden, himmelblauen Augen. Muskulöse, verlängerte Flossen erstreckten sich über den verkümmerten Schwanz hinaus. Diese zuckten im Gleichmaß mit der vorderen Rückenflosse, die das Schiff festhielt. Mit hochgezogenen Segeln hätten sie weit mehr leisten müssen. Eine Erinnerung an eine Seite aus einer vor langer Zeit zerstörten Kopie eines zweiten Folianten des *Synopsis Abyssalis* durchzuckte meinen Geist. Der Verfasser, Praligeus, nannte dieses Monster einen Teufelsfisch. Allerdings bezeichnete er den Begriff als irrtümlich: Das Monster war nicht aus einem der Höllenkreise entkommen, sondern aus den wässrigen Regionen des von Dämonen heimgesuchten Abyss. Praligeus behauptete außerdem, es besäße nur ansatzweise einen Verstand. Auf der anderen Seite versicherte er den Leser, es würde nicht größer werden als ein Pferd. Dieses Exemplar war beinahe so groß wie mein Schiff.

Wenn es in der Lage war zu denken, könnte es ebenso von seinen Herren unter den Seeteufeln Befehle erhalten und ausgeführt haben – oder es konnte ihnen ebenso gut nicht gehorchen. Ich konnte allerdings nicht im Geringsten errahen, wie seine Befehle aussahen, oder ausloten, wie weit seine Treue ging. Noch konnte ich unter Wasser mit ihm kommunizieren. Wir würden es auf die einfache Art vom Schifflösen müssen.

Rira, von deren Maske Blasen aufstiegen, vollführte eine Serie komplexer Gesten in meine Richtung. Sie schwamm auf den Teufelsfisch zu und wirkte einen Zauber. Ein Impuls weißer Energie entlud sich aus ihren Fingerspitzen. Sie breitete sich in Wellen nach außen hin aus, und mit jeder Welle, die mich traf, zuckten meine Muskeln unter Todesqualen.

Unterwasser warf sie mit Blitzen. Die Wucht ihres eigenen Zaubers schlug auf Rira ein, und sie schien schlimmer dran zu sein als ich. Sie trieb wie betäubt im Wasser.

Der erste weiße Kreis erreichte den Teufelsfisch. Energie zuckte über seine runzlige Haut. Sofort ließ er den Schiffsrumpf los. Er rollte sich zu einem Ball zusammen, um sich zu verteidigen, und zog die Fangarme schützend um seinen Körper. Jedes Mal, wenn eine der elektrischen Wellen traf, erschauerte die Bestie. So viel Schmerz uns Riras Zauber auch bereitet hatte, er hatte der Kreatur mit Sicherheit mehr geschadet.

Der Teufelsfisch blieb zusammengerollt, während die letzte Welle über ihn hinwegging. Schwerfällig packte Rira die Armbrust, die sie sich auf den Rücken geschnallt hatte. Ich schwamm, das Entermesser in der Hand, nach vorn.

Während ich mich der Kreatur näherte, fand Riras erste Geschosssalve ihr Ziel. Die speerähnlichen Bolzen, die von Magie geleitet wurden, waren auf einen Punkt zwischen den Fangarmen ausgerichtet und trafen das Auge des Teufelsfisches. Der Koloss löste sich aus dem Ball und verströmte eine schwarze Flüssigkeit. Diese verteilte sich auf eine große Menge Wasser, die sich auf den Punkt konzentrierte, an dem die Fangarme zusammenliefen; dort wo die Nase gewesen wäre, hätte das Monster die Gestalt eines gewöhnlichen Fisches gehabt.

Meine Kursänderung kam zu spät; Wolken dunkler Substanz spülten über mich hinweg. Sobald sie meine Haut berührte, wollte ich meine Eingeweide auskotzen. Mit größter Willensanstrengung bekämpfte ich den Drang, schwamm zurück und hinaus aus der Wolke. Ich legte all meine Kraft in die Beine, tauchte unter und hinter dem Teufelsfisch ab. Über mir hatte Rira ein ähnliches Manöver durchgeführt und wich der Wolke aus. Schon durchdrang eine Reihe von Blitzen das Rückgrat des Biests. Ich stieß mein Entermesser in den Muskel, der die Flosse mit dem restlichen Körper verband.

Die Kreatur vollführte eine Rolle und streifte mich mit der halb abgetrennten Flosse. Sie jagte durch die tintenschwarze Wolke dahin und versuchte vergebens davonzuschwimmen. In ihrer Panik riss die Seitenflosse gänzlich ab. Lediglich ein Bündel aus Nerven verband sie noch mit der Kreatur. Der Teufelsfisch kippte zur Seite und trieb an die Oberfläche.

Rira und ich kletterten an Bord des Schiffes, wo wir von der jubelnden Mannschaft begrüßt wurden. Rira lehnte an der Reling. Ich lag keuchend an Deck. Meinen nächsten Befehl gab ich auf dem Rücken liegend und ohne Rücksicht auf meine Würde.

Wir würden eiligst zur Bucht des Toten Sklaven segeln – und uns dort eine entscheidende Schlacht mit Kered Firsk liefern.



BESTIARIUM

Wir hörten die Bestie, noch ehe wir sie sahen. Ein langgezogenes, tiefes Stöhnen donnerte in der Luft und wurde plötzlich zu einem schaurigen Heulen. Die Hälfte der Mannschaft stand vor Furcht und Schrecken wie erstarrt. Niemand wusste, was er tun sollte, als die verwesende Kreatur aus dem Wasser brach und ansetzte, auf das Schiff zu schlagen. Ohne weiter nachzudenken, befahl ich den Besatzungsmitgliedern, die noch halbwegs beieinander waren, ein Ausweichmanöver einzuleiten, so dass der skelettierte Wal uns knapp verfehlte. Bei seinem zweiten Sprung aus dem Wasser hatten wir nicht so viel Glück. Die Hälfte von uns konnte an Land schwimmen, aber nun sitzen wir auf dieser verdammten Insel fest.

- Aus den Aufzeichnungen von Rory Nachtmöwe,
Kapitän der Träumenden Dryade

Das warme Wasser zwischen den Fesselinseln ist voller wohlwollendem und bössartigem Leben. Wer es befährt, muss ein scharfes Auge auf den Horizont richten, um Anzeichen nahender Gefahr zu erkennen. Ein kluger Kapitän setzt aber auch Späher unter der Wasseroberfläche ein, da noch größere Gefahren aus den dunklen Tiefen der Wasser heraufsteigen könnten.

SCHIFFE, SEEFÄHRER UND ANDERE OPFER

Zahllose Schiffe durchfahren den Arkadischen Ozean und die Fiebersee jeden Tag. Jedes davon kann zur leichten Beute für Piraten oder zu einem gefährlichen Feind für jene werden, die versuchen es zu entern. Ein SL, der seinen Spielern Herausforderungen auf dem Meer bieten möchte, kann jedes der folgenden Schiffe als Bedrohung nutzen. Jeder der folgenden Einträge beschreibt ein Piratenschiff und seinen Platz im Archipel:

Die Dunkelschwert: Geflohene Kriminelle und Schuld-knechte, die sich als blinde Passagiere davongestohlen haben, fürchten gleichermaßen den Kopfgeldjäger Derin Skallas (Spielwerte *PF SLHB*, S. 297), der sich mit Kapitän Klanston Arrento (Spielwerte eines Bootsmanns, *PF SLHB*, S. 293) zusammengetan hat, um Flüchtlinge über das Meer zu verfolgen. Da sich Leute von überall im Piratenparadies der Fesselinseln verbergen wollen, geht ihnen die Arbeit niemals aus. Im ersten Jahr ihrer Zusammenarbeit brachten sie fast ein Dutzend Gesetzloser und Flüchtlinge zurück, um sich ihrem Richter zu stellen. Mit den Gewinnen finanzieren sie ihre weiteren Fahrten. Cheliarx zahlt die höchsten Kopfgelder, daher reisen die beiden immer wieder nach Egorian, um ihre Kopfgelder zu beanspruchen und von neuen Zielen zu erfahren. Die *Dunkelschwert* ist mit 24 zusätzlichen Matrosen (*PF SLHB*, S. 292) und einem vertrauenswürdigen Kriegsknecht (*PF SLHB*, S. 297) bemannt. Dies ist eine Begegnung mit HG 13.

Die Abnehmender Mond: Diese heruntergekommene Barkentine transportiert einen Kult des Groetus, welcher im Bereich der Inneren See den Weltuntergang predigt und seine nihilistische Philosophie verbreitet. Auf die schwarzen Segel ist ein bleicher Vollmond mit den schwachen Zügen eines Totenschädels gemalt. Wenn das Schiff sich nähert, hört man bereits die fieberhaften Sprechgesänge der Besatzung.

Diese Gefolgsleute des Gottes des Zeitenendes sind wahre Fanatiker und zudem vollkommen wahnsinnig. Sie versuchen, Schiffe zu beschlagnahmen, die ihnen begegnen, um die Besatzungen zu konvertieren oder zu opfern. Manchmal nutzen sie auch weniger gewaltsame Methoden und treten friedlich auf, um auf andere Schiffe zu gelangen und vom Ziel ihres Schutzherren zu predigen, den vollkommenden Weltuntergang einzuleiten. Allerdings wollen nur wenige dieses wahnsinnige Geplapper hören, so dass ihre Bekehrungsmissionen in der Regel mit Blutvergießen enden. Die *Abnehmender Mond* ist mit 30 Gläubigen (Spielwerte von Vagabunden, *PF SLHB*, S. 291), 13 Kultanhängern (*PF SLHB*, S. 274), 2 Söldnern (Spielwerte wie Kriegsknechte, *PF SLHB*, S. 297) und einem Kultanführer

ZUFALLSBEGEGNUNGEN AUF DEM MEER

| W% | Begegnung | Ø HG | Quelle |
|-------|--------------------------|------|-------------------|
| 1–9 | 1W8 Riesenqualle | 11 | PF MHB II, S. 207 |
| 10–14 | 1 Mechanischer Leviathan | 12 | PF MHB III |
| 15–21 | 1W4 Ghawwas | 12 | PF MHB III |
| 22–28 | 2W8 Salzwasseroger | 12 | PF MHB II, S. 230 |
| 29–34 | 1 Seeschlange | 12 | PF MHB, S. 235 |
| 35–42 | 1 Charybdis | 13 | PF MHB II, S. 47 |
| 43–49 | 1W4 Lukwatas | 13 | PF MHB III |
| 50–56 | 1W4 Basilosaurus | 14 | PF MHB III |
| 57–62 | 1 Alter Salzdrache | 14 | PF MHB II, S. |
| 63–66 | 1 Großer Weißer Wal | 14 | PF MHB II, S. 79 |
| 67–71 | 1W6 Hezrou (Dämonen) | 14 | PF MHB, S. 44 |
| 72–76 | 1W8 Saphirqualle | 15 | PF MHB III |
| 77–81 | 1 Seebonze | 15 | PF MHB III |
| 82–86 | 1W12 Siyokoys | 15 | PF MHB III |
| 87–91 | 1 Skylla | 16 | PF MHB II, S. 237 |
| 92–95 | 1 Bakekujira | 17 | Siehe Seite 84 |
| 96–97 | 1 Krake | 18 | PF MHB, S. 163 |
| 98–99 | 1 Tiefseeschlange | 19 | PF MHB III |
| 100 | 1 Thalassischer Behemoth | 20 | PF MHB III |




(*PF SLHB*, S. 275) bemannt. Sollte es zu kriegerischen Handlungen kommen, kämpfen alle fanatisch bis zum Tod. Dies ist eine Begegnung mit HG 14.

Die Salzrad: Kapitänin Crissa Seruzest bemannt ihr Schiff ausschließlich mit ihren Konstrukten. Sie völlig zufrieden damit, keinen Kontakt zu anderen Menschen zu haben und spricht mit ihren Konstrukten und behandelt sie, als wären sie ihre Kinder. Sie hat jedem Golem und jedem belebten Gegenstand einen Namen und eine Persönlichkeit zugewiesen. Um keinen ihrer geistlosen Diener zu verlieren, zieht sie Holzgolems vor, die auf dem Wasser treiben, sollten sie über Bord gehen. Diese seltsame Piratenkapitänin und Klerikerin Brighs hat sich zudem die Dienste eines Meisterhandwerkers gesichert, welcher ihr dabei hilft, die Belagerungswaffen der *Salzrad* dauerhaft zu beleben. Manche behaupten, sie hätte sich der Piraterie zugewandt, um genug Mittel zusammenzubringen, dass sie ihre Dschunke vollständig beleben kann. Kapitänin Crissa (Spielwerte eines Hohepriesters, *PF SLHB*, S. 303, aber ändere ihre Zauber und Domänen) unterhält eine Mannschaft aus acht Holzgolems (*PF MHB*, S. 134) und acht großen belebten Gegenständen (*PF MHB*, S. 31). Sollte das Schiff angegriffen werden, beteiligen sich alle am Kampf. Dies ist eine Begegnung mit HG 15.



BAKEKIJIRA

Diese gewaltige, verwesene Masse aus bleichem Tran und Knochen scheint einst ein Wal gewesen zu sein. Geisterhaftes Feuer brennt in ihren leeren Augenhöhlen.

| BAKEKIJIRA | HG 17 |    |
|---|-------|---|
| EP 102.400 | | |
| NB Kolossaler Untoter (Aquatisch) | | |
| INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20 | | |
| Aura Untote Parasiten (9 m, SG 28) | | |
| VERTEIDIGUNG | | |
| RK 32, Berührung 2, auf dem falschen Fuß 32 (–8 Größe, +30 natürlich) | | |
| TP 262 (25W8+150) | | |
| REF +10, WIL +14, ZÄH +14 | | |
| Immunitäten Wie Untote; SR 15/Wuchtschaden; | | |
| Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4 | | |
| ANGRIFF | | |
| Bewegungsrate 4,50 m, Schwimmen 18 m | | |
| Nahkampf Biss +27 (6W6+16/19–20), Schwanzschlag +21 (4W6+8) | | |
| Angriffsfläche 9 m; Reichweite 9 m | | |
| Besondere Angriffe Kentern lassen, Ruf des Leviathans, Widerhallender Gesang, Zerschmetternder Vorstoß | | |
| SPIELWERTE | | |
| ST 42, GE 10, KO —, IN 2, WE 11, CH 23 | | |
| GAB +18; KMB +42 (Ansturm +46); KMV 52 (kann nicht zu Fall gebracht werden) | | |
| Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kampfrelexe, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Betäubt), Kritischer Treffer (Wankend), Mächtiger Ansturm, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss), Wuchtiger Schlag | | |
| Fertigkeiten Einschüchtern +16, Schwimmen +28, Wahrnehmung +20 | | |
| LEBENSWEISE | | |
| Umgebung Jeder Ozean | | |
| Organisation Einzelgänger | | |
| Schätze Keine | | |
| BESONDERE FÄHIGKEITEN | | |
| Ruf des Leviathans (ÜF) Der Klang des unheimlichen Gesangs eines Bakekujira variiert von dem einer traurigen Erinnerung zu der brennenden, schmerz erfüllten Hasses. Als Standard-Aktion kann ein Bakekujira seinen Gesang so verändern, dass er Kreaturen entweder fasziniert oder verängstigt. Allen lebenden Kreaturen innerhalb eines Radius von 36 m müssen Willenswürfe gegen SG 28 gelingen, um nicht unter einem entsprechenden Zustand nach Wahl des Bakekujira zu leiden, solange der Bakekujira singt. Der Bakekujira kann seinen Gang mit einer Standard-Aktion in jeder Runde aufrechterhalten; betroffene Kreaturen erhalten jede Runde einen neuen Rettungswurf. Jede Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen den Ruf des Leviathans dieses Bakekujiras immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma. | | |
| Untote Parasiten (ÜF) Das verwesende Fleisch eines Bakekujira ist von nekromantischer Energie erfüllt. Kreaturen, die von dem Kadaver fressen (z.B. Fische, Insekten und Meeresvögel) erkranken und sterben, um sich später als untote Knechte wieder zu erheben. Diese Masse von Aasfressern manifestiert sich als übelkeiterweckende Wolke von Fischen und Vögeln, welche Luft und Wasser | | |

innerhalb von 9 m Entfernung zum Bakekujira aufwühlt. Alle Kreaturen, die sich einem Bakekujira auf 9 m oder weniger nähern, müssen einen Willenswurf gegen SG 28 bestehen oder leiden 1 Runde lang unter Übelkeit wie durch die besondere Fähigkeit Ablenkung. Ferner erleiden jene, diesen Bereich betreten, 6W6 Schadenspunkte durch die Schnäbel, Klauen und Bisse des untoten Schwarms. Alle durch die Parasiten getöteten Tiere, Humanoiden oder Ungeziefer erheben sich binnen 1W6 Stunden als Skelette oder Zombies. Kreaturen mit der Fähigkeit positive Energie fokussieren können diese Aura unterdrücken, indem sie eine ihrer Anwendungen von Energie fokussieren aufwenden. Dem Bakekujira steht dagegen ein Willenswurf zu. Das SG des Rettungswurfs entspricht 10 + 1/2 Stufe des Zauberkundigen + CH-Modifikator. Sollte der Rettungswurf des Bakekujira scheitern, wird die Untote Aura für 1 Minute unterdrückt. Auf diese Weise fokussierte Energie hat keinen anderen Effekt und verletzt weder den Bakekujira, noch andere Untote im Wirkungsbereich.

Widerhallender Gesang (ÜF) Als Standard-Aktion kann der Bakekujira alle 1W4 Runden eine reine Note erzeugen, welche schmerzhaft widerhallt und 12W8 Punkte Schallschaden verursacht bei allen Kreaturen in einem 18 m-Kegel (Zähigkeit SG 28, halbiert). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Zerschmetternder Vorstoß (AF) Als Volle Aktion kann ein schwimmender Bakekujira einen besonderen Sturmangriff gegen Kreaturen an der Wasseroberfläche ausführen. Zum Ende des Sturmangriffes taucht der Wal erst auf und kracht dann mit unglaublicher Wucht auf sein Ziel herab. Alle Kreaturen der Größenkategorie Riesig oder kleiner innerhalb der Angriffsfläche des Bakekujira müssen einen Reflexwurf gegen SG 28 bestehen, um nicht 4W8+24 Punkte Wuchtschaden zu erleiden und auf das nächste freie, zum Bakekujira angrenzende Feld gedrängt zu werden. Alle durch die Fähigkeit zu Tode gekommenen humanoiden Kreaturen erheben sich 1W6 Stunden später als Draugr (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 90). Tiere oder Ungeziefer, welche durch diesen Angriff getötet werden, erheben sich entweder als Skelette oder als Zombies (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 239, 287) nach 1W6 Stunden. Ein Bakekujira kann seinen besonderen Angriff Kentern lassen in Verbindung mit dieser Fähigkeit einsetzen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Die Meere Golarions sind die Heimat vieler lebender und untoter Legenden. Die Bakekujiras gehören wahrscheinlich zu den größten der letzteren Schrecken. Manche können die alten Geschichten über sie nicht glauben, doch wehe dem, der die Wahrheit darin entdeckt. Diese Verkörperungen befleckter Majestät durchpflügen das Meer in Begleitung ihrer Schwärme und Schulen pestilenter Parasiten.

Ein Bakekujira wiegt etwa 50 Tonnen, manchmal auch weniger in Abhängigkeit davon, wie lange er schon verweset. Bakekujiras sind so lang wie zu Lebzeiten – 15 m bis 18 m.

Lebensweise

Auch wenn die genauen Umstände variieren, so ähneln sich doch die Geschichten aller Bakekujiras: Jeder von ihnen war nur ein gewöhnlicher Wal, als Walfänger ihn angriffen. Der Wal konnte entkommen, hatte aber durch eine Harpune eine entsetzliche Wunde erlitten. Er starb

nach Tagen vor Wut und Schmerz, nur um sich als untote Monstrosität wieder zu erheben, die ihren eigene Tod rächen will

Im Laufe seiner neuen, befleckten Existenz verwest ein Bakekujira, bis sich kein Fleisch mehr auf den Knochen befindet und nur ein gewaltiges Walskelett übrig ist. Der Verwesungsprozess lockt alle Arten von Aasfressern von Möwen bis zu Fischen zu dem verrottenden Wal. Das Fleisch eines Bakekujira ist aber nicht nur verwest, sondern auf giftig und von negativer Energie erfüllt. Jede Kreatur, die davon isst, wird krank und stirbt, nur um sich kurz darauf als untoter, unweigerlich an den Bakekujira gebundener Diener wieder zu erheben. Diese Kreaturen hausen in der Regel in und um den verrottenden Leib des Bakekujira und schwärmen im Inneren der Kreatur, kommen aber heraus, um jeden zu vertreiben, der ihrem Wirt Schaden zufügen will.

Ein Bakekujira ist ruhelos in seiner Mission, jedes Wasserfahrzeug umzuwerfen und zum Kentern zu bringen, welches ihn an seinen Abstieg ins Unleben erinnert. Da das Meer groß ist, kann es aber passieren, dass er nur selten Beute findet. Wenn ein Bakekujira den Kurs eines Schiffes kreuzt, ist sein Zorn so gewaltig, dass es ihm egal ist, ob es sich um einen Walfänger oder ein kleines Fischerboot handelt. Der Wal setzt seine volle Kraft gegen das Schiff ein und kann nahezu jedes Schiff zum Kentern bringen, dass nicht über unglaubliches Glück und einen der fähigsten Kapitäne verfügt.

Bakekujiras können zudem auf den Verstand der Schiffsbesatzungen Einfluss nehmen. Üblicherweise ist ihr Gesang sanft und weckt Erinnerungen an friedliche Tage auf dem Meer. Sie können aber mit ihrer Musik auch ihren Zorn zum Ausdruck bringen und über ihre Opfer den Schrecken und die Hilflosigkeit hereinbrechen lassen, die sie selbst während der letzten Momente ihres Lebens gespürt haben.

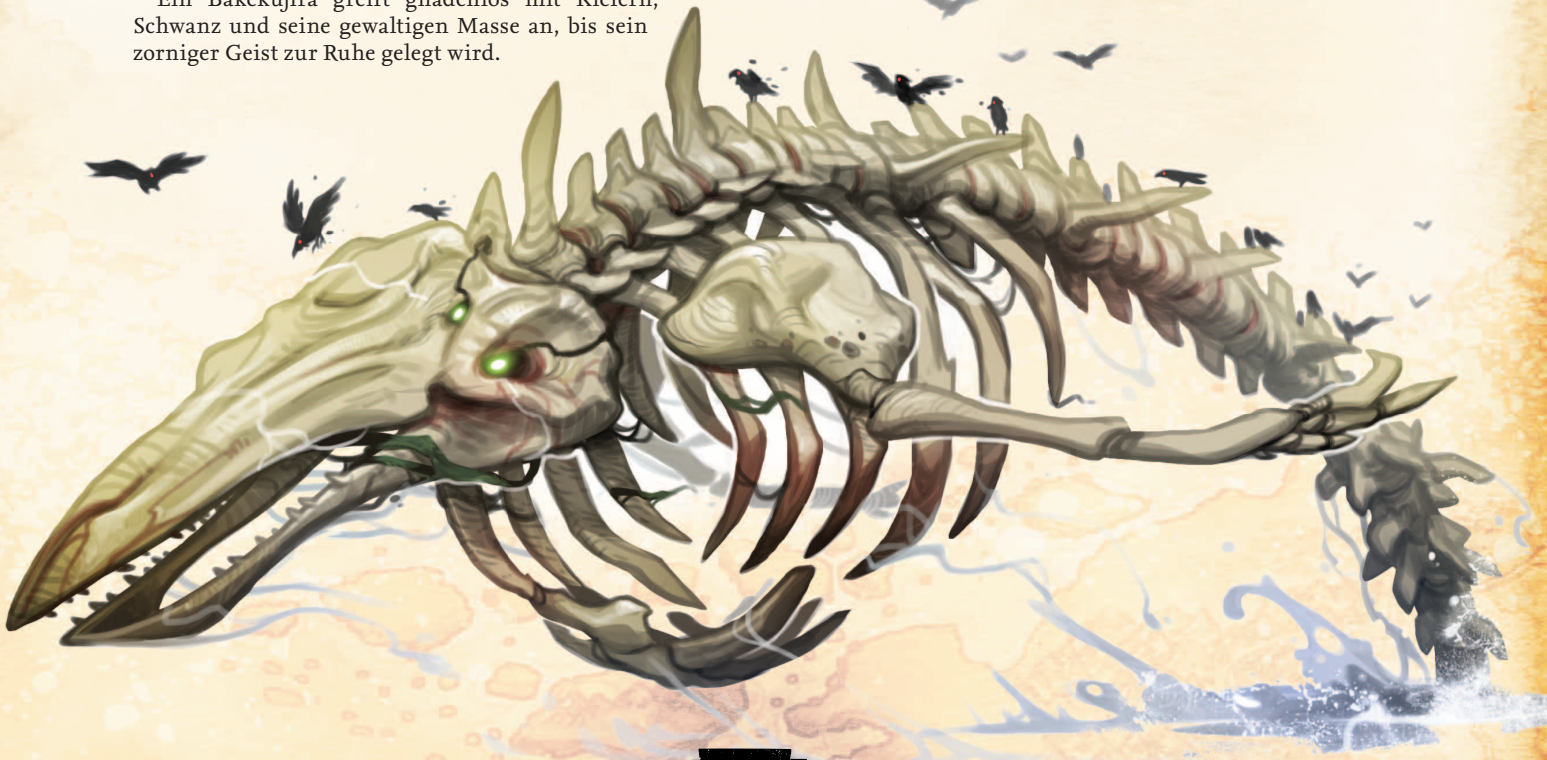
Ein Bakekujira greift gnadenlos mit Kiefern, Schwanz und seine gewaltigen Masse an, bis sein zorniger Geist zur Ruhe gelegt wird.

Lebensraum & Sozialverhalten

Zwar gibt es Geschichten über Bakekujira-Rudel, welche gemeinsam Häfen und Flotten zerstört haben, allerdings ist es unwahrscheinlich, dass die gewaltigen untoten Bestien einander überhaupt wahrnehmen würden. Sie sind Kreaturen der Vernichtung und sehen andere Kreaturen – ihresgleichen eingeschlossen – nur als Hindernisse auf ihrem Pfad der größtmöglichen Zerstörung. Das bedeutet nicht, dass mehrere Bakekujiras niemals dasselbe Ziel angreifen würden – sie greifen aber unabhängig voneinander an und nur motiviert von ihrem jeweiligen eigenen Zorn.

In seltenen Fällen fressen auch große Kreaturen wie Riesengeier und Schreckenshaie vom Fleische eines Bakekujiras oder seiner Parasiten. Diese Kreaturen fallen ebenfalls der negativen Energie zum Opfer und schließen sich der Horde an, sie schwimmen oder fliegen an der Seite des Bakekujira und übernehmen eine aktivere Rolle, als die Aura des Wals andeutet. Ein SL kann Begegnungen mit Bakekujiras erschweren, indem er ihm andere untote Kreaturen zur Unterstützung zur Seite stellt. Es folgt eine Auflistung passender Tiere, die typischerweise einen Bakekujira als größere untote Parasiten begleiten. Sie haben die Schablone für Skelette oder für Zombies.




| Kreatur | HG | TW | Quelle |
|-------------------------------------|-----|----|-------------------|
| Adler | 1/2 | 1 | PF MHB, S. 11 |
| Albatross (Spielwerte wie Geier) | 1/2 | 1 | PF MHB III |
| Hai | 2 | 4 | PF MHB, S. 143 |
| Mantarochen | 1 | 3 | PF MHB II, S. 213 |
| Riesengeier | 4 | 5 | PF MHB III |
| Seemöwe (Spielwerte wie Rabe) | 1/6 | 1 | PF MHB, S. 274 |
| Stachelrochen | 1/2 | 2 | PF MHB II, S. 213 |
| Zitteraal | 2 | 2 | PF MHB, S. 7 |





GALVO

Diese Kreatur scheint aus Dutzenden miteinander verknöteten, sich ständig in Bewegung befindlichen Zitteraalen zu bestehen, die eine zuckende, humanoide Gestalt bilden. Sie ist von knisternder blauen Energie umgeben.

| GALVO | | HG 9 | |  | |  | |  | |
|---|--|------|--|---|--|---|--|---|--|
| EP 6.400 | | | | | | | | | |
| NB Mittelgroß magische Bestie (Aquatisch) | | | | | | | | | |
| INI +4; Sinne Blindespür 18 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10 | | | | | | | | | |
| VERTEIDIGUNG | | | | | | | | | |
| RK 23, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +4 GE, +8 natürlich) | | | | | | | | | |
| TP 127 (15W10+45) | | | | | | | | | |
| REF +13, WIL +6, ZÄH +12 | | | | | | | | | |
| Immunitäten Elektrizität; SR 10/Hiebschaden; Verteidigungsfähigkeiten Schwarmartig | | | | | | | | | |
| ANGRIFF | | | | | | | | | |
| Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m | | | | | | | | | |
| Nahkampf Biss +19 (1W6+3 plus 2W6 Elektrizität), 2 Hiebe +19 (1W6+3 plus 2W6 Elektrizität) | | | | | | | | | |
| Fernkampf Aalpeil +19 (1W6+3 plus 1W6 Elektrizität) | | | | | | | | | |
| Angriffsfläche 1,50 m; Reichweite 1,50 m (3 m mit Hieb) | | | | | | | | | |
| SPIELWERTE | | | | | | | | | |
| ST 17, GE 19, KO 16, IN 7, WE 12, CH 8 | | | | | | | | | |
| GAB +15; KMB +18; KMV 33 | | | | | | | | | |
| Talente Ausweichen, Blind kämpfen, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Kernschuss, Konzentrierter Schlag, Präzisionsschuss, Waffenfinesse | | | | | | | | | |
| Fertigkeiten Heimlichkeit +15, Schwimmen +15, Wahrnehmung +10 | | | | | | | | | |
| Sprachen Aqual (kann nicht sprechen) | | | | | | | | | |
| Besondere Eigenschaften Amphibie, Verdichten, Unterschiedliche Schadensformen | | | | | | | | | |
| LEBENSWEISE | | | | | | | | | |
| Umgebung Beliebige aquatische | | | | | | | | | |
| Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3–9) | | | | | | | | | |
| Schätze Keine | | | | | | | | | |
| BESONDERE FÄHIGKEITEN | | | | | | | | | |
| Aalpeil (AF) Ein Galvo kann einen der Aale, aus denen er besteht, wie einen Wurfpeil bis zu 9 m weit schleudern. Dabei handelt es sich um einen Berührungsangriff im Fernkampf. Ein Aalpeil verursacht 1W6+3 Schadenspunkte plus 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden. | | | | | | | | | |
| Schwarmartig (AF) Ein Galvo verfügt über keine erkennbare Anatomie und ist immun gegenüber Kritischen Treffern kann nicht in die Zange genommen werden. Er ist zudem immun gegen alle physikalischen Zauber oder Effekte, welche auf eine bestimmte Anzahl von Kreaturen abzielen (darunter auch Zauber wie <i>Auflösung</i> , die einzelne Ziele betreffen). Geistesbeeinflussende Effekt, die auf eine einzelne Kreatur wirken, funktionieren normal gegen einen Galvo, da die Komponenten, aus denen die Kreatur besteht, sich ein Schwarmbewusstsein teilen. Ein Galvo erleidet +50% Schaden durch Flächeneffekte wie <i>Feuerball</i> und Waffen mit Explosionsschaden. | | | | | | | | | |
| Unterschiedliche Schadensformen (AF) Die Hiebangriffe eines Galvos verursachen sowohl Hieb- als auch Wuchtschaden, da die Kreatur vollständig aus beißenden Aalen besteht. | | | | | | | | | |

Die Fleischformer der Tiefsee-Siyokoy erschufen in einem sonnenlosen Meeresgraben des Arkadischen Ozeans die ersten Galvos als Soldaten in ihrem Krieg gegen die Abscheulichen und die Sahuagin. Seitdem haben sie sich über die dunklen Gräben hinaus ausgebreitet und dringen inzwischen in seichtere, wärmere Gebiete vor. In den letzten Jahren sind sie der Zivilisation nähergekommen und fallen mittlerweile auch über Ansiedlungen an den Küsten her. Ein Galvo ist schrecklich anzusehen, er ist im Schnitt 2,10 m groß und wiegt etwa 300 Pfund.

Lebensweise

Im direkten Sonnenlicht trocknet die Haut eines Galvos aus. Dies fügt ihm zwar kurzfristig keinen Schaden zu, ist ihm aber sehr unangenehm. Daher ziehen Galvos es vor, tagsüber in der Tiefe zu bleiben und nachts durch die Schatten der Häfen und an Flussufern umzugehen. Ein Galvo kann im Wasser und an Land leben und entsetzliche Geschichten erzählen von Galvos, die aus dem Wasser springen, um Beute an Bord von Schiffen und an Stränden anzugreifen. Zwar könnte ein Galvo sich wie ein Zitteraal von wirbellosen Tieren und Fischen ernähren, allerdings befriedigt dies nicht den sadistischen Appetit der Kreatur auf Schrecken. Wirbellose und Fische sterben zu leicht, während Galvos Beute bevorzugen, die Furcht empfinden kann und schreit.

Galvos tragen weder Rüstungen, noch nutzen sie Waffen. Sie greifen stattdessen mit ihren natürlichen Waffen an, welche über heftige elektrische Aufladungen verfügen. Wie die Zitteraale, aus denen ihre Leiber bestehen, konzentrieren Galvos ihre Energie in Elektrizität und entladen sich bei Berührung. Selbst ohne die elektrischen Kräfte sind sie gefährliche Kreaturen. Die Aale, aus denen sie bestehen, beißen nach ihren Opfern und nach Gegnern außerhalb ihrer Reichweite schleudern sie Aalkomponenten ihrer schwarmartigen Leiber.

Wenn ein Galvo ein Ziel tötet, frisst er, sobald er dies gefahrlos kann. Meist bringt er sein Opfer dazu in die Unterwasserhöhle, die ihm als Versteck dient. Er nimmt ihm klobige Metallrüstungsstücke und Waffen ab und umschließt es völlig sodann mit seinem zuckenden Leib. Die Leiche wird dann rasch und brutal gefressen. Der Galvo spuckt schließlich die sauberen Knochen aus seinem schwarmartigen Leib aus. Sollte sein Mahl nicht zu groß sein, kann er während der Verdauung normalen Aktivitäten nachgehen und eine Mahlzeit zerfetzen und zerkauen, während er bereits nach der nächsten jagt.

Während der Verdauung verteidigen sich Galvos mit größerer Wut, greifen aber zugleich weniger aggressiv an, da sie nicht dazu neigen, mehr zu töten, als sie auf einmal verzehren können.

Lebensraum & Sozialverhalten

Es gibt keine wahre Galvogesellschaft. Manchmal arbeiten Galvos zusammen, doch sind diese Allianzen immer kurz und halten nur für eine Jagd und die anschließende Fressphase an. Die Ausnahme bildet die zweimonatige Paarungszeit, in der gelegte und befruchtete Eier zusätzlichen Schutz zum Überleben benötigen. Trotz ihrer Neigung, während dieser Zeit zusammenzuarbeiten, benötigt ein Galvo zur Fortpflanzung keinen Artgenossen – der Leib eines Galvos besteht aus Aalen beider Geschlechter,

welche sich in der Paarungszeit voneinander angezogen fühlen. Die Kreaturen wirken daher während dieser Zeit zusammengezogen und etwas kleiner. Die weiblichen Aalkomponenten legen die Eier, welche dann von den männlichen Aalkomponenten innerhalb des Schwarms befruchtet werden. Wenn die Eier schlüpfen, scheinen winzige Aalschwärme den größeren Galvoelter zu verlassen, was viele Beobachter zu der falschen Schlussfolgerung bringt, Galvos würden sich asexuell vermehren.

Zwischen unterschiedlichen Galvos gibt es keine sexuellen Interaktionen. Sie tun sich stattdessen gewissermaßen zu Wohngemeinschaften zusammen, arbeiten bei Angriffen auf Beute zusammen und fressen auch zusammen. In der Regel gebärt ein Galvos drei bis zehn Junge in dieser Zeit. Die Erwachsenen kümmern sich um das ganze Nest, ohne darauf zu achten, welche Jungen nun wessen Abkömmlinge sind. Wenn die Paarungszeit endet, endet auch das Interesse der Galvos aneinander. Zum Ende dieser Hormonphase trennen sie sich wieder und jeder kehrt zu seinem eigenen Unterschlupf zurück. Von den Jungen wird ebenfalls erwartet, das Nest zu verlassen und sich selbst zu versorgen. Nur die Hälfte der Jungen überleben lange genug, um zu Erwachsenen zu werden.

Wenn ein Galvo das Erwachsenenalter erreicht, beansprucht er einen dauerhaften Unterschlupf für sich. Unterirdische Höhlen sind dabei ideal, er begnügt sich aber auch mit großen, freien Flächen zwischen Felsen, die nicht dem direkten Sonnenlicht ausgesetzt sind. Ein Galvo bejagt in erster Linie den Bereich in der Nähe seines Verstecks und insbesondere das Land darüber, wo es genug Beute gibt und ein Fang genügt, um ihn mehrere Tage zu ernähren.

Das magisch verbesserte Schwarmbewusstsein eines Galvos entwickelt höhere intellektuelle Fähigkeiten als einzelne Zitteraale je könnten und erreicht einen Grad an Intelligenz, der einem unterdurchschnittlichen Menschen gleichkommt. Galvos sprechen nicht, erlernen aber, Sprachen zu verstehen, wenn sie in der Nähe von Kreaturen leben, die verbal kommunizieren. Wenn ihr Bedürfnis, Leid zuzufügen, erfüllt wird und sie einen aquatischen Lebensraum erhalten, können Galvos manchmal sogar zu treuen Gefolgsleuten mächtigerer Kreaturen werden. Dies gilt hauptsächlich für Siyokoys, welche große Ställe an Galvos unterhalten, um sie in den endlosen Kampf gegen die Abscheulichen und die Sahuagin zu schicken.

Unterwasser werden Zitteraale unwiderstehlich von Galvos aufgrund einer Mischung an Vertrautheit und Neugier angezogen. Galvos tolerieren dies kurzfristig, verjagen die Störenfriede aber schließlich. Es gibt keine Aufzeichnungen, dass der Schwarm jemals einen Zitteraal absorbiert hätte, wohl aber viele Fälle, in denen Galvos gewöhnliche Aale gefressen haben, wenn sie ihrer Gesellschaft müde wurden.

Galvos verwenden keine Gegenstände und häufen auch keine Reichtümer an. Wenn sie ein Opfer verschlingen, spucken sie jedes Ausrüstungsteil wieder aus, das zum Fressen zu groß ist. Das meiste landet dabei

in ihren Unterschlupfen. Es gibt Berichte über unverdaute Edelsteine und andere Wertsachen, die in den aufgeschlitzten Aalkomponenten eines frisch erlegten Galvos gefunden wurden. In extrem seltenen Fällen erlangt ein Galvo die Effekte von traditionell getragenen wunderbaren Gegenständen, die ihn seinen Aalkomponenten feststecken, wie eines *Stirnreifs der Er wachten Weisheit* oder eines *Gürtels der Großen Konstitution*.



DIE HINTERHÄLTIGE BESTIE

Dieser hochgewachsene Skorpionmann bewegt sich mit unheimlicher Eleganz und intelligenter, mörderischer Absicht.

DIE HINTERHÄLTIGE BESTIE
(HUMANOIDE GESTALT)

HG 15



EP 51.200

NB Mitteltgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Gestaltwandler)

INI +16; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen, Unsichtbares sehen; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 35, Berührung 23, auf dem falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, +12 GE, +12 natürlich)

TP 225 (18W10+126)



REF +18, **WIL** +15, **ZÄH** +18; +4 gegen Geistesbeeinflussung

Immunitäten Gift; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10, Säure 30; **SR** 10/Gutes und Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Rundumsicht, Skorpionbewusstsein; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Kurzsword +1, +20/+15/+10/+5 (1W6+4/17–20 plus Blutung), Kurzsword +1, +20 (1W6+2/17–20 plus Blutung), Stachel +22 (1W6+5 plus Blutung und Gift)

Fernkampf Giftstrahl +30 Berührungsangriff (Blindheit)

Besondere Angriffe Blutung 2W6, Hinterhältiger Angriff +5W6, Plötzlicher Ausfall, Skorpionschlag

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +20)

Immer – Unsichtbares sehen

Beliebig oft – Absorbierende Hand*, Alchemistische Aufteilung*, Person bezaubern (SG 13), Scharfe Klinge, Vergiften (SG 16), Zielsicherer Schlag

3/Tag – Einflüsterung (SG 15), Erinnerung verändern (SG 16), Falsches Alibi (SG 15, siehe Seite 75), Herbeizaubern (Grad 6, 1 Infernalischer Dürholzskorpion**, 100%), Mächtiges Teleportieren (selbst plus 50 Pfd.), Unsichtbarkeit

* Siehe Pathfinder Expertenregeln.

** Siehe Pathfinder Monsterhandbuch III.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 35, **KO** 24, **IN** 13, **WE** 15, **CH** 14

GAB +18; **KMB** +21; **KMV** 44

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit), Geschosse abwehren^B, Kampf mit zwei Waffen^B, Kampfreflexe, Mächtige Finte^B, Tänzender Angriff, Verbesserte Finte^B, Verbesserte Initiative, Verbessertes Eiserner Wille

Fertigkeiten Bluffen +22, Handwerk (Alchemie) +13, Heimlichkeit +39, Klettern +12, Motiv erkennen +14, Schätzen +13, Wahrnehmung +27, Wissen (Arkane) +10, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Lokales) +13, Wissen (Natur) +10, Wissen (Religion) +13;

Volkmodifikatoren Bluff +8, Wahrnehmung +4

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernallisch, Proteanisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gestalt verändern (Riesiger Skorpion oder Mensch mit Skorpionsschwanz), Mordlohn

LEBENSWEISE

Umgebung Jedes Land oder Stadt

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Stachel – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 26; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W6 ST-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Giftstrahl (AF) Die Hinterhältige Bestie kann aus ihrem Stachel einen Giftstrahl gegen ein Ziel als Fernkampfangriff hervordrücken. Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 26 gelingen, um nicht für 1W4+1 Runden zu erblinden. Dieser Angriff hat eine Reichweite von 54 m und kann nicht gegen weiter entfernte Ziele eingesetzt werden. Die Bestie kann diesen Angriff anstelle eines Stachelangriffs im Nahkampf ausführen (sie könnte z.B. zweimal mit Waffen oder Klauen und einmal mit ihrem Giftstrahl angreifen).



Mordlohn (ÜF) Sollte die Hinterhältige Bestie mit einem Angriff ihr Ziel unter 0 TP reduzieren, erhält sie sofort 2W6 temporäre Trefferpunkte. Falls der Angriff das Ziel tötet, erhält sie sofort 3W8 temporäre Trefferpunkte. Kein Aspekt dieser Fähigkeit kann die Hinterhältige Bestie über ihr Maximum an Trefferpunkten hinaus heilen. Die temporären Trefferpunkte verbleiben für eine Stunde.

Plötzlicher Ausfall (AF) Die Hinterhältige Bestie ist geübt darin, sich schnell zu bewegen, wenn ihre Gegner überrascht sind. Während einer Überraschungsrunde kann sie handeln, als hätte sie eine volle Runde zum Agieren, statt nur eine Standard-Aktion.

Skorpionbewusstsein (AF) Obwohl die Hinterhältige Bestie ein intelligenter Externar ist, funktioniert ihr Verstand wie der eines verbesserten Ungeziefers. Dies verleiht ihr einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Angriffe.

Skorpionschlag (AF) Die Hinterhältige Bestie kann einen Nahkampfangriff als Standard-Aktion durchführen. Sollte sie treffen, verursacht sie normalen Schaden und die Bewegungsrate (Land) des Zieles wird für 2 Runden auf 1,50 m reduziert, so ihm kein Zähigkeitswurf gegen SG 21 gelingt.

DIE HINTERHÄLTIGE BESTIE (SKORPIONGESTALT)

HG 15



EP 51.200

NB Mittelgroße Externar (Böse, Extraplanar, Gestaltwandler)

INI +14; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen, *Unsichtbares sehen*; **Wahrnehmung** +27

VERTEIDIGUNG

RK 31, **Berührung** 19, auf dem falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +10 GE, -2 Größe, +12 natürlich)

TP 225 (18W10+126)

REF +16, **WIL** +15, **ZÄH** +18; +4 gegen Geistesbeeinflussung

Immunitäten Gift; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10, Säure 30; **SR** 10 Gutes und Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Rundumsicht, Skorpionbewusstsein; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf 2 Klauen +27 (2W6+12/19–20 plus Blutung und Ergreifen), Stachel +27

(2W6+12/19–20 plus Blutung und Gift)

Fernkampf Giftstrahl +26 Berührungsangriff (Blindheit)

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

Besondere Angriffe Blutung 2W6, Skorpionschlag, Würgen (2W6+12)

Zauberähnliche Fähigkeiten (wie in humanoider Gestalt)

SPIELWERTE

ST 32, **GE** 31, **KO** 24, **IN** 13, **WE** 15, **CH** 14

GAB +18; **KMB** +31 (Ringkampf +35); **KMV** 52 (64 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Fertigkeitenfokus (Heimlichkeit), Geschosse abwehren^B, Kampf mit zwei Waffen^B, Kampfflexe, Mächtige Finte^B, Tänzeln-der Angriff, Verbesserte Finte^B, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille

Fertigkeiten Bluffen +22, Handwerk (Alchemie) +13, Heimlichkeit +37 (in Wäldern +45), Klettern +20, Motiv erkennen +14, Schätzen +13, Wahrnehmung +27, Wissen (Arkane) +10, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Lokales) +13, Wissen (Natur) +10, Wissen (Religion) +13; **Volksmodifikatoren** Bluff +8, Heimlichkeit +8 (in Wäldern +16), Wahrnehmung +4

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Proteanisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gestalt verändern (Riesiger Skorpion oder Mensch mit Skorpionsschwanz), Mordlohn

Die Hinterhältige Bestie ist der Herold Norgorbers, des Gottes der Gier, des Mordes, der Geheimnisse und des Giftes. Sie ist ein äußerst gefährliches Raubtier und eine Kreaturen von großer Stärke, die ihren scharfen Verstand und ihr tödliches Gift nutzt, um ihrer Beute nachzuschleichen und sie zu töten. Ihre natürliche Gestalt ist die eines riesigen Skorpions, sie kann aber zur Interaktion mit Norgorbers Gefolgsleuten oder wenn Heimlichkeit gefragt ist, auch eine gepanzerte humanoide Gestalt annehmen.

Wenn sie nach Golarion kommt, dann hauptsächlich um zu töten. Sie wurde aber auch schon gerufen, um bei gewaltigen Diebstählen zu helfen und furchtbare Geheimnisse zu begraben.

Die Hinterhältige Bestie liebt die Gesellschaft von Sterblichen auf dieselbe Weise, wie eine gutgenährte Scheunenkatze die Gesellschaft von Mäusen mag. Manchmal „spielt“ sie mit ihnen und lehrte sie Geheimnisse der Alchemie oder des Meuchelmordes, doch ebenso oft tötet oder zerschmettert sie sie, wie es ihr beliebt oder es zu Norgorbers bedeutenderen Plänen passt. Sie ignoriert die meisten Kreaturen, als wären diese unbedeutend oder nicht einmal am Leben. Sie marschiert über diese irrelevanten Leute hinweg und tötet beiläufig jeden, der sie stört.

Lebensweise

Die Hinterhältige Bestie hat schon tausende getötet und fürchtet selbst den Tod nicht. Sie glaubt, dass nur ihr Herr sie töten könnte, auch wenn die Aufzeichnungen der Sterblichen besagen, dass sie in der Vergangenheit bereits getötet wurde. Wenn Norgorber seinen Herold wiederbelebt, löscht er dessen Erinnerungen an diese Fehlschläge aus. Der Herold ist normalerweise gefühllos und kalt. Er zeigt weder Schuldgefühle, noch Bedauern, wenn er tötet oder verletzt.

Wenn Norgorbers Kult die Hinterhältige Bestie herbeiruft, könnten die Sterblichen ihr eine Auswahl an Zielen zum Jagen und Töten bieten. Es ist aber schwer, ihre Interessen einzuschätzen, so dass die Bestie durchaus ihr eigenes Ziel – oder gar keines – im Gegenzug für ihre Dienste auswählen könnte. Die Bestie behält Trophäen ihrer Opfer, indem sie die Leichen mit konservierendem Schleim bedeckt, sie in Skorpionsgestalt verschluckt und wieder hochwürgt, wenn sie in ihr Nest tief unter der planaren Metropole Axis zurückkehrt.

Lebensraum & Sozialverhalten

Norgorbers Herold lebt nur, um seinem dunklen Meister zu dienen, welcher die Hinterhältige Bestie zu einem stetigen Strom böser Taten anweisen kann, dessen Befehle aber auch nur sporadisch und mit langen Ruhepausen dazwischen kommen können. Wenn der Herold zu lange untätig ist, neigt er dazu, seinen Verstand abzuschalten und in Stasis zu warten wie ein ausgelaufener Aufziehmechanismus. Er reagiert auf Gebete an Norgorber, als wären diese Echos der Stimme seines Herren; sie erwecken seine Aufmerksamkeit, ohne ihn zu Gewalt anzustacheln, und versetzen ihn in einen Zustand voller Wachsamkeit.

WALE

Wale gehören zu den größten Tieren in den Meeren Golarions und sind so unterschiedlich wie die Gewässer, in denen sie leben. Vom gefährlichen Weißen Wal bis zum oft freundlichen Delphin sind diese luftatmenden, aquatischen Säugetiere perfekt an das Leben im Meer angepasst. Abgesehen von dem Bedürfnis gelegentlich aufzutauchen, um Luft zu holen, sind sie ebenso vielseitige Schwimmer wie die Fische, von denen sie sich häufig ernähren. Wale werden in zwei Kategorien unterteilt: Zahnwale und Bartenwale. Zahnwale fressen Fische und fangen ganze Schulen in ihren großen Mäulern, während Bartenwale ihre winzige Nahrung durch eine Art Kamm filtern. Nur Zahnwale nutzen den Schall als Echolot zum Zurechtfinden, hierzu besitzen sie einen Organklumpen auf der Stirn, welcher ihnen dabei hilft und als Melone bezeichnet wird.

Walfänger jagen Wale oft wegen ihres Trans, den sie zu Öl auslassen. Walfänger schätzen auch die Knochen und Zähne von Walen, aus denen Handwerker Waffen und Kunstgegenstände mittels Elfenbeinschnitzerei schaffen.

Trotz ihrer Größe sind viele Wale recht ruhig und umgänglich, allerdings sind die Angehörigen räuberischer Arten oder bedrohte Angehörige jeder Art ernstzunehmende Gegner, die aufgrund ihrer Größe, Bewegungsrate und Intelligenz weitaus größere Herausforderungen darstellen als gewöhnliche Meereswesen.

Blauwal

Dieses gewaltige, aquatische Säugetier hat eine bläulich-graue Farbe, einen breiten Schaufelschwanz und breites Maul voller Barten.

BLAUWAL

HG 12



EP 19.200

N Kolossales Tier

INI -1; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 1, auf dem falschen Fuß 26 (-1 GE, -8 Größe, +25 natürlich)

TP 184 (16W8+112)

REF +9, WIL +8, ZÄH +17

ANGRIFF

Bewegungsrate Schwimmen 12 m

Nahkampf Schwanzschlag +21 (8W6+24 plus Betäubung)

Angriffsfläche 9 m; **Reichweite** 9 m

Besondere Angriffe Kentern lassen, Verschlingen (4W6+16 Schaden, RK 22, 18 TP)

SPIELWERTE

ST 42, GE 8, KO 25, IN 2, WE 13, CH 6

GAB +12; KMB +36; KMV 45 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausdauer, Eiserner Wille, Fertigungsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Unverwundlich, Verbesserter Ansturm, Waffenfokus (Schwanzschlag), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Schwimmen +35, Wahrnehmung +27; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +12

Besondere Fähigkeiten Luft anhalten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Ozean

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schule (3-18)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Betäuben (AF) Ein Blauwal kann mit seinem Schwanz kräftige, betäubende Schläge austeilen. Eine Kreatur, die von diesem Angriff getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 34 schaffen, um nicht für 1 Runde benommen zu sein. Sollte der Schlag ein Kritischer Treffer sein und dem Ziel der Rettungswurf misslingen, ist es stattdessen für 1W4 Runden betäubt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Stärke.

Kräftiger Schwanz (AF) Der gewaltige Schwanz eines Blauwals verursacht mehr Schaden als ein normaler Schwanzschlag. Der



Schwanzschlag eines Blauwals ist ein Primärangriff, bei dem der 1 1/2fache ST-Modifikator auf den Schaden addiert wird.

Luft anhalten (AF) Ein Blauwal kann seinen Atem für eine Anzahl von Runden gleich dem Zehnfachen seines Konstitutionswertes anhalten, ehe er zu ertrinken droht.

Der beeindruckende Blauwal gehört zu den größten Meerestieren, auch wenn er sich in der Regel gegenüber allem verträglich verhält, das er nicht als Bedrohung wahrnimmt. Er betrachtet Menschen oder Schiffe nicht als potentielle Nahrung, da er seine Nahrung durch seine Filterbarten aufnimmt. Stattdessen frisst er Millionen winziger wirbelloser Lebewesen, die als Krill bezeichnet werden und die er in gewaltigen Schlucken durch seine Barten einsaugt.

Das Gefährlichste an einem Blauwal ist neben seiner Größe seine mächtige Schwanzflosse, mit der er Boote zum Kentern bringen und Humanoide töten kann. Diese gewaltigen Säuger gibt es in allen Meeren und Ozeanen. Ein erwachsener Blauwal ist 30 m lang und wiegt 200 Tonnen.

Blauwal

Dieses gigantische Meerestier ähnelt anderen Wale in vieler Weise, fällt aber aufgrund seiner gewaltigen Zähne, bedrohlich kräftiger Kiefer und blutroter Haut auf.

| BLAUWAL | HG 8 |
|--|------|
| EP 4.800 | |
| N Gigantisches Tier | |
| INI -2; Sinne Blindespür 36 m, Dämmerlicht; Wahrnehmung +21 | |
| VERTEIDIGUNG | |
| RK 22, Berührung 4, auf dem falschen Fuß 22 (-2 GE, -4 Größe, +18 natürlich) | |
| TP 105 (10W8+60) | |
| REF +7, WIL +6, ZÄH +12 | |
| ANGRIFF | |
| Bewegungsrage Schwimmen 12 m | |
| Nahkampf Biss +17 (2W8+26 plus Ergreifen) | |
| Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m | |
| Besondere Angriffe Verschlingen (4W6 Schaden, RK 19, 10 TP) | |
| SPIELWERTE | |
| ST 36, GE 7, KO 21, IN 2, WE 13, CH 6 | |
| GAB +7; KMB +24 (Ringkampf +28); KMV 32 (kann nicht zu Fall gebracht werden) | |
| Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Biss) | |
| Fertigkeiten Schwimmen +29, Wahrnehmung +21; Volksmodifikatoren Wahrnehmung +12 | |
| Besondere Eigenschaften Luft anhalten, Mächtiger Biss | |
| LEBENSWEISE | |
| Umgebung Jeder Ozean | |
| Organisation Einzelgänger, Paar oder Schule (3-8) | |
| Schätze Keine | |
| Besondere Eigenschaften | |
| Luft anhalten (AF) Ein Blauwal kann seinen Atem für eine Anzahl von Runden entsprechend dem Sechsfachen seines Konstitutionswertes anhalten, ehe er Gefahr läuft zu ertrinken. | |
| Mächtiger Biss (AF) Ein Blauwal addiert seinen doppelten ST-Modifikator zu seinem Bisschaden. | |

Auch wenn viele Walartige friedfertig sind, so ist der Blauwal ein aggressiver Jäger, der dank seiner Evolution in der Lage ist, selbst die größte und mächtigste Beute schnell zu töten. Sein Gebiss ist voller gefährlicher, 0,30 m bis 0,60 m langer Zähne und sein mächtiger Biss kann Fleisch zerreißt und Knochen zermalmen. Ein durchschnittlicher erwachsener Blauwal ist 13,50 m lang und wiegt 30 Tonnen.

Narwal

Diesem kleinen Wal fehlt eine Dorsalflosse. Seine Haut ist blass und fleckig. Sein am meisten ins Auge fallende Merkmal ist ein einzelner, aus seiner Schnauze ragender Zahn von der Länge eines Menschen.

| NARWAL | HG 3 |
|--|------|
| EP 800 | |
| N Großes Tier | |
| INI +3; Sinne Blindsight 36 m, Dämmerlicht; Wahrnehmung +12 | |
| VERTEIDIGUNG | |
| RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13 (+3 GE, -1 Größe, +4 natürlich) | |
| TP 30 (4W8+12) | |
| REF +7, WIL +3, ZÄH +6 | |
| ANGRIFF | |
| Bewegungsrage Schwimmen 24 m | |
| Nahkampf Biss +7 (1W8+7) | |
| Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m | |
| Besondere Angriffe Stoßzahn | |
| SPIELWERTE | |
| ST 21, GE 17, KO 14, IN 2, WE 15, CH 6 | |
| GAB +3; KMB +9; KMV 22 (kann nicht zu Fall gebracht werden) | |
| Talente Abhärtung, Fertigkeitenfokus (Schwimmen) | |
| Fertigkeiten Schwimmen +20, Wahrnehmung +12; Volksmodifikatoren Wahrnehmung +4 | |
| Besondere Eigenschaften Luft anhalten | |
| LEBENSWEISE | |
| Umgebung Kalte Ozeane | |
| Organisation Einzelgänger, Paar oder Schule (3-18) | |
| Schätze Keine | |
| BESONDERE FÄHIGKEITEN | |
| Luft anhalten (AF) Narwale sind fähige Taucher und können die Luft für eine Anzahl von Minuten entsprechend dem Doppelten ihres Konstitutionswertes anhalten, ehe sie Gefahr laufen zu ertrinken. | |
| Stoßzahn (AF) Ein Narwal kann im Rahmen eines Sturmangriffs statt eines Bissangriffs einen Durchbohrangriff mit seinem Stoßzahn durchführen. Bei einem Treffer verursacht der Zahn 2W6+14 Schadenspunkte, der Multiplikator im Falle eines Kritischen Treffers ist x3. | |

Der Narwal ist ein fähiger Jäger in arktischen Gewässern. Es ist bekannt, dass er sowohl im offenen Meer wie im Eismeer tiefer taucht als weitaus größere andere Wale und auch unter dicken Eisschichten hindurchtaucht. Männliche Narwale besitzen einen 1,80 m langen Stoßzahn, der oberhalb ihres Maules aus dem Schädel wächst. Während der Paarungszeit beeindrucken sie damit die Weibchen, setzen ihn in der Not aber auch zur Verteidigung ein oder um durch dickes Eis zu brechen. Ein typischer Narwal ist 4,20 m lang (ohne den Stoßzahn) und wiegt 3.200 Pfund.

THEATER DER SEELISCHEN BEFLECKUNG

1 Feld = 1,50 m





A5. DIE HÖHLE DER WRACKS

1 Feld = 1,50 m

DER SCHWARZE TURM

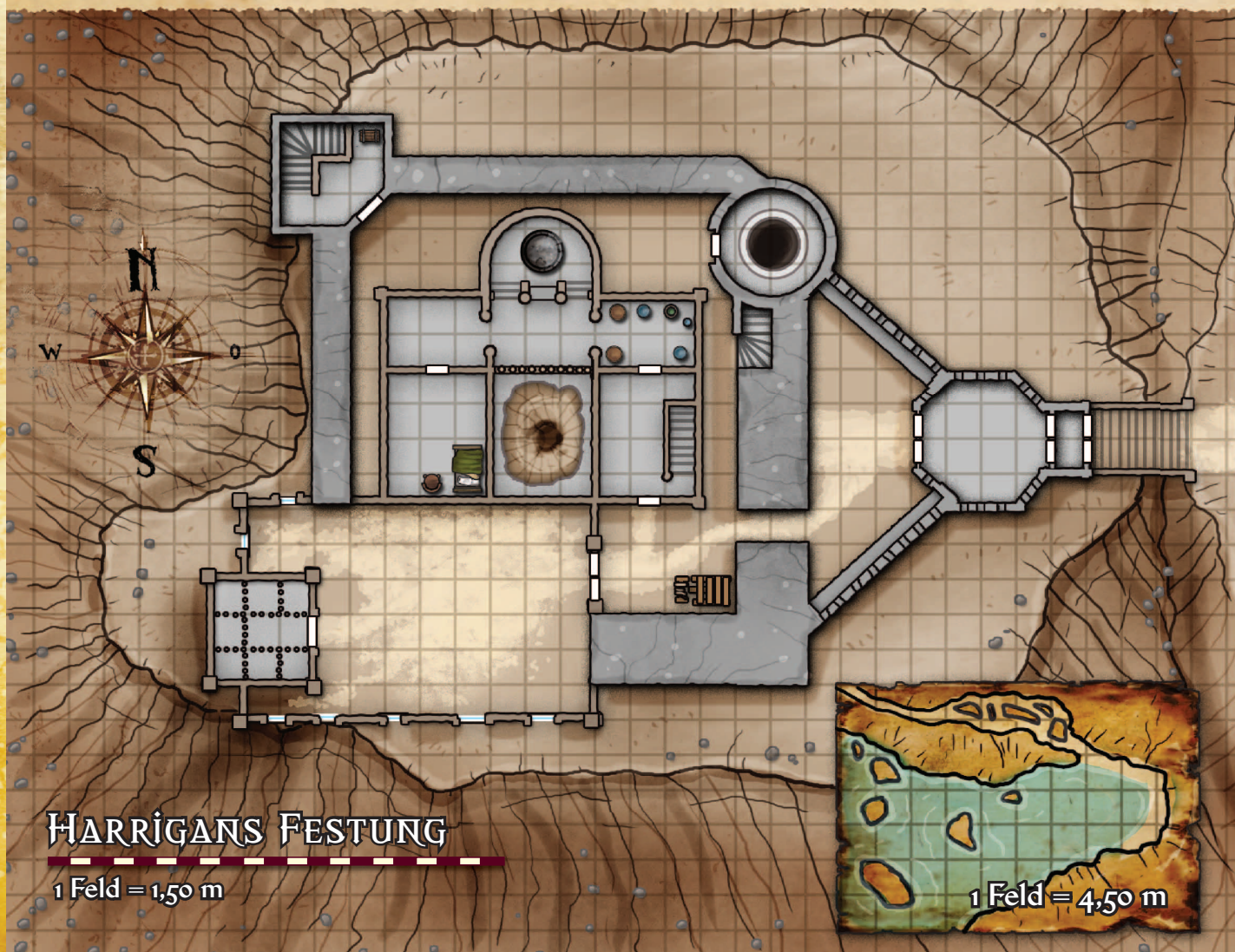
1 Feld = 1,50 m



TÖLPELINSEL



1 Feld = 1,50 m



HARRIGANS FESTUNG

1 Feld = 1,50 m

1 Feld = 4,50 m

Aus dem Herzen der Höllen

von Jason Nelson

Als am Horizont eine feindliche Flotte auftaucht, deren Ziel die Eroberung des Fesselarchipels ist, müssen die Abenteurer ihre eigene Flotte aus Piraten und Freibeutern zur Verteidigung in Marsch setzen. Es kommt zu einer epischen Schlacht gegen die chelische Armada im Herzen des entsetzlichen Auges von Abendego. Können die Abenteurer die Invasoren besiegen und die Fesseln davor bewahren, zu einer chelischen Kolonie zu werden? Oder wird die Unabhängigkeit des Archipels für immer ausgelöscht?

Die Fortsetzung der Kampagne

Der Abenteurerpfad „Unter Piraten“ mag zu Ende gehen, doch ist dies kein Grund, sich zur Ruhe zu setzen und den heimischen Hafen nicht mehr zu verlassen. Die Fesseln

bieten durchaus weitere Abenteuermöglichkeiten für deine Kampagne, ehe sie endgültig in den Sonnenuntergang segelt, darunter vergessene und legendäre Schatzhorste, uralte Schrecken, die sich aus dem Meer erheben, und finstere Götter, denen es die Stirn zu bieten gilt!

Seemonster

Nicht nur Seeschlagen, Killerwale und übelwollende Fischleute, sondern auch die berüchtigtsten Seemonster Golarions kommen aus der Tiefe und stehen bereit, sich den SC zu stellen.

Und mehr!

Ein letzter Entscheidungskampf und legendäre Beute in Robin D. Laws Chroniken der Kundschafter! Und Tiefseebträume bedrohen selbst die abgebrühtesten Seefahrer!

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.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Dead Man's Chest © 2005 Necromancer Games, Inc.; Authors: Lance Hawvermale, Rob Mason, Robert Hunter, Patrick Goulah, Greg Ragland, Matt McGee, Chris Bernhard, Casey W. Christofferson, Chad Coulter, Skeeter Green, and Travis Hawvermale, with additional contributions by Erica Balsley, Lindsey Barrentine, Jay Decker, Rachel Mason, and Nadine Oatmeyer.

Brykolakas from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Daemon, Derghodaemon 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 #59: The Price of Infamy. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Author: Tim Hitchcock. Deutsche Ausgabe: Der Preis der Niedertracht von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Teroro und Ina

Kapitän Malago entdeckte diesen geschnitzten Becher in der Nähe einer der äußersten Inseln des Archipels und sucht seitdem nach dem Gegenstück. Die beiden Becher stellen Figuren uralter Erzählungen der Kuru dar - den Spender des Lebens und die Hand des Todes. Daher kann der eine Becher für ständige Ernährung sorgen, während der andere den Trinkenden auf ewig durstig macht. Der arme Kapitän Malago besitzt den zweiten Becher.



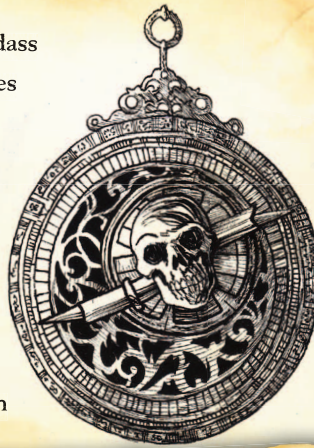
Knochenentermesser

Gregsli Einarm fand dieses seltsame Entermesser in einem Gezeitentümpel auf einer abgelegenen Insel. Der Erzählung nach gehörte es einem Piratenkapitän, welcher auf die Aufforderung sich zu ergeben erklärte, man müsse die Klinge seinen toten Fingern entwenden. Der Fluch sorgte dafür, dass Metall und Knochen verschmolzen und man musste ihm den Unterarm abhacken, um ihn zu entwaffnen. Gregsli sucht nun nach einer Möglichkeit, das alte Entermesser mit seinem Armstumpf zu verschmelzen.



Lügenfinder

Kapitänin Marissa Gabrell hat schon immer Sorge gehabt, dass ihre Geheimnisse verraten werden könnten. So gab sie dieses Amulett in Auftrag, um sicherzustellen, dass niemand nach ihrem Tod imstande ist, mit ihrer Leiche zu sprechen. Die Seehexe, welche es anfertigte, versprach, dass sie vor derartiger Erkenntnismagie sicher sei, wenn sie das Amulett erst einmal ein Jahr getragen hätte. Zudem entdeckte Kapitänin Gabrell, dass der Lügenfinder sie auf nahe Lügen und Geheimnisse hinwies und somit ein unschätzbar wertvolles Werkzeug war, das ehrliche Verhalten ihrer Mannschaft zu garantieren.



Meister Kräusel

Diese groteske, mumifizierte Trophäe ist das Maskottchen der Salzigten Klinge. Sie schützt das Schiff vor Stürmen und tückischen Riffen. Einige Mannschaftsmitglieder behaupten, sie spräche mit dem Kapitän, und andere, sie singe in der Nacht. Niemand weiß, woher Kapitän Krensch das verdammte Ding herhat. Einige glauben, es ist ein schon lange toter Ningyo, während andere behaupten, es sei ein rasierter Selkie. Wichtig ist aber, dass Meister Kräusel Schiff und Mannschaft schützt.



STELLT EINE FLOTTE AUF!

Die Abenteuer 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 für ihre Flagge rekrutieren können. Doch wenn ein alter Feind sie mit einer Flotte angreift, müssen sie alles tun, um ihr neues Zuhause zu verteidigen.

Als sie zur Insel ihres Rivalen segeln, um Rache zu üben, erfahren die Abenteuer von einem Verräter, der nicht nur ihre Flotte, sondern den ganzen Archipel bedroht.

Dieser Band des Pathfinder-Abenteurpfades enthält:

- „Der Preis der Niedertracht“, ein Pathfinder-Abenteuer für Charaktere der 11. Stufe - von Tim Hitchcock.
- Regeln für Flotten und Seeschlachten, die es den Spielern gestatten, als Admiräle und Kommandeure ihre eigenen Flotten gegen feindliche Flotten in den Kampf zu führen - von James Jacobs.
- Ein Blick hinter den grauen Schleier Norgorbers, Golarions geheimnisvollster Gottheit - von Sean K Reynolds.
- Einbrecher und Seeteufel in den Chroniken der Kundschafter - von Robin D. Laws.
- Vier neue Monster - von Savannah Broadway, Ryan Costello, Mark Moreland und Sean K Reynolds.



www.ulisses-spiele.de



www.paizo.com



www.pathfinder-rpg.de



ISBN: 978-3-86889-674-9
Artikelnummer: US53039PDF