

PATHFINDER[®]

KAMPAGNENWELT[™]



ALMADACH DES FESSELARCHIPELS

Mike Shel

DAN SCOTT



DIE FESSELINSELN



ALMANACH DES FESSELARCHIPELS

Ein Quellenband für die Pathfinder Kampagnenwelt

Dieser Almanach ist abgestimmt auf das *Pathfinder Rollenspiel*. Es beschreibt einen Teil der Pathfinder Kampagnenwelt, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden.



INHALTSVERZEICHNIS

Die Fesselinseln	2
Gefahren der Fesselinseln	40

IMPRESSUM

Author • Mike Shel
Cover Artist • Dan Scott
Interior Artists • Eric Belisle, Fabio Gorla, Paul Guzenko, Ivan Kash, Jean-Baptiste Reynaud, Bryan Sola und Ben Wootten
Creative Director • James Jacobs
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Development Lead • Patrick Renie
Editing • Judy Bauer, Christopher Carey und James L. Sutter
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Rob McCreary, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens

Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Assistant • Dylan Green
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Campaign Coordinator • Mike Brock
Special Thanks • The Paizo Customer Service, Warehouse and Website Teams

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Produktion • Mario Truant
Originaltitel • Isles of the Shackles
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Layout • Christian Lonsing
Lektorat: Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks



Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51022PDF
ISBN 978-3-86889-660-2



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

Dieser Band verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, die *Pathfinder Expertenregeln*, die *Pathfinder Monsterhandbücher I, II und III*, das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, sowie die *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* und *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*.

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.

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 Gaming 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.

Pathfinder Campaign Setting: Isles of the Shackles is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Modules, and Pathfinder Society are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2012 Paizo Publishing. © 2012 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



DIE FESSELINSELN

„Sklaven, das seid ihr allesamt! Jeder Fesselpirat ist so viel wert wie zehn von euch Pockenfressen! Und jeder Freie Kapitän, der auch nur ein Ruderboot kommandiert, kann um eure fetten chelischen Fregatten herumkreisen, bis euch vom Zusehen übel wird! Wir überfallen eure Schiffe, wir stehlen eure Silbermünzen mit Abrogails kleinem Schmollmund darauf und wir tragen sie heim und singen und saufen, bis uns das Meer verschlingt! Ich bin bereit für meinen Tanz mit Besmara und ich bereue nicht, ein freies Leben auf den Wellen geführt zu haben. Die Würmer werden mir ohnehin eine bessere Gesellschaft sein, als euer Haufen mistfressender Teufelsklaven!“

- Die letzten Worte des Freien Kapitäns Wilihem Wache kurz vor seiner öffentlichen Hinrichtung am Strang in Macini wegen Piraterie



EINLEITUNG

Vielleicht wäre der Inselarchipel der Fesseln immer noch unbesiedelt und bar jeder Zivilisation, hätte nicht der stetige Strom schwerbeladener Handelsschiffe aus Sargava eine Seeräuberplage angelockt. Denn schließlich sind die Inseln von der Region der Inneren See beinahe vollständig durch das Auge von Abendego abgeschnitten.

So aber nutzen Bukaniere seit Jahrhunderten die verschiedenen Inseln als Ausgangspunkte für ihre finsternen Pläne. Verborgene Buchten, in denen früher Schiffe repariert und Vorräte an Bord genommen wurden, sind zu Dutzenden von Siedlungen herangewachsen, welche auch legale Handelstreibende angezogen haben, wie sie in gedeihenden Städten üblich sind. Schon bald begannen Händler mit mehr Mut als Skrupeln „im Südwesten Urlaub zu machen“ – sie segelten Galeonen mit ausreichenden Ladekapazitäten zu den Piratenstädten der Fesselinseln, um gestohlene Waren zu Freundschaftspreisen zu erwerben. Die großen Seemächte der Nachbarschaft haben schon unzählige Male versucht, die Piraterie auf den Fesselinseln auszuradieren, hatten bisher damit aber noch keinen Erfolg.

Doch wo es in der Vergangenheit diesen Ländern nicht gelang, die Piraten aufzuhalten, brachte das Erscheinen des permanenten Wirbelsturmes, welcher als das Auge von Abendego bekannt ist, für eine Weile diese maritime Industrie organisierten Verbrechens ins Wanken. Durch die nie endenden Stürme veränderten sich die Handelswege in gewaltigem Maße und der bisher lukrative sargavische Handel verebte komplett. Die zerstrittenen Piratenkapitäne und Räuberbanden begannen, sich untereinander wegen der plötzlich mageren Ausbeute zu bekämpfen. Sie hätten sich wahrscheinlich letztendlich selbst zerstört, hätten sich die weitsichtigeren Piratenkapitäne nicht in Port Fähnris getroffen. Dort gelang es den Freibeutern nach vielen Streitereien und wenigstens zwei im Grunde ergebnislosen Massenschlägereien, die Grundlagen für einen losen Zusammenschluss zu schaffen, welcher bis heute noch besteht. Die Fesselinseln werden nun locker vom Rat der Piraten beherrscht, einer Liga der mächtigsten Herren der verschiedenen Inseln und Häfen der Region, welche an der Seite des gewählten Orkankönigs herrscht.

Obwohl die Fesseln damit eigentlich eine Regierung besitzen, betrachten sich die Freien Kapitäne, welche zwischen ihnen reisen, nicht wirklich als einer Regierung untergeordnet oder regiert. Es gibt keinen Adel auf den Fesseln, nur eine Ansammlung der absolut unabhängigen Räuber und Teufelskerle. Ihr „König“ ist im Grund nur der mächtigste und angesehenste Pirat der Region, dessen Einfluss ausreicht, die ansonsten völlig uneinigen Freien Kapitäne bei der Verfolgung von Beute und geraubten Reichtümern zu vereinen. Der Rat der Piraten bildet sich aus den mächtigsten Freien Kapitänen der Fesseln. Seine Macht begründet sich auf die Kampfkraft und die Willenskraft dieser Piratenfürsten. Im Inselarchipel der Fesseln werden Mut, Können und List respektiert, nicht aber Abstammung oder göttliches Mandat.

Zwar kann nicht jeder selbsternannte Pirat die Aufmerksamkeit des Orkankönigs gewinnen oder in den Rat der Piraten einziehen, doch der Besitz eines Schiffes

genügt, um sich zum Freien Kapitän zu erklären und sich mit List und Glück einen Namen zu machen. Freie Kapitäne betrachten das Auge von Abendego nicht als Fluch, sondern eine Art umgekehrten Segen. Dank des heftigen Mahlstromes können die Freien Kapitäne die Schifffahrtslinien nördlich des Auges willkürlich überfallen und sich rasch wieder hinter das Auge zurückziehen. Ihre Kenntnis von den Untiefen und Riffen rund um den endlosen Wirbelsturm gibt ihnen den erforderlichen Vorsprung gegenüber weniger fähigen Steuermännern, die ihnen in die Quere kommen wollen. Die Fesselinseln erfreuen sich seit über 30 Jahren ihres schurkischen Wohlstandes, obwohl mehrere mächtige Nationen und Handelskonsortien ständig (erfolglos) versuchen, der Piraterie einen Riegel vorzuschieben. Die einzige Nation der Inneren See, die mit den Fesseln vertragliche Beziehungen unterhält, ist das einsame Sargava, welches der Piratennation Tribut für deren Schutz vor den Nachstellungen des chelischen Reiches zahlt.

Die Fesselinseln sind hauptsächlich von Menschen bewohnt, es gibt aber auch größere Anballungen von Halb-Elfen und Halb-Orks, welche den Archipel ihr Zuhause nennen. Vielleicht erfahren sie hier weniger Vorurteile aufgrund ihrer gemischten Abstammung als in den kultivierteren Nationen. Auf den Inseln lebt auch eine größere Anzahl Tengus, welche von der Freibeuterei angezogen und als Maskottchen von vielen abergläubischen Mannschaften geschätzt werden. Die Inseln üben eine starke Verlockung auf Ausgestoßene, Gesetzlose und Personen aus, die sich sonst nirgends anpassen können. Die Gefahren des Archipels sind zahlreich, doch die potentiellen Belohnungen sind ebenso gewaltig. Wenn es ein allgemeingültiges Gesetz im Archipel gibt, dann dass die Schwachen und Furchtsamen sich besser fernhalten sollten.

Die folgenden Einträge des Führers zu den Fesselinseln beschreibt einige der am dichtesten bevölkerten oder am besten bekannten Inseln. Die ersten sechs werden als zivilisierte Inseln betrachtet; jeder Eintrag beginnt mit einem Spielwerteblock mit der allgemeinen Gesinnung der Gesellschaft auf der Insel, der Hauptstadt und anderen Siedlungen, dem Herrscher, welche Völker hauptsächlich die Insel ihr Zuhause nennen und welche Sprachen und Religionen vorherrschen. Ferner benennt jeder Block die beliebtesten Plündergüter und Beutestücke, welche von einfallenden Piraten geraubt und erbeutet werden können. Die übrigen Einträge im ersten Kapitel sind schwächer bevölkerte Inseln und Inselchen; auch wenn dort immer noch mehrere tausend Insulaner leben und es zahllose Abenteuer zu erleben und Schätze zu finden gibt, besitzen diese ungezähmten Inseln viel weniger politische Durchsetzungskraft als ihre größeren Geschwister. Die Spielwerte dieser Abschnitte sind um einiges kürzer, führen aber dennoch die wichtigen Ortschaften, Bewohner und Ressourcen auf; seien es vergrabene Schätze, sichere Häfen oder andere interessante Dinge, die man vor Ort finden kann.

Das zweite Kapitel dieses Bandes ist ein Bestiarium der gefährlichen Monster, welche entweder auf den Inseln des Fesselarchipels oder im umliegenden Wasser lauern. Viele der im Inselführer erwähnten Kreaturen und Monster werden im zweiten Abschnitt eingehend behandelt.



PORT FÄHRNIS UND DAS FESTLAND

Heimstatt des Orkankönigs

Gesinnung: CN

Hauptstadt: Port Fähnris (43.270)

Wichtige Ortschaften: Colvaas' Galgen (425), Neruma (5.230), Austerninsel (1.110), Handelsspitze (1.225)

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

Vorherrschende Völker: Menschen, Halb-Elfen, Halb-Orks

Sprachen: Gemeinsprache, Polyglott, Varisisch

Religionen: Besmara, Gozreh, Norgorber, Pharasma

Plündergut: Münzen, Edelstein, Mineralien, Handelsgüter.

Der Großteil der Festlandküste des Gebietes der Fesseln ist zerklüftet, felsig und an raue See angrenzend, so dass die Schifffahrt hier nur wenig Gastlichkeit findet. Zahllose Wasserfahrzeuge haben ihr Ende auf den felsigen Gestaden gefunden beim Versuch, die stärker patrouillierten offenen Gewässer im Westen zu umgehen. Wer aber weiß, wo er wie suchen muss, der findet auch hier Sicherheit und sein Glück. Neben der geschäftigen Hafenstadt Port Fähnris gibt es entlang der ansonsten gefährlichen Küste einige für die Seefahrt sichere Plätze:

Austerninsel: In dieser Ansiedlung tragen gegenwärtig zwei Piratenfürsten einen offenen Konflikt um die Vorherrschaft aus: **Havalas Gradd** (CN Menschlicher Schurke 6), Kapitän der ausschließlich mit Varisiern bemannten Fregatte *Skylla*, und die **Breite Olga** (CN Menschliche Bardin 6), Kapitänin der Brigantine *Lockende Nereide*. Diese ehemaligen Liebenden hatten einen eher theatralischen Streit und nun sind der ganze Ort und das umliegende Meer die Bühne für den wahrscheinlich blutigen letzten Akt des Schauspiels. Es wäre ein wahrlich silberzüngiger Diplomat von Nöten, um die Kluft zwischen Havalas und Olga wieder zu kitten und der Austerninsel die kommende Gewalt zu ersparen.

Colvaas' Galgen: Diese kleine, zwielichtige Ortschaft ist der kleinste der drei Festlandhäfen. Sie wurde von dem gefürchteten Piratenkapitän Colvaas von der Kriegsschaluppe *Inselschlampe* in demselben Jahr gegründet, in dem der Rat der Piraten erstmals gewählt wurde. Der ruchlose Pirat nutzte den Hafen als Basis für seine kleine Flotte und wurde schließlich von seinesgleichen zur Strecke gebracht und in einem Käfig an einem hastig am Kai errichteten Galgen aufgehängt. Colvaas' Knochen hängen dort noch immer und geben der Ortschaft ihren Namen. Sie ist nach wie vor ein Heim für Unzufriedene. Der gegenwärtige Herrscher hier ist der knurrige Sohn von Colvaas' Erstem Maat. **Hemdak Wellenköder** (N Menschlicher Kämpfer 3/Schurke 2) befehligt seine eigene Schaluppe, die *Seltsame Gnade*, und ihm gehorcht ein halbes Dutzend weiterer Kapitäne, welche diesen Ort ihr Zuhause nennen. Der Ort verbirgt sich ein Stück flussaufwärts eines breiten Flusses und wird oft von Bukanieren genutzt, die sich bedeckt halten wollen, da seine schroffen Bewohner dafür bekannt sind, Besuchern kaum Fragen zu stellen.

Handelsspitze: Viele Handelskapitäne verlassen Port Fähnris mit Hehlerware im Schiffsbauch und segeln trotz der gefährlichen Brandung und tückischen Riffe an der Küste entlang. Auf diese Weise meiden sie die Piraten der Fesseln, welche in den ruhigeren Gewässern des Archipels auf fette, langsame Beute warten. Der angenehme Festlandhafen der Handelsspitze ist daher ein offenkundiger Rastpunkt, ehe man weiter nach Norden in die launischen Stürme hineinsegelt, die aus dem Auge von Abendego hervorbrechen. Die Handelsspitze ist bekannt für ihre freundlichen Leute, ihre warmen und gastfreundlichen Rasthäuser und einige der besten Bordelle der Fesseln. Die Einfahrt in den Hafen erfordert einen Fachmann, doch nur wenige Seefahrer beschwerten sich über das zusätzliche Risiko; für die meisten stellt es eine ziemliche Versuchung dar, vor der Begegnung mit dem Auge noch eine letzte Nacht in einem warmen Bett zu verbringen. Die freundlichen Bewohner der Handelsspitze unterhalten einen Leuchtturm, um Reisenden bei Nacht und während Unwettern beizustehen und verfügen sogar über eine überraschend große Flotte von Rudergaleeren, um auf Grund gelaufenen Schiffen helfen zu können.

Allerdings wissen viele Fremde nicht, dass die „freundlichen“ Einheimischen der Handelsspitze weiter landeinwärts einen zweiten Leuchtturm errichtet haben, welcher tagsüber getarnt ist und in stürmischen Nächten spät entzündet wird, während die Lampe des richtigen Leuchtturmes abgedeckt wird. Diese widerwärtige Täuschung hat schon viele Handelsschiffer glaubend gemacht, sie während weiter vom Land entfernt, als sie dachten, so dass ahnungslose Schiffe direkt auf die kantigen Riffe gelockt werden. Diese reißen die Holzrümpfe wie Drachenzähne auf. Die Rettungstrupps versuchen zwar, in Gefahr geratene Seeleute zu retten, reißen sich dabei aber auch einen guten Teil der Fracht der sinkenden Schiffe unter den Nagel, während die armen Seeleute noch zu abgekämpft sind, um diese Schurkerei zu bemerken.

Neruma: Dieser abgelegene Handelsknoten ist die einzige Inlandsiedlung des Fesselselarchipels. Gegenwärtig steht er unter der eisernen Autorität von **Cusotta Schald** (RB Halb-Orkische Kämpferin 7). Sie befasst sich hauptsächlich mit der Verwaltung des Verkaufs und Transports von Sklaven aus dem Mwangibecken und den Flutlanden, sowie anderer Wertsachen, die ihren Weg den Terwa hinabfinden. Mit den Profiten stärkt sie ihre Bündnisse mit ausgewählten Mitgliedern des Rates der Piraten. Solange von hier aus Geld in die Schatzkammer des Rates fließt, genießt Schalds Handelsposten seinen Schutz; der Rat hat ihr eine Gruppe halsabschneiderischer Söldner unterstellt, welche als die Stahltrasse bekannt ist. Den Gerüchten nach hortet Schald allerdings weitaus größere Anteile am Gewinn, als ihr eigentlich zustehen. Sollte der Rat der Piraten durch ihre Agenten vom Stahltau an Beweise hierfür gelangen, dürfte die brutale Herrschaft der Halb-Orkin über Neruma rasch enden. Zum Glück für Schald sind die Freien Kapitäne des Stahltaus aber gegenwärtig mit den einheimischen Echsenvolk-Barbaren beschäftigt, die besonders heftige Angriffe vom Norden her gegen den Ort führen. Nerumas Gründer erbauten den Ort nämlich unwissentlich auf den heiligen Brutgründen des Echsenvolkes, so dass die enteigneten Krieger verzweifelt versuchen, ihr Land zurückzugewinnen.

Port Fährnis: Südlich der Wagnisbucht liegt Port Fährnis auf dem Festland außerhalb des zornigen Griffes des Auges von Abendego und westlich des bergigen Terwahochlandes. Die felsigen Anhöhen und Klippen bilden hier einen idealen Tiefseehafen, in dem auch schwerbeladene Handelsbarken oder –galeeren vor Anker gehen können. Reiche Händler und Schiffskapitäne haben sich hier Herrenhäuser aus Stein errichten, um auf dem Höhepunkt des schwülen Sommers kühle Brisen aus dem Hochland einzufangen, während andere in Holzhütten schwitzen oder in den salzigen Fluten an der östlichen Mole baden. Von hier aus können Prospektoren leicht landeinwärts zu den Dschungeln des Terwahochlandes oder zur Glitschigen Küste reisen, um dort nach Edelhölzern, Gewürzen und exotischen Tieren zu suchen, mit denen sich in fernen Häfen Handel treiben lässt. Unabhängige Händler gehen hier manchmal vor Anker, ehe sie sich auf die gefährliche Fahrt nach Norden begeben, doch die Schiffe der Hafenmiliz verjagen alle Schiffe, die unter der Flagge einer Nation der Inneren See fahren. Händler, die schnellen Profit machen wollen, können beschlagnahmte Waren auf den Märkten von Port Fährnis erwerben, sollten sich aber über die Herkunft dieser Güter informieren, ehe sie vielleicht versuchen, sie in den nördlicher gelegenen Häfen zu verkaufen.

Zu den bemerkenswerten Orten von Port Fährnis gehören so unterschiedliche Stadtteile wie Bettlerdorn, wo die zähesten und oft auch ärmsten Bürger Tag und Nacht Seile, Segel und andere Versorgungsgüter herstellen und verkaufen. Im Stadtteil Ostwind leben zahlreich arme wie auch reiche Bürger. Die fingerartige Steilküste ist in zwei getrennte Viertel unterteilt, in Unter-Ostküste und Ober-Ostküste. Ehe Besucher aber einen dieser Orte aufsuchen können, müssen sie gemäß eines Dekrets der Knochenfaust im Halbmondhafen vor Anker gehen und ihre Waren inspizieren lassen, ehe sie in den Haupthafen einfahren dürfen. Der kahlköpfige und mürrische Hafenmeister des Halbmondhafens, **Tsojimin Kreidoros** (RB Zwergischer Magier 7) nimmt seine Aufgabe äußerst ernst und versteht keinen Spaß; er sorgt dafür, dass die Anweisungen des Orkankönigs befolgt werden.

Wenn Port Fährnis' mächtiger Piratenfürst Kerdak Knochenfaust sich im Ort aufhält, entfernt er sich nie weit von seiner Festung, der Mammonfeste, welche in die Steilwände rund um den gewaltigen Leuchtturm gebaut wurde, der den Namen Besmaras Licht trägt. Das architektonisch von Eleder inspirierte Bauwerk dient Knochenfaust als Heim und Schatzkammer und viele der zahlreichen Korridore und Kammern dienen nur dem Zweck, die Raubbeute und seltenen Gegenstände des Orkankönigs zu lagern. Knochenfaust hält sich selten länger als einen Monat am Stück in Port Fährnis auf, da er das offene Meer und sein Schiff, die *Schnöder Mammon*, den beengten Räumen seines luxuriösen Heimes vorzieht. Wenn Kapitän Knochenfaust zur See ausgefahren ist, kümmern sich **Meister Sabas Odabio** (RN

Menschlicher Experte 8 mittleren Alters), der Hafenmeister Kreidoros und die Handelsmeisterin **Pherias Jakar** (CN Elfische Adelige 3/Bardin 4) um die Alltagsgeschäfte von Port Fährnis.

Diese drei besitzen eine schon ans Unheimliche grenzende Begabung für Auflistungen und die Überwachung von Konten. Zudem kennen sie die teilweise verworrenen Rechtssysteme nahezu aller Nationen der Inneren See, deren weniger gesetzestreue Seefahrer vielleicht in Port Fährnis Geschäfte tätigen wollen.



SCHNÖDER MAMMON

BEUTELINSEL

Hoffnungsschimmer der Halblinge gegen die Sklaverei

Gesinnung: CN

Hauptstadt: Schlingelbucht (1.400)

Wichtige Ortschaften: Rumstreicher (795), Wellenstock (1.140)

Herrscher: Jolis Raffels (CN Halblingkämpfer 7/Schurke 2)

Vorherrschende Völker: Halblinge

Sprachen: Gemeinsprache, Halblingisch

Religionen: Besmara, Cayden Cailean, Norgorber

Plündergut: Goldbarren, Honig, Bauholz, Wein

Die Beutelinself ist die Heimat der größten Ansammlung von Halblingen in den Fesselinseln. Viele von ihnen sind frisch befreite Sklaven, welche chelischen Adeligen gehörten. Der Fürst der Beutelinself, Jolis Raffels, wurde in diesem Land der Teufelsverehrer geboren und ist dort aufgewachsen, wurde aber gefangen genommen und als Ruderer auf der Galeone *Wellenunhold* versklavt. Dort verlor er rasch alle Illusionen hinsichtlich der Heimat, welche er einst geliebt hatte. Er konnte unter den über einhundert weiteren Halblingrudersklaven eine Meuterei anzetteln und gemeinsam überwältigten sie ihre Schinder. Raffels und seine Gefolgsleute konnten ihre Ketten abwerfen und benannten das Schiff zu Ehren ihrer neugewonnenen Unabhängigkeit in *Ketten der Freiheit* um. Statt in das Land zurückzukehren, welches sie so unbekümmert der Freiheit beraubt hatte, nahmen Raffels und seine Mannschaft das Piratenleben auf, um der Gerechtigkeit Genüge zu tun, und begannen mit einer Reihe wagemutiger Überfälle auf chelische Sklavenjäger. Schon bald hatten der charismatische frühere Sklave und seine treuen Gefolgsleute fast eintausend Sklaven befreit, unter denen sich viele Halblinge befanden. Raffels wurde als Anführer bestätigt und seine inzwischen aus sieben Galeeren, fünf Schaluppen und zwei widerstandsfähigen Fregatten bestehende Flotte nahm Kurs auf die Fesseln, um dort eine Basis für ihren den gegen die Sklaverei gerichteten Kreuzzug zu finden.

Die Beutelinself war schon immer eine Zufluchtsstätte für kleine Piratenflotten gewesen, aber erst mit der Besiedlung durch Raffels und seine Leute wurden die zerstreuten Verstecke und Buchten entlang der Küsten zu richtigen Siedlungen. Die Pirateninsel wurde rasch zur inoffiziellen Zuflucht von Halblingen, doch auch Angehörige aller anderen Völker sind hier willkommen, solange diese Individuen die Freiheit und die Gerechtigkeit lieben.

Raffels selbstauferlegte Verpflichtung, den Sklavenhandel zu vernichten, zeigt sich in seinem andauernden Konflikt mit dem verhassten Bedu Hanji und den Rampore-Inseln im Norden. Im ganzen Archipel gibt es keinen größeren Kontrast zwischen zwei Piratenlagern, da die unter der Herrschaft von Rakschasa stehenden nördlichen Inseln die Hauptachse des Sklavenhandels darstellen. Die beiden Inselnationen führen schon seit Jahren einen kalten Krieg und es vergeht keine Woche, in der nicht ein Schiff von der Beutelinself einem Wasserfahrzeug begegnet, das die blutrote Flagge von Rampore führt. Die

Mannschaften der Beutelinself kämpfen in diesen Konflikten bis zum Tode, da Gefangene stets am Südufer von Rampores größter Insel gekreuzigt werden. Raffels selbst entging bei einer derartigen Begegnung nur knapp der Gefangennahme, verlor aber nahezu sämtliches Sehvermögen auf dem linken Auge, als ein Pfeil einen Teil seines Gesichts fortriss. Seitdem heuert Jolis Außenstehende für Geheimoperationen auf den Rampore-Inseln an, in der Hoffnung, so Hanjis Geschäfte schädigen zu können.

Der Süden der Beutelinself besteht größtenteils aus Wiesen, sanften Hügellandschaften und Sandstränden, während der Rest zerklüftet und von großen Flecken an Regenwald überzogen ist. Der größte Fluss der Insel, der Libera, fließt träge und liegt zum größeren Teil im Schatten von Bäumen. An seinen Ufern liegen mehrere heiße Sumpfbereiche, in denen unbekömmliche Kreaturen wie Giftschlangen, Rieseninsekten und Riesenamphibien gedeihen. In den südlichen Ansiedlungen kursieren zudem Gerüchte über Mantikore und sogar einen Schwarzen Drachen. Natürlich gibt es auch viel Gerede über in der Wildnis vergrabene Schätze, so dass ab und an eine Abenteurergruppen von Schlingelbucht aus aufbricht, um den verlassenen Hort dieses oder jenes Piraten zu suchen. Tatsächlich aber machen mehrere hartherzige, grausame Witzbolde ein Vermögen mit dem Verkauf falscher Karten an leichtgläubige Fremde; und sehr häufig finden diese tollkühnen Vagabunden statt Reichtümer nur ein frühes Grab.

Heimgesuchte Kraterseen: Die fünf Gewässer, welche als die Heimgesuchten Kraterseen bezeichnet werden, liegen im Nordwesten von Schlingelbucht. Man glaubt, sie seien vor Jahrhunderten durch herabstürzende Himmelskörper entstanden. Das Gebiet ist aber das Reich von Geistern aus anderen Welten. **Gelbrose Ysilde** (N Halblingexperte 2/Magierin 4), eine respektierte Gelehrte und Astronomin, welche im Beinahe-Ruhestand in ihrem Landhaus in Rumstreichen lebt, ist überzeugt davon, dass die Meteoriten, welche die Seen geschaffen haben, aus dem fernen Asteroidengürtel der Diaspora gekommen sind. Ihrer Ansicht nach sind mit den Fragmenten früherer Planeten auch geisterhafte Erinnerungen an die vor langer Zeit stattgefundenen Katastrophe nach Golarion gelangt, welche nun die Kraterseen heimsuchen. Seit Jahren verkündet Ysilde schon, dass sie bereit wäre, eine Untersuchung der Seen zu unterstützen und zu finanzieren, aber bisher hat sie keine Freiwilligen dafür gefunden.

Rumstreicher: Die südlichste Siedlung der Beutelinself ist eine ausgedehnte, ländliche Gemeinschaft und berühmt für ihre Imkereien. Der aus Rumstreicher stammende Honig wird nach überall im Archipel und sogar nach Sargava exportiert. Drei Schenken (Beddas Hütte, die Vergoldete Lilie und Schopin's Rundhaus) liegen an der Landstraße, die sich durch Rumstreicher zieht, von denen jede während der Regenzeit ihr eigenes gekühltes Butterbonbonbier und in den trockeneren Monaten Honigweizen kredenzt. Zwar erachten viele den Ort als das Sinnbild für Frieden und Freiheit auf der Beutelinself, wenn nicht gar im ganzen Archipel, doch hat eine Serie grässlicher Todesfälle unter den Schafen und Rindern der örtlichen Hirten in jüngster Zeit aufgezeigt, dass die Siedlung nicht vor Gewalt gefeit ist. Einige der kein Blatt vor den Mund nehmenden Bewohner haben damit begonnen, zur Werwolfjagd aufzurufen.

Schlingelbucht: Früher war Schlingelbucht nur ein kleines Fischerdorf mit vier Anlegern und zwei kleinen Lagerhäusern, in denen vorübergehend Plündergut gelagert werden konnte. Seitdem Raffels aber die Beutelinsel übernommen hat, ist der Ort zu einer Piratenhauptstadt ausgewachsen. Auch die Bevölkerung ist in den letzten 25 Jahren, seitdem die *Ketten der Freiheit* erstmals an dieser Küste vor Anker ging, gewaltig gewachsen. Nahezu 80% der Stadtbewohner sind Halblinge, der Rest setzt sich größtenteils aus Menschen und Halb-Elfen zusammen.

Um in Schlingelbucht anlanden zu dürfen, muss ein Freier Kapitän den Halblingen einen deftigen, einmaligen Tribut entrichten und zustimmen, sich einer Reihe von Regeln zu unterwerfen, die kollektiv als das Beutegesetz bezeichnet werden. Diese strengen, aber gerechten Regeln wurden von Raffels selbst aufgestellt. Die Hauptstadt der Beutelinsel verfügt zwar über keine Ordnungshüter im traditionellen Sinn, aber es ist weithin bekannt, dass die überwiegende Mehrheit der Halblinge hier ihrem Anführer ewige Treue geschworen hat und die Bürger der Schlingelbucht es selbst übernehmen, die im Beutegesetz festgelegten Strafen zu vollstrecken, sollte ein Besucher die Regeln brechen. Diese primitive Form der Justiz führt zwar manchmal zu einer Mobmentalität, doch werden nur die furchtbarsten Verbrecher schlimmer bestraft als mit dem Exil.

Jolis Raffels selbst lebt in einem ausgedehnten Herrenhaus auf einem Hügel oberhalb des Ortes. Seit sechs Jahren hat er kein Schiff mehr kommandiert und dies vertrauenswürdigem Untergebenen überlassen. Raffels sesshafter Lebensstil hat dazu geführt, dass er seinem großen Appetit nachgegeben hat und inzwischen ziemlich lasch geworden ist. Seine Dekadenz hat Folgen: In den Schenken auf allen Inseln des Archipels wird gemunkelt, dass sich seine Einstellung gegenüber der Sklaverei völlig gewandelt hätte.

Seine Flotte plagt noch immer die Schifffahrtslinien der chelischen Sklavenjäger im Norden, doch jene befreiten Individuen, die sich weigern, sich Raffels auf den Fesseln anzuschließen, werden angeblich wieder in die Sklaverei verkauft, wofür Raffels einen netten Gewinn einstreiche. Sollten dem ansonsten sehr verträglichen Halbling solche Gerüchte zu Ohren kommen, verfällt er in beängstigende Wut, so dass noch niemand es gewagt hat, ihn zu diesen Dingen zu befragen.

Wellenstock: Das Dorf Wellenstock ist hauptsächlich von Halblingen bewohnt, aber zudem bekannt für sein Laurerviertel, in dem eine überraschend große Anzahl befreiter Halb-Orks lebt. Trotz des eigentlich einladenden Namens ist Wellenstock der raueste Ort auf der Beutelinsel und zwielichtige Charaktere finden früher oder später ihren Weg in diesen Hafen. Am Nordrand des Ortes steht ein zunehmend mutiger auftretender Tempel Norgorbers und den Gerüchten nach liegen unter der ganzen Ortschaft ausgedehnte Katakomben. Obwohl die von Jolis Raffels ausgegebenen Gesetze auch für Wellenstock gelten und religiöse Freiheit garantieren, verbergen die meisten Anhänger Norgorbers immer noch ihre Identitäten. Die beiden Priester im Schrein des bösen Gottes, **Antal Armedran** (NB Halblingkleriker des Norgorber 5) und die **Schwarze Gnarea** (NB Halblingklerikerin des Norgorber 3/Schurkin 2) sind fast schon frei heraus,

was ihren Glauben angeht. Sie kümmern sich nicht nur um die Kapelle, sondern kommandieren gemeinschaftlich auch das Schiff *Dunkelbug*. Norgorbers Priesterkapitäne sind brutal effizient bei der Jagd und Zerstörung von Schiffen von Sklavenjägern und -händlern. Es heißt, dass man nach einem besonders erfolgreichen Beutezug die Schreie gefangener Sklavenjäger hören könne, die ihrem Gott geopfert werden, welchen sie nur als Schwarzfinger bezeichnen.



JOLIS RAFFELS

DIE HAIINSEL

Sahuagingeplagte Elendsquartiere

Gesinnung: CB

Hauptstadt: Ollo (7.340)

Wichtige Ortschaften: Finsterschloss (470), Reißzahn (1.275), Schwarzblutkai (915)

Herrscher: Avimar Sorrinasch (CB Menschlicher Werwolf-waldläufer 11)

Vorherrschende Völker: Menschen, Halb-Elfen, Halb-Orks

Sprachen: Gemeinsprache, Polyglott, Skaldisch, Varisisch

Religionen: Besmara, Gozreh, Norgorber

Plündergut: Artefakte, Gifte, Gold, Sklaven

Viele zu den Fesselinseln kommende Seefahrer träumen davon, gewaltige Reichtümer anzuhäufen und ein Leben in Luxus zu führen und vielleicht den Ruhestand auf ihrer eigenen kleinen Tropeninsel zu verbringen. Die Realität ist aber meist härter als diese Fantasie und dies wohl nirgends so sehr wie auf der Haiinsel. Die zweitgrößte Landmasse im Archipel war schon frühzeitig ein Favorit der Bukaniere als Operationsbasis. Sie verfügt über viele Verstecke für meerestaugliche Schiffe, zahlreiche Frischwasserquellen und eine hohe Artenvielfalt an Wildtieren in direkter Nähe zu den Stränden, was sie zu einem anziehenden Ort macht. Dazu kommen genug gefährliche Riffe, Sandbänke und versteckte Buchten, um selbst die entschlossensten Piratenjäger zu verwirren. Als aber die Sahuagin eintrafen, war rasch klar, dass der Wohlstand der Haiinsel sehr kurzlebig sein würde. Die monströsen Haileute bezogen erst die Unterwasserhöhlen rund um die Bucht vor Moakhafen, haben ihr Gebiet in den letzten 200 Jahren aber beständig ausgedehnt. Dies betrifft besonders die Region, welche zutreffend als die Sahuaginküste bezeichnet wird. Die Orte Ollo und Reißzahn haben überlebt und mit Schwarzblutkai und Finsterschloss sind erst kürzlich zwei neue, kleinere Ansiedlungen entstanden. Alle müssen aber regelmäßig Überfällen der haizähnigen Humanoiden widerstehen. Die Haiinsel ist zum Elendsviertel der Fesselinseln herabgesunken, wo die Verzweifeltsten und Heruntergekommensten ihre Existenzgrundlage mühsam zusammenkratzen.

Finsterschloss: Diese zwielichtige, gesetzklose Ansiedlung wechselt ihren Herren öfter als manche der hier lebenden Piraten ihre Unterwäsche. Gegenwärtig herrscht **Nisia Gbele** (CN Menschliche Barbarin 5), die mwangistämmige Kapitänin der Fregatte *Blutiger Knüppel*. Besucher dieses heimtückischen Ortes können blutige Schlägereien, lauernde Beutelschneider und regelmäßige, beiläufige Morde erwarten. Der Handel mit grausamen und exotischen Giften und alchemistischen Substanzen, die in den zivilisierteren Nationen der Inneren See verboten oder streng kontrolliert sind, blüht in Finsterschloss.

Messerfluss: Der Messerfluss ist der längste Fluss der Insel und hat mehrere Zuflüsse. Tödliche Raubtiere jagen an den Ufern dieses schnellen Flusses, darunter Riesenfrösche und –egel, Jaguare und diverse Arten von Riesenspinnen. Dazu kommt eine große Familie kupferhäutiger, grüngefiederter Harpien, welche als die Wetzbrut bekannt ist. Die Harpien leben in den Hügeln rund

um diese Flüsse und jagen jene dummen Reisenden, die flussaufwärts reisen. Es kursieren zwar viele Geschichten über am Flussufer vergrabene Schätze, allerdings dürfte selbst ein erfolgreicher Schatzsucher vor einer ziemlichen Herausforderung stehen, solche Reichtümer aus dem dicken Schlamm zu holen, während er gegen eine scheinbar endlose Zahl fliegender Unholde kämpft.

Moakhafen: Die erste bedeutende Ansiedlung auf der Haiinsel war früher ein gedeihender Hafen, dessen große Vorräte an Bauholz und hochwertigem Stein, sowie die Artefakte und anderen, aus den ghol-ganischen Ruinen der westlichen Fesseln geplünderten Schätze über 8.000 Leute anzogen, welche zur Hochzeit der Siedlung hier lebten. Der Wohlstand der Stadt endete, als die vor der Insel lebenden Sahuagin diese Entwicklung bemerkten und vor über 200 Jahren den Ort zerstörten. Moakhafens Ende kam schnell und heute sind nur noch die Überreste von Ruinen vorhanden. Ein paar verrottende Anleger stehen noch, so dass Schiffe, welche für Notreparaturen die Sahuaginküste ansteuern, zwischen den eingestürzten und halb niedergebrannten Gebäuden am Ufer Zuflucht finden könnten. Viele Seefahrer, die sich seit dem Fall der Stadt in den Hafen gewagt haben, behaupten, dass die Ruinen von Geistern heimgesucht werden. Es heißt zudem, dass zahlreiche mutierte Sahuagin, darunter die legendären Malenti, in den Abwasserkanälen unter der Stadt hausen und nur auf die Ankunft ahnungsloser Besucher warten würden.

Ollo: Der größte und älteste unter den noch bestehenden Orten der Haiinsel ist Ollo, ein furchtbarer Platz voller heruntergekommener Hütten, die von vernachlässigten Lagerhäusern und den schäbigsten Bordellen, Spielhallen und Schenken auf den ganzen Fesselinseln umgeben sind. Avimar Sorrinasch ist der uneingeschränkte Herrscher von Ollo und Kapitän der Schreckensbrigg *Blutmond*. Letztere ist berüchtigt aufgrund der Tatsache, dass ihre Mannschaft aus Werwölfen besteht. Sorrinasch selbst, über den gemunkelt wird, er sei ebenfalls ein Werwolf, ist bekannt dafür, nach erfolgreichen Fahrten seine böse Mannschaft zu entsetzlichen Zerstörungssorgen an Land zu entlassen. Unter dem Vollmond rasen diese üblen Lykanthropen durch den Urwald außerhalb des Ortes auf der Jagd nach Wildschweinen und anderem Wild, darunter auch ahnungslose Besucher Ollos, die närrischerweise nach Einbruch der Dunkelheit den Schutz des hohen Palisadenzaunes verlassen. Ein Anteil an jeder nach Ollo gebrachten Kupfermünze landet letztendlich in Sorrinaschs prallen Schatzkisten. Freie Kapitäne, die seinen Hafen benutzen wollen, müssen seine Flagge führen – einen Totenschädel mit langen Reißzähnen.

Reißzahn: Der zweitgrößte Hafen auf der Haiinsel wird von zwei Piratenherrschern gemeinschaftlich geführt: **Mauril Wellenbrecher** (CB Menschliche Schurkin 6), Kapitänin der Fregatte *Heulen der Todesfee* und „Baron“ **Venigo Palpathe** (CN Menschlicher Hexenmeister 6), Kapitän der Schaluppe *Wassernymphe*. Palpathe behauptet, Abkömmling einer Adelsfamilie aus dem ustalavischen Drosselmoor zu sein, aber von Feinden vertrieben worden zu sein. Er behauptet aber auch, um Haaresbreite beinahe den *Sternenstein* berührt zu haben, einen menschenkopfgroßen Rubin in seiner Schatzkammer zu verwahren und die Hand des Wispernden Tyrannen in dessen Gefängnisgruft unter dem Galgenkopf geschüttelt zu haben. Wenn Palpathe sagt, dass ein Feuer heiß sei, sollte ein weiser

Mann eine Hand über die Flammen halten, um ganz sicherzugehen. Reißzahn selbst ist ein eintöniger, langweiliger Ort, der sich auf geplünderte Luxusgüter

spezialisiert hat, welche in der Regel nach Motaku weitertransportiert werden, sollten sie nicht an die wenigen Nicht-Sklavenhändler verkauft werden, die zur Haiinsel kommen. Reißzahn ist dafür bekannt, die geringsten Probleme mit den Sahuagin von allen Ansiedlungen auf der Insel zu haben; Wellenbrecher und Palpathe erzählen gern jedem, der ihnen zuhört, dass dies in ihrer schlaun Führung des Ortes begründet liegt. Die hässliche Wahrheit ist aber, dass die Piratenherren von Reißzahn den Frieden mit den nahen Sahuaginstämmen wahren, indem sie ihren Tribut in Gestalt von Sklaven und gefangenen Fremden liefern. Den Bewohnern des Ortes ist es ziemlich egal, was mit den Unglücklichen geschieht, sobald man sie den bestialischen Nachbarn übergeben hat, doch auch die Naivsten wissen, dass sie ein Schicksal erwartet, das schlimmer ist als der Tod.

Schuppensee: Die unbesiedelten Teile der Haiinsel sind für ihre Vielfalt an gefährlichem Wildnisleben bekannt. Große, pflanzenfressende Dinosaurier können zu einer ernsthaften Gefahr für Humanoide werden, die in ihr Revier eindringen. Diese gilt insbesondere für den Schuppensee, wo Herden von Ankylosauriern, Iguanodons und Stegosauriern am Ufer grasen. Der See fließt in den Grünschuppenfluss, dessen Tiefe und Breite es kleineren Schaluppen ermöglicht, zwischen dem See und dem Meer zu pendeln. Die kleine Insel in der Mitte des Sees ist Berichten zufolge von efeubedeckten ghol-ganischen Ruinen bedeckt und angeblich die Begräbnisstätte mehrerer längst vergessener Hohepriester der entsetzlichen, fremdartigen Götter dieses untergegangenen Reiches. Mehrere unerschrockene Gruppen haben schon nach diesen verborgenen Grüften gesucht, doch weiß man von keiner, die auch zurückgekommen ist.

Schwarzblutkai: Diese kleine Hafenstadt wurde vor neun Jahren in einer verborgenen Bucht durch den Freien Kapitän der „Eitle“ Simeon (NB Menschlicher Schurke 6) errichtet. Er ist immer noch der hiesige Herrscher und Erster unter zehn anderen Piratenkapitänen, die den Hafen ihr Zuhause nennen. Simeons Schaluppe *Errötende Braut* ist für ihre unglaubliche Geschwindigkeit bekannt. Gerüchten zufolge will er eine Seemacht aufbauen, mit der er Sorrinaschs Herrschaft über die Insel in Frage stellen und sich eine stabile Machtgrundlage sichern kann; sobald dies der Fall ist, beabsichtigt er, an der Regatta der Freien Kapitäne teilzunehmen.

Schwarzblutkai selbst ist ein eher windschiefes, kleines Dorf mit Hütten am Rand des Hafens, der nur sechs Schiffen gleichzeitig Raum bietet. Viele scherzen über die stutzerhafte Kleidung des stets geschniegelten Simeon und seine Vorliebe für teure Duftwässerchen, allerdings würde niemand es wagen, den hiesigen Herrscher in dessen Gegenwart als „eitel“ zu bezeichnen. Auch bezweifelt niemand seine Absichten, irgendwann Ollos Herren herauszufordern. Sonstige wichtige Bewohner von Schwarzblutkai sind die kellidische Wirtin der schäbigen Kaschemme Zum Sündenfall, **Arkel Kraggat** (N Menschliche Barbarin

3/Kämpferin 2 mittleren Alters). Ihr humorloses Auftreten und die wirklich üble Narbe, welche entlang ihrer Augenbrauenregion verläuft, führt viele zu der Ansicht, dass sie eine wahrlich finstere Geschichte zu erzählen haben muss. Sie spricht zwar nie über ihr Heimatland, doch die Stammgäste spekulieren, dass ihre Vergangenheit in Verbindung mit den völlig fremden kellidischen Kriegern steht, die sie alle paar Monate besuchen und die Umhänge mit dem Symbol eines blutigen, dreifingrigen Handabdrucks tragen.

Venesee: Manche behaupten, dass ein an die Tropen angepasster Froschkoloss in den sumpfigen westlichen Hügeln am Ufer des Venesees lebe. Dieser ist zufälligerweise auch das angebliche Versteck mehrerer Schatzhorte, darunter der Hort der Rotgebrannten Hurdaz, Kapitänin der legendären Piratengaleone *Paradiesräuber*. Man weiß, dass Hurdaz kurz vor ihrem Verschwinden einen Konvoy des Aspis-Konsortiums aufgebracht hat, der den Tribut eines ganzen Jahres eines reichen garundischen Hafens transportiert hatte.



BLUTMONDPİRAT

DIE INSEL MOTAKU

Gedeihende Piratenzuflucht

Gesinnung: CN

Hauptstadt: Quent (12.560)

Wichtige Ortschaften: Moorbrück (995), Lilienweiß (780), Papierbucht (1.340)

Herrscher: Tessa Schönwind (CN Halb-Elfische Bardin 10/ Duellantin 3)

Vorherrschende Völker: Menschen, Halb-Elfen, Halb-Orks, Halblinge

Sprachen: Gemeinsprache, Polyglott

Religionen: Besmara, Calistria, Cayden Cailean, Gozreh

Plündergut: Erze, Färbemittel, Tiere

Die Insel Motaku ist zugleich die größte Insel des Fesselarchipels und diejenige mit der größten geographischen Varianz. Trotz der vier gedeihenden Siedlungen an der Nord- und der Westküste ist der Großteil der Insel ungezähmte Wildnis. Jenseits der sandigen Strände dominiert der vielfältige, gefährlich Motakdschungel die Nordhälfte der Insel. Sumpfige Flüsse dagegen füllen die südliche und östliche Küste; man nennt dieses Gebiet das Karsulsumpfland. Die Paegogipfel sind eine gedrungene Bergkette, welche die Insel teilt, und die Takalakhügel vervollständigen zu guter Letzt die Vielfalt an Regionen. Alle vier Bereiche haben ihre eigenen Gefahren und Verlockungen, da zahllose Geschichten von auf der Insel vergrabenen Schätzen in den Schenken der Fesselinseln kursieren.

Chenoggregenwald: Auf der Motakuinsel wurde bisher keinen bedeutenden ghol-ganischen Ruinen entdeckt. Dies verwirrt die Gelehrten. Wie kann es sein, dass dieses ausgedehnte Reich niemals die größte Insel des Archipels besiedelt hat? Die Antwort könnte in den vollkommen fremdartigen, mit Ranken zugewucherten Monumenten liegen, die im wilden Chenoggregenwald gefunden wurden, welcher den Norden der Insel dominiert. Manche spekulieren, dass es dabei um Tore zu unterirdischen Kammern handeln könnte, in denen unglaubliche Reichtümer denjenigen erwarten, der ihre Geheimnisse entschlüsselt. Mindestens sieben dieser Monumente – bröckelnde schwarze Steinobelisken – stehen entlang der Ufer des Rabenfußflusses. Zahlreiche Abenteurer haben bereits in den gefährlichen Dschungeln ihr Glück versucht, aber nichts gefunden, was die Spekulationen über die legendären Schatzkammern auch nur im Ansatz bestätigt hätte.

Grube von Raugmauda: Dieses ehemals unterirdische Versteck des berühmten Magiers gleichen Namens zog vor fast 200 Jahren Abenteurer an, welche ihre Tiefen erkundeten, die untote Hexenmeisterin herauswarfen und sie zu ihrer eigenen, weiter westlich gelegenen Insel jagten. Obwohl die oberen Ebenen des gewaltigen Gewölbes schon lange geplündert sind, ist der Gutteil der größtenteils höhlenartigen Tiefen immer noch relativ unerforscht. Er enthält alle möglichen Schätze und unsagbaren Schrecken, die einst dem finsternen Leichnam gehörten.

Karsulsumpfland: Die dampfenden Sümpfe der Insel sind die Heimat zahlloser Gefahren. Große Zahlen von Fuarthgremlinen und ihrer Begleiter hausen in den nordöstlichen Marschen um die Grube von Raugmauda und

zahlreiche Stämme von Wassermännern leben entlang der vielen langsamen Flüsse, welche sich südwärts winden. Der von Lukwata verseuchte Glitzersee liegt im Herzen des gewaltigen Sumpflandes. Er trägt seinen Namen aufgrund vieler unbestätigter Legenden, denen zufolge Piratenkapitäne dort im schlammigen Wasser ihre Kisten mit Gold versenkt hätten.

Lilienweiß: Die kleinste Ansiedlung auf Mokaku wurde vor 30 Jahren von zwei Schiffskapitänen gegründet: **Delemona Burie** (CG Menschliche Bardin 6) von der Schaluppe *Hübsche Maid* und Schaggard Halleck von Barkentine *Molluske*. Die beiden Anhänger Cayden Caileans spürten, hier eine künftige Zuflucht für Anhänger ihrer Gottheit unter den Piraten gefunden zu haben, und legten ihre Mittel zusammen, um Lilienweiß zu gründen und einen großen Steintempel zu Ehren des Betrunknen Helden zu errichten. Halleck starb zehn Jahre später im Suff während eines Duells mit einem ansässigen Fischer in eben diesem Tempel. Die beiden Kämpfer waren derart betrunken, dass sie kaum ihre Klinsen heben konnten; der Streit ging offenbar darum, ob Cayden Starkbier oder Met bevorzugt. Seitdem fungieren Hallecks Sohn, der **Kleine Schaggard** (CG Menschlicher Schurke 5) und Burie gemeinsam als die Piratenherrscher des Ortes und teilen alles gerecht miteinander.

Moorbrück: Die sumpfigen Auen, welche den kleinen Hafen Moorbrück umgeben, scheinen auf den ersten Blick völlig ungeeignet für jede Art von Bebauung, was für den größeren Teil auch zutrifft. Falgutt Bolus, der Kapitäne der Brigg *Bitterer Wind* erbaute Moorbrück nach einer von Besmara gesandten Vision; er glaubte, von ihr damit beauftragt worden zu sein, seine Reichtümer zu nutzen, um eine Stadt in den scheinbar unbewohnbaren Mooren zu errichten. Später erfuhr Bolus, dass die „Vision“ nur ein Spaß war, den sich seine Mannschaft mit ihm erlaubt hatte, doch der gläubige Pirat blieb standhaft und wollte die Wünsche seiner Schutzgöttin erfüllen. Und so steckte er jede Kupfermünze in diese Siedlung trotz des Moores und des Umstandes, dass bestenfalls flachkielige Galeeren den Hafen nutzen konnten. Er bezahlte Zimmerleute und Steinmetze und errichtete einen Kai, ein Lagerhaus und ein zweigeschossiges Gasthaus, welches er Besmaras Gunst nannte. Dort lebte er zwei Jahre lang allein mit seiner Frau, während der Hafen langsam versandete. Viele glaubten bereits, er hätte sein Vermögen völlig verschwendet, als er eine einzigartige Schneckenart im Sumpf entdeckte, welche einen seltenen purpurnen Farbstoff produzierte. Die Entdeckung machte ihn reich und ließ Moorbrück endlich auf den Seekarten auftauchen. Seitdem wächst die Stadt und erntet die gewinnbringenden Schnecken. Der Farbstoff wird über eine sandige Straße nach Lilienweiß gebracht, von wo aus er weiterverschifft wird. Besmaras Gunst gedeiht derweil unter der Hand von Bolus' gutgelaunter Enkelin **Trockenzehn Bohl** (CG Menschliche Alchemistin 2/Expertin 3), welche zugleich die gegenwärtige Bürgermeisterin der Ansiedlung ist.

Paegogipfel: Unter diesen Granitbergen befinden sich wenigstens drei aktive Vulkane. In ihnen leben zahlreiche Stämme von Höhlen-, Hügel- und Steinriesen, sowie verschiedene Arten von Trollen. Die Höhlenkomplexe hier winden sich tief unter die Oberfläche der Insel und die reichhaltigen Vorkommen an Gold, Platin und Eisen haben den Bergbau zu einem gewinnträchtigen Geschäft für die Mutigen gemacht.

Quent: Der zweitgeschäftigste Hafen des Archipel nach Port Fähnris liegt an der pittoresken Bucht des gleichen Namens. Das raue Quent wird von großen, vorgelagerten Inseln vor Fluten und Stürmen geschützt. Viele Seefahrer, die den Hafen besuchen oder hier leben, bezeichnen ihn als den besten Tiefwasserhafen der Fesselinseln. Die charismatische Tessa Schönwind ist die Fürstin dieses Hafens und eine einflussreiche Stimme im Rat der Piraten; nur dem Ruf des Orkankönigs folgen mehr Piratenkapitäne. Fürstin Tessa frequentiert die vielen Hafenschenken von Quent, wenn sie im Ort ist, so auch die Schenken Zur Lüsternen Seejungfrau, Zum Dicken Jessup, Zur Seepocke, Zu den Drei Lächelnden Seemännern, Zum Trunkenen Bootsmann und Lilibeths Schenke und Herberge. Dort trinkt sie mit anderen Piraten, während ihre berühmte Kriegsschaluppe *Glücklicher Zufall* umgerüstet wird oder sie geschäftlich an Land zu tun hat. Sie kann sehr gut mit Seefahrern umgehen und bezaubert die einen, während sie gleichzeitig mit anderen flirtet. Alle lechzen nach ihrer Aufmerksamkeit und man muss wahrlich gesehen haben, wie die Piratenfürstin ganz ohne Zauberei einen Raum voller harter Seeleute in verliebte Schoßhunde verwandeln kann.

Die große Anzahl von Gasthäusern und Herbergen in Quent bedient die Seefahrer, deren Schiffe hier vor Anker gehen. Lilibeths und Zu den Drei Seemännern sind die größten, gefolgt von Mama Leroux' Herberge und Häkels Trockendock. Für wohlhabende Bukaniere, die ihre Privatsphäre schätzen, stehen luxuriöse Herrenhäuser in den buchtseitigen Hügeln zur Verfügung, welche als der Geldsackgrat bekannt sind. Direkt am Hafen beginnt die an den Reihen der Lagerhäuser vorbeiführende Blauer-Himmel-Straße, die Hauptverkehrsader des Ortes. Zu ihren Seiten findet man alle Arten von Geschäften. Im Gegensatz zu vielen Banditenhäfen ist Quent zu einer richtigen Stadt mit einer Bevölkerung aus geschäftigen Landratten angewachsen, die gut davon leben, dass sie die freigiebigen Freibeuter unterstützen. Die heiligen Prostituierten von Calistrias Haus der Geraubten Küsse gelten als die besten Informationsquellen auf der Insel und können verirrt Reisenden viele Gerüchte und Geheimnisse verraten, wenn der Preis stimmt.

Rapierbucht: Piratenfürst **Maxval Janis** (CN Menschlicher Barde 4/Kleriker der Besmara 4) führt diese raue Ortschaft seit dem Tod seines Vorgängers vor sechs Jahren. Der Kapitän der Galeone *Motakumaid* gehört zu den Unterstützern Fürstin Schönwinds bei den Treffen des Rates der Piraten in Port Fähnris. Er ist ihr derart ergeben, dass er den Spitznamen „Hündchen“ trägt; aber natürlich wagt niemand, ihm dies ins Gesicht zu sagen. Als Hafenstadt auf Motaku schneidet Rapierbucht im Vergleich zu Quent schlecht ab, bedient aber die Wünsche von Piraten, die sich lieber unauffällig der Insel nähern. Berühmt ist der Ort für eine seiner Schmieden, den Stahlgerüsteten Riesen. Diese gehört einem der besten Klingenschmiede diesseits von Arodens Pforte, **Halgo Tewey** (N Menschlicher Experte 4/Kämpfer 3). Er und seine fünf Kinder haben die Kunst, Hufeisen zu schmieden und Rüstungen auszubeulen, längst hinter sich gelassen und stellen nun Schwerter auf Bestellung her; die Esse ist niemals kalt. Es heißt, dass die Warteschlange für eine Klinge von Meisterwerkqualität inzwischen acht Monate lang sei. Fürstin Tessa selbst hat versucht, den begabten Kunsthandwerker nach Quent zu

locken, aber Tewey hat geschworen, niemals Rapierbucht zu verlassen, da auf dem örtlichen Friedhof seine geliebte Ehefrau Marlu begraben liegt.

Takalakhügel: Die zerklüfteten Takalakhügel sind schon lange die Jagdgründe von Beutelwölfen, Löwen und Tigern, Matikoren und einigen Paaren Behirs. Angeblich hat sich ein heißblütiger junger Kupferdrache namens Rokiere im zentralen Vorgebirge unterhalb der Berge niedergelassen und bedrängt die anderen Bewohner der Region. Es heißt, Rokiere besäße großes Wissen hinsichtlich der in der Region verborgenen Schätze, welches sie zu teilen bereit ist, sollte es jemanden gelingen, die normalerweise humorlose Drachin zum Lachen zu bringen.



QUENT

DIE STURMINSEL

Marodes Feuchtgebiet

Gesinnung: CN

Hauptstadt: Schauerhafen (9.690)

Wichtige Ortschaften: Jungfernteich (875), Niederschlag (420), Schwemmfels (525)

Herrscher: Meister der Stürme (N Menschlicher Druide 11)

Vorherrschende Völker: Menschen (hauptsächlich ulfischer Abstammung), Zwerge, Halb-Orks, Tengus

Sprachen: Gemeinsprache, Polyglott, Skaldisch, Tengu

Religionen: Besmara, Gozreh, Kult des Auges

Plündergut: Starkbier, Perlen

Die Sturminsel wird an den meisten Tagen des Jahres von den gnadenlosen Stürmen gepeitscht, die dem Auge von Abendego entspringen. Sie ist daher ein recht unwahrscheinlicher Ort für jede dauerhafte Ansiedlung. Und dennoch gibt es auf der Sturminsel mit Schauerhafen eine Großstadt von nahezu 10.000 Seelen, welche zwar feucht und freudlos, aber dennoch einer der geschäftigsten und chaotischsten Häfen der ganzen Fesselinseln ist. Hier können sich die Seefahrer erstmals erholen, welche das Auge im Westen umfahren haben, und hier legen Reisende auf dem Weg gen Norden nach Mediogalti ihren letzten Halt ein. Die Stadt wurde auf recht waghalsige Weise im Laufe der Jahre aus dem umfangreichen Treibholz und Treibgut errichtet, welches an den Strand gespült wird. Dabei handelt es sich um die Überreste jener unglücklichen Schiffe, die von Seefahrern gesteuert wurden, welche nicht über die in diesen Gewässern zum Überleben nötige Befähigung oder Glück verfügten hatten.

Die Sturminsel zieht definitiv Piraten ulfischer Abstammung an, so dass man ebenso oft auf Skaldisch geführte Gespräche wie Unterhaltungen in der Gemeinsprache hören kann. In den diversen Hafentädten gibt es auch einige Tenguemeinden.

Besucher auf der Suche nach einer funktionierenden Regierung werden Schwierigkeiten haben, einen Beamten zu finden. Wer an der Sturminsel anlegt, ist mehr oder weniger auf sich allein gestellt, allerdings bieten die allgegenwärtigen, nicht zu übersehenden Tempel Gozrehs zuweilen Unterkunft und Beistand an. Jeder Ladenbesitzer auf der Insel ist darauf vorbereitet, Problemen mit der Klinge oder dem Knüppel zu begegnen, auch wenn er manchmal von seinen Nachbarn frei nach dem Motto „Eine Hand wäscht die andere“ Unterstützung erfährt.

Der geheimnisvolle Herr der Sturminsel ist der Meister der Stürme, ein mächtiger Druide, der zehn oder elf Monate des Jahres mit seiner widerstandsfähigen Schebecke *Kraken* auf See verbringt. Er kommt jeden Monat für ein paar Tage zur Insel zurück und verbringt die meiste Zeit in den nur bei Ebbe zugänglichen Meereshöhlen gut 750 m nördlich von Schauerhafen. Nur wenige fragen laut, was er an diesen wässrigen Orten wohl macht, doch viele spekulieren flüsternd darüber. Zählt er seine Beute, vollzieht er seltsame, nur Meeresdruiden bekannte Rituale oder hat er unnatürlichen Umgang mit den finsternen Bewohnern der Tiefe? Bisher ist niemand in die Höhlen vorgestoßen, um es herauszufinden. Es beschwert sich auch kein Pirat

über die doch recht vage Art des Meisters der Stürme, über die Insel zu herrschen, oder die Steuern, die sie alle ihrem vermeintlichen Fürsten zahlen. Den Gerüchten nach wird nämlich jeder, der das Recht des Druiden zu herrschen in Frage stellt, nur wenige Tage später tot und aufgequollen an den Strand gespült, während ein zweites Lächeln sein Gesicht ziert, welches unter dem Kinn von Ohr zu Ohr reicht.

Blauhakenfluss: Das Inselinnere der Sturminsel ist ein dichter, undurchdringlicher Regenwald, der von einem trägen Fluss geteilt wird, welchen man den Blauhaken nennt. Der Boden ist in dieser Region um einiges fruchtbarer und weniger felsig als jener in Küstennähe, allerdings erschwert es der Dauerregen, irgendwelche Feldfrüchte zu bestellen. Im Dschungel lebt eine Vielfalt von Raubvögeln, fleischfressenden Affen, giftigen Reptilien und kleineren Dinosauriern, unter denen der Compognathus der am weitesten verbreitete ist. Ein besonders grausamer *Katoblepas* namens *Gruzgr* hat sich erst kürzlich im Fluss niedergelassen und vergiftet nun den Blauhaken mit seinem giftigen Atem, den er zum Fangen aquatischer Beute einsetzt. Dies schafft bedeutende Probleme für die nahegelegenen Dörfer, welche von der nun abnehmenden Fischpopulation abhängig sind.

Jungfernteich: Früher hatte Jungfernteich Ambitionen, zur wichtigsten Ortschaft auf der Sturminsel zu werden und Schauerhafen zu verdrängen. Hinter diesem Versuch stand der Freie Kapitän **Bradesmar Wache von Mediogalti** (CN Menschlicher Kämpfer 6/Schurke 2 mittleren Alters), der gewaltige Geldmittel aufwendete und Gebäude aus Stein und gutem Holz errichten ließ und Siedler mit dem Versprechen niedriger Steuern anlockte. Auf dem Höhepunkt des Wachstums der Stadt erklärte Bradesmar ganz offen, dass die Hauptstadt des Meisters der Stürme bald nur noch Treibholz sein würde. Schon bald nach dieser übermütigen Proklamation litt Jungfernteich unter einer Reihe sehr heftiger Überfälle durch ausgesprochen aggressive *Lokatha*. Über die Hälfte der Stadt brannte nieder und hunderte starben, darunter Bradesmars geliebte Frau, Ella „Sonnenfleck“ Wache.

Bradesmar war sich sicher, dass der Druide von Schauerhafen hinter dieser Katastrophe steckte, und trug den Fall dem Rat der Piraten in Port Fährnis zur Verhandlung vor. Sie hörten seinem Zürnen zwei Tage lang tatenlos zu, ehe sie ihn mit leeren Händen zurückschickten. Bradesmar sitzt nun in seinem halbfertigen Herrenhaus im Zentrum der stark geschrumpften Ansiedlung; ein brütender alter Mann mit zornigen Träumen. Manchmal lädt er Besucher des Ortes zum Essen in sein Heim ein und bittet sie, sich an seinen aktuellsten grandiosen Racheplänen zu beteiligen. Er behauptet, überall auf den Fesselinseln Schätze vergraben zu haben, mit denen er seine Vorhaben finanzieren könne, und erklärt nachhaltig, er werde jedem mit Freude diese Verstecke enthüllen, der sich bereit erklärt, ihm zu helfen. Ob diese Behauptungen auch nur ein Körnchen Wahrheit enthalten, darüber wird viel debattiert. Die meisten, die sich an solchen Unterhaltungen beteiligen, stellen letztendlich die geistige Gesundheit des rachsüchtigen Piraten in Frage.

Niederschlag: Niederschlag wurde aufgrund der reichhaltigen Fischfänge gegründet, welche während der Laichzeit möglich waren, wenn die Fische in Fülle den Blauhaken auf- und abwärtschwimmen. Doch in letzter Zeit sind die Fangzahlen rapide zurückgegangen. Zum

Glück können die Ortsbewohner ihren mageren Lebensstil beibehalten, indem sie zahlreiche Muschelkolonien in der Umgebung abernten. Die an dieses Leben von Geburt an gewöhnten Jugendlichen mögen zwar mit diesem einfachen Lebensstil und der wenig schmackhaften Nahrung zufrieden sein, doch die älteren Dorfbewohner sehnen sich nach dem Tag, an dem die Fische wiederkehren.

Schauerhafen: Die Hauptstadt der Sturminsel ist ein gefährlicher Ort. Neuankömmlinge können bestenfalls auf unwirsche Toleranz hoffen, treffen aber häufig auf blutigere Umstände, wenn sie nicht äußerste Vorsicht walten lassen. Zwielfichtige, heruntergekommene Kneipen, Lagerhäuser und windschiefe Eigenheime klammern sich an die Felsküste wie Seepocken an die Hülle eines vernachlässigten Schiffes. Viele ankommende Seeleute eilen sofort zum Erstorbenen Zwerg; diese standfeste, zweistöckige Schenke ist auf den Fesselinseln für zwei Dinge berühmt: eine beängstigend hohe Mordrate im Schankraum und das sündig köstliche (und starke) Algenschwarzbier. Das Rezept für dieses heißbegehrte Gebräu wird mit einer Sorgfalt bewahrt, die man sich normalerweise für politische Geheimnisse und den Ort vergrabener Schätze aufhebt. Die gegenwärtigen Betreiber sind **Dagrün** und **Narrika Lelkhammer** (N Zwergische Kämpferin 5 und CN Zwergische Kämpferin 3/Schurkin 2), blonde Schwestern, die früher mit dem berühmten Rotbart Sewk auf *Gozrehs Knöchel* segelten. Sie haben mit den Jahren kaum etwas von ihrer Beute ausgegeben, was für Piraten eine außerordentliche Seltenheit ist, und erwarben den Abgesoffenen Zwerg von ihrem in die Jahre kommenden Vetter **Peffen Steinbrecher** (N Zwergischer Experte 3/Schurke 4) vor gut zwei Jahren. Mit angeblich mehreren Truhen voller Plündergut wechselte nicht nur das Gasthaus seinen Besitzer, sondern auch das wertvolle Bierrezept.

In Schauerhafen findet man auch die größte Anhäufung von Anhängern der jüngsten auf den Fesselinseln existierenden Religion, des Kultes des Auges. Diese dunkle und seltsame Religion konzentriert ihre Verehrung auf den permanenten Wirbelsturm, der nach Arodens Tod vor über einem Jahrhundert erschien. Ihre Praktiken und Lehren werden sorgfältig vor den Nichteingeweihten verwahrt, allerdings konnten Außenstehende ein paar Dinge dank der umherziehenden Priesterschaft erspähen: Die Gläubigen glauben erstens, dass es sich beim Auge von Abendego um die Geburtswehen einer neuen Gottheit handle, welcher manchmal als der Flutgott bezeichnet wird. Dieser würde schließlich aus dem Sturm hervortreten und alle Landmassen Golarions mit einer verheerenden Überflutung ertränken. Opfer für diese werdende Macht sollen sie davon überzeugen, ein paar Orte (darunter natürlich auch die Fesselinseln)

und die Gläubigen zu verschonen, und die Welt auf das kommende Leben auf dem weltumspannenden Ozean vorbereiten. Von jedem Gläubigen wird mindestens eine Pilgerfahrt zur Insel der Vollendung im Nordwesten der Sturminsel als Beweis der Treue erwartet. Den Gerüchten nach wird auf den Altären des Gottes nicht nur Tierblut vergossen und manche spekulieren, ob der Kult hinter dem rätselhaften Verschwinden einsamer Bettler und örtlicher Trunkenbolde stecken könnte. In den zwielfichtigen Stadtvierteln Schauerhafens gibt es mindestens sieben Schreine des Flutgottes, dessen Priester in kleinen Schiffen von Insel zu Insel fahren. Sie predigen den Weltuntergang mit weit aufgerissenen Augen unter der Führung ihres mysteriösen Hohepriesters, **Vater Schessadard** (CN Menschlicher Hexenmeister 10). Dieser behauptet, er hätte seine göttlichen Visionen durch den Flutgott erhalten, nachdem er ins Herzen des Alten Azlant im Westen gesegelt sei. Bisher konnten die Priester des Kultes aber nur wenige Gläubige außerhalb der Sturminsel gewinnen. Die Tempel Besmaras und Gozrehs auf der Insel behalten die neue Religion jedoch im Auge und sind zutiefst besorgt über ihre wahren Ziele. Der Meister der Stürme hält sich derweil vollständig aus der Angelegenheit heraus.

Schwemmfelsen: Schwemmfelsen liegt auf der Südwestseite der Sturminsel und hat seinen Namen von dem riesigen, aufragenden Felsen, um den der Ort herum erbaut wurde. Seine Lage schützt ihn vor den schlimmsten Winden aus dem Norden. Seit Gründung der Stadt ist der Monolith in ihrem Zentrum immer weiter im schlammigen Boden versunken. Die Steinsäule ist zwar nur ein übergroßer natürlicher Stein, doch die Bewohner von Schwemmfelsen haben vor ihm große Achtung und bemühen sich sehr, den Namensgeber ihrer Ansiedlung zu bewahren. Jeden Sommer ist es der Höhepunkt eines zweitägigen Festes, wenn die stärksten Knechte von den Höfen zusammenkommen und den Felsen mit Hilfe von Seilen und Flaschenzügen aus dem Schlamm ziehen. Den Rest des Jahres arbeiten die Schwemmfelner auf ihren Algenfarmen und Muschelfeldern und tun das Beste, um den Fortbestand ihres Dorfes zu garantieren.



KULTANHÄNGER DES AUGES

TEUFELSPFORTE

Dschungel voller Diabolischer Ruinen

Gesinnung: N

Hauptstadt: Höllenhafen (9.230)

Wichtige Ortschaften: Mezdrubal (1.010), Pex (835), Tyvas-Devas (690)

Herrscher: Arronax Endymion (RB Menschlicher Adelige 6/ Kämpfer 6)

Vorherrschende Völker: Menschen

Sprachen: Gemeinsprache, Polyglott, Skaldisch, Varisisch

Religionen: Besmara, Calistria, Norgorber, Pharama

Plündergut: Gute Stoffe, Edelsteine, Schmuck, Sklaven

Westlich des gefährlichen Seeweges der Straße von Balthus liegt die Teufelspforte. Diese Insel gehörte zu den ersten Inseln des Archipels, die vor über 600 Jahren von chelischen Forschern entdeckt wurden. Die Insel ist von ghol-ganischen Ruinen bedeckt; gewaltigen, verfallenden Gebäuden und bröckelnden Türmen, welche die Menschen an ihre Sterblichkeit und ihre Fähigkeit zum Bösen erinnern. Die Kalksteinplattformen, Amphitheater und Stufenpyramiden sind von der Spitze bis zum Fuß mit Reliefs und Bildern bedeckt, welche Akte abstoßender Widerwärtigkeit zeigen und darauf hindeuten, dass diese uralte Zivilisation entsetzlich blutrünstig und degeneriert war. Die alten Städte der Ghol-Gan ziehen sich über die ganze Insel. Manche stehen in beängstigendem Kontrast zueinander und enthüllen völlig einzigartige Facetten der Zivilisation, zu der sie alle gehörten. Allerdings gibt es in jeder Stadt ein identisches Bauwerk: einen großen, grauen Steinbogen ohne Inschriften oder Bebilderung, der im Herzen jeder Ansammlung von Ruinen steht. Die chelischen Entdecker, die erstmals über diese Monumente stolperten, fanden diese krasse Nacktheit noch unheimlicher und obszöner als alle anderen Relikte auf der Insel und bezeichneten sie daher als die Teufelspforten, woher auch die Insel selbst ihren Namen erhalten hat. Diese Bögen gibt es nur auf der Insel und Gelehrte wie auch Akademiker streiten über ihre Bedeutung. Viele sind sich aber darin einig, dass die Namen dieser Bauwerke wahrscheinlich passender sind, als die Entdecker für möglich hielten, und dass die Bögen früher vielleicht als diabolische Tore genutzt wurden, um die Bewohner der Hölle oder einer ähnlich bösen Halbebene zu beschwören.

Höllenhafen: Die heute als Höllenhafen bekannte Hafenstadt war für die frühen Piratensiedler ein logischer Ort für eine Basis auf den Fesselinseln, da der natürliche Hafen tief und leicht zu verteidigen ist. Kalkstein aus uralten Steinbrüchen und den zerfallenden ghol-ganischen Ruinen wurde eingesetzt, um hohe Wachtürme an den Landspitzen zu errichten, welche die Hafenzufahrt flankieren, und fähige Bogenschützen sorgen dafür, dass es unerwünschten Schiffen schwerfällt, zur Stadt vorzudringen. Die Stadt hat ihren Namen von den zahlreichen Imps, welche die Region seit ihrer Entdeckung bewohnen. Bis heute kann man diese diabolischen Kreaturen auf den Vorsprüngen und Rinnen der vorherrschenden chelischen Architektur hockend vorfinden.

Arronax Endymion, ehemaliger Admiral der chelischen Marine, ist der gegenwärtige Piratenfürst der Stadt. Die gewalttätigen Meuterer, aus denen die Mannschaft seiner ursprünglichen Flotte bestand, setzten seine gnadenlose Herrschaft enthusiastisch durch. Endymion ist in seinem Teufel verehrenden Heimatland der gefährlichen Innenpolitik zum Opfer gefallen, als er einen anscheinend unbedeutenden Adligen des Hauses Thrune während einer Abendgesellschaft in Corentyn beleidigte. Der eigentlich gefeierte chelische Seemann musste mit seinem Flaggschiff *Tyrannus* über Arodens Pforte hinaus fliehen. Begleitet wurde er von sechs weiteren Schiffen, die von Meuterern der chelischen Marine bemannt waren, welche ihm vor Jahren ihre Treue geschworen hatten. Von einer doppelt so großen imperialen Flotte verfolgt segelte Endymion direkt in das brüllende Auge von Abendego. Wie er und seine Flotte dies überstanden, ist inzwischen Gegenstand von Legenden. Keine zwei Wochen später belagerte er Höllenhafen, versenkte zwei Dutzend Piratenschiffe und überwand problemlos die Verteidigungsanlagen der Stadt. Bis dahin war Höllenhafen eine locker organisierte Gemeinschaft aus rivalisierenden Piratenbanden gewesen, doch nun hatte die Stadt einen neuen und völlig anderen Piratenfürsten, der Kultur und Ordnung in dem vorher anarchischen Hafen brachte.

In den seitdem vergangenen Jahren ist die Enklave nahezu auf die doppelte Größe angewachsen und ähnelt von der Atmosphäre her einer gedeihenden chelischen Hafenstadt mit denselben kulturellen Merkmalen, für welche die infernale Nation bekannt ist. Höllenhafen besitzt sogar ein eigenes Opernhaus, die Dreiehörnte Halle, in dem klassische Stücke im originalen Azlantisch vor vollem Haus gespielt werden. Endymion selbst ist ein großer Freund der Hohen Chelischen Oper und besucht das Opernhaus regelmäßig, wie auch jene, die seine Gunst suchen. Der Einfluss des ehemaligen Admirals auf den Hafen kann auf mehrere Weise wahrgenommen werden; die politische Struktur ist geordneter, die Gendarmerie wird bezahlt, es gibt Bauvorschriften, einen Stadtrat, eine Kläranlage und Steuern werden erhoben. Höllenhafen hat Endymion allerdings ebenfalls verändert. Der entehrte chelische Adelige und früher gläubige Anhänger des Diabolismus wird zunehmend paranoid hinsichtlich Besucher aus seinem Heimatland. Chelaxianer, die nicht zu seinen ursprünglichen Besatzungen gehörten (erkennbar an einer rot-schwarzen Tätowierung eines gehörten Schädels auf der linken Hälfte des Brustkorbs), sind hier nicht willkommen, da Endymion überall Spione vermutet. Der Elende Hochofen, Höllenhafens gewaltiges Gefängnis, ist randvoll mit Individuen, welche im Verdacht stehen, Kontakte zu Haus Thrune und deren Plänen zu unterhalten. Selbst die Imps, die sich auf den Schindeldächern der Stadt sammeln, haben Endymions Verdacht erregt, so dass er per Proklamation ein Kopfgeld auf jeden getöteten Imp verhängt und dies in allen Schänken und sonstigen Häusern zwielichtigen Rufes hat bekannt machen lassen.

Methothsee: Das als Methothsee bekannte Gewässer wird von rätselhaften, tentakelbewehrten Monstern heimgesucht. Es ist von Hügeln voller Höhlenkomplexe umgeben. Nahe dem See hat sich ein Hexenfeuerzirkel niedergelassen, der sich die Smaragdnen Drei nennt und ahnungslose Abenteurer gefangen nimmt, die dem See zu nahe kommen. Diese opfern sie den finsternen Wesen unter

den Wellen, welche die Hexenfeuer als Propheten ihrer grausamen, außerweltlichen Götter erachten.

Mezdrubal: Die südwestliche Ansiedlung Mezdrubal wird von einem gierigen und nachtragenden Bukanier namens **Langbart** (CN Menschlicher Kämpfer 6) beherrscht. Ihn reut der Tribut, welchen er jeden Monatsanfang nach Höllenhafen schicken muss, allerdings fehlt ihm die Macht, sich gegen Endymions Forderungen zu stellen. Stattdessen lässt er seinen Frust in Gestalt einer ständigen Gerichtssitzung aus; am Hafen steht ein Galgen, an dem stets die jüngsten Opfer seiner grausamen und häufig willkürlichen Rechtsprechung hängen. Mezdrubal ist ein ebenso dunkler Ort wie das finstere Gemüt seines Herrschers und Fremde sollten besser alle schlaunen Sprüche für sich behalten. Langbart ist allerdings auch bekanntermaßen ein Freund guter Kleidung und schönen Schmucks und viele Piraten, die mit solchen Dingen im Laderaum seine Stadt ansteuern, wissen, dass jene, die Langbart umschmeicheln wollen, einen guten Preis zu zahlen bereit sind.

Peschaka Naeu: In den Tiefen des Regenwaldes liegt eine kleine Ansiedlung der Dschungelriesen namens Peschaka Naeu. Solange die Humanoiden sie und ihr Land in Ruhe lassen, bestellen sie friedlich ihre Äcker und züchten ihr Vieh. Die Gelehrten glauben, dass die Dschungelriesen über mündliche Überlieferungen verfügen, die bis in die Tages des alten Ghol-Gan reichen müssten, doch bisher ist jede diplomatische Mission, an ihre Legenden zu gelangen, gescheitert.

Pex: Das Piratenstädtchen Pex am Süden der Straße von Balthus ist rau, windschief und laut. Der Herrscher ist **Pechkind Massik** (CN Menschlicher Kämpfer 5). Er ist für seine endlose Nörgelei und seine impulsiven Urteile über jene bekannt, die ihn belästigen. Diese Unglücksvögel werden in der Ortsmitte an den Pranger gestellt, um „ihren wohlverdienten Tod zu erwarten“, aber zwei oder drei Stunden später wieder freigelassen, wenn der launische Massik es sich wieder anders überlegt hat. Zur Siedlung gehört ein einladendes dreistöckiges Gasthaus namens Verdammt-wenn-es-nicht-regnen-würde, das von **Hegmar von Frembrudd** (CN Menschliche Schurkin 2), der Witwe eines berühmten Piraten aus dem hohen Norden, geführt wird. Der Schankraum des Gasthauses ist ein lärmender Versammlungsort für Bukaniere ulfischer Abstammung und Varisischer Händler, denen Lagerhäuser am Ufer gehören.

Stadt der Blutenden Steine: Die erste von chelischen Forschern entdeckte ghol-ganische Stadt, die schon lange zerstörte Stadt der Blutenden Steine, ist die größte Ansammlung von Ruinen auf der ganzen Insel und liegt in einer Bucht am Rande der gewaltigen, hügeligen Regenwälder der Teufelspforte. Im Laufe der Jahre sind mehrere große Expeditionen zur Stadt der Blutenden Steine aufgebrochen. Jede endete entweder in einer Katastrophe oder dem völligen Verschwinden aller Teilnehmer. Daher glauben viele, dass es dort spuke. Die wenigen Überlebenden dieser Expeditionen behaupten, dass tatsächlich ein urreizliches Böses den Ort heimsuche, und viele kommen mit vollkommen anderen Persönlichkeiten (oder absolut irrsinnig) zurück. Die Gesellschaft der Kundschafter besitzt ein hohes Interesse an der Erkundung der

Stadt, konnte bisher aber nur eine Handvoll von Abenteurern rekrutieren, die mutig (oder närrisch) genug sind, ein solches Unterfangen anzugehen.

Tyvas-Devas: Die landeinwärts gelegene Festungsstadt Tyvas-Devas wurde von Sklaven am Ufer des Holschod errichtet. Sie ist ein Ergebnis von Arronax Endymions Verfolgungswahn. Fremde dürfen den Ort nur mit Arronax' ausdrücklicher Erlaubnis betreten. Man hält die Burg in der Mitte des Ortes für fast uneinnehmbar; sollten die chelischen Feinde des Admirals in erdrückender Stärke eintreffen, um ihn zu holen, will er sich hierher zurückziehen. Gegenwärtig untersteht die Ortschaft seiner absolut treuen Stellvertreterin **Jome Paemadar** (RB Menschliche Paktmagierin 7). Viele sagen von ihr, sie wäre von unerwiderter Liebe zu Endymion erfüllt. Man weiß, dass die schwarzgekleidete Paktmagierin und ihr entsetzliches Eidolon nachts durch die wohlgeordneten Straßen von Tyvas-Devas wandern, um sicherzugehen, dass alles für ihren geliebten Admiral bereit ist, sollte er jemals eintreffen. Von Sklaven bestellte, fruchtbare Äcker umgeben den Ort und liefern Feldfrüchte für die Insel. In von Fallen geschützten Kellern unter der Festung liegt der Gutteil des beachtlichen Reichtums des Admirals.



TEUFELSPORTE

BESMARAS THRON

Nebelverhüllte Insel der Piratenkönigin

Wichtige Ortschaften: Königin Bes (1.115)

Vorherrschende Völker: Menschen

Weitere Bewohner: Cecaeliae, weitere Humanoide, Seedrakas

Ressourcen: *Besmaranische Perlen*, sicherer Hafen

Ein dichter Nebelschleier umgibt den Fuß der großen Klippen, welche die als Besmaras Thron bekannte Insel umgeben. Die glatten Felsen sind 15 m bis 36 m hoch und von Rissen und Höhlen durchzogen, von denen viele von fleischfressenden Reptilien und Vögeln bewohnt sind. Wer sich näher an die heilige Insel heranwagt, wird von diesen fliegenden Raubtieren belästigt. Und wenn man in den Nebel einfährt, stellt man fest, dass Felsnadeln direkt unter der Wasseroberfläche lauern, die nur zu gierig scheinen, klaffende Löcher in hölzerne Schiffshüllen reißen zu wollen. Die meisten Seeleute der Fesselinseln halten sich vom Thron fern, denn sie wissen, dass dies das Reich der launenhaften und häufig gnadenlosen Piratenkönigin ist. Von Besmaras Klerikern und in geringerem Umfang allen Gläubigen wird erwartet, dass sie im Laufe ihres Lebens wenigstens einmal zum Thron pilgern. Diese Reise wird einfach als die Fahrt bezeichnet. Ein Pilger wird meist von einem größeren Schiff bis in Sichtweite der Insel gebracht und legt das letzte Stück in einem Ruderboot zurück. Orthodoxe Gläubige halten dies für Mogelei, schließlich kann jeder primitive Kraftprotz ein Boot zwei oder drei Kilometer weit übers Meer rudern. Die wahrhaft Gläubigen sollten ihrer Ansicht nach die Reise in einem kleinen Segelboot beginnen und dabei viele hundert Kilometer allein zurücklegen, um ihr Können im Navigieren und Überleben zu demonstrieren, das bei Seereisen erforderlich ist. Die Klippen der breiten Bucht westlich der Nordkurve des Throns sind übersät von zahlreichen Vorsprüngen und kleinen Höhlen, die von reuigen Gläubigen Besmaras bewohnt werden. Diese rufen jedem, der vorbeisegelt, Herausforderungen, Beleidigungen und Warnungen zu. Die Höhe der Klippen nimmt langst aber stetig ab, je weiter man nach Südosten in die Bucht vorstößt, bis man eine zweite Engstelle passiert hat und die wunderschöne Bucht der Königin erreicht.

Baydakfälle: Ein Seedrakapaar und seine Brut leben in den Höhlen unter den Baydakfällen an den nordöstlichen Klippen der Insel. Wenn sie keinen Appetit auf Fische und anderes Meeresgetier haben, fressen sie auch schon einmal Seefahrer.

Cecaeliafälle: Ein unberechenbarer Stamm der oktopoiden Kreaturen wohnt im Wasser unter diesem Wasserfall. Er wird von einer Priesterin Besmaras angeführt. **Ogolomae** (CN Cecaelsche Klerikerin Besmaras 5) und ihre Leibwache aus fähigen Waldläufern verlieren rasch die Geduld, sollte jemand ihre Zeit in Anspruch nehmen wollen, der weder ein Priester, noch ein gläubiger Anhänger der Göttin ist. In einer Unterwasserhöhle unter dem Wasserfall lagern die Besitztümer solch ungläubiger Eindringlinge.

Die Heilige Insel: Gläubige Anhänger Besmaras, welche die Fahrt nach Besmaras Thron unternehmen, wissen, dass sie zur legendären Heiligen Insel in der Mitte der Bucht der Königin reisen müssen, um ihre Pilgerfahrt zu vollenden. Nachdem sie durch die Prozessionsstraße der Königin (die Klippen) in die ruhige Bucht vorgestoßen sind, lösen sich die Nebel plötzlich auf, welche den Gutteil der Insel bedecken. Nahezu ein Dutzend Schiffe besegeln die Bucht. Auf der hufeisenförmigen Heiligen Insel befindet sich Besmaras halbversunkener, gewaltiger Haupttempel. Priester und Priesterschüler in schwarzen Roben gehen dort ihren Pflichten nach und vollziehen Zeremonien oder begrüßen herzlich Neuankömmlinge am heiligsten Ort der Göttin. Der Hohepriester verlässt den Tempel nie; gegenwärtig ist dies **Laharra Meeressigicht** (CN Alte menschliche Klerikerin Besmaras 11).

Eintreffende Pilger werden zur Hohepriesterin gebracht, die sich von der Fahrt berichten lässt, die Stärke des Glaubens jedes einzelnen beurteilt und dann mit Besmara spricht, um die Heiligen Arbeiten zu bestimmen, welche der Pilger erbringen muss, um den Segen der Göttin zu erlangen. Diese Aufgaben sind von Pilger zu Pilger unterschiedlich und nicht alle überleben sie. Alle Arbeiten sind auf dem Thron oder in seiner Umgebung zu erfüllen, wo sich nicht nur ein recht vielfältiges Wildnisleben befindet, sondern auch viele gholganische Ruinen. Wer bei seinen Arbeiten Erfolg hat, erlangt einen knappen Segen und eine der begehrten *Besmarischen Perlen*. Diese mit Inschriften versehenen, pinken Perlen stellen magische Vorteile von unterschiedlicher Kraft dar, die allein auf diejenigen abgestimmt sind, die sie erhalten. Sie spiegeln das Wesen des Pilgers und den unvorhersehbaren Willen der Piratenkönigin selbst wieder. Die Wirkungen der Perlen sind so unterschiedlich wie diejenigen, die sie sich verdienen. Jene, welche die Fahrt hinter sich gebracht haben, erkennen einander an diesen Perlen und wissen einander daher zu respektieren.

Königin Bes: Dieser Ort liegt in der Bucht und ist von Pilgern bewohnt, die zum Thron kamen und nie wieder gingen. Der Hafenmeister ist **Panewa Oala** (CN Menschlicher Kämpfer 3/Schurke 4), wie alle Bewohner ein ehemaliger Pirat und Gläubiger der Göttin. Früher war er der berühmte Kapitän der Brigantine *Verzweiflung*, welche angeblich einen ganzen Monatssold der taldanischen Armee erbeutete und die Flotte des Königreiches bei einer gewaltigen Verfolgungsjagd quer durch die Innere See narrete. Viele, die den Ort erreichen, beziehen zwischen ihren Heiligen Arbeiten entweder im Gasthaus Zum Rauhen Segen oder in Mutter Tagretts Gasthaus Quartier. In letztem wohnt dauerhaft der mittellose **Gelrue Palane** (CN Halb-Elfischer Magier 7 mittleren Alters), ein früherer Angehöriger der Gesellschaft der Kundschafter, der als einziger einen katastrophalen Vorstoß in die Gewölbe des Aalschädels auf Nalts Eiland überlebt hat. Wer nach Informationen über diesen geheimnisvollen Ort sucht, könnte versuchen, den immer zittrigen Zauberkundigen zu überreden, sein Wissen zu teilen.

DAHAKS FANGZAHN

Höhlen des schrecklichen Drachenpriesters

Wichtige Ortschaften: Keine

Wichtige Bewohner: Aaschaq die Vernichterin (CB Rote Drachenklerikerin Dahaks 7)

Weitere Bewohner: Goblins, Humanoide, Wyvern

Ressourcen: Fleisch, Obstbäume, verborgene Schätze

Die als Dahaks Fangzahn bezeichnete Landmasse besteht in Wirklichkeit aus zwei Inseln, die vor Jahrtausenden voneinander getrennt wurden, als sich die Schlucht, welche die beiden Inselhälften teilt, genannt das Hoffnungsend, mit Meerwasser füllte. Dahaks Fangzahn ist ein felsiger, unwirtlicher Ort, an dem Aaschaq die Vernichterin, eine ehrwürdige Rote Drachenpriesterin des zerstörerischen Gottes, nach dem die Inseln benannt wurden, schon lange lebt. Aaschaq kam vor gut fünf Jahrhunderten hierher und zerstörte oder vertrieb die Piraten, welche diesen Teil des Archipels nutzen. Dann errichtete sie eine Basis, zu der sie unheilige Gläubige für ihre zerstörerische Religion locken konnte.

Der Drachenschlund: Obwohl Aaschaq im Heiligtum des Leidbringers schläft und speist, verbringt sie den Gutteil ihrer Zeit damit, ihre Schätze zu sortieren, welche tief in einem langen Tunnel namens Drachenschlund liegen. Der Zugang zum Drachenschlund ist ein Höhleneingang am Grund des Rogschagroxsees, welcher in eine über sechs Kilometer lange, senkrecht abfallende Höhle führt. Nur die widerstandsfähigsten Kreaturen können der Hitze am Boden des Drachenschlundes widerstehen. Wer aber den extremen unterirdischen Temperaturen widerstehen kann, könnte direkt auf Aaschaqs gewaltigen Hort aus Gold, Juwelen und uralten Artefakten stoßen.

Heiligtum des Leidbringers: Das Heiligtum ist nach dem finsternen Drachen benannt, der von seinen Bewohnern gläubig verehrt wird. Es ist dieses große Labyrinth, welches Aaschaq und ihre Diener ihr Zuhause nennen. Das verwirrende Höhlensystem durchzieht eigentlich die gesamte westliche Insel. Seine Hauptzugänge liegen zentral hoch in den Klippen über dem Hoffnungsend, während Aaschaqs Thronsaal und der blutige, Dahak geweihte Tempel sich tief im Labyrinthinneren befinden. Neben der drakonischen Herrscherin der Insel werden die Höhlen von zahlreichen, hässlichen Dienerkreaturen wie Morlocks, Schlurks, Tentamorts und übergroßem Ungeziefer aller Arten bewohnt. Auch drei von Aaschaqs Stellvertretern leben im Heiligtum und erfreuen sich an ihrer Position als bevorzugte Gefolgsleute: **Borschaggat** (CB Erwachsener Zwielichtdrachenkleriker Dahaks 3), **Meschupullax** (CB Erwachsene Schwarze Drachenklerikerin Dahaks 5) und **Unguliustuk** (CB Alter Zwielichtdrache). Die Gläubigen Dahaks, welche die Eiterwunde namens Drachenknecht auf Dahaks Horn bevölkern, sind dafür zuständig, diese Stellvertreter und Aaschaq selbst mit frischen humanoiden Opfergaben zu versorgen. Diese Opfer werden bewusstlos tief in die Höhlen hineingeschleppt und dann alleingelassen, so dass sie verwirrt und orientierungslos

erwachen. Die Drachen und anderen Kreaturen in diesen feuchten Höhlen ergötzen sich anschließend daran, diese Unglücklichen zu jagen und mit ihnen zu spielen und sie zu verhängen, ehe sie diese schließlich töten.

Hoffnungsend-Schlucht: Das Hoffnungsend ist das legendäre Ziel einiger tollkühner, nach Herausforderungen suchender Piraten geworden, die über mehr Mut als Verstand verfügen. In vielen Schenken wurde schon im Suff die Herausforderung ausgesprochen (und angenommen), ein kleines Boot von einem Ende der Schlucht zum anderen zu steuern. Allerdings haben die meisten diese Wette ganz schnell wieder vergessen, sobald sie wieder nüchtern waren und um die damit verbundenen Gefahren wussten. Der berühmteste Seefahrer, der die Herausforderung angenommen und überlebt hat, ist **Hego Gebel** (CN Halb-Orkischer Schurke 4/Hexenmeister 7). Der inzwischen einäugige und einbeinige Pirat kann im Schankraum der Lüsternen Seejungfrau in Quent angetroffen werden; dort erzählt er Neulingen oft von seinen Abenteuern, so sie ihm ein Getränk ausgeben. Die meisten anderen, die sich über das Hoffnungsend wagen, haben nicht so viel Glück und werden während der entsetzlichen Fahrt entweder gefressen oder zerfetzt. Wenigstens ein halbes Dutzend in Quent auf dem Geldsackgrat lebende Bukaniere im Ruhestand bieten gutes Geld jedem, der das Hoffnungsend durchfährt und mit einem Beweis seines Mutes zurückkehrt.

Ostfang: Der Ostfang ist größtenteils von Regenwald bewachsen und wird von dem üblichen Wildnisleben bewohnt. In der feuchten Umgebung gedeihen Raubkatzen, Primaten, Reptilien sowie Amphibien und viele Individuen wachsen zu monströser Größe an. Auch Wyvern nisten am Rand dieser Insel, darunter auch die von Aaschaq gezüchtete Unterart. Im Dschungel verteilt sind auch mehrere Cenoten zu finden, welche Zugang zu Meereshöhlen bieten, die von einem recht großen und unangenehmen Klan Salzwasseroger bewohnt werden. Die Höhlen haben weitere Aufgänge unter Wasser im Hoffnungsend, von wo aus die Seeooger jedes Boot angreifen, das die Schlucht als Abkürzung durch Dahaks Fänge nutzen will.

Westfang: Das Land oberhalb der Westfanghöhlen umfasst den Großteil der Insel. Es handelt sich hauptsächlich um hügelige Ebenen und einzelne Flecken Regenwald. Hier leben ein paar unbedeutende Goblinstämme, darunter die **Galletrinker** (angeführt von **Hagluk der Stinkenden**, NB Goblinkämpferin 4), die **Stinkdrachen** (angeführt von **Blutdarm**, NB Goblinbarbar 3) und die **Zungenreißer** (angeführt von **Blutmutter Ghusa**, NB Goblinschurkin 5). Diese Goblennomaden ziehen ständig über die Insel bei der Jagd auf Tiere und auf der Flucht vor gefährlichen Fleischfressern und liegen in fortwährendem Konflikt miteinander. Vor kurzem haben die Stinkdrachen und Zungenreißer erkannt, dass sie möglicherweise gute Verbündete füreinander abgeben würden. Doch da sie sich relativ nahe zum Hoffnungsend aufhalten, bedeutet dies, dass beide Stämme regelmäßig von jungen Drachenanhängern Dahaks und von einem gefräßigen niederen Stachelschnapper gejagt werden, der durch die nahen Wälder streicht.

DAHAKS HORN

Sklaven nach dem Willen des Drachens

Wichtige Ortschaften: Drachenknecht (1.070)

Wichtige Bewohner: Menschen

Weitere Bewohner: Halb-Orks, Schlangen, Spinnen

Ressourcen: Frischwasser, seltene Gifte, sicherer Hafen

Als die mächtige Drachenspriesterin Aaschaq zu den Zähnen kam, um den Kult Dahaks zu errichten, wählte sie die Insel Dahaks Horn als Wohnstätte ihrer treuen humanoiden Anhänger aus. Diese Kultanhänger besitzen einen ähnlichen Geschmack für Zerstörung und Chaos wie ihre grausame Herrin, gedeihen aber dennoch auf der Felseninsel. Die zerklüftete Landschaft ist dick überwuchert und auf der Insel kommen zahlreiche Arten giftiger Schlangen und Spinnentiere vor, die von vielen aufgrund ihres Giftes begehrt sind. Dieses kann als Gift oder Gegengift genutzt werden und nicht wenige Alchemisten haben bei der Suche danach bereits ihr Leben gelassen.

Drachenknecht: Als Aaschaq ihren Anhängern befahl, eine Basis zu errichten, von der aus sie das Chaos über die Region bringen kann, resultierte dies in der Ansiedlung Drachenknecht, einer Ansammlung von zusammengewürfelten Gebäuden aus Stein, Holz und dem Schlamm, der in einer breiten, der gefährlichen Aaschaqstraße zugewandten Bucht gesammelt wurde. Aaschaq, ihre Diener, die Bewohner von Drachenknecht und Kreuzfahrer, die annahmen, so den widerlichen Kult auszuradiieren, haben im Laufe der Jahrhunderte die Ansiedlung wiederholt zerstört und jedes Mal wurde auf den Trümmern eine neue Version von Drachenknecht errichtet. Die gegenwärtige Inkarnation ist in den letzten 17 Jahren, seitdem Aaschaq ihre Vorgängerin niedergebrannt hat, rasch gewachsen. In der Mitte des Ortes steht ein Tempel aus wacklig-ausbalancierten Kalksteintafeln, welche aus der brennenden Ruine seines Vorgängers gerettet werden konnten. Der Oberpriester hier ist **Anneschalli Suwaat** (CB Menschlicher Kleiner Dahaks 7), ein gedrungener Schläger mit Schweineäuglein osirischer Abstammung, der seine Autorität missbraucht. Er gehorcht nur **Hukna Bewul** (CB Halb-Orkische Barbarin 9), der brutalen Herrin der Stadt und Kapitänin der Fregatte *Schwarzer Drache*. Ihr Schiff ist eines der wenigen seetüchtigen Gefährte in der heruntergekommenen Flotte des Kultes, die ansonsten aus kaum schwimmfähigen Wannen, zusammengeschusterten Flößen und löchrigen, schwankenden Booten besteht. Huknas Hauptziel besteht darin, zunächst einmal bessere Schiffe zu erlangen; daher patrouillieren ihre Banditen die Gewässer rund um die Fänge auf der Suche nach Handelsschiffen, die so dumm sind, nahe genug heranzukommen, dass man sie angreifen könnte. Die Kultanhänger konnten kürzlich eine kleine Schaluppe erobern, doch ist dies auch bisher alles. Sollten

sie aber größere Erfolge erzielen, könnten sie zu einer bedeutenden Gefahr für das angespannte Gleichgewicht in der Region werden.

Der Hafen von Drachenknecht ist eine dreckige Ansammlung von Anlegern und Hütten, zwischen denen sich angespülte Trümmer, Abfälle und Leichen sammeln. Zwei Schenken machen hier gute Umsätze. Zur Rauchen Kohle wurde schon öfter niedergebrannt und wieder aufgebaut, als ihre vielen Betreiber zählen könnten. Gegenwärtig gehört die Kneipe **Haschal Ballock** (CN Menschliche Kämpferin 6), dem früheren Zweiten Maat der Schaluppe *Philo's Glück* aus Ollo, die hier vor Jahren Schiffbruch erlitt. Sie konnte an diesem bösen Ort durch nackte Gewalt und Willenskraft überleben, hofft aber insgeheim auf eine Chance, der schrecklichen Insel ein für alle Mal zu entkommen.

Die andere Schenke, Bagogs Rundhaus, braut seinen eigenen kräftigen Schnaps; das Gebräu ist berüchtigt für die Geschwindigkeit, mit der es trunken macht, ebenso wie die schädlichen Effekte des regelmäßigen Konsums. Diese scheinen von Person zu Person zu variieren, darunter Blindheit, Schwachsinn, Wahnsinn und schlimmeres. **Bagog** (CB Halb-Orkischer Schurke 3) selbst kostet seine Produkte nie, ist aber durch die Dämpfe, denen er ständig ausgesetzt ist, erblindet.



AASHAQ



DAHAKS ZAHN

Geheime Stadt des Klans Harkul

Wichtige Ortschaften: Heslandaena (1,110), Jelligohafen (245)

Wichtige Bewohner: Drow (Unterirdisch)

Weitere Bewohner: Dschungeltiere, Halb-Orks, Menschen, Wyvern

Ressourcen: Frischwasser, Jagen, sicherer Hafen

Die Insel Dahaks Zahn ähnelt sehr dem Ostfang; es gibt einen tropischen Regenwald, der von Raubkatzen, Primaten und Reptilien bevölkert wird, und Dutzende wassergefüllter Cenoten, welche über die Insel verteilt sind. Obwohl es an den Stränden viele überaus geeignete Ankerplätze gibt und Tiere zum Jagen sowie Frischwasserquellen zahlreich sind, sorgen doch die Wyvern und Drachen, welche zuweilen über der Insel kreisen, dafür, dass sich die meisten Fremden der Insel fern halten. Hinzu kommen die unzählbaren Schrecken, die unter der Insel lauern.

Die Blutfontäne: Auf Dahaks Zahn gibt es zwei gholganische Ruinen. Der Name der Blutfontäne stammt von der magischen Zisterne, um welche die uralte Stadt erbaut wurde. Obwohl der Rest der Ansiedlung nur noch aus Ruinen besteht, wirkt die standhafte Zisterne immer noch voll funktionsfähig, abgesehen davon dass rote, stinkende Flüssigkeit ständig aus ihr herausläuft, in den umliegenden Boden sickert und dafür sorgt, dass keine Pflanzen in ihrer Nähe wachsen.

Heslandaena: Das bedeutendste Merkmal von Dahaks Zahn kann nicht überirdisch gefunden werden. Die Cenoten, welche die Insel wie Pockennarben übersäen, gestatten den Zugang zu kilometerlangen Unterwasserhöhlensystemen, die irgendwann zu nicht gefluteten, feuchten Höhlen führen. Diese dunklen und schimmlichen Höhlen und Gänge führen zur unterirdischen Ansiedlung Heslandaena, einer abgeschiedenen Drowsiedlung, welche durch einen Fluch vom Rest der Finsterlande abgeschnitten wurde. Vor vielen Jahren beleidigten diese zum Harkulklan gehörenden Dunkelelfen eine mächtige Matriarchin und wurden zur Strafe verbannt. Ihre isolierte Ansiedlung wird von **Pelankel** (CB Drowadelige Hexenmeisterin 12) beherrscht, einer bösartigen Frau, welche das Exil hasst. Seit Jahren plant sie ihre Rache und strengt sich an, die Existenz Heslandaenas vor dem Rest der Außenwelt geheim zu halten. Daher ist diese gedeihende Ansiedlung selbst Aaschaq unbekannt. Die meisten Drow hassen ihr Exil ebenso sehr wie Pelankel, allerdings grummeln inzwischen einige über den Führungsstil der Matriarchin und beginnen vorzuschlagen, an die Oberfläche zu gehen und zu Freibeutern der Fesselinseln zu werden. Solche Individuen, die nicht den Mund halten können, enden in der Regel tot und verwesend am Rande der Ansiedlung.

Nur eine Handvoll Piratenkapitäne wissen von der Drowsiedlung und haben das Vertrauen der Matriarchin: **Adis Vraisdottir** (CB Menschliche Barbarin 6), Kapitänin der schnellen Schaluppe *Nordwind* mit Heimathafen Mezdrubal; der **Weißer Hollus Dobilo** (CN Menschlicher

Kämpfer 3/Schurke 3), Kapitän der Brigg *Sturmläufer* aus Schauerhafen; und **Constanza Purgote** (CB Menschliche Bardin 6), Kapitänin der Schaluppe *Constanzas Launen* aus Port Fährrnis. Keiner der drei Kapitäne weiß von den anderen, alle drei sind mit Pelankel gewinnbringende Handelsabkommen eingegangen und liefern den Dunkel elfen Nahrung und Versorgungsgüter gegen ungeschliffene Edelsteine und seltenere Substanzen, die man an den dunklen Plätzen unter der Erde finden kann.

Jelligohafen: Überraschenderweise verbirgt sich eine kleine Piratensiedlung in der Lederschwingenbucht. Jelligohafen ist erst drei Jahre alt, beherbergt aber bereits vier Piratenmannschaften, welche dem Handel an der Festlandküste östlich von Schenchu nachstellen. **Kamschika Gnadenlos** (NB Menschliche Schurkin 6) ist die Kapitänin der gepanzerten Schaluppe *Böser Blick*, der **Fiese Steebyn** (CN Menschlicher Kämpfer 3/Schurke 3) befehligt die Barkentine *Rauer Kunde*, **Noila das Messer** (CN Halb-Elfische Schurkin 5) steuert die Brigg *Unglück* und **Pendahl von Rahadom** (NB Menschlicher Kämpfer 7) ist der Kapitän der Kriegsschaluppe *Baalzebul*. Diese vier Kapitäne haben sich auf ein recht grässliches Handwerk spezialisiert: Sie kapern Handelsschiffe auf dem Heimweg von Port Fährrnis, rauben die Ladung und verkaufen die Mannschaften als Opfergaben an den Kult des Dahak. Die Kultanhänger sind mit diesem Handel recht zufrieden, da sie selbst ziemlich inkompetente Piraten sind und Aaschaqs Hunger nach frischem Blut ihre eigenen Fähigkeiten definitiv übersteigt.

Der Ort selbst ist eine unbedeutende, windschiefe Ansammlung aus gedrungenen Gebäuden aus Treibholz und Gras am Ufer. **Cedric von Laekastel** (NB Menschlicher Schurke 7) ist der Anführer des ganzen Unternehmens. Der frühere Kapitän der *Böser Blick* stellt sich als der einzige Unterhändler dar, den die Kultanhänger Dahaks akzeptieren (auch wenn dies nicht stimmt), und verlangt daher auch den größten Anteil an den Zahlungen, obwohl er keine Risiken auf dem Meer mehr eingeht. Stattdessen okkupiert er das einzige Steingebäude in Jelligohafen und zählt voller Begeisterung seinen wachsenden Haufen Goldmünzen. Sein unterwürfiger Speichellecker **Chak-Chak** (NB Tenguschurke 4) treibt sich immer in seiner Nähe herum, isst von Cedrics Essen und steckt ab und an in aller Stille eine Münze oder ein Schmuckstück ein. Cedric weiß um Chak-Chaks Kleptomanie, behält ihn aber in seiner Nähe, da er abergläubisch ist und ihn für einen Glückbringer hält, den er benötigt, um seine Täuschung aufrechtzuerhalten.

Tränenstein: Der geheimnisvolle Tränenstein war einst ein einzelnes Bauwerk in einer ausgedehnten Stadt der Ghol-Gan. Von dieser Stadt sind nun aber nur noch Ruinen übrig und er einst verehrte Tränenstein liegt nun auf der Seite, nachdem er von seinem verzierten Podest in der Nähe des städtischen Tempels gestürzt ist. Es heißt, dass der riesige Felsen der Käfig einer wunderschönen Nymphe sei, die sich lange den Bemühungen der Ghol-Gan entgegengestellt habe, ihr finstere Reich auszuweiten und welche eingesperrt worden sei, als es den Bewohnern der uralten Stadt gelang, sie zu fangen. Sollte die Nymphe befreit werden, könnte ihr Wissen über die Ghol-Gan zur Enthüllung wertvoller Geheimnisse der untergegangenen Zivilisation führen.

FEUERGRASINSEL

Letzte Bastion der Freiheit

Wichtige Ortschaften: Ziegenkopf (470)

Wichtige Bewohner: Menschen

Weitere Bewohner: Seevögel, Schildkröten

Ressourcen: Frischwasser, sicherer Hafen

Vor beinahe 200 Jahren gelang es der chelischen Marine, den berühmtesten Bukanier Knotenbart in der langen, schmalen Bucht einer Insel festzusetzen, die so weit im Süden liegt, dass man von ihr aus praktisch zur Fiebersee hinüberspucken könnte. Knotenbart und seine Mannschaft gaben sich keine Illusionen hin; ihre angeschlagene Barkentine *Mutter der Jahreszeiten* stand allein gegen vier andere Schiffe, so dass eine Flucht unmöglich war. Als also eine komplette Kompanie chelischer Seesoldaten sein Schiff stürmte, schleuderte der Piratenkapitän eine Fackel in den Laderaum und Sekunden später spien zornige Flammen aus allen Luken. Die Seesoldaten versuchten verzweifelt, das bereits tobende Feuer zu löschen, doch so schnell sie auch waren, die Flammen waren schneller. Das rasende Inferno erreicht alsbald eine Kiste mit explosiven alchemistischen Pulvern und die folgende Explosion zerstörte Knotenbarts Schiff und drei der chelischen Kriegsschiffe. Das vierte lief auf Grund und das Feuer griff auf das trockene Gras über, welches die Felseninsel bedeckte, und verschlang alles Leben dort. Von den 17 chelischen Seefahrern, die diesen Tag überlebten, schafften es nur vier, lange genug auf der öden Insel am Leben zu bleiben, bis anderthalb Wochen später Rettung in Gestalt eines vorbeifahrenden Schiffes kam. Dieser entsetzliche Kampf verschaffte der Insel ihren Namen: Feuergrasinsel.

Nur 70 Jahre später besiedelten drei Piratenkapitäne die Insel. Diese Bukaniere hassten selbst die winzigen Einschränkungen, welche ihnen der Rat der Piraten in Port Fährrnis auferlegte, und fühlten sich schon bald das Leben vergällt. Der die Piraterie gegen Sargava verbietende Pakt mit der ehemaligen Kolonie störte sie jedoch am meisten. So gründeten sie ihre Siedlung auf der Feuergrasinsel und machten sich mit ihren Besatzungen daran, den Vertrag zu unterlaufen. Der Rat machte schon bald die Freibeuter der Feuergrasinsel für jedes Fehlverhalten von Piraten gegenüber Sargavern verantwortlich; auch wenn diese mit ihren drei Schiffen unmöglich alles hatten verschulden können. Da sie nun die Sündenböcke für jede Beschwerde von Seiten Sargavas waren, machten die drei Kapitäne sich dies zu Eigen und kreierten eine Flagge mit einem weißen Ziegenkopf auf schwarzem Grund für sich. Ihr kleines Dorf nannten sie in der Tat Ziegenkopf.

Ziegenkopf: Die Gründerkapitäne dieser Ansiedlung auf der Feuergrasinsel ruhen schon lange in ihren Gräbern, doch Ziegenkopf gedeiht. Zwar ist der Ort immer noch nur Heimathafen dreier Schiffe, hat aber dennoch eine Bevölkerung von mehr als 400 Seelen und verfügt über drei Schenken, zwei Gasthäuser und ein halbes Dutzend Lagerhäuser. Es kommen genug Händler hierher, die gierig sind, zu Freundschaftspreisen über gestohlene

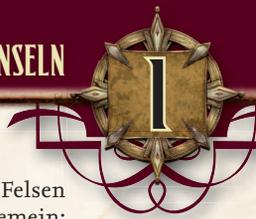
sargavische Güter zu feilschen. Zudem kursieren Gerüchte, dass die Gesellschaft der Kundschafter Interesse an dem Ort als potentielle Basis habe, auch wenn ihre Gründe dafür nicht bekannt sind.

Ziegenkopf ist ein rauer Ort. Die Charta des Ortes ist mit einem Messer an die Wand der ältesten Schenke, Zanders Rumraum, genagelt, mehr Regierungsgewalt existiert nicht vor Ort. In der kindlichen Handschrift eines halben Analphabeten steht dort: „Kaine Gesetze, kaine Phürsden, jed a izt sein eigner Herr – Wir sin’ die letste Baztion der Freyhey.“ Darunter befinden sich drei wacklige X’e, Zeugnis der Schulbildung der drei Gründer und ihres Suffs. Die drei Kapitäne der heutigen Feuergrasinsel unterscheiden sich nicht sonderlich von den längst toten Gründern:

Kapitän der Fregatte *Roter Mut* ist der **Süße Wilihem Poori** (CN Menschlicher Kämpfer 8). Sein Name bezieht sich auf den Umstand, dass er ständig auf einem Stück Zuckerrohr kaut, und hat nichts mit seinem Auftreten zu tun; im Gegenteil, der Süße Wilihem ist ein übellauniger Schrecken und hat Probleme, einen Ersten Maat zu behalten, da dieser unweigerlich den Löwenanteil des hochkochenden Zornes seines Kapitäns abbekommt. Die *Roter Zorn* hat gegenwärtig keinen Ersten Maat, da der letzte auf der Raptoreninsel ausgesetzt wurde. Die schon lange unter dem Kapitän leidende Schiffschirurin **Thecla Dumeili** (CN Halb-Elfische Klerikerin Besmaras 5) erfüllt die Aufgaben des Ersten Maats, während der Kapitän bisher vergeblich versucht, jemanden zu finden, der den Posten zu übernehmen bereit ist. Der **Stille Tepen** (CN Tengukämpfer 3/Schurke 2), der Schiffszimmermann, ist das einzige Besatzungsmitglied, welches vor dem Zorn des Kapitäns halbwegs sicher ist; der Süße Wilihem bezeichnet Tepen als seinen „gefiederten Glücksbringer“ und gestattet ihm an Bord bestimmte Privilegien, welche die weniger abergläubischen Mannschaftsmitglieder missmutig stimmen.

Der Kapitän der Dreimasterbarke *Mutige Narretei*, **Krummschnabel Charney** (CN Menschlicher Kämpfer 7) ist berühmt aufgrund seiner krummen Adlernase, von der er sagt, dass sie über zwei dutzend Mal gebrochen wurde. Sein Erster Maat ist **Blondie Humbi** (CN Menschliche Schurkin 5); ihren Namen hat sie aufgrund ihrer kunstvollen, strohblonden Zöpfen und sie wird in den Schenken auf den gesamten Fesselinseln für ihre eleganten Flüche gefeiert. Andere herausragende Besatzungsmitglieder sind die drei Mwangi-Ouwachobrüder **Benna** (CN Menschlicher Kämpfer 3), **Kwasi** (CN Menschlicher Schurke 4) und **Themba** (CN Menschlicher Waldläufer 4). Sie sind unzertrennlich und neigen zu praktischen Späßen, die meist die jeweils anderen zum Ziel haben. Zudem kämpfen sie als Einheit in unglaublicher Harmonie.

Die **Tanzende Darla Madile** (CG Menschliche Bardin 7) ist auf den Fesseln bekannt für ihren nicht oft vorkommenden Witz, ihr Können mit dem Krummsäbel und ihr lebhaftes Auftreten. Die Kapitänin der Schaluppe *Besmara Zwickert* hat den Ruf, sehr gläubig zu sein. Ihrer Mannschaft gehören zwei Priester Besmaras an: **Hesla Fornathi** (CG Menschliche Klerikerin Besmaras 5) und der **Grüne Jacobo** (CN Gnomischer Kleriker Besmaras 4). Die **Üble Margot** (CN Zwergische Kämpferin 4) fungiert als Bootsmann; „übel“ bezieht sich auf ihren Pessimismus, der so schwarz ist, dass er selbst die hellsten Hoffnungsstrahlen bei der unglücklichen Besatzung an Deck auslöscht.



DIE GLENGARNIEKETTE

Felsen des Schicksals

Wichtige Ortschaften: Keine

Wichtige Bewohner: Jacubi der Eremit

Weitere Bewohner: Seevögel, Schildkröten, Untote

Ressourcen: Keine

Am nordwestlichsten Rand des Inselarchipels liegt eine kleine Kette von 13 Inseln. Davon verdienen eigentlich nur fünf wirklich diese Bezeichnung, da es sich beim Rest eigentlich nur um kahle, aus dem aufgewühlten Meer ragende Felsen handelt. Diese einsamen Flecken am Rande der Karte wurden nach dem chelischen Entdecker Jhen Garlnius benannt, der sie vor sechshundert Jahren kartographierte. Der Name wurde aber im Laufe der Zeit zu Glengarnie verballhornt. Es ist ein gefährliches Gebiet; die Wellen brechen gegen die Felsen und den Sand wenig einladender Strände und unter dem Wasser lauern speerartige Korallenbänke. Es heißt, dass niemand freiwillig zu diesen Inseln käme und dennoch niemand zufällig hier einträfe, denn die Glengarniekette wird auch als die Felsen des Schicksals bezeichnet, um welche sich viele Legenden ranken.

Die bedeutsamste dieser Legenden erzählt von Cohol, dem Kapitän des Schicksals. Es heißt, dass beinahe zwei Dutzend taldanische Seefahrer nach einem Sturm, der ihr Schiff auf ein Riff warf, auf einer der Glengarnie-Inseln strandeten. Nach drei Tagen begannen sie, die Hoffnung auf Rettung zu verlieren, als eine uralte, lateinisch-besegelte, elegante Karavelle in Sichtweite kam. Obwohl die Riffe, welche dem Schiff der Taldaner zum Verhängnis geworden waren, eigentlich selbst kleineren Schiffen kein Durchkommen erlaubt hätten, kam die Karavelle namens *Unergründliches Schicksal* nahe genug heran, dass die Schiffbrüchigen hinüberwaten und –schwimmen konnten. Bleiche, schweigsame Besatzungsmitglieder halfen ihnen an Bord des reichhaltig verzierten Schiffes. Sie trugen die Kleidung von über einem Dutzend unterschiedlicher Länder aus ebenso vielen Epochen. Die gewählte Anführerin der Schiffbrüchigen wurde in die luxuriös ausgestattete Kabine eines Mannes gebracht, dessen Haut so geisterhaft weiß war, dass er wie eine wandelnde Leiche wirkte. Dieser stellte sich mit heiserer Stimme als Kapitän Cohol vor und informierte die Anführerin, dass sie und vier ihrer Begleiter, deren Namen er sogleich nannte, vom Schicksal benötigt würden, um eine Aufgabe zu erfüllen. Im Gegenzug würde er, Cohol, alle Überlebenden des Schiffsbruchs an Orte ihrer Wahl bringen. Alle namentlich genannten Personen stimmten dem Angebot zu. Sie hatten bei ihrer gefährlichen Mission zwar Erfolg, doch wurde einer von ihnen getötet und seine Leiche konnte nicht geborgen werden. Der geisterhafte Kapitän Cohol stand zu seinem Wort und brachte alle Überlebenden zu den Häfen, die sie auswählten, auch wenn sein Schiff ständig durch Nebel segelte und für die Fahrt nur einen Bruchteil der eigentlich erforderlichen Zeit benötigte. Als ein Überlebender nach Kozan in Taldor zurückkehrte, erfährt er, dass die Leiche seines Bruders (jener Seemann, der getötet worden war und nicht hatte geborgen werden können) einen Tag zuvor in einem teuren Sarg eingetroffen war und auf ihr Begräbnis wartete.

Es gibt Dutzende solcher Geschichten über die Felsen des Schicksals, doch alle haben bestimmtes Dinge gemein: Schiffbrüchige, gestrandete oder aus anderen Gründen Verzeifelte treffen auf eine uralte Karavelle und werden an Bord willkommen geheißen. In jeder Geschichte heißt der Kapitän des geheimnisvollen Schiffes Cohol, welcher im Gegenzug für die Mitnahme von einem oder mehreren der Schiffbrüchigen, die er zudem zu kennen scheint und bei Namen nennen kann, die Erfüllung einer Aufgabe verlangt. Zwar gibt es Berichte über solche Begegnung von allen möglichen Plätzen an der garundischen Westküste, doch die meisten stammen von den Fesselinseln und sollen auf der Glengarniekette geschehen sein. Der Legende nach besegelt Cohols *Unergründliches Schicksal* nicht nur die golarischen Meere, sondern auch die See zwischen den Ebenen und vielleicht sogar den Ozean der Zeit selbst, wo er Seefahrer für gefährliche, vom Schicksal selbst gestellte Aufgaben rekrutiert. Seine Passagiere berichten, durch ewigen, nächtlichen Nebel gesegelt zu sein und nie ein anderes Schiff gesehen zu haben, bis sie bei Nacht den geheimnisvollen Ort erreichten, an dem sie ihre Aufgabe erfüllen sollten, oder ihre Heimathäfen.

Die zweitgrößte Insel der Glengarniekette ist von rauen Klumpen an Unkraut bewachsen und von Höhleneingängen regelrecht durchlöchert. Hier lebt neben Fledermäusen und Insekten **Jacubi der Eremit** (CN Menschlicher Hexenmeister 13) mit seinen zahlreichen Konstrukten. Der Legende nach war er Schiffszauberer der berühmten Galeone *Schwarzes Unheil*, welche mit der gesamten Besatzung vor über 400 Jahren während einer blutigen Schlacht gegen vier taldanische Kriegsschiffe sank. Achtzig Jahre später kamen jedoch die ersten Berichte auf, dass Jacubi sich auf einer der Glengarnie-Inseln befände. Es heißt, dass Jacubi einen gewissen Penz Berua, den einzigen Überlebenden eines Schiffsbruchs, gefunden und aufgepäppelt hätte. Jacubi erklärte ihm, dass Beruas Leben nun ihm gehöre, dass das Schicksal den Seemann an seinen Strand gespült hätte – und dass dies ein sehr glücklicher Umstand sei, da Jacubi dringend einen linken Arm und vier Zähne für seine „Experimente“ benötige. Diese Körperteile hätte er dem armen Berua ohne Umschweife abgenommen und ihn dann in eine Schenke in Quent teleportiert. In den Schankräumen kursieren auch noch andere Geschichten über Jacubi, von denen einige sich wohl erst kürzlich zugezogen haben; demnach ist der Hexenmeister immer noch am Leben und mit seinen grässlichen Experimenten beschäftigt.

Es heißt, dass die größte Insel der Kette von körperlosen Untoten heimgesucht werde. Dazu kommen weitere wilde Erzählungen über die Insel, die überall auf den Fesselinseln erzählt werden. Niemand, der klar bei Verstand ist, würde allerdings hinausfahren, um nachzusehen und den Wahrheitsgehalt dieser Geschichten überprüfen. Seefahrer meiden diese Inseln aus Prinzip und die gefährlichen Riffe und das Fehlen guter Ankerplätze halten die meisten tollkühnen Seefahrer und jene, die gar nichts über die Inseln wissen, fern.

Auf den Inseln gibt es Frischwasser nur in Form von Regenwasser, das sich zwischen den Steinen sammelt, doch trocknet es rasch in der großen Hitze aus. Man könnte Vögel und Schildkröten zum Verspeisen fangen, allerdings gibt es kein Brennholz. Egal ob die Legenden stimmen oder nicht – niemand stellt in Frage, dass die meisten Seeleute, die hier stranden, dies nicht überleben.

HESMENES GROTTE

Heimstatt der Zauberin

Wichtige Ortschaften: Keine

Wichtige Bewohner: Die Blaue Hesmene und ihre „Spielgefährten“

Weitere Bewohner: Seevögel, Schildkröten

Ressourcen: Frischwasser, Früchte, versteckte Buchten, versteckte Schätze

Als die Fesselinseln zum Ausgangspunkt für Piraten wurden, welche die Handelswege zwischen Cheliox und Sargava heimsuchten, nutzten Schiffe, welche die gefährlichen Gewässer nördlich von Dahaks Fängen umfahren wollten, die felsige Insel als Zuflucht. Mit ihren vielen versteckten Buchten und Frischwasserquellen und einer hauptsächlich aus diversen Arten von Schildkröten und Seevögeln bestehenden Population eignete sich die Insel perfekt für Bukaniere, die eine kurze Verschnaufpause benötigten. Diese ersten Besucher bewunderten das herausragendste Merkmal der Insel: phosphoreszierende Algen, welche die Meereshöhlen in einer wunderschönen Farbenpracht erleuchten. Eine Zeitlang wurde die Insel mit ihren mystischen Höhlen von vielen Piraten als kleines Stück vom Paradies mitten in den Fesselinseln erachtet.

Vor etwa 100 Jahren kam kurz nach dem Ausbruch des Auges von Abendego eine boshafte Rusalka namens die **Blaue Hesmene** (NB Rusalka-Hexenmeisterin 9) zu diesen Felsenhöhlen aus einem Portal, das die Insel mit ihrer Heimat in der Ersten Welt verband. Sie machte die Insel zu ihrem grausamen Spielplatz, indem sie Seefahrer mit einfallsreichen Täuschungen anlockte und die Insel mit ihren abgelegten Spielsachen bevölkerte. Mit den Jahren trug sie ein recht ansehnliches Vermögen zusammen und verteilte es über die zahlreichen Höhlen der Insel, von denen viele nur bei Ebbe zugänglich sind. Die Geschichten von diesen Reichtümern ziehen seitdem Abenteurer zu ihren Grotten, allerdings kehren nur wenige wieder zurück; diese entkommen zudem nur mit ihrem Leben und verstörenden Träumen, die sie bis an ihr Lebensende plagen werden.

Wenn Hesmene ihrer Spielzeuge müde wird, entlässt sie diese oft auf die Insel, wo sie dann um ihr Überleben kämpfen müssen. Dies hat einen bizarren Lebensraum mit fremdartigen, außerweltlichen Kreaturen erschaffen, welche das Land heimsuchen, darunter zahlreiche Feenwesen und magische Kreaturen. Ferner leben zwei kleine Gruppen schiffbrüchiger Seefahrer auf der Insel, die gerade genug zusammenkratzen können, um zu überleben. Die Lustigen Spaßvögel sind eine gemeine Gruppe aus zwei Dutzend Piraten unter Führung von **Barkham von Botosani** (CN Menschlicher Kämpfer 6/Schurke 2), einem atheistischen Bilderstürmer, dem es großen Spaß bereitet, den rechtschaffenen Zorn der bedrängten Protagonisten der Insel zu erwecken. Dabei handelt es sich um die Reuigen, eine Gruppe von 18 religiösen Pilgern. Die langmütige **Jayhalli Messierre** (RG Menschliche Paladin 7) setzt seit zwei Jahren all ihre Kraft ein, um diese Gruppe launischer Streithähne zusammenzuhalten. Diese undankbare Aufgabe wird nicht durch die endlosen theologischen

Debatten erleichtert, welche die pedantischen Anhänger Abadars und Erastils führen und die manchmal sogar in Schlägereien enden. Natürlich taucht auch Hesmene immer wieder auf, um die Pilger durch die tödliche, von ihr und ihren Agenten ausgehende Bedrohung zu einen. Auf diese Weise dauert das grausame Spiel noch ein wenig länger an, denn sobald die Gefahr vorbei ist, beginnen die internen Streitigkeiten von neuem. Ein paar Male mussten die Fröhlichen Spaßvögel und die Reuigen zusammenarbeiten, um Hesmenes neueste Tortur zu beenden. Gegenwärtig sind beide Gruppen gleichstark und die Strömung und die Riffe vereiteln, dass die Schiffbrüchigen mit selbstgebauten Flößen und Kanus von der Insel entkommen können. Da die meisten Kapitäne der Fesseln die Insel meiden, dürfte ihr Schicksal damit endgültig besiegelt sein.



BLAUE HESMENE

DIE KANNIBALENINSELN

Reich der Blutkönigin

Wichtige Ortschaften: Banukmaud (120), Ganagsau (215)

Vorherrschende Völker: Kuru

Weitere Bewohner: Die Blutkönigin, Primaten

Ressourcen: Relikte, Ruinen

Als Piraten damit begannen, die Fesselinseln als Operationsbasen zu nutzen, wurden die friedfertigen Eingeborenen der Kuru immer weiter nach Westen getrieben, da sie sich nicht gegen die grobe Aggression der gesetzlosen Bukaniere wehren konnten. Solange es ihnen möglich war, mieden die Kuru die westlichsten Inseln, welche in ihrer Mythologie als die Dämonenkinder bekannt waren. Als ihnen schließlich keine Wahl mehr blieb, waren sie gezwungen auf diese verbotenen Inseln überzusiedeln, wo sich dieses freundliche, friedliebende Volk in monströse, degenerierte Kannibalen verwandelte.

Die heutigen Kuru haben kaum noch etwas mit jenen gemein, die in den sechshundert Jahre alten Aufzeichnungen der chelischen Entdecker beschrieben wurden. Ihre verdorbene Kultur ähnelt inzwischen sehr den Szenen, die auf den ghol-ganischen Ruinen im ganzen Archipel abgebildet sind, und ihre Praktik des Kannibalismus gibt ihren Inseln den heutigen Namen. Kein Teil des Fesselinselnarchipels wird derart gemieden wie die sogenannten Kannibaleninseln. Die meisten Kuru haben sich am Rande der verteilten, zerfallenen Ruinen niedergelassen und leben in denselben Grashütten, wie die chelischen Entdecker es schon vor sechs Jahrhunderten beschrieben haben. Die meisten Stammessiedlungen bestehen aus nicht mehr als 50 Personen, es gibt aber auch ein paar Lager mit über 100 Bewohnern. Da diese furchtbaren Eingeborenen sehr nachtaktiv sind oder ihr Tun vom dichten Blattwerk des Dschungels verborgen wird, wussten die ersten Fremden, die zu ihren Inseln kamen, nicht, was sie erwartete; sie sahen nur idyllische Strände und einladende Tiefseehäfen. Als Schiffe nicht mehr von den Inseln zurückkehrten, schrieb man dies zunächst dem Wetter und dem Meer zu, doch mit jeder gescheiterten Reise zu den Inseln wurde deren wahre Natur offenkundiger. Der einzige Mann, von dem man weiß, dass er eine Begegnung mit den Kuru überlebt hat, ist ein beinloser Bettler in Quent namens **Starkarm Hix** (N Menschlicher Kämpfer 4), der in einem der ausgehöhlten Bäume entkommen konnte, welche die Kuru als Kanus nutzen. Hix behauptet, dass er und seine Mannschaft über eine ihrer Ansicht nach unbewohnte ghol-ganische Ruine gestolpert und überrascht gewesen seien, die eingeborenen Kuru dort anzutreffen. Die Kuru seien zunächst freundlich aufgetreten und hätten Hix und seine Begleiter zu einem überfluteten Tempel geführt, wo er habe zusehen müssen, wie die furchtbare Göttin der Kuru, die Blutkönigin, seine Kameraden bei lebendigem Leib verspeiste, nachdem sie ihn verkrüppelt hätte. Er sei nur knapp aus dem Tempel entkommen. Zwar weigern

sich viele, seinen Geschichten Glauben zu schenken, doch kann niemand die Narben fortargumentieren, die er von seiner gefährlichen Reise davongetragen hat. Seit Hix' Rückkehr vor fast 50 Jahren brechen kaum noch Schiffskapitäne von Quent aus zu den Kannibaleninseln auf.

Banukmaud: Die zweitgrößte Ansammlung von ghol-ganischen Ruine auf den Kannibaleninseln wird von den Kuru weniger aufgrund ihrer eigenen Eigenschaften verehrt, sondern vielmehr aufgrund der Merkmale des Bodens, auf dem sie steht. Tief im Boden unter Banukmaud lauern gewaltige Fäulnislarven, die zu so derartiger Größe angewachsen sind, dass der Boden erzittert, wo sie sich entlanggraben. Die Kuru halten diese gigantischen Ungeziefer für Sendboten ihres finsternen Gottes.

Ganagsau: Die Ruinen von Ganagsau sind die Heimat der gläubigsten Kuru auf den Kannibaleninseln, da hier auch ihre sogenannte Göttin, die Blutkönigin lebt. Die Blutkönigin ist eine Externare von unglaublicher Macht und Bosheit, welche behauptet, eine Dienerin der längst vergessenen Götter der alten Ghol-Gan zu sein und auf den Inseln festzusitzen seit dem Zusammenbruch des Reiches, das diese finsternen Gottheiten verehrt hat. Als die Kuru zum Übersiedeln auf die Kannibaleninseln gezwungen wurden, überzeugte sie die Kuru, eine Göttin zu sein, und verwandelte sie in primitive Monster. Nun beherrscht sie die Kuru mittels Telepathie und dunkler Magie und haust in einem halbüberfluteten unterirdischen Tempel, welcher als Blutkathedrale bezeichnet wird. Aufgrund ihrer gewaltigen Größe kann die Blutkönigin ihre Kammer in der Blutkathedrale nicht verlassen. Ihr Einfluss reicht aber so weit, wie ihre Anhänger vorstoßen, so dass sie über die Kuru auf den Kannibaleninseln Unheil anrichten kann und überall sonst, wohin ihr Griff reicht. Der gegenwärtige Hohepriester der Blutkönigin ist **Bukrugsor** (CB Kuru-Barbar 7/Mystiker 5), der als das Mundstück der gefräßigen „Göttin“ und ihrer verteilten Anhänger fungiert und in ihrem Namen lebende Menschenopfer und andere Akte widerwärtiger Hingabe einfordert.

Kukgukmol und Heggapnod: Diese beiden Dörfer liegen schon so lange miteinander im Krieg, dass die meisten Krieger gar nicht mehr wissen, warum sie eigentlich mit den Kämpfen begonnen haben. Da ihre Zahlen rapide abnehmen, steht eigentlich fest, dass sie einander auslöschen werden, sofern keine Macht von außen eingreift. Die Blutkönigin ihrerseits genießt dieses Blutbad und beobachtet die wöchentlichen Massaker in jedem Dorf durch ihre Kuru-Diener.

Vhunsaub: Diese überflutete Ruine liegt tief im Meer. Man glaubt, dass es sich um die Schatzkammer der Ghol-Gan gehandelt haben könnte, die in der Nähe der Kannibaleninseln lebten. Zwar haben schon viele versucht, die Schätze in ihren Kammern zu finden, doch schafften es nur wenige auch nur bis zur Vordertür, welche standhaft von einer magisch beeinflussten Seeschlange bewacht wird.

Zhenbarghua: Die westlichste Ansiedlung der Kuru auf den Kannibaleninseln ist möglicherweise auch die der Blutkönigin am wenigsten ergebene. Die wenigen Kuru, die es schaffen, der Barbarei ihrer Heimat auf der Suche nach einem höheren Sinn zu entkommen, entstammen oft dieser kleinen, fortschrittlicheren Gruppe.

KEPRE DUA

Abgeschiedene Elfische Enklave

Wichtige Ortschaften: Alendruanhafen (1.255)

Vorherrschende Bewohner: Elfen

Weitere Bewohner: Keine

Ressourcen: Edle Seide, Edelsteine, Frischwasser, Sicherer Hafen

Das immergrüne, fernab der Fesselinseln gelegene Kyonin ist die größte Elfennation auf ganz Golarion. Kyonin hat keinen Zugang zur Inneren See oder zum Arkadischen Ozean und für viele Elfen besitzt das Meer keine Anziehungskraft. Jene Elfen, die den Weg zu den Fesseln und dem Piratenleben gefunden haben, sind in gewisser Weise eine ganz andere Art und könnten diejenigen erschrecken, welche mit den traditionellen Elfen Golarions vertraut sind. Sie nennen sich selbst „Meereselfen“ und ihre traditionelleren Artgenossen „die Landgebundenen“ oder „die Baumgebundenen“, auch wenn es keine Unterschiede zwischen ihnen als Volk gibt. Meereselfen scheinen aufs Wasser zu gehören, sie sind meist furchtlos, wild, ungeduldig und schnell beleidigt. Meereselfenseefahrer wechseln häufig die Schiffe und folgen einem Kapitän selten länger als ein oder zwei Jahre. Sie suchen ständig nach einem unausgesprochenen, unbewussten Ziel, das sie nie erfassen können. Dieser Drang zieht manche von ihnen unausweichlich zur Insel Kepre Dua.

Alendruanhafen: Vor neunzig Jahren kam die unberechenbare Elfenhexe **Kaala Regengold** (CN Elfische Hexe 8/ Klerikerin Calistrias 6) auf die Fesselinseln. Wie die meisten seefahrenden Elfen wechselte sie rasch von Mannschaft zu Mannschaft, doch als sie einen Fuß auf die heute Kepre Dua genannte Insel setzte, geschah entweder aufgrund magischer oder göttlicher Intervention eine wundersame Veränderung mit der Hexe. Sie nannte sie nun Königin Kaala vom Schleier und begann mit missionarischem Eifer, andere Fesselelfen zu rekrutieren. „Hört auf euer Blut“, sagte sie ihnen, „es führt euch zu Calistria und Kepre Dua.“ Wie unter einem Zauber schlossen sich viele ihrem blassblauen Banner an. In unglaublich kurzer Zeit erblühte die Ansiedlung Alendruanhafen zu einem gedeihenden Hafen, der bald schon die größte Ansammlung von Elfen auf den Fesselinseln aufwies. Gelegentlich lockt der Ort sogar abenteuerlustige Landbewohner an. Alendruanhafen ist ein Ort voller lebhafter Farben und dem Piratenleben seiner Bewohner ebenso gewidmet wie einer derart ungehemmten Verehrung Calistrias, dass selbst die Elfen Kyonins erröten würden.

Nichtelfische Schiffe dürfen anlegen und mit dem Ort Handel treiben, Nichtelfen dürfen ihre Schiffe aber nicht verlassen; wer es wagt, einen Fuß auf die geheiligte Insel zu setzen, wird schwer bestraft; nicht nur muss er eine hohe

Geldstrafe entrichten und wird verbannt, in den extremsten Fällen erfolgt sogar seine Hinrichtung. Halbblüter werden dabei besonders schwer bestraft; Halb-Elfen, die absichtlich oder ungewollt den Boden Kepre Duas betreten, können nur mit einer von zwei Strafen rechnen: Für diese Unglückseligen ist ein brutaler Tod die einzige Belohnung für ihr Eindringen, da die Lieblingspriesterinnen Königin Kaalas sie zum Ostrand des Waldes schleppen und an gewaltige verzierte Pfähle binden, welche hoch über die Wipfel des Dschungel aufragen. Kurz bevor dann nach Tagen des Hungers und Leidens unter der gnadenlosen Sonne der Tod eintritt, fällt ein Schwarm von auf der Insel lebenden Riesenwespen über die Opfer her und frisst sie binnen weniger Minuten. Niemand kann sagen, ob diese übergroßen Insekten durch Hunger, Magie oder Calistria selbst angetrieben werden.

Die andere mögliche Strafe für Kepre Dua betretende Halb-Elfen besteht in einem Ritual, welches die Inselbewohner als „Calistrias Flüstern“ bezeichnen. Eine Woche lang erhält der eingedrungene Halb-Elf exotische Nahrungsmittel, guten Wein und alle Arten körperlicher Freuden in den persönlichen Räumen Königin Kaalas, wo sie und ihre Diener alle Wünsche des Auserwählten erfüllen. Am letzten Abend des Rituals wird der Halb-Elf in einer luxuriösen Sänfte durch die Stadt zum Tempel Calistrias im Stadtzentrum getragen. Im verriegelten und versperrten Nektarzimmer des einzigartigen Tempels wird er dann dem lustvollen Stachel geopfert. Die genauen Einzelheiten dieser Opferung sind unsicher, doch jene, die es gewagt haben, sich in dieser letzten Nacht in der Nähe des Tempels aufzuhalten, berichten von unirdischen Schreien voller Lust und haarsträubenden Schmerzes.

Der Obelisk der Wunder: Kaalas plötzlicher Glaube an die Reinheit des Elfenvolkes und die Göttin Calistria entsprang jenem Moment, in dem sie auf der Insel eine alte Ruine fand, welche als der Obelisk der Wunder bekannt ist. Kaala behauptet, dass dieses Monument, welches andere für eine der vielen ghol-ganischen Hinterlassenschaften halten, in Wirklichkeit ein Leuchtfeuer ihrer Göttin sei, an dem sie regelmäßig „Offenbarungen“ erlange. Einige zweifeln mittlerweile Kaalas Zurechnungsfähigkeit und sogar ihren Verstand im Allgemeinen an, so dass nunmehr ein kleiner Strom Abtrünniger die Insel zu verlassen beginnt. Die endgültigen Ziele der unberechenbaren Königin Kaala vom Schleier sind unbekannt, so dass viele besorgt sind. Dennoch wünschen sich wieder andere, den Obelisken der Wunder und seine Umgebung untersuchen zu können. Sie wollen herausfinden, wie es zu der überraschenden Veränderung der Königin kam, doch bisher strengt Kaala sich sehr an, den genauen Standort des geheimnisvollen Obelisken zu verschleiern.

Dichter Dschungel bedeckt den Rest der Insel. Hier gibt es reichhaltige Beutetiere für die Jagd und Frischwasserquellen. Auch sollen Feenkreaturen auf der Insel umherwandern, welche durch die Effekte des Obelisken seltsam verändert und verdreht werden.

MGANGEBUCHT

Heimat der Juju-Piraten

Wichtige Ortschaften: Ngozu (695)

Vorherrschende Bewohner: Menschen (hauptsächlich Mwangi)

Weitere Bewohner: Nashörner, Riesengeckos, Wildschweine

Ressourcen: Edelsteine, Frischwasser, Holz, Juju-Relikte, Sicherer Hafen

Aus dem Mwangibecken stammende Seefahrer sind für ihren Mut und ihre Tapferkeit im Kampf bekannt und werden daher von vielen Piratenkapitänen aktiv für ihre Mannschaften rekrutiert. Diese hart arbeitenden Seeleute sind ein weitverbreiteter Anblick im Fesselarchipel, allerdings sind Schiffe selten, die ausschließlich von Mwangiseefahrern bemannt sind. Der Hafen von Ngozu ist die große Ausnahme; er ist die Heimat einer nennenswerten Piratenflotte, deren Besatzungen allesamt aus dem Mwangibecken stammen. Die meisten der Seefahrer stammen von den Bonuwat ab. Die berühmtesten Schiffe aus Ngozu sind die Fregatte *Marjani* („Rote Koralle“ auf Polyglott) unter **Femi Eku**a (CN Menschliche Kämpferin 5/Schurkin 2), die Brigantine *Bahari Laana* („Böses der Meere“) unter dem **Blutigen Abrafo** (CB Menschlicher Barde 7) und (vielleicht am legendärsten) die Galeone *Kiburo Nguma* („Stolze Faust“) unter dem „**Großen Blauen**“ **Baolo** (C Menschlicher Kämpfer 6/Schurke 3).

Ngozu: Der pittoreske Hafen von Ngozu liegt in der langen Bucht, welche der Insel ihren Namen gegeben hat. Man toleriert hier zwar kühl Nichtmwangischiffe, doch sollten sich ihre Mannschaften besser zu benehmen wissen. Für Nichteinheimische, die als *ben kudu* („Verlorene“) bezeichnet werden, gibt es strenge Regeln. Die meisten Gesetzesverstöße werden mit einem „Blutpreis“ geahndet, bei dem das Blut des Übeltäters vergossen wird. Wenn *ben kudu* den Hafen verlassen und die eigentliche Ansiedlung betreten, überqueren sie dabei eine breite Straße, die von Holzpfählen gesäumt ist. An die Pfähle sind die rechten Hände von Fremden genagelt (manche skelettiert, andere beunruhigend frisch), welche gegen die Regeln für *ben kudu* verstoßen haben. Der beunruhigendste Umstand mag dabei sein, dass diese Regeln nirgends aushängen und Besucher nur durch Hörensagen in Erfahrung bringen können, welches Verhalten als angemessen gilt und was innerhalb der Hafenstadt als absolut unverzeihbar gilt.

Die Bewohner von Ngozu sind treue Anhänger der uralten Mwangireligion des Juju (siehe Abenteuerpfad „Der Schlangenschädel“, Band 3). Bei dieser Religion geht um den Kontakt zur Geisterwelt der Wendo, eines großen Pantheons von Geisterwesen, mit den Bewohnern der materiellen Ebene. **Ajuoga Baas** (CN Menschliche Mystikerin des Juju 8) agiert als oberste Wendifa (Juju-Mystikerin) und Herrin der Ansiedlung. Sie hat sich in erster Linie dem mächtigen Wendogeister Mfuello dem Reisenden

geweiht. Ihre beiden Untergebenen sind **Mosi Ein-Messer** (CG Menschlicher Mystiker 4), der für seine Freundlichkeit und seine Gefolgschaft gegenüber des mächtigen Wendogeistes Schwester Liiza bekannt ist, und **Xabasu** (CB Menschliche Mystikerin 5), eine wildäugige, schöne Zenjfrau, welche für ihre Launenhaftigkeit und Grausamkeit bekannt ist. Xabasu dient Lo Lulu dem Fürsten der Nacht. Einer der drei Wendifa leitet die allnächtlichen Juju-Rituale. Sollte ein *ben kudu* ergriffen werden, wie er eine Zeremonie beobachtet (dies ist streng verboten), wird dieser bald lernen müssen, wie man gewöhnliche Dinge mit der linken Hand erledigt.

Die meisten Aktivitäten auf Mlange konzentrieren sich auf Ngozu und die Bucht, allerdings gibt es auf der restlichen Insel durchaus interessante Plätze. Das westliche Ende der Insel ist ein immergrüner Dschungel und bekannt für seine Frischwasserquellen, saftigen Früchte und hohe, gerade Bäume, die sich perfekt eignen, um beschädigte Masten zu ersetzen. In den westlichen Wäldern leben Nashörner, Rehe und Wildschweine und in den nördlichen Bereichen der Insel zudem Riesengeckos und Giftschlangen. Natürlich betrachten es die Einheimischen als große Beleidigung, sollte man sich ohne Erlaubnis an diesen Ressourcen bedienen, doch hält dies die wagemutigeren und respektloseren Piraten der benachbarten Feuergrasinsel nicht davon ab.

Ongongteausblick: Die Eingeborenen von Mlange erachten diese schmale Klippe im Südwesten der Insel als heilige Stätte, zu welcher jeden Monat zahlreiche eifrige Juju-Gläubige pilgern. Die Gläubigen behaupten, dass ein niederer, mit Mfuello dem Reisenden verbündeter Wendogeist am Rande des Kaps residiere. Dieser heiße Donma Goko, zeige sich aber nur, wenn kein Mond am Himmel steht. Der verstorbene Freie Kapitän Xelemni Adulian von der Insel Taldas reiste vor 40 Jahren in der Hoffnung, diese sogenannte Wendo zu erblicken, zum Ongongteausblick und verbarg sich hinter einem großen Felsen an der Klippe, um sich einen diskreten Beobachtungsposten zu sichern. Die Wendifa bemerkten den taldanischen Eindringling während der Zeremonie erst, als der Geist von Donma Goko von seinem Körper Besitz ergriff und von der Klippe schleuderte, während die überraschten Zuschauer diesen brutalen Racheakt beobachteten. Seitdem haben sich nur wenige Fremde an diesen Ort gewagt aus Furcht vor einem ähnlichen Schicksal.

Zhukuo Tegeg: Der unheimliche Gemeinschaftsfriedhof der Bewohner von Ngozu steht seit der Gründung von Mlangebucht im Fokus zahlreicher Rätsel. Erst kürzlich versetzte das Auftauchen mehrerer Juju-Zombies die Menschen in Angst, ein böser Nekromant könnte in ihrer Mitte weilen. Allerdings ist die oberste Wendifa, Ajuoga, die einzige Zauberkundige vor Ort, welche mächtig genug wäre, solche Schrecken heraufzubeschwören – und diese hat persönlich viele der untoten Monster zur Strecke gebracht. Die Juju-Mystikerin sucht mittlerweile sogar die Unterstützung von Fremden, um die Ursache der Zombiebedrohung zu finden und zu beseitigen. Als Folge bezweifeln mittlerweile einige ihrer Gefolgsleute ihre Eignung als oberste Wendifa.

NALTS EILAND

Torweg zu einem Uralten Bösen

Wichtige Ortschaften: Keine

Vorherrschende Bewohner: Hügel- und Steinriesen

Weitere Bewohner: Lamiae, Pflanzenpygmäen, Pterosaurier,

Ressourcen: Frischwasser, vergrabene Schätze

Die Geschichte, wie der Schmuggler Nalt Teerbraue zu Macht gelangte, im Wahnsinn versank und sich selbst verbrannte, ist auf den Fesselinseln und darüber hinaus gut bekannt. Diese Ereignisse liegen zwar schon beinahe 100 Jahre in der Vergangenheit, aber die Insel, welche seinen Namen trägt, ruft immer noch Schrecken und Gier hervor.

Aalschädel: Schiffe, welche die Insel in Sichtweite passieren, können immer noch die Ruinen des Aalschädels sehen, der Festung des Piratenfürsten Nalt, welche arrogant über die Kante einer glatten Klippe an der Nordseite des Oststrandes der Insel starren. Jeder Seemann weiß, dass gewaltiger Reichtum und Macht irgendwo in den Tiefen der verlassenen Gänge und Höhlen der verfluchten Burg warten.



AALSCHÄDEL

Der Felsvorsprung, von dem Nalts Festung ihren Namen hat, befand sich früher über dem Gebäudeeingang; allerdings wurde die große eiserne Zugbrücke, über welche breite, mit Beute beladene Wagen ins Schloss gelangen konnten, von Tonnen fallender Felsen zertrümmert, als der wahnsinnige Piratenfürst den Ort niederbrannte. Es gibt nur noch zwei bekannte Wege ins Innere der Festung: die „Augenhöhlen“ des Schädels, zwei große, ovale Öffnung, die von denselben Flammen geschwärzt sind, welche Nalt verzehrten. Um zu diesen Öffnungen zu gelangen, ist eine gefährliche Klettertour von Nöten, während 60 m tiefer zornige Wellen gegen die Klippen schlagen. Und drinnen angelangt, weiß man nicht, in welche Tiefen die Kammern und Höhlen führen. Es heißt, dass uralte ghol-ganische Dämonen in den unteren Ebenen herum-schleichen und jene Schätze und urzeitlichen Artefakte bewachen, welche Nalt seinen Feinden verweigern wollte, indem er die Festung und sich selbst in Brand steckte. Zahlreiche Abenteurergruppen sind bereits zum Aalschädel aufgebrochen, darunter wenigstens drei Expeditionen der Gesellschaft der Kundschafter. Den Gerüchten nach ist einigen sogar gelungen, in die versiegelten Gewölbeebenen dieses Irrgartens vorzudringen. Allerdings weiß man nur von zwei Abenteurern, die lebend aus den schrecklichen Gewölben entkommen konnten. Beide wurden durch ihre Erlebnisse entsetzlich verändert und keinem Heiler war es möglich, ihre Gesundheit oder ihren Verstand wieder vollständig herzustellen oder etwas für ihre blinden, pupillenlosen Augen, aschweiße Haut oder dauerhaften Zuckungen zu tun. Der eine beging schließlich Selbstmord, indem er sich selbst anzündete, was wohl angesichts Nalts eigenen Endes kein Zufall war, während der andere, ein Kundschafter namens Gelrue Palane angeblich zu Besmaras Thron aufgebrochen ist.

Rotbogeninsel: Die am Rand liegende Rotbogeninsel ist die Heimat eines gewalttätigen Stammes Pflanzenpygmäen, welche aus ihren Höhlen kommen und jedes Schiff angreifen, dass sich durch die nahe Wasserstraße wagt. Dabei machen die Pflanzenpygmäen seltsame, freudige, klackende Laute, während sie ahnungslose Mannschaften auf den Wirbel jenseits der Wirbelfälle auf der anderen Seite der Wasserstraße zutreiben.

See der Toten Träume: Die einheimischen Riesen der Insel meiden das brackige Wasser des Sees der Toten Träume und die umliegenden ghol-ganischen Ruinen. Es heißt, diese würden von den Geistern des untergegangenen Reiches heimgesucht werden. Die Riesen behaupten, dass jeder, der vom Wasser des Sees trinkt, schreckliche Alpträume erleidet, in denen er wieder und wieder Zeuge seines eigenen Todes wird. Bisher hat aber niemand gewagt, den Wahrheitsgehalt dieser Geschichten zu ergründen. Pterosaurier niesten in den Hügel in der Nähe des Sees und stürzten sich auf jede Kreatur, die ihren Nestern zu nahe kommt.

Wirbelfälle: Es heißt, dass zwei Charybdigeschwister der Grund für den dauerhaften Wasserwirbel seien, der unterhalb des als Wirbelfälle bekannten Wasserfalls liegt. Seefahrer, welche die feindseligen Gewässer der Haiinsel im Osten umgehen wollen, wagen sich zuweilen die Wasserstraße zwischen der Rotbogeninsel und Nalts Eiland entlang. Die meisten wünschen sich aber bald, ihr Glück doch besser in den sahuagingeplagten Gewässern versucht zu haben, da viele bereits in den Wellen des Wasserwirbels umgekommen sind.



DIE RAMPÖRE-INSELN

Königreich des Rakschasa

Wichtige Ortschaften: Ghrinitschahara (1.390), Halabad (710), Kora (900), Vezhnu (585)

Vorherrschende Bewohner: Menschen (hauptsächlich Vudrani)

Weitere Bewohner: Halb-Orks

Ressourcen: Frischwasser, Reis, Sicherer Hafen, Sklaven, Zucker

Auf die Fesselinseln kommende vudrische Seefahrer neigen schon lange dazu, sich auf den Rampore-Inseln niederzulassen. Diese sind nach einem längst vergessenen Kapitän oder Schiff benannt. Die Stadt Ghrinitschahara ähnelte früher den kleinen Dörfern und Ortschaften im fernen Vudra derart, so dass die vudrischen Seefahrer kein Heimweh verspürten. Doch vor 50 Jahren gelangten drei mächtige Rakschasa auf die Fesselinseln. Sie waren auf der Flucht, nachdem ein mächtiger Rajah ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt hatte. Es gelang ihnen, Rampores lockere Organisationsstruktur zu infiltrieren. Binnen zwei Jahren hatten sie alle rivalisierenden vudrischen Piratenherrscher ermordet oder eingekerkert. Die übrige Bevölkerung der bis dahin lebhaften und gedeihenden Inseln wurden von den Rakschasas und ihren brutalen Schlägern unterworfen. Der mutigste der drei bösen Externare, ein mandrillköpfiger Rakschasa von beeindruckender Grausamkeit und List namens **Bedu Hanji** (RB Rakschasa-Kampfmagus 6) beseitigte als nächstes seine ebenso verräterischen Partner und wurde so zum uneingeschränkten Herren der Rampore-Inseln. Im Gegensatz zu vielen anderen Inseln im Fesselarchipel wurden die Rampore-Inseln zu einer gutgeölten Maschinerie mit einer klar definierten Hierarchie des Bösen, die um den Export und Handel mit humanoiden Sklaven aufgebaut ist.

Rampore verfügt über eine große, gutbewaffnete Armada, welche die zur Insel gebrachten Waren beschützt. Wer zum Handeltreiben nach Rampore kommt, muss in Ghrinitschahara anlegen, der Stadt im Herzen des Reiches des Rakschasa; Hanji weiß, dass er seinen Profit nicht riskieren darf, indem er seine Waren vor den gierigen und neidischen Augen seiner Nachbarn transportiert, welche den Rakschasa als eine Beleidigung des freien Geistes der Fesseln erachten. Die Beziehungen zur nahen Beutelinsel sind immer besonders angespannt; in den letzten fünf Jahren hat immer wieder wochenlanger Kriegszustand zwischen diesen Fürstentümern geherrscht. Die sklaveriehasenden Halblinge der Beutelinsel feiern jedes kaperte ramporische Sklavenschiff ungemain. Hanji verfährt mit gefangenen Seefahrern von der Beutelinsel, indem er sie an der Beutelinsel zugewandten Küste kreuzigen lässt; diesen Küstenstreifen hat er voller Bosheit die Halbblingküste genannt.

Hanji und sein Schiff, die schwere Galeone *Semudarogah* (aus dem Vudrischen grob übersetzt „Seeplage“), segeln mitsamt einem Drittel der wachsenden ramporischen Flotte um das Auge herum nordwärts bis nach Varisia, um

Handelsschiffe zu plündern und die Küste zu überfallen. So holen sie sich frische humanoide Fracht für die wachsenden Lager des Rakschasa, in denen Sklaven ausgebildet werden.

Ghrinitschahara: Hanji herrscht hier von seinem ausgedehnten Palast auf der Hauptinsel aus. Die geschäftige Stadt ist für ihren großen Hafen berühmt und ihre Werften, in denen gekaperte Schiffe repariert und umgerüstet werden, so dass sie an Käufer von den Fesselinseln, aus Sargava und der ganzen Region der Inneren See verkauft werden können. Manche Nationen erwerben sogar ahnungslos ihre eigenen Schiffe von Beauftragten der Rampore-Insel zurück und kaufen Schiffe, welche von den Rampore-Piraten gekapert und lediglich mit neuen Namen und einem neuen Anstrich versehen wurden.

Jedes Jahr lässt Hanji die Stadt in den fähigen und grausamen Händen seiner gnadenlosen Vertreter **Cuha Cahora** (RB Menschliche Schurkin 6), **Rakhna** (RB Menschliche Bardin 5) und **Vesyapremi** (NB Menschlicher Kämpfer 6). Jeder dieser drei hasst die anderen beiden aus vollem Herzen, ist aber Hanji gegenüber bedingungslos treu. Dies sorgt dafür, dass der Rakschasa zwei Monate fort bleiben kann, ohne dass ernsthafte Intrigen gegen ihn geschmiegt werden.

Halabad: Viele der versklavten Bewohner der Rampore-Inseln werden in Halabad geboren und wachsen hier auf. Zwischen windschiefen Hütten befinden sich die Paarungszentren, in denen Sklaven dazu gezwungen werden, noch mehr humanoide Ware zu zeugen, um die Inseln noch reicher zu machen. Brutale Ausbilder lehren Kinder von früh an in den Ausbildungslagern des Ortes, die Aufgaben zu erfüllen, welche sie wahrscheinlich für den Rest ihres Lebens nachgehen werden. Dabei brechen sie diese an Körper und Geist.

Kora: Die meisten Reis- und Zuckerplantagen der Inseln liegen um Kora herum, das Verwaltungszentrum der Insel. Die Ernte wird auf die Inseln im Archipel weiterverkauft, die sich nicht selbst versorgen können, und die ausgebildeten Knechte, welche die Felder beackern, können an Sklavenhändler verkauft werden. Winzige Fischerdörfer liegen vor der Stadt an der Küste, deren Bewohner aber kaum besser dran sind als Sklaven; sie müssen hohe Steuern zahlen und können kaum für ihren Lebensunterhalt sorgen. Grausame Aufseher halten die ganze Operation am Laufen, treiben die Horden von Sklaven zur Arbeit an und knechten sie schlussendlich zu Tode.

Vezhnu: Große Nutztierherden grasen auf den Weiden rund um Vezhnu. Am Ufer steht eine eigene Kleinstadt aus Schlachthäusern, von denen aus überschüssiges Blut in den Arkadische Ozean geleitet wird, wo heißhungrige Haie und andere Fleischfresser der Meere durch das blutrotgefärbte Wasser gleiten. Viele der frecheren Bewohner der Inseln werden zur Bestrafung nach Vezhnu gebracht. Dabei handelt es sich in der Regel um Peitschenhiebe an den sogenannten Anlegern der Maßregelung. Allerdings werden jene Bürger, die der schlimmsten Verbrechen als schuldig befunden wurden (z.B. des Aufrufes zur Rebellion oder des Befreiens potentieller Sklaven) gefoltert, indem sie wieder und wieder ins von Haien heimgesuchte Wasser eingetaucht werden, bis die Bestien sich sattgefressen haben.

RAPTORENINSEL

Dinosaurierbefallene Sträflingskolonie

Wichtige Ortschaften: Feiertagsfeste (97)

Vorherrschende Bewohner: Deinonychuse

Weitere Bewohner: Dinosaurier, riesige Bestien, Menschen, Reptile

Ressourcen: Frischwasser, Früchte, vergrabene Schätze

Felsige Küsten und gezackte Klippen vereiteln, dass größere Schiffe sich der Raptoreninsel nähern. Um hier anzulanden, muss ein Schiff einen halben Kilometer vor der Küste den Anker werfen und jeden mit einem Ruderboot an Land bringen, der den Rest seiner Tage auf dieser wilden Insel verbringen soll. Viele Freie Kapitane nutzen die Raptoreninsel, um besonders problematische, in Kampf gefangen genommene Gegner, sowie Verräter und Unruhestifter auszusetzen. Die meisten Ausgesetzten werden am öden Strand der Bucht des Toten Sklaven nahe der Mündung des Flusses der Zerbrochenen Hoffnung ausgesetzt, der Hauptwasserstraße der Insel. Aufgrund des rauen Wasser um die Insel herum kann man nicht hinüber- oder fortschwimmen, denn abgesehen von den fähigsten Schwimmern ertrinken alle anderen rasch und müssen sich die übrigen mit Haien und anderen Meeresräubern auseinandersetzen. Auf der Insel gibt es kaum noch Bäume, mit denen ein seetüchtiges Floß gebaut werden könnte. Stattdessen ist sie von eher dornigen Pflanzen mit breiten Blättern bedeckt, die sich nur wenig zum Überleben eignen. Ausgesetzte Seefahrer trotten daher unausweichlich in den Wald auf der Suche nach Nahrung, Unterständen und einer Möglichkeit, von der Insel zu entkommen, nur um dort zu erkennen, welchen Platz sie auf der Insel in der Nahrungskette wirklich einnehmen. Die Raptoreninsel ist nämlich nach seinen am häufigsten anzutreffenden Bewohnern benannt: heißhungrigen Rudeln von Deinonychi mit messerscharfen Zähnen. Es gibt noch andere Dinosaurier auf der Insel, aber kein Art kann die Vorherrschaft dieser gefräßigen Raubtiere ernsthaft gefährden. Grasbewachsene Hügel liegen im Inselinneren, welche umso trockener werden, je weiter man sich vom Fluss der Zerbrochenen Hoffnung entfernt.

Feiertagsfeste: Entgegen aller Hindernisse gelang es einer Gruppe Gestrandeter, diese Zufluchtsstätte auf einem Felsenhügel an der Gabelung des Flusses der Zerbrochenen Hoffnung und seines Hauptarmes zu errichten. Sie nannten sie voller Ironie die Feiertagsfeste. Die Ansiedlung besteht aus einigen Hütten, die von einer Holzpalisade umgeben sind. Die Gestrandeten befestigen ihre kleine Zuflucht mit Barrieren, die sie Stein für Stein gesammelt haben. Jeder der es bis zum Tor schafft, ist diesen wahren Überlebenskünstlern willkommen, da dies die Befähigung und den schieren Überlebenswillen des einzelnen nachweist. Unter den vielen unterschiedlichen, gegenwärtigen Bewohnern der Feiertagsfeste sind **Benarny der Eindrucksvolle**

(CN Menschlicher Schurke 5), ehemaliger Segelmacher auf der *Rostos Glanz*, der gegenüber dem falschen Mann damit angab, mit der falschen Frau ins Bett gestiegen zu sein; **Idylla Rotstiefel** (CN Menschliche Klerikerin Besmaras 6), eine Priesterin, die den Fehler gemacht hat, in der Hafenstadt Kepre Dua zu predigen; **Käferauge Posk** (CN Halb-Orkischer Kämpfer 5), der ein von Jolis Raffels persönlich gekapertes Sklavenschiff entführt und die gerade befreite Fracht wieder in die Sklaverei zurückverkauft hat (Posk behauptet, dies in Raffels Auftrag getan zu haben und von dem Anführer der Halblinge betrogen worden zu sein, nachdem er die Arbeit getan hatte); **Palco Recht** (CN Menschlicher Barde 4), der erst unlängst gescheiterte Erste Maat der *Roter Mut* von der Feuergrasinsel; sowie **Velasa Mortana** (RB Halb-Elfische Kämpferin 3/Schurkin 3), eine in Höllenhafen aufgeflogene chelische Spionin.

Geistersee: Den Gerüchten nach hat vor einigen Jahrhunderten Kapitän Blauer Brio in der Mitte des Geistersees mehrere Kisten mit Beute versenkt. Es heißt, der See habe seinen Namen von den ruhelosen Geistern, die sich an seinem Ufer herumtreiben. Die Bewohner der Feiertagsfeste behaupten, dass ein besonders schöner Geist den See bewohne, der von einem verschmähten Geliebten hier ertränkt worden sei und nun an den Nachfahren seines Mörders Rache üben wolle. Niemand weiß, wer von den Gründern der Feste diese grausigen Geistergeschichten erstmals in Umlauf gebracht hat, allerdings mag auch niemand ihren Wahrheitsgehalt überprüfen.



RAPTORINSEL-DEINONYCHUS

RAUGSMAUDAS GESTADE

Insel der Toten

Wichtige Ortschaften: Keine

Vorherrschende Bewohner: Untote

Weitere Bewohner: Keine

Ressourcen: Versteckte Bucht

Lange bevor chelische Entdecker zu den Fesselinseln vorstießen, nutzten bereits zwei Hexenmeister von bössartiger Macht und unauslöschlichem Hass aufeinander den Archipel als Schlachtplatz für ihre Fehde. Der Graue Whyrlis und Raugsmalda setzten unheilige Kräfte ein, welche den Tod des einen herbeiführten und die andere verkrüppelten. Die böse Thaumaturgin Raugsmalda überlebte und zog sich tief in ihre unterirdische Bastion auf der Insel Motaku zurück, um sich von ihren schweren körperlichen und geistigen Wunden zu erholen. Jahrhunderte vergingen und jeder ging davon aus, dass sie verstorben sei.

Vor nur 200 Jahren stieg eine Gruppe von Abenteurern in Raugsmaldas Grube auf Motaku hinab und stieß dort auf die Hexenmeisterin, welche sich in einen übelwollenden Leichnam verwandelt hatte. Die Abenteurer konnten sie aus ihrem Versteck vertreiben, so dass sie nach Westen floh und sich schließlich auf einer unbewohnten, von Höhlen durchzogenen Vulkaninsel niederließ, welche nun ihren Namen trägt. Kurz nachdem das Auge von Abendego im Norden aufbrach, verließ Raugsmalda ihr von Schwefeldämpfen erfülltes neues Zuhause und stach als Kapitänin der schwerfälligen Galeone *Naiegoul* in See. Ihre schwarze Flagge trägt Worte auf Ghol-Ganisch, die seit Ewigkeiten nicht mehr ausgesprochen wurden: *Geghalle Omutapura* – „Die Hoffnung Erlischt“. Keine Flagge ist des Nachts gefürchteter als die Raugsmaldas und nur die Standhaftesten (oder Dämmsten) fliehen nicht bei ihrem Anblick. Die *Naiegoul* ist aus Brettern gebaut, die so schwarz sind wie eine sternlose Nacht. Sie strahlen starke nekromantische Energie aus, so dass viele glauben, dass das Schiff nicht von dieser Welt stamme, sondern von irgendeiner Ebene des Grauens herbeibeschworen wurde. Kleine, fledermausartige Humanoide huschen zwischen den zerfetzten Segel umher und eine Mannschaft aus verbesserten Draugr, Gruftschrecken und Lacedonen bemannt die Decks. Raugsmaldas Erster Maat ist der Grabesritter **Chouzbec** (CB Menschlicher Grabesritter-Kämpfer 10), der von **Pyrada Naulk** (CB Menschliche Kleinerin Lamaschtus 11) unterstützt wird. Auch wenn ihre gleichermaßen bössartigen Besatzungsmitglieder ihr unerschütterlich treu sind, steht **Raugsmalda** (CB Menschliche Leichnams-Hexenmeisterin 14) stets selbst am Ruder der *Naiegoul* und sucht nach Opfern für ihre unsterbliche Boshaftigkeit.

Raugsmaldas Gestade besitzt eine beunruhigende, fremdartige Aura. Kränklich-gelb-graue Dämpfe steigen aus der zornigen, felsigen Erde empor. Ungesunde, verkümmerte Bäume, um die sich Dornenranken schlingen

wie mörderische Hände um den Hals eines Opfers, ragen aus dem aufgerissenen Boden und Unterholz bedeckt nahezu alles andere. Hundegroße, irrwitzig zirpende Arachniden patrouillieren die schwarzen Sandstrände und fette, unnatürliche Krähen hocken überall in großer Zahl. Am Westrand des Inselchens erhebt sich Raugsmaldas breiter, sechsstöckiger Steinturm, dessen Ziegel geschwärzt sind, als hätte das Feuer der Hölle hungrig über sie geleckt. Was in und unter diesem Turm liegt, ist ein Rätsel, das für die Alpträume der Seeleute reserviert ist.

Ein langer Landungssteg reicht von dem schweren eisernen Fallgitter des Turmes wie die Zunge einer fetten Bestie in den natürlichen Hafen hinein. Dies ist der Ankerplatz von Raugsmaldas *Naiegoul*. Die Galeone segelt jeden Monat nur für eine Nacht hinaus, kann aber überall im Archipel erscheinen, um einsame Schiffe mit unheiliger, höhnischer Leichtigkeit zu ergreifen. Die Freien Kapitäne aller zivilisierten Inseln würden Raugsmalda gern loswerden und der Rat der Piraten ist übereingekommen, jede Abenteurergruppe zu finanzieren, die bereit ist, sich der untoten Geißel anzunehmen. Bisher sind drei Expeditionen aufgebrochen, doch ist jedes Schiff von Blut bedeckt und ohne seine Besatzung in den Heimathafen zurückgekehrt – sieht man von einem einzelnen, an den Hauptmast gekreuzigten Seefahrer ab.

Der Torkelnde Berg: Auch wenn Raugsmaldas Gestade größtenteils von kleinen vulkanischen Schloten bedeckt ist, aus denen ständig Bächlein heißer, weißer Lava hervorquellen, ist kein Bereich der Insel geologisch so aktiv wie der hohe Gipfel, welcher als der Torkelnde Berg bekannt ist. Dieser große Vulkan ist die Hauptquelle der gelb-grauen Wolken, welche über der Insel hängen, und der dicken Dämpfe, welche andauernd aus dem Krater quellen und dann die Berghänge hinabwabern. Die daraus resultierende Asche ist ebenso stinkend und sieht genauso verwert aus wie der wallende Nebel selbst. Was für eine derart einmalige und beunruhigende Art von Aschewolken sorgen mag, ist ein Geheimnis. Die wenigen Entdecker, die sich auf die Insel gewagt haben, seitdem Raugsmalda sie bezogen hat, behaupten allerdings, dass der Leichnam persönlich seine üble Magie am Krater ausübe.

Wandelwald: Der kleine Wandelwald war früher wohl ein grüner, lebendiger Forst und Heim zahlreicher Waldkreaturen. Heute wandeln Horden von Untoten ziellos durch ihn hindurch. Der Leichnam erschafft viele seiner nekromantischen Schrecken aus den Opfern, die er während seiner allmonatlichen Jagd fängt. Einige der entsetzlichen Kreaturen des Wandelwaldes ähneln aber auch Tieren, die möglicherweise einmal auf der Insel oder in fernen Ländern gelebt haben, darunter Grukühe, Elefantenskelette und Ghulschlangen. Wo auch immer diese Bestien einst herkamen, nun hausen sie und die anderen ausschließlich innerhalb des verfaulenden Wandelwalds. Die hohen Bäume scheinen mit ihrer bleichen Rinde und ihren verbogenen Ästen die unnatürliche Befleckung des Landes selbst aufzunehmen. Manchmal erwachen ihre mit Dornen ausgestatteten Wurzeln zum Leben und verschlingen zu nah herangekommene Zombietiere.

SCHENCHUBUCHT

Außenposten des fernen Tian Xia

Wichtige Ortschaften: Cho-Tzu (1.230), Haigui Wan (995)

Vorherrschende Bewohner: Menschen (hauptsächlich Tian-Schu und Tian-Sing)

Weitere Bewohner: Tengus

Ressourcen: Frischwasser, Goldbarren, Sicherer Hafen, Sklaven

In den Jahren vor dem Zusammenbruch seiner Vorherrschaft in Tian Xia entsandte das Kaiserreich von Lung Wa auf der Suche nach neuen Handelsrouten, Märkten und Waren viele Schiffe über Golarions Ozeans. Einige dieser Expeditionen gelangten bis zu den Fesselinseln. Das vergleichsweise freie Leben der Fesselpiraten erwies sich als gewaltige Versuchung für die geprügelten Seefahrer der tianischen Flotten und viele Mannschaften meuterten, hängten ihre früheren Offiziere an den Rahen auf oder erstachen sie, wenn sie Glück hatten; die weniger Glücklichen wurden gekielholt. Die nun freien Seeleute widmeten sich mit Begeisterung der Piraterie und schon bald konnte man ihre Schiffe im ganzen Archipel antreffen, auch wenn sie meist mit ihresgleichen zusammenblieben. Einige errichteten einen Stützpunkt auf einer Insel zwischen Dahaks Fangzahn und der Felsenküste des Festlandes, welche sie Schenchubucht nannten (auf tianisch „Freiheit“).

Die Insel wird von einer Gruppe gewählter Freier Kapitäne beherrscht, welche als der Weise Dreierat bekannt ist. Ratsmitglieder haben ihre Posten für drei Jahre inne, ehe alle Schenchukapitäne Neuwahlen veranstalten. Die gegenwärtigen Ratsmitglieder sind das Oberhaupt **Jieh Hui** (CN Menschlicher Schurke 5), ein alter Mann, der bereits mit einem Bein im Grab zu stehen scheint; der türkische **Lo Schei Wen** (NB Menschlicher Ninja 4), Kapitän der Fregatte *Schlangenzunge*, spezialisiert darauf, Sklaven einzufangen und zu verkaufen; und schließlich **Chan Ai-Huao** (CN Halb-Elfische Kämpferin 5), eine Halb-Elfe, deren elfischer Vater, ein Bukanier namens Laleu das Rappier den Respekt dieser eigenbrötlerischen Leute erlangen und dabei eine Tian-Schu heiraten konnte. Die gemeinen, nicht wahlberechtigten Seefahrer der Piratenflotten der Insel lieben Chan, sie konnte sich aber nur knapp bei der letzten Wahl einen Ratssitz sichern. Lo Schei macht kein Geheimnis darauf, dass er den „Halb-Hai“, wie er Chan in aller Öffentlichkeit nennt, nicht mag. Diese verfeindeten Ratsmitglieder heuern Fremde als Schachfiguren in ihrem Streit an. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Fremde im Hafen angesprochen werden und mit dem Angebot reichhaltiger Bezahlung für harmlos wirkende Aufgaben angeheuert werden. Bald darauf müssen sie aber feststellen, gegen ihren Willen in die Lokalpolitik verwickelt worden zu sein.

Ein großer Teil des Inselinneren ist sumpfig und gut für den Reisanbau geeignet. Bauern und Sklaven kümmern sich um die Reisfelder, die oft keine Tian sind. Bis heute sind Reis und Fisch Bestandteile der Nahrung der Insulaner. Schenchu ist nahezu völliger Selbstversorger. Die Sklaven, welche die Reisfelder beackern, leben in Zelten und Hütten. Ihre Aufseher sind *neh cang*, eine Klasse grausamer Freier, die nicht zögern, jeden auszupeitschen, der bei der Erfüllung seiner Pflichten trödelte.

Cho-Tzu: Die größte Ansiedlung auf der Schenchubucht ist um einen großen dreieckigen Hafen herum errichtet worden. Zwei Drittel dieses Hafens sind die Anleger der Piraten- und Handelsschiffe und das letzte Drittel ist eine Ansammlung permanent vor Anker liegender Wasserfahrzeuge. Diese über 50 Dschunken, Flöße und andere Seelenverkäufer werden von über 200 Tian-Sings bewohnt, deren Ahnen aus der schwimmenden, minatischen Stadt Zo Piaobo stammen. Dieses sippenorientierte Völkchen setzt nur selten einen Fuß auf das trockene Land und bietet Dienstleistungen rangierend von Wahrsagerei bis zur Geburtshilfe an. Es ist bekannt, dass man sie auch für weniger rühmliche Dinge anheuern kann wie Entführung, Erpressung, Folter und Mord, auch wenn nahezu alle Bürger Cho-Tzus sich stur weigern zuzugeben, dass derartige Missetaten an ihren Ufern geschehen. Cho-Tzu ist zwar größtenteils von Tian-Sings bevölkert, im Norden der Stadt lebt aber auch eine nennenswerte Tengubevölkerung in windschiefen Gebäuden. Die Tengus entkamen vor langer Zeit aus dem Kaiserreich Lung Wa auf der Suche nach Freiheit, egal wie glanzlos diese scheinen mag.

Haigui Wan: Diese Ansiedlung wurde nur zu einem Zweck auf der nordöstlichen Halbinsel von Schenchubucht errichtet: Sie dient als Operationsbasis für eine Flotte aus zehn Schiffen, welche die Nordküste der Schenchubucht patrouillieren. Die Schiffe schützen die Insel vor der von Dahaks Fangzahn ausgehenden Bedrohung. Es kommt häufig zu Überfällen der Gläubigen des Kultes des Drachengottes; diese nutzen primitive Wasserfahrzeuge mit Luftunterstützung durch Wyvern und andere fliegende Reptilien. Schenchus Defensivflotte besteht nahezu ausschließlich aus *kobuksons* („Schildkrötenschiffe“); geschlossenen Gefährten, die in Tian Xia von den klugen Baumeistern Hwanggots entwickelt wurden. Diese großen Schiffe werden in erster Linie gerudert und sind nur leicht gepanzert, ihre Dächer sind von Eisenspitzen bedeckt, welche das Entern und Luftangriffe sehr erschweren. Die große Galionsfigur am Bug des Schiffes stellt meist eine Schnappschildkröte oder Seeschlange dar, ist aber hohl und von Alchemisten bemant, welche diverse Substanzen verbrennen und den Rauch durch die Nüstern der Galionsfiguren entweichen lassen. Dieser Rauch wird meist zur Tarnung genutzt, kann aber auch giftig sein oder andere Effekte wie Desorientierung, Blindheit oder schlimmeres hervorrufen. Die Mannschaften der Kobuksons schützen sich vor dieser Odemwaffe, indem sie sich in ihren sicheren Gefährten verbergen, welche mit geschützten Luken für Bogenschützen und Magienutzer ausgestattet sind.

DER SCHLOT

Vulkaninsel der Propheten

Wichtige Ortschaften: Schwadenheim (1.130)

Vorherrschende Bewohner: Menschen

Weitere Bewohner: Feenwesen, Magminen, Mephiten (Feuer)

Ressourcen: Frischwasser, Früchte, Sicherer Hafen

Der größte aktive Vulkan auf den Fesselinseln ist der Keeba, besser bekannt als der Schlot. Langsame, aber beständige Lavabäche strömen fortwährend den Nordhang des Berges hinab. Dampfwolken zischen lautstark, wo der geschmolzene Fels mit dem Meereswasser in Kontakt kommt. Immer treiben Rauchschwaden von dem großen Krater an der Spitze des Berges fort, welche kilometerweit gesehen werden können, auch wenn es niemanden gibt, der sich erinnern kann, dass der Vulkan jemals ausgebrochen ist. Auf der Insel gibt es nur eine Ansiedlung. Trotzdem ist sie das Ziel vieler Pilger auf der Suche nach Weisheit von den außerweltlichen Bewohnern der mystischen Höhlen des Keeba.



DER SCHLOT

Kessel der Ruhe und der Gefahr: Von Schwadenheim aus windet sich eine, als Weise Arterie bekannte, Straße aus zerstoßenen Muschelschalen zu einer kathedralenartigen Reihe von Höhlen am Fuße des Keeba, welche als die Kessel der Ruhe und der Gefahr bezeichnet werden. In diesen Höhlen leben Keebas Augen, drei außerweltliche Wahrsager namens Cenabal, Raeke und Zhaegog. Niemand weiß, wie sie wirklich aussehen, doch sind die Augen weithin bekannt für ihre Weisheit und Begabung als Orakel. Um die Höhlen und ihre äußerst übernatürlichen Bewohner kümmern sich stumme, maskierte Frauen. Diese werden als die Fürsorger bezeichnet, sie tragen einfache Tuniken aus grobem Stoff mit hellfarbige Schärpen und Masken in der Gestalt von Eulen. In Schwadenheim ankommende Bittsteller werden von den Bewohnern informiert, dass eine Fürsorgerin sie holen wird, wenn eines der Augen bereit ist, eine Audienz zu gewähren; dies kann Stunden oder Jahre dauern. Wenn eine Fürsorgerin nach Schwadenheim kommt, mit einer Aufforderung ihr zu folgen, begleitet diese stumme Gestalt den Geladenen über die lange Straße zum Fuße des Berges. In den Höhlen angekommen, wird er zu einem der Augen geführt, das sich den Namen und die Fragen des Bittsteller anhört und den Preis für seine Antwort nennt; dieser Preis ist nicht verhandelbar.

Cenabal die Alte erscheint als unmöglich uralte Menschenfrau in dunklen Lumpen, deren langes, weißes Haar ein hoffnungsloses Gewirr ist, in das die winzigen Knochen kleiner Reptilien geflochten sind. Ihre faltige Haut ist dünn wie Pergament, ihr Mund zahnlos und ihre Augen milchigweiß wie Quarz. Ihr Preis besteht meist in der Beschaffung bestimmter Gegenstände, die für den Bittsteller keinen Sinn ergeben.

Raeke erscheint als Elfenkind mit langen, goldenen Zöpfen, perfekter blasser Haut, feinen Gesichtszügen, schlanken Gliedmaßen und amethystfarbenen Augen. Sie bewohnt eine große Höhle, durch deren Löcher in der Decke das Sonnenlicht auf einen von einem Wasserfall gespeisten Teich herabfällt. Ihr Preis ist immer die Erfüllung einer Aufgabe, die völlig unbedeutend oder vielleicht auch von enormer Wichtigkeit sein kann.

Die finstere Zhaegog schließlich erscheint als hünenhafte Zyklopin, deren kränklich blasses Fleisch von komplizierten Narben und Tätowierungen bedeckt ist, die leicht verunsichernd wirken. Ihr Preis ist im Vergleich zu denen der anderen unvorhersagbar, aber stets sehr gefährlich, grausam oder beides.

Schwadenheim: Dies ist die einzige größere Ansiedlung auf dem Schlot. Eine Seefahrerin im Ruhestand, **Willa Wolkenjäger** (N Menschliche Kämpferin 3) ist de facto die Bürgermeisterin des Ortes und hält unter den manchmal renitenten Gästen der Ansiedlung mit ihrer kleinen Armee aus Konstablern Ordnung. Bei diesen handelt es sich um ehemalige Piraten, die mit großen Knüppeln ungeduldigen oder störenden Besuchern Verstand einprügeln. Schenken, Gasthäuser, Spielhallen, Bordelle und ähnliches bestimmen das Bild von Schwadenheim. Der ganze Ort scheint nur darauf ausgerichtet zu sein, die Besucher zu beherbergen, zu ernähren und zu unterhalten, welche die Weisheit der geheimnisvollen Wahrsager suchen, die in den höhlenartigen Innereien des Schlots hausen.

DIE INSEL TALDAS

Adel der Fesselinseln

Wichtige Ortschaften: Klein-Oppara (1.365)

Vorherrschende Bewohner: Menschen (hauptsächlich Taldani)

Weitere Bewohner: Pfaue, Rotwild, wilde Schweine

Ressourcen: Edelsteine, Frischwasser, Kunstgegenstände, Sicherer Hafen, Tuche

Der unbedeutende Adelige Danziul Maxeme sollte eigentlich im Auftrag seines Prokonsul die Piraterie im Bereich der Inneren See eliminieren, so dass er und sein Herr als mächtige und bedeutende Angehörige der verworrenen Adelsgesellschaft des Imperiums Fuß fassen könnten. Maxeme war bei der Erfüllung seines Auftrages sogar recht erfolgreich, bis seine gutgeführte Flotte eine Piratengaleone namens *Singende Herzogin* aufbrachte. Diese stand unter dem Kommando der wunderschönen, taldorstämmigen Freien Kapitänin Janetra Chareoth. Der Adelige verlor sein Herz an sie. Er verlor seine Mission aus den Augen und schwor, ihr alles zu geben, sollte sie ihn nur heiraten. Chareoth bat ihn um eine Insel und Maxeme verschaffte ihr eine; er segelte mit seiner Flotte zu den Fesselinseln und übernahm von einem unbedeutenden Piratenfürsten eine kleine Bilderbuchinsel südwestlich von Motaku. Er gab ihr den neuen Namen Taldas und taufte die einzige Ansiedlung um zu Klein-Oppara, um sie zu einem Abbild der Opulenz des fernen Taldor zu machen, damit seine neue Gemahlin wie eine umsorgte Adelige leben konnte. Und sie lebten glücklich bis an ihr Ende – so besagt es jedenfalls die Geschichte.

Die fraglichen Ereignisse trugen sich vor erst 56 Jahren zu, doch viele bezweifeln den Wahrheitsgehalt der Erzählung. Danziul Maxeme eroberte tatsächlich die heute als Taldas bekannte Insel, doch glaubt so mancher, dass die wahre Geschichte bei weitem nicht so romantisch war: Maxeme wurde nicht von einer Frau verzaubert, sondern von dem vielen Gold, dass er an Bord der geenterten Piratenschiffe vorfand, so dass er sich entschied, ebenfalls abtrünnig zu werden. Er heiratete eine Freie Kapitänin und seine beiden ältesten Enkelkinder, **Iolandra Maxeme** (CN Menschliche Adelige 2/Paktmagierin 6) und **Petrina Maxeme** (N Menschliche Adelige 3/Kämpferin 5) herrschen nun gemeinsam über Taldas.

Die Arbeit macht dabei zweifelsohne Petrina, welche Klein-Oppara und das winzige Königreich beaufsichtigt, während Iolandra die meiste Zeit als Kapitänin ihrer Fregatte *Löwenpranke* verbringt. Iolandra ist eine begabte Paktmagierin und ihr Eidolon ähnelt einer blaugefiederten Schlange mit Fledermausflügeln. Ihre Taten als Piratin erfüllen die Herzen vieler rivalisierender Kapitäne mit Furcht, wenn sie ihre blau-grüne Schiffsflagge erblicken. Die Schwestern streiten recht öffentlich über Iolandras Tollkühnheit und den Umstand, dass sie offenbar lieber mutige Taten vollbringt, als Plündergut heranzuschaffen. Die Regierung der Insel musste daher in letzter Zeit an

allen Ecken und Enden sparen, so dass Taldas es sich nur noch leisten kann, jedes Jahr ein Dutzend königlicher, goldmähniger Ponys aus Taldor zu importieren. Dies verärgert Petrina, die im ganzen Archipel als Reiterin bekannt ist. Hässlichen Gerüchten zufolge hat Petrina genug davon, sich für ihre Schwester anzustrengen, und sucht die Unterstützung der anderen Kapitäne der Insel gegen die äußerst beliebte Iolandra.

Taldas ähnelt sehr dem einen Kontinent entfernten, dekadenten Königreich, nur besteht der hiesige „Adel“ aus den Nachfahren der gewöhnlichen Seefahrer, die Danziuls ursprüngliche Flotte bemannt hatten. Viele haben großartige, aber bedeutungslose Titel übernommen, so dass man an jeder Ecke eine Vielzahl von Herzögen, Baronen und Grafen zweifelhafter Abstammung antreffen kann.

Klein-Oppara wirkt zwar wie ein winziger Stadtteil der Metropole, nach der die Ansiedlung benannt wurde, doch der Rest der Insel besteht aus von Wildnis bedeckten, weiten Ebenen, die ab und an von Dickichten und kleinen Wäldern unterbrochen werden. Frühere Herrscher der Insel haben nichts getan, um das Land zu zivilisieren, daher ist es weitestgehend immer noch von wilden Tieren und Monstern bevölkert. Scheue Rehe und wilde Schweine treiben sich in den sanften Hügeln im Herzen der Insel herum und in der nordwestlichen Ecke leben mehrere Pfauenfamilien.

Caydens Arm: Früher hielten die Bewohner von Klein-Oppara hier bei schönem Wetter Picknicke und Feste ab, zu denen sie in ihren besten Kleidern erschienen. Doch als ein einheimischer Minotaur während eines dieser extravaganten Feste auftauchte, wurde dieses hügelige Kap rasch aufgegeben. Petrina Maxeme konnte die Bestie zurückschlagen und in ihrer Höhle einsperren, man befürchtet aber, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis sie entkommt und sich rächt.

Hakenbruch: Der Südrand der Insel wird von den Einheimischen aufgrund der Windungen und Brüche in den Klippen als Hakenbruch bezeichnet. Diese bilden eine Brücke aus Trittsteinen, welche bis ins Meer reicht und mehrere Inselchen im Süden miteinander verbindet. Kinder, die aus Klein-Oppara zum Hakenbruch kommen, fordern einander oft heraus, von einem der flachen Felsen zum nächsten zu springen, um zu sehen, wer von ihnen der Mutigste ist, weil er sich am weitesten hinauswagt. Diese Jugendlichen behaupten, dass ein Meeresriese in der Nähe des Hakenbruchs lebe, allerdings betrachten die Erwachsenen solche Geschichten nur als kindliche Phantasie. Nachdem in letzter Zeit aber rund um den Hakenbruch mehrere Leute verschwunden sind, fragen sich inzwischen viele Städter, ob nicht vielleicht doch etwas Wahres an den Geschichten dran sein könnte.

Klein-Oppara: In dieser opulenten Stadt servieren die guten Schenken Delikatessen aus ganz Golarion. Reich gekleidete Männer und Frauen besuchen Theaterstücke, Opernaufführungen und andere kultivierte Veranstaltungen im berühmten Rosenblütentheater. Man kann leicht vergessen, dass man sich in einem Piratenhafen befindet und nicht im Herzen des taldanischen Reiches.



USCHINAWA-INSELN

Schogunat der Fesselinseln

Wichtige Ortschaften: Genzei (1.318), Robu (690), Zeibo (785)

Vorherrschende Bewohner: Menschen (hauptsächlich Tian-Min und Tian-Sing)

Weitere Bewohner: Elfen, Halb-Elfen, Tengus

Ressourcen: Edelsteine, Frischwasser, Münzen, Seide, Sicherer Hafen

Es heißt, dass vor fast zweihundert Jahren sieben Schiffe aus Minkai unter dem Kommando des exzentrischen Samurairfürsten Tanagowu Useme zu den Fesselinseln gelangten. Useme und seine lauten Gefolgsleute hatten genug von den subtilen und verworrenen Ränkespielen der Politik ihrer Heimat und sehnten sich nach einer legendären, früheren Zeit, in der jeder Samurai sein eigener Herr und Meister gewesen war, der seinen Lebensunterhalt mit seiner Schwertmeisterschaft verdiente. Als diese unerschrockenen Gesellen zum ersten Mal einen Fuß auf die größte der heutigen Uschinawa-Inseln setzten, wurden sie von den mörderischen Kuru-Eingeborenen begrüßt, welche die über die ganze Insel verteilten Steinruinen der Ghol-Gan bewohnten. Es folgt ein Monat voller blutiger Kämpfe in deren Verlauf jeder Kuru getötet wurde. Die stolzen Krieger sowie die Seefahrer und Bediensteten der Tian-Min, welche sie auf ihrer Reise um die halbe Welt begleitet hatten, errichteten ihr neues Zuhause in denselben Ruinen, welche zuvor die finsternen Eingeborenen bewohnt hatten, und nannten die befreite Kalksteinstadt Genzei. Innerhalb von vier Jahren wurden auch die anderen neun Inseln des Atolls von den Kuru gesäubert. Dies war die Geburtsstunde des Erhabenen Schogunats von Uschinawa. Auch wenn alle auf den Uschinawa-Inseln heimische Piraten hohe Tribute an **Schogun Tanagowu Heigo** (N Menschlicher Samurai 9) entrichten, sind die Inseln ansonsten äußerst unabhängig. Die Bevölkerung wird von Menschen tian-minischer Abstammung dominiert, aber auch säbelrasselnde Elfen, die genug von der exzentrischen Herrschaft der Hexenkönigin Kala von Kepre Dua hatten, haben sich hier niedergelassen und wissen die mutige Leistungsgesellschaft des Schogunats zu schätzen. Auch eine überraschend große Zahl von Tengus, für welche die Seefahrt ihren Reiz verloren hat, lebt auf diesen Inseln; meist arbeiten sie in Geschäften und Schenken oder im Hafen.

Die Samurai von Uschinawa verachten die Sklaverei und so ist es keinem Sklaven gestattet, einen Fuß auf eine der Inseln zu setzen. Die Inselbewohner sind zwar nicht darüber erhaben, erbeutete Schiffsführen an Sklaven an bereitwillige Käufer anderswo im Archipel zu verkaufen, spüren aber große Verachtung gegenüber jenen, die es zulassen, dass sie zum Besitz anderer werden. Sollte daher jemand als ehemaliger Sklave enttarnt werden, könnte er zum Ziel unschöner Beleidigungen und Herausforderungen durch arrogante Samurai werden, welche sich durch die bloße Gegenwart des früheren Sklaven beleidigt fühlen.

Obwohl große Anstrengungen unternommen wurden, die Kalksteinruinen auf der Insel von der Befleckung durch die Kuru und die Ghol-Gan zu reinigen, stolpern Abenteurer ab und an immer noch über Zugänge zu tieferen Gewölben. Die meisten dieser Orte werden sofort markiert und versiegelt, allerdings sind dann meist schon ein paar Furchtlose auf der Suche nach Schätzen hinabgestiegen.

Genzei: Die Stadt der Laternen ist die Hauptstadt der Inseln. Usemes Nachkommen regieren seit vielen Jahren von hier aus, wenn auch nicht ohne zahlreiche Herausforderungen. Die arrogante Samuraikultur des kleinen Königreiches bringt unweigerlich äußerst unabhängige und aggressive Krieger hervor und kein Bürger bietet seine Treue einem schwachen oder schwankenden Herrscher an. Heigo, der gegenwärtige Schogun, wurde in den acht Jahren seit dem Tod seines Onkels bereits sieben Mal ernsthaft herausgefordert, nachdem er den Thron in einem Duell errungen hat, von dem immer noch voller Bewunderung gesprochen wird.

Jeder, der mit den Ruinen der legendären Ghol-Gan vertraut ist, dürfte von der Erscheinung Genzeis beeindruckt sein: Die Siedler haben große Mühen auf sich genommen, um alle Zeichen der ursprünglichen Erbauer auszulösen. Sie haben die beunruhigenden Abbildungen von Kannibalismus und blutigen, fremdartigen Ritualen übermalt und die Kalksteinschnitzereien ihrer seltsamen, gefräßigen Götter zerstört. Der Geruch von Weihrauch hängt in der salzigen Luft und die für minkaiische Klöster typischen Papierlaternen hängen in der ganzen Stadt und brennen unablässig, um die bösen Geister des untergegangenen Reiches fernzuhalten, welche immer noch ab und an für Unheil sorgen.

Robu: Die Siedler errichteten Robu als permanente Präsenz auf der zweitgrößten Uschinawa-Insel. Zwar haben sie gute Arbeit dabei geleistet, die ghol-ganischen Ruinen vor Ort zu übernehmen und die obszönen Erinnerungen an ihre Vorbesitzer auszulöschen, werden aber immer wieder Opfer eines einheimischen Bösen: Eine Penanggalan namens **Tiktakara** (CB Menschliche Penanggalan-Hexe 8) haust im Wald außerhalb von Robu und unterhält sich damit, die Städter zu quälen und ihre Frauen in unterwürfige Manananggals zu verwandeln. Der Fürst von Robu, **Kensai Hikorogara** (RN Menschlicher Samurai 6) sucht gegenwärtig nach tapferen Abenteurern, welche diese Bedrohung beseitigen, und ist bereit, für Tiktakaras Kopf einen hohen Preis zu bezahlen.

Zeibo: Zeibo wurde von elfischen und halb-elfischen Bürgern des Schogunats errichtet, die sich nichts aus den kalten Steingebäuden der anderen Ortschaften machten. Stattdessen erbauten sie ihre Holzhäuser um die dicken Bäume der Insel in einer fast schon organisch anmutenden Weise herum. Zeibo ist bekannt für das Blütenseminar, eine kleine, aber elegante Schule für Geishas, die Aspekte der elfischen Kultur in ihre Ausbildung integriert hat. Die geehrte Ausbilderin der Blütenschule, **Kazumi Nanbatwa** (CN Menschliche Bardin 7) besitzt angeblich mehr Macht über den kleinen Ort als der Fürst von Zeibo. Barden aus dem Gebiet der ganzen Inneren See stellen sich mittlerweile der Schulleiterin vor, in der Hoffnung, als Schüler aufgenommen zu werden.

DAS VIELGALEONENATOLL

Heimat der Kreischender Reißer

Wichtige Ortschaften: Benbemfeste (60)

Vorherrschende Bewohner: Menschen

Weitere Bewohner: Keine

Ressourcen: Frischwasser, Früchte

Die gepanzerte Kriegsschaluppe *Kreischender Reißer* hat den Ruf, zu den berühmtesten Piratenschiffen zu gehören, welche gegenwärtig zwischen den Fesselinseln fahren. Früher wurde sie von Schwarzauge Benbem kommandiert. Dieser war berüchtigt dafür, Handelsschiffe zu entern, die Fracht zu rauben und die Mannschaft an Händen und Füßen gefesselt an Bord ihrer brennenden Schiffe zurückzulassen. Angeblich sah Benbem sehnsüchtig zu und rauchte seine Pfeife, während die Schreie der brennenden Opfer über das Wasser drifteten. Dieses entsetzliche Muster wiederholte sich viele Male. Doch schließlich hatte Benbem Erster Maat, eine einfach als Kohlen-Schwarz (CB Menschliche Kämpferin 4/ Schurkin 4) bekannte Frau, von der Verschwendung und langweiligen Wiederholung genug und schlitze ihrem Kapitän die Kehle auf. Dann fragte sie die entsetzte Besatzung freundlich, ob jemand Einwände hätte, wenn sie den freigewordenen Posten des Kapitäns übernehme. Niemand erhob Einspruch.

In den letzten drei Jahren ist die *Kreischender Reißer* viel effizienter geworden; man handelt mit weniger sinnloser Primitivität, wohl aber immer noch voller Brutalität.

Zu dieser teuflischen Mannschaft gehörten der Erste Maat **Boc Heumartin** (CB Menschlicher Barde 5), dessen Vorliebe, aus Gefangenen perfekte Schreie herauszufoltern ihm vorausseilt; **Heric Walbeißer** (CB Menschlicher Schurke 4), der damit angibt, man könne ihn nicht vergiften; **Mellas die Kurze** (CB Halblingkriegerin Besmaras 4), eine frühere Bewohnerin der Beutelinsel, welche diese verlassen hat, nachdem sie Gozrehs Schrein in Wellenstock niedergebrannt hatte; sowie **Wolah** (CB Halb-Orkische Hexenmeisterin 4), welche dafür bekannt ist, selbst kleinsten Unhöflichkeiten ihr gegenüber mit dramatischer Rachsucht zu begegnen.

Benbemfeste: Diese kleine Hafenfestung dient der *Kreischender Reißer* als Heimatbasis seitdem das Schiff sogar aus den Häfen der Haiinsel verbannt wurde. Der alte Schwarzauge selbst wählte den Bauplatz für die Festung fern neugieriger Augen und verborgen von dichten Palmen aus und ließ sie von Sklaven errichten, welche der böartige Kapitän ertränkte, kaum dass die Arbeiten abgeschlossen waren.

Die Ansiedlung trägt heute noch seinen Namen, ist aber kaum mehr als eine Ansammlung von einem Dutzend eingeschossiger Holzgebäude, die von einer Palisade aus angespitzten Pfählen umgeben ist. Kohlen-Schwarz neigt weitaus weniger zu willkürlicher Gewalt als Benbem (sie würde niemals Sklaven ertränken, die man noch weiterverkaufen könnte), allerdings bemühen sich die Bewohner dieses erbärmlichen Ortes sehr, sie nicht zu beleidigen, und leben stattdessen dankbar von ihrer Großzügigkeit

und der ihrer Besatzung. Aufgrund der verborgenen Riffe und Untiefen ist es nicht leicht, den einzigen Anleger der Benbemfeste zu erreichen, wenn man nicht weiß, wo dieser sich befindet. Die Feste ist gut versorgt; eine große, innere Lagune bietet guten Fischfang, dazu kommen Krabben in Fülle, Wildschweine und anderes Wild bevölkern den Dschungel und im Inneren der Palisade befindet sich eine Frischwasserquelle. Aufgrund dieser Unabhängigkeit können sich die Piraten der Benbemfeste hier wochenlang verbergen, während Schiffe der Marine und andere Piraten nach ihnen suchen. Außerdem können die Piraten ihre Beute nutzen, um ihre Laster zu finanzieren, anstatt Nahrung und Wasser erwerben zu müssen.

Heulende Höhle: Die Bewohner der Insel meiden diese halb unter Wasser liegende Höhle, da dort angeblich der Geist des ermordeten Benbem haust. Tatsächlich gab es kürzlich mindestens zwei Vorfälle, in denen stark betrunkenen Seefahrer von der *Kreischender Reißer* während ihres Freiganges unschöne Worte über den unbetrugten Kapitän geäußert haben, nur um am nächsten Morgen erdrosselt in ihren Betten aufgefunden zu werden. „Scheint, der alte Benbem hat sie geholt“, heißt es dann, denn auch wenn Benbem dafür bekannt gewesen war, Gefangene bei lebendigem Leibe zu verbrennen, so hatte er auch eine Neigung, die Angehörigen seiner Mannschaft zu erdrosseln, welche sein Missfallen erregten. Kohlen-Schwarz lacht über diese Erklärung und verweist auf ihren eigenen ungestörten Schlaf in ihrem Federbett auf der Insel als klaren Beweis für das Gegenteil. Dennoch tragen nun viele Seefahrer der *Kreischender Reißer* Lederhalsbänder und andere Schutzmittel, wenn sie sich schlafen legen. Und niemand wagt es, die Tropfsteinhöhlen zu erkunden, in denen angeblich der ruhelose Geist des Kapitän Benbem haust.

Der Wasserstein: Dieser kleine Ort ist nur ein einziger großer Felsen, der nahe dem südlichen Ende des Atolls aus dem Wasser ragt. Der Platz hat seine Ruchlosigkeit durch seinen Bewohner verdient. Dabei handelt es sich um die **Blutrote Clepsana** (NB Meervolkbardin 5/Hexenmeisterin 3), eine wunderschöne Angehörige des Meervolkes mit dem Schwanz eines gewaltigen roten Schnapperfisches. Sie sitzt oft auf dem Stein, wenn die *Kreischender Reißer* ausfährt oder in den Hafen zurückkehrt. Die Bewohner der Benbemfesten halten sich vom Wasserstein fern aus Furcht, dem fesselnden Gesang der bezaubernden Meerfrau zum Opfer zu fallen; diese hat nicht wenige ahnungslose Seefahrer in den Tod gelockt.

Kapitänin Kohlen-Schwarz teilt ihrer Mannschaft wieder und wieder mit, dass sie jedem Mann und jeder Frau ein Dutzend Hiebe mit ihrer Neuschwänzigen Peitsche geben wird, der oder die von Bord des Schiffes aus zur sinnlichen Clepsana hinüberstarrt. Ferner verstopft sie die Ohren ihrer Mannschaftmitglieder mit feuchten Algen, sollten sie zu nahe an der singenden Meerfrau und ihrem Stein vorbeisegeln müssen. Manche Besatzungsmitglieder fragen sich leise, warum Kohlen-Schwarz sich nicht einfach der üblen Verführerin annimmt; wieder andere wagen es gar anzudeuten, dass die ruchlose Kapitänin insgeheim in ihre wasserbewohnende Rivalin verliebt sein könnte. Natürlich haben diese Gerüchte die Ohren der Kapitänin bisher nicht erreicht, da alle wissen, dass ihre Strafe für das Verbreiten solcher Gerüchte furchtbar wäre.

WHYRLISFELS

Kampfgezeichnete Sklavenminen**Wichtige Ortschaften:** Kreidehafen (895)**Vorherrschende Bewohner:** Menschen**Weitere Bewohner:** Erdelementare, Kristare**Ressourcen:** Frischwasser, Sicherer Hafen

Der spektakuläre und ruhmlose Zusammenbruch des Reiches der Ghol-Gan hinterließ ein viele Jahre lang bestehendes Machtvakuum in dieser Region Golarions. Nur wenige Gelehrte wissen, dass mehrere Jahrtausende später zwei mächtige Hexenmeister namens Raugsmauda und der Graue Whyrlis zu den Fesselinseln kamen und um die Kontrolle über den Archipel kämpften. Beide Zauberer entdeckten die Künste, welche zum Tod eines ganzen gewaltigen Reiches geführt hatten. Und beide versuchten, die begrabene, wundersame Macht dieser zerfallenen Zivilisation für sich zu nutzen. Allerdings verstanden sie weder den vollen Umfang der Mächte, mit denen sie spielten, noch die möglichen Konsequenzen ihres Tuns. Dies führte zu einer Katastrophe, bei welcher der Graue Whyrlis vollständig vernichtet und Raugsmauda so schwer verletzt wurde, dass sie sich für Jahrhunderte in ihr Gewölbe auf der Insel Motaku zurückziehen musste, um sich zu erholen. Der Whyrlisfels steht für die Folgen ihrer Rivalität; die hier entfesselten magischen Kräfte sorgten an diesem Ort für entsetzliche Veränderungen. Die Küste scheint größtenteils im Meer verschwunden, zudem umgeben große Felsnadeln die Insel, welche von den nun glatten Klippen aus kreideweißem Stein abgebrochen sind. Eine Anzahl anderer Orientierungspunkte werden von allen gemieden und erinnern nun an die Narretei, mit Kräften zu spielen, die man nicht versteht. Einige wagemutige Geschäftsleute haben allerdings versucht, auf dem verfluchten Felsen kleine Ansiedlungen zu gründen.

Das Feld der Knochen und des Schwarzen Glases: Man glaubt, dass dieser bizarre, etwa sechs Kilometer durchmessende Ort der Schauplatz des letzten Kampfes zwischen Raugsmauda und dem Grauen Whyrlis war. Aus der Ferne scheint es, als wären hunderte, in uralte Rüstungen gekleidet Skelette in glasigem schwarzem Teer eingeschlossen. Wenn man sich dem Feld aber nähert, erkennt man rasch, dass diese Knochen in festem Obsidian stecken, als hätte die Erde selbst die Opfer gekocht und sich binnen Sekunden verfestigt. Dieser Platz ist eine ähnliche Zone toter Magie wie die Manaöden im östlichen Garund und wird abergläubisch von den meisten gemieden. Nur wenige Abenteurer haben den Mut zu versuchen, einem der feststeckenden skelettierten Soldaten ein Schwert oder einen Helm abnehmen zu wollen. Daher ist diese grässliche Zurschaustellung auch seit Jahrtausenden weitestgehend ungestört.

Heskottbucht: Das Städtchen Heskottbucht wurde vom Piratenfürsten Baillie Heskott als Außenposten für seine Flotte an einem der drei nutzbaren Ankerplätze auf der Insel errichtet. Was aber mit den Bewohnern im dritten Jahr des Bestehens des Ortes passierte, ist ein weiteres Mysterium; manche behaupten, sie wären eines Tages einfach verschwunden. Die wenigen Besucher des verlassenen Ortes behaupten, die Geräusche einer lebhaften Stadt gehört zu haben, welche lauter wurden, wieder verblassten und dann von Schreckensschreien übertönt wurden.

Kreidehafen: Die einzige funktionierende Ansiedlung auf dem Whyrlisfels ist das grimmige Bergwerksstädtchen Kreidehafen. Von hier aus bricht die Sklavenjägerin **Alahandra Boisich** (RN Menschliche Bardin 6/Kämpferin 3) mit ihrer Brigantine *Wolkenjägers Traum* auf. Den Gerüchten zufolge war sie einst eine mächtige Baronin in Chelias, doch heute ist sie eine ruchlose und wirkungsvolle Kapitänin, welche drei Monate im Jahr überall im Gebiet des Archipels und auf der Inneren See angetroffen werden kann. Dann greift sie fette Handelsschiffe und Schiffe, auf denen sich Adelige befinden, mit ihrer Besatzung aus hochdisziplinierten und treuen Piraten an. Alahandra verschleppt alle Überlebenden dieser Angriffe und stellt ihre Opfer vor die Wahl: Sie können durch ihren scharfen Säbel sterben oder ihr für mindestens zwei Jahre in den Minen von Kreidehafen dienen. Man muss wohl nicht sagen, dass die meisten Opfer letzteres wählen. Trotz ihrer ehrlosen Weise, neue Arbeiter zu rekrutieren, ist Alahandra eine sehr freundliche Aufseherin; sie achtet darauf, dass alle ihre Arbeiter Nahrung und Wasser erhalten und mit Respekt behandelt werden und bringt jene, deren Dienstzeit beendet ist, in ihre Heimatländer zurück. Ihre Motive hinter der ganzen, nun schon über fünf Jahre währenden Bergwerksoperation sind ihr Geheimnis, die sie nicht einmal ihrem treuen und neugierigen Ersten Maat **Steinmoorer** (N Grippli-Kämpfer 3/Schurke 2) oder ihrer Stellvertreterin und Adoptivschwester **Luisa Boisich** (CN Menschliche Bardin 2/Bürgerliche 1) anvertraut hat. Man muss wohl abwarten, wie lange die Grabungen noch andauern, bis Alahandra findet, wonach sie sucht. In den letzten Monaten jedenfalls ist sie zunehmend aufgeregt, da ihre Schuldknechte im Bergwerk auf Klumpen seltsam geformter Mineralien und Edelstein gestoßen sind.

Um Kreishafen herum gibt es keine Tiere, nur umherziehende Gruppen von Erdelementaren und ein paar Ansammlungen von Kristaren, die unter der Oberfläche der Insel nisten. Was in der felsigen Erde der Insel wächst, ist verdorrt und nicht essbar. Wasser wird aus dem Anderswo-Fluss geholt, während alle Nahrungsmittel von anderen Inseln stammen; dieses kostspielige Vorgehen bezahlt Alahandra aus ihrem persönlichen Schatzhort.

Norboros Asche: Norboro war der zweite auf dem Whyrlisfels gegründete Ort. Die Gründung erfolgte nur sechs Monate nach Gründung von Heskottsbucht. Zur gleichen Zeit als die Bewohner der Schwestersiedlung verschwanden, wurde der Ort Norboro vollständig in Asche verwandelt, so wie sie nach einem Vulkanausbruch zurückbleibt.

WITWENMACHERINSEL

Paradies der Gladiatorenspiele

Wichtige Ortschaften: Arena (1.190), Krummschwertspitze (975), Myscurial (780)

Vorherrschende Bewohner: Menschen

Weitere Bewohner: Halb-Orks, Orks, Zwerge, wilde Tiere

Ressourcen: Frischwasser, Gladiatorenkämpfe, Glücksspiel, Sicherer Hafen, Sklaven

Die Witwenmacherinsel hat ihren Namen von dem verworrenen Irrgarten aus Sandbänken und großen, scharfkantigen Korallenkolonien, welche die Insel umgeben. Die Piraten liebten sie früher aufgrund ihrer dichten Wälder und der reichhaltigen Jagdbeute. Vor über einem Jahrhundert wurde sie von einer kleinen Gruppe Piraten im Ruhestand besiedelt, deren Ruf es ihnen nicht gestattete, sich in zivilisiertere Länder zurückzuziehen. Ihnen wurde das paradiesische Leben aber schon bald langweilig, so dass sie Veränderungen vorzunehmen begannen. So wurde die Witwenmacherinsel von einem Tropenparadies zu einer Touristenattraktion wie keine andere, woran sich seitdem nichts mehr geändert hat. Die Insel ist nun als der beste Platz auf den Fesselinseln bekannt, wo man seinen Lastern frönen kann. In erster Linie ist sie dem Glücksspiel und allen Arten gewalttätigen Blutsports gewidmet. Jede der kleinen Ortschaften auf der Witwenmacherinsel hat einen wenig schmeichelhaften Ruf. Es heißt, dass man dort um nahezu alles für den höchsten Einsatz spielen könne, egal ob es sich dabei um Schätze, Sklaven oder das eigene Leben handelt. Die Bürgermeister der Ortschaften fungieren als Aufseher der Spiele und Wettkämpfe, welche auf der Insel das ganze Jahr hindurch ausgetragen werden. Um einen solchen Posten zu erhalten, muss man eine Reihe beliebter, aber tödlicher Gladiatorenspiele gewinnen, welche als die Kurgessfeierlichkeiten bezeichnet werden. Diese einwöchigen Spiele zu Ehren des Gottes des Wettstreits finden alle zwei Jahre statt. Die meisten Bürgermeister können sich nur eine oder zwei Amtszeiten auf ihren Posten halten, da der Wettbewerb groß ist. Oft gibt ein Herrscher auch seine Krone ab, statt sein Leben ein weiteres Mal bei den Spielen zu riskieren. Es gibt aber auch besonders starke Individuen, die sich bis zu zehn Jahren an der Macht halten konnten.

Arena: Der Ort wurde umbenannt, nachdem seine Bewohner ein gewaltiges Kolosseum im Herzen des kleinen Städtchens erbaut hatten. In Arena werden einige der beliebtesten blutigen Wettkämpfe auf den ganzen Fesselinseln ausgetragen. Hunderte brüllender Zuschauer besuchen die Kämpfe der Gladiatorsklaven. Die Bürgermeisterin von Arena, eine frühere Piratin namens **Ein-auge Aethyl** (CN Menschliche Kämpferin 8), besucht jedes bedeutende Turnier und verwettet einen Bruchteil ihres gewaltigen Reichtums auf für sie besonders interessante

Wettkämpfe. Wettstreiter, die außergewöhnliche Stärke und großes Können demonstrieren, können Aethyl Gunst und eine persönliche Audienz bei ihr erlangen; mehr als einmal hat sie daraufhin den versklavten Gladiator gekauft und ihm die Freiheit geschenkt. Das Kolosseum selbst ist ein beeindruckender Anblick, da seine turmhohen Bronzemauern nur auf einen Bruchteil des Reichtums hindeuten, der dank dieser niederen Attraktionen auf der Insel zirkuliert.

Krummschwertspitze: Dieses in aller Eile errichtete Örtchen steht in dem Ruf, dass hier Kämpfe der weniger traditionellen Art stattfinden, seien es Faustkämpfe ohne sonderliche Regeln oder besonders grässliche Spektakel wie die Blutigen Zwillinge. Hierbei werden die Kämpfer an der einen Hand aneinander gekettet und tragen Glasscherben als Waffen in ihrer freien Hand. Bei einem Kampf der Blutigen Zwillinge verbluten am Ende meist beide Kämpfer unabhängig davon, wer technisch betrachtet den Kampf gewonnen hat. Der Bürgermeister von Krummschwertspitze, **Linkhand Kemya** (NB Menschlicher Schurke) ist berühmt, weil er einen Kampf der Blutigen Zwillinge überlebt hat, auch wenn es ihn seine rechte Hand gekostet hat. Weitere Attraktionen solch ehrloser Art sind Blindes Auge, bei denen vier Kämpfer vorübergehend mittels Magie geblendet werden und dann mit den Fäusten aufeinander losgehen, bis nur noch einer steht, sowie ein noch nicht benannter Wettkampf, bei dem zwei schwergerüstete Kämpfer in einer kleinen Grube gegeneinander antreten, deren Boden mit verborgenen Explosionsrunen und tödlichen Fallen bedeckt ist.

Myscurial: Myscurial wurde am Schleckermaulsee im Inselinneren errichtet. Hier finden auf dem Wasser Seegefechte zwischen verzweifelten Gefangenen oder wehrlosen Schuldknechten statt, die mit primitiven Speeren bewaffnet in zerbrechlichen Ruderbooten antreten. Dank der im See lebenden, raubgierigen Bestien wird das Spektakel umso einmaliger. Dabei handelt es sich um Albraumbestien aus dem ganzen Gebiet der Inneren See; darunter Lukwata-Scheusale, Riesenkröten und Schnappschildkröten, sowie ein heißhungriger Katoblepas, der seit drei Jahren unbesiegt ist. Der Bürgermeister des Ortes, der **Salzige Chuzek** (CN Halb-Orkischer Barbar 6) ist dafür zuständig, dass solche gefährlichen Kreaturen, der aquatischen Arena zugeführt werden. Über seine Methoden, wie er sie einfängt und festhält, schweigt er sich aus. Chuzeks bevorzugter Gehilfe und Liebhaber **Dagoros Wildrum** (CN Menschlicher Mönch 2/Waldläufer 5) ist weniger schweigsam als sein Partner und gibt oft mit ihren waghalsigen gemeinsamen Aktionen an. Es ist bekannt, dass auf Dagoros ein großes Kopfgeld ausgesetzt ist und ihm verboten wurde, in Schauerhafen vor Anker zu gehen. Bisher sind aber alle Versuche, den schwer fassbaren Piraten zu fangen oder zu töten schlichtweg gescheitert. Der Salzige Chuzek hat persönlich viele der Mächtgern-Kopfgeldjäger in Stücke gehackt oder auch auf andere Weise zertrümmert und verfällt in unaufhaltsame Raserei, sollte jemand den auf Wildrums Leben ausgesetzten Preis auch nur erwähnen.

YOHAS FRIEDHOF

Nebelige Insel der Verdammten

Wichtige Ortschaften: Keine

Vorherrschende Bewohner: Dämonen, Untote

Weitere Bewohner: Keine

Ressourcen: Unbekannt

Vor siebzig Jahren galt der Kundschafter Branz Yoha als einer der zielstrebigsten Veteranen der taldanischen Marine. Seine niedere Geburt verhinderte jedoch, dass er innerhalb der Ränge des Militärs aufsteigen konnte, wie es ihm eigentlich zustand. Nachdem er jahrelang inkompetenten Adeligen gehorchen musste, die ihm eine Beförderung verweigerten, verließ er schließlich das Militär, um seine Dienste anderen Regierungen der Region der Inneren See anzubieten. Absalom heuerte ihn schließlich als Söldnerführer einer Flotte aus sieben Schiffen bestehend für einen kühnen Auftrag an: den Kampf zu den finsternen Piraten der gesetzlosen Fesselinseln zu tragen und sie davon abzuhalten, den Handel der freien Stadt zu bedrohen.

Obwohl Yoha selbst kein Adelliger war, besaß er unglücklicherweise den arroganten Stolz und die Starrköpfigkeit dieses Menschenschlages. Als Yoha und seine Mannschaft die erste Insel nordöstlich der Teufelspforte erspähten, welche man wirklich dem Fesselinselarchipel zurechnen konnte, war der Kapitän von der Fülle an Frischwasser, Jagdwild, Bauholz und Früchten beeindruckt – und noch mehr beeindruckte ihn, dass keine Piraten diese Insel ihr Zuhause nannten. Er ignorierte die Bitten und Warnungen jener Mitglieder seiner Besatzung, welche bereits die Fesseln besucht hatten und wussten, dass die zahllosen, grausame kannibalische Akte zur Schau stellenden Relikte daraufhin deuteten, dass das Land von den ruhelosen Schrecken der alten Ghol-Gan heimgesucht wurde. Yoha betrachtete diese Warnungen als dummen, bäuerlichen Aberglauben und entschied sich dafür, die Insel zu seiner Operationsbasis zu machen. Die Seeleute legten ihr Lager am Fuß einer Stufenpyramide an, welche einem mächtigen, den Ghol-Gan als Moxix der Verschlinger menschlicher Hoffnung bekannten Dämon geweiht war, dessen Statue oben auf dem unheimlichen Tempel auftrug. Nach dieser mutigen Entscheidung hörte man nie wieder von Yoha und seinen Männern. Man glaubt, dass die Taldani irgendwie die böse Macht der uralten Stufenpyramide entfesselt und dadurch die ganze Insel verflucht haben. Der am weitesten verbreiteten Geschichte nach wurden die Seefahrer wahnsinnig, töteten einander und verfielen dann dem Kannibalismus und anderen, unbeschreiblich abstoßenden Handlungen, während sie die entsetzliche Religion der Ghol-Gan nachahmten. Heute ist die als Yohas Friedhof bekannte Insel stets von undurchdringlichem Nebel verhüllt. Jene, die es wagen, sich die Insel näher anzusehen, berichten, im Nebel die dunklen Umrisse einer unter vollen Segeln fahrenden Barkentine

wahrgenommen zu haben, welche Yohas legendärem Flaggschiff *Unbändiger Greif* ähnelte. Jedes Jahr verschwindet der ewige Nebel für die Nacht des ersten Vollmondes nach der Regenzeit (der Nacht des Klaren Mondes), doch bisher hat noch niemand die Gelegenheit ergriffen, die unheimlichen Gestade zu erforschen. Am möglicherweise entsetzlichsten für an der Insel vorbeifahrende Seeleute sind die Schreie und das Stöhnen der gequälten Seelen von Yoha und seinen Leuten, die über das Wasser hallen. Absalom vertritt die Ansicht, dass der taldanische Söldner wahrscheinlich tot ist, doch die Gesellschaft der Kundschafter meint, dass an diesem Geheimnis mehr dran ist, als es auf den ersten Blick erscheinen mag. Daher versucht sie jedes Jahr, mutige Kundschafter anzuwerben, Yohas Friedhof während der Nacht des Klaren Mondes zu erkunden. Viele unerschrockene Entdecker sind schon auf der Suche nach Reichtümern zu der Insel aufgebrochen, doch die meisten Mannschaften kehren nie zurück. Die wenigen, die von der Insel zurückkehren, sind zerlumpt, erschüttert und tragen unheilbare Schäden in Form angeschwollener Brandmale auf ihren Hinterköpfen, die wie ein krummes Pentagramm aussehen.



Moxix

INSELCHEN, FELSEN UND ATOLLE

Ein umfassender Katalog der zahllosen kleineren Inseln im Fesselarchipel wurde nie erstellt. Die ersten chelischen Entdecker machten zwar zunächst noch umfassende Aufzeichnungen und Notizen, doch nachdem sie auf genug Übelkeit erregende, entsetzliche ghol-ganische Ruinen gestoßen waren, beschlossen sie, sich den Rest des großen Archipels nur noch oberflächlich anzusehen. Es folgen Beispiele der farbenfroheren kleinen Inseln des Fesselarchipels:

Bhudrek-Atoll: Diese Koralleninsel umgibt eine seltsame Lagune, in deren Zentrum unter Wasser ein Artefakt liegt, das vor vielen Jahren vom Himmel fiel. Es heißt, dass dieser außergalaktische Gegenstand die Tier- und Pflanzenwelt des Atolls verändert und furchtbare Mutanten erschaffen habe. Ein paar tapfere Botaniker und Zoologen sind schon zu diesem abgeschiedenen Ort gereist, doch unter denen, die auch wieder zurückkehrten, waren einige, die in verstandlose, verdrehte Schrecken verwandelt worden waren, welche von den Behörden zur Sicherheit aller zur Strecke gebracht werden mussten.

Calps Menagerie: Diese große Insel war einst das Reich von Bregadie Calp, der exzentrischen Kapitänin der Piratengaleone *Roter Himmel*. Die Amateurzoologin sammelte einige recht unterschiedliche und gefährliche Kreaturen für ihren Privatzo. Als die Tenguzoowärter, welche sie angeheuert hatte, erfuhren, dass die *Roter Himmel* vor der Sturminsel gesunken war, flohen sie und überließen die Tiere sich selbst. Es heißt, dass die Kreaturen gediehen und sich in manchen Fällen sogar untereinander fortpflanzten. Das Ergebnis ist eine ebenso bizarre wie einmalige Fauna, welches jene, die gern alt werden möchten, am besten meiden.

Dargurobank: Dieser flache, langgestreckte beige Felsen wirkt ziemlich harmlos für die ihn auf dem Weg von der Beutelinsel nach Quent passierenden Seefahrer. Die Wunder dieser kleinen Insel fallen erst ins Auge, wenn man den Blick unter die Wasseroberfläche richtet. Nur wenige wissen, dass der über 12 m aus dem Meer ragende Felsen hohl ist. Der einzige Zugang zu seinem Inneren liegt aber weit unter Wasser. In seinem Inneren treibt eine Kugel aus leuchtendem blauem Licht unter der Decke der gewaltigen Kammer. Die hohen Wände sind von magischen Kristallen bedeckt, welche das Licht der Kugel zurückwerfen und in der ganzen Aushöhlung verstreuen. Wer die Kugel oder die Kristalle entfernen will, verbrennt sich nur die Hände. Die Gelehrten der Fesseln spekulieren, dass die steinerne Halle vielleicht früher eine Meditationskammer eines Wasservolkes gewesen sein mag, das im Dunkel der Geschichte verschwunden ist.

Fernlat-Eiland: Den Gerüchten nach wollte Salu Chakat, Kapitän der von Tengu bemannten Karacke *Raubvogel* vor etwa 20 Jahren eine Kolonie für sein Volk auf dieser Insel gründen. Allerdings erlagen aller einer verzehrenden Krankheit, nachdem sie die Grundmauern einer Ruine aus unnatürlichem grünlich-schwarzem Stein entdeckt hatten. Seitdem wird der Ort gemieden, obwohl er einen guten Ankerplatz, Frischwasser und Unmengen an fruchttragenden Pflanzen bietet.

Die Goblininseln: Sieht man von den ewig zerstrittenen Goblins von Dahaks Fangzahn ab, gibt es hier vier weitere große Goblinstämme mit eigenen Inseln. Die

Tintenfischpfeifer haben ihren Unterschlupf auf der Benmoorinsel vor dem Festland nordöstlich der Austerninsel; Die **Riffläufer** beanspruchen den Schwarzsandstrand für sich; die **Finsterhaken** leben auf der Flaggeninsel nördlich der Insel der Vollendung und den **Großdornen** gehört die Dürrwalbucht. Meistens sind diese Klans nur eine nervtötende Belästigung für Piraten, aber vorsorglich meidet man die Inseln dennoch.

Haekins Ablehnung: Diese kleine Reihe von Inseln südwestlich der Mgegebucht ist die Heimat eines Stammes von Sylphen, die seit Generationen von den natürlichen Ressourcen der Inseln leben. Seefahrer versuchen zwar, mit ihnen zu kommunizieren, doch dies meist erfolglos. Die Ahnen der Sylphen wurden auf den Felsen von einem mächtigen Dschinn abgesetzt, der behauptet, ihr aller Vater zu sein. Er hat seinen Kindern versichert, eines Tages zurückzukehren, um sie oder ihre Nachfahren abzuholen und mit nach Hause auf die Ebene der Luft zu nehmen, nannte aber keinen Grund dafür, warum er sie fürs erste hier ließ.

Unabhängig von den seltsamen Umständen ihrer Ankunft gedeiht die Sylphenbevölkerung von Haekins Ablehnung in den letzten Jahrzehnten, nachdem sie sich eine kleine, eigene Zivilisation aufgebaut hat und es ihr unter der Führung ihres gegenwärtigen Häuptlings, eines alten Sylphen namens **Jernai** (N Alter Sylphischer Mystiker 5) gut geht. Gegenwärtig sind die Bewohner von Haekins Ablehnung (der Name geht wahrscheinlich auf den Dschinn zurück, der sie alle hergebracht hat) damit zufrieden, in ihrem eigenem Paradies abzuwarten. Sie suchen aber immer nach Zeichen, dass ihr außerweltlicher Ahnherr kommt, um sie abzuholen.

Insel der Vollendung: Der geheimnisvolle Hohepriester des Kultes des Auges ist der Führer dieser kleinen religiösen Gemeinschaft aus über 100 Akolyten und Anhängern des neuen Glaubens. Von den Gläubigen wird erwartet, dass sie zu dieser Insel pilgern und sich einer Zeremonie in einem teilweise versunkenen Tempel unterziehen, der in den ghol-ganischen Ruinen eingerichtet wurde. Die etablierteren Religionen murmeln über die geheimen Praktiken des neuen Kults und befürchten, dass etwas Schreckliches bevorstehen könnte.

Moluunewall: Dieses Korallenriff liegt vor der Küste des Schlotes und teilt sich viele geheimnisvolle Eigenschaften mit dem benachbarten Vulkan Keeba. In den diversen Rissen und Spalten des Riffes leben große Fische und Seeschlangen, die sich an das ungewöhnlich warme Wasser vor Ort angepasst haben. Ihre unnatürliche Größe ist das Ergebnis einer Mutation, welche die seltsamen arkanen Energien hervorrufen. Die vom Herzen des Moluunewalls ausgehen. Zahlreiche ahnungslose Seefahrer, die auf dem Weg zum Schlot waren, um die Weisheit seiner monströsen Propheten zu erlangen, sind schon auf diesem Riff aufgelaufen, dessen purpurne Korallen in unnatürlichen Winkeln aus dem Wasser ragen. Zudem sind beinahe ebenso viele Seeleute den hungrigen Bestien zum Opfer gefallen, die im Wasser lauern. Die Überlebenden berichten von Eindrücken, als hätte das Wasser selbst sie kochen wollen; die sie bedeckenden Brandnarben liefern diesen Behauptungen Glaubwürdigkeit.

Onokin: Diese unheimliche kleine Insel ist der Handlungsort zahlloser Schreckensgeschichten, die sich mit



den Jahren zugetragen haben. Ihre Nähe zu den Uschinawa-Inseln führt dazu, dass viele Bewohner dieser Inseln ihre eigenen Legenden und Märchen über diesen seltsamen Ort spinnen. Die meisten Geschichten haben mehrere Elemente gemeinsam und sind leider wahrer als viele Erzähler wissen: Der Geschichte nach trafen sich eine Frau und ihr junger Liebhaber einmal im Jahr auf dieser winzigen Insel, um ihrer verbotenen Liebe nachzugeben. Die beiden wussten aber nicht, dass es dort auch fremde böse Kräfte gab, und als die Frau eines Jahres ihrem Geliebten das gemeinsame missgestaltete Kind zeigte, zuckte dieser zurück. In seiner Schande und seinem Ekel tötete er die Frau und das Kind im Affekt. Da er mit dieser übereilten Tat nicht leben konnte, beging er sodann Selbstmord. Es heißt, dass die Geister dieser zerbrochenen Familie die Insel plagen würden und dass sie Liebende anlocken würden, auf dass diesen dasselbe Schicksal widerfahre wie ihnen.

Paeterpade, die Flimmerinsel: Vor mehr als 200 Jahren kam der Hexenmeister **Hegesander von Manaket** (CB Alter Elfischer Hexenmeister 12) auf die Insel Paeterpade. Die bestand abgesehen von einem hohen ghol-ganischen Turm in ihrem Zentrum aus grasbewachsenen Hügeln. In den unheilschwangeren Gewölben dieses Turmes fand und aktivierte Hegesander aus einem Impuls heraus eine uralte Maschine. Diese entriss die Insel dieser Realität und lässt sie seitdem anscheinend zufällig durchs Multiversum flimmern. Der Legende nach ist der auf der Insel für immer gefangene Hegesander mittlerweile wahnsinnig geworden. Die Insel erscheint nur ein- oder zweimal pro Jahr im Archipel und verschwindet nach einem oder zwei Tagen mit einem zufälligen Ziel. Wer dumm genug ist, an Paeterpades Ufer anzulanden, wenn sie erscheint, wird in den Turm gelockt und dort mit dem irren Hegesander gefangen gesetzt.

Sai Riangs Zuflucht: Die Tian-Schu-Piratin **Sai Riang** (RN Menschliche Kämpferin 3/Mönchin 5) gab vor langer Zeit das Piratenleben auf und gründete auf dieser Insel ein Kloster. Dort können Bukaniere, die des Räuberlebens müde geworden sind, die Kutte anlegen und sich ihrem seltsamen Orden der Unendlichen Leere anschließen. Die Abtei wurde angeblich mit dem Kalkstein von ghol-ganischen Ruinen errichtet. Die etwa 70 Bewohner der Zuflucht kümmern sich um die Weinberge, Gärten und Schafe der Insel und führen eine friedliche Existenz, die in krassem Gegensatz zu ihrem früheren Piratenleben steht. Natürlich gibt es auch viele Zyniker, die meinen, dass die listige Sai irgendeinen ausgeklügelten Betrug durchziehe; nur hat noch keiner herausgefunden, worum es ihr geht.

Sarenvent: Diese einsame kleine Insel mit ihrer fast völlig von Land umschlossenen Lagune ist alles, das von einem erloschenen Vulkan übriggeblieben ist. Die Insel ist zu guten Teilen von gewalttätigen, revierorientierten Harpyien überrannt, war aber früher einmal die Heimstatt

zahlreicher Stakseulen-Paare, deren zurückgelassene Eier immer noch auf der Insel gefunden werden können. Es heißt, dass der kaum vermisste Kapitän der Schaluppe *Kommender Morgen*, Beck der Brutale, vier magische Edelsteine zwischen den Stakseulen-Nestern versteckt hätte, als diese noch auf Sarenvent lebten; die Macht und der Wert dieser Juwelen variiert aber je nachdem, wer die Geschichte erzählt.

Taypans Fels: Es heißt, Taypan Gutwasser, der Kapitän der schlanken Karavelle *Heulen* hätte eine Kiste mit den Besitztümern des berühmten Alchemisten Voxong von Paschow auf diesem kleinen, aus dem Wasser ragenden Felsen vergraben. Unter den seltenen Tränken und Substanzen, die sich angeblich in der Kiste befinden sollen, soll sich zumindest eine Phiole *Sonnenorchideenelixier* befinden, für welches Thuvia berühmt ist. Natürlich heißt es auch, dass Taypan zahlreiche Wächter zurückgelassen hat; wahrscheinlich handelt es sich dabei von Zyklopen vom benachbarten Spalterfels.

Ungoro Tedar: Die einsame Insel Ungoro Tedar liegt im Norden der Teufelspforte und gehört zu den ersten kleinen Inseln, welche von chelischen Reisenden vor gut 600 Jahren erforscht wurde. Zwar gibt es hier keine der ghol-ganischen Ruinen, für welche die Teufelspforte berühmt ist, allerdings besitzt die Insel eine ebenso unheimliche und abweisende Ausstrahlung wie ihr Nachbar im Süden. Im Herzen der Insel befindet sich ein gewaltiger Schacht, der weiter in die Tiefe reicht, als das Auge sehen kann.

Ein kleiner Fluss windet sich über die Insel und endet in einem breiten Wasserfall, der in die Grube hinabstürzt. Entdecker sind nicht weit in das Loch vorgestoßen, da es zunehmend unheimlicher wird, je tiefer man vordringt. Schwache ghol-ganische Symbole bedecken die Wände der Grube hier und dort, hastig geschriebene Warnungen in einer toten Sprache, die auf taube Ohren stoßen. Die meisten, die sich weiter in die schachtartige Höhle vorwagen, kommen nicht wieder zurück; doch jene wenigen, die wieder hervorkommen, sprechen von wahrlich außerweltlichen Erlebnissen, darunter ganze Kammern seltener Edelsteine, Schlote, aus denen giftige Nebel steigen, und große Höhlen voller lebender Urzeittiere.

Vaelyn und Kellan: Die örtlichen Barden und Geschichtenerzähler behaupten, dass diese winzigen Inselchen von den Geistern zwei Liebenden heimgesucht werden. Diese seien auf den einsamen Felsen von dem bösen Piratenkapitän Loxus Baern ausgesetzt worden. Baern habe die Halb-Elfe Vaelyn begehrt, welche aber seinem Zweiten Maat, Kellan Dennas, ihre Liebe geschenkt hätte. Obwohl zwischen den Inseln keine 50 Meter liegen, ist die See zwischen ihnen das Heim bössartiger Meeresräuber, welche verhindert hätten, dass die beiden zueinander fanden, so dass sie den jeweils anderen vor Augen verhungerten. Ihre vor Trauer zum Böse verdrehten Geister stellen angeblich Schiffen nach, welche ihren Inseln zu nahe kommen.



GEFAHREN DER FESSELINSELN

„Natürlich liebe ich die See, Bursche. Ich liebe die salzige Gischt auf meinem Gesicht und die Meeresbriese im Haar. Nichts macht dich freier, als die Wellen zu befahren, während die Sonne auf dem Wasser glitzert.

Ja, ich liebe das Meer – aber ich liebe nicht zwangsläufig das, was sich in ihm befindet, denn das kann einem den Schlaf rauben. Die Schrecken der Tiefe bestehen nur aus Zähnen, Klauen und Tentakeln. Und wenn man auf einer sonnigen Insel an Land geht, muss man dennoch achtsam bleiben, Junge, denn nur weil etwas dich nicht unter Wasser ziehen kann, heißt das nicht, dass es dich nicht in Sekunden töten könnte.“

—Henessa Kaispringer von den Fesselinseln, Bootsmann der Piratenfregatte *Weinder Dreizack* zu einem jungen Matrosen



ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Die Wasser der Fesseln sind voller gewöhnlicher und andersweltlicher Monster. Anhängig davon, wo man ist, kann man über die verschiedensten Bewohner stolpern. Egal ob man am Ufer liegende ghol-ganische Ruinen erkundet, das weite, offene Meer überquert oder ein Schiffswrack auf dem Meeresgrund untersucht, man begegnet irgendwelchen gemeinen Primitivlingen, welche das Gebiet entweder für sich beanspruchen oder auch nur auf der Suche nach der nächsten Mahlzeit sind.

Bestien der seichten Gewässer

Die meisten Wasserwege zwischen den zahllosen Inseln des Archipels sind vergleichsweise seicht. Die folgenden Monster sind recht häufig anzutreffen, wenn man zwischen den Inseln unterwegs ist:

BEGEGNUNGEN IN SEICHTEN GEWÄSSERN

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1-5	1W4 Delphine	1	PF MHB, S. 53
6-9	1 Incutilis	2	PF AP Band 19, S. 84
10-16	1W4 Seepferde	3	PF MHB II, S. 231
17-25	2W6 Meervolk	3	PF MHB, S. 181
26-29	2W6 Wierlinge	4	PF MHB II, S. 286
30-38	2W4 Stachelrochen	4	PF MHB II, S. 213
39-44	1W8 Mantarochen	5	PF MHB II, S. 213
45-54	2W4 Seeschlangen	5	siehe Seite 58
55-59	1 Flutfisch	5	PF MHB III
60-67	1W6 Adaros	6	PF AP Band 2, S. 82
68-74	1W4 Cecaeliae	7	PF MHB III
75-83	1 Tylosaurus	8	PF MHB II, S. 71
84-91	1W6 Riesenmuränen	8	PF MHB, S. 7
92-95	1W4 Riesenseeschlangen	9	siehe Seite 58
96-98	1 Schreckenshai	9	PF MHB, S. 143
99-100	1 Nereide	10	PF MHB II, S. 182

Schrecken der Küste

Diese Monster neigen dazu, sich in der Nähe von Küstenorten und Fischerdörfern niederzulassen, und können zu einer Gefahr für jene werden, die nach sicheren Plätzen zum Anlegen oder Ankern suchen.

BEGEGNUNGEN AN DER KÜSTE

W%	Ergebnis	Ø	HG	Quelle
1-9	1 Riesenkrabbe	2	PF MHB, S. 162	
10-16	1 Bunyip	3	PF MHB II, S. 44	
17-19	1 Draugr-Kapitän	3	PF MHB II, S. 90	
20-28	1 Kelpie	4	PF MHB II, S. 147	
29-34	1W6 Riffklauen	4	PF MHB II, S. 212	
35-41	1W6 Draugr	5	PF MHB II, S. 90	
42-49	1 Seefäule	5	PF MHB III	
50-53	1W4 Tidendrachen	5	PF AP Band 19, S. 82	
54-60	1 Salzwasseroger	6	PF MHB II, S. 230	
61-68	2W4 Unglücksfresser	6	siehe Seite 61	
69-71	1W6 Pteranodone	6	PF MHB, S. 57	

72-78	1 Haifresserkrabbe	7	PF MHB III
79-85	1W4 Seedraka	8	PF MHB II, S. 88
86-91	1 Korallengolem	9	siehe Seite 47
92-96	1W6 Duppies	10	siehe Seite 45
97-100	1W4 Riesenschnapp-schildkröten	11	PF MHB II, S. 222

Monster der tiefen See

Es folgen mehrere Monster, denen man nur auf dem Meer rund um den Fesselinselarchipel begegnen kann:

BEGEGNUNGEN AUF DEM OFFENEN MEER

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1-4	1 Riesenseeanemone	2	PF MHB III
5-7	1W4 Totenkopfquallen	3	PF MHB III
8-14	1W4 Haie	4	PF MHB, S. 143
15-22	1W8 Tritonen	5	PF MHB II, S. 259
23-31	1W4 Ceratioidi	5	PF MHB III
32-37	1W4 Werhaie	5	siehe Seite 51
38-43	1W4 Teufelsfische	6	PF MHB II, S. 250
44-51	1 Seegeißel	6	siehe Seite 57
52-61	1W6 Quallenschwärme	9	PF MHB II, S. 207
62-67	1W6 Riesenquallen	10	PF MHB II, S. 207
68-75	1 Charybdis	13	PF MHB II, S. 47
76-82	1 Schiffsreißerkrabbe	13	PF MHB III
83-88	1 Großer Weißer Wal	14	PF MHB II, S. 280
89-94	1 Luska	17	siehe Seite 50
95-97	1 Krake	18	PF MHB, S. 163
98-100	1 Tiefseeschlange	19	PF MHB III

Inselgefahren

Die folgenden Monster sind auf einigen der wilderen Inseln der Fesseln häufiger anzutreffen:

BEGEGNUNGEN AUF INSELN

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1-4	1 Affenschwarm	2	PF MHB II, S. 191
5-12	2W4 Paviane	3	PF MHB II, S. 191
13-17	1W4 Gartenschlicke	4	PF MHB III
18-27	2W6 Kuru	4	siehe Seite 48
28-32	1W4 Stakseulen	5	siehe Seite 59
33-38	1W6 Riesenchamäleons	6	PF MHB III
39-42	1 Ältere Nirento	6	siehe Seite 52
43-50	1W4 Archelonen	7	PF MHB III
51-57	1W6 Zyklopen	8	PF MHB, S. 289
58-64	1W4 Sucuyantens	10	siehe Seite 60
65-72	1 Larabay	11	siehe Seite 49
73-82	1W4 Dschungelriesen	12	PF MHB III
83-87	1W4 Gholdakoi	12	siehe Seite 46
88-93	1 Sturmriese	13	PF MHB, S. 221
94-97	1 Jubjub	15	PF MHB III
98-100	1W4 Kongamatos	17	PF MHB III



AASCHAQS WYVERN

Dieser hellblaue Drache besitzt gewaltige Schwingen und einen gespaltenen Schwanz, von dem jedes Ende in einem gekrümmten Stachel ausläuft. Aus seinen Nüstern und dem Maul quillt dichter Rauch.

AASCHAQS WYVERN HG 8



EP 4.800

CN Großer Drache

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 19 (+1 GE, -1 Größe, +10 natürlich)

TP 103 (9W12+45)

REF +7, WIL +9, ZÄH +11,

Immunitäten wie Drachen, Magische Lähmung und Schlaf; **Resistenzen** Feuer 10, Säure 10; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m (schlecht), Schwimmen 12 m

Nahkampf Biss +13 (2W6+5 plus Ergreifen), 2 Stachel +13 (1W6+5 plus Gift), 2 Flügel +8 (1W6+2)

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

Besondere Angriffe Odemwaffe (9 m-Kegel, 6W6 Feuerschaden plus Dämpfe, Reflexwurf SG 19 halbiert, alle 1W4 Runden), Zerreißen (2 Krallen +16, 1W6+5)

SPIELWERTE

ST 21, GE 12, KO 20, IN 9, WE 12, CH 11

GAB +9; KMB +15 (Ringkampf +19); KMV 26

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Fliegen +7, Heimlichkeit +9, Schwimmen +25, Wahrnehmung +20; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Luft anhalten

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Hügel

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3–5 und 1–3 Wyvern)

Schätze Standard

Besondere Fähigkeiten

Odemwaffe (ÜF) Alle 1W4 Runden kann einer von Aaschaqs Wyvern eine Wolke giftigen Feuers in einem 9 m-Kegel ausstoßen, die 6W6 Punkte Feuerschaden verursacht. Kreaturen, die Schaden nehmen, sind auch für 4 Runden durch die Dämpfe vorübergehend erblindet, wie durch den Zauber *Glitzerstaub*. Ein Reflexwurf gegen SG 19 halbiert den Feuerschaden und vereitelt den *Glitzerstaub*-Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Gift (AF) Stachel – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 19; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W4 KO-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Aaschaqs Wyvern ähneln in vielerlei Weise den gewöhnlichen Wyvern, wie man sie in der Region der Inneren See antreffen kann, wurden aber magisch verändert. Im Gegensatz zu ihren gewöhnlichen Vettern haben die Wyvern



gespaltene Schwänze, welche ihnen zwei Stachelangriffe gestatten. Zudem können sie giftiges Gas ausatmen, welches alle in seinem Weg blendet. Aaschaqs Wyvern residieren in den natürlichen Höhlen, welche die Klippen von Dahaks Fängen durchziehen. Bis der böse Drache Aaschaq die Insel übernahm, waren sie normale Wyvern, doch da Aaschaq diese Bestien als perfekte Sendboten ihres finsternen Kultes erachtete, verzerrte sie das eigentliche Wesen der Wyvern, bis sie die nun auf Dahaks Fängen vorherrschende Gattung erzielt hatte. Bereits ihr Name deutet ihren Dienerstatus an und die Kultanhänger Dahaks nutzen sie manchmal als Reittiere.

Aaschaq lässt ihren Wyvernknechten bemerkenswerte Freiheit, allerdings entfernen sich die meisten nie weit von den drei Inseln, welche Dahaks Fänge bilden. Seeleute, welche diese gefürchteten Inseln passieren, wissen, dass sie nach den Bestien Ausschau halten müssen; diese greifen unvorbereitete Schiffe aus der Luft an, um sich an der Mannschaft zu nähren und die Ladung für Aaschaq zu rauben.

Der befleckende Einfluss von Aaschaqs chaotischen Manipulationen hat diese unberechenbaren Kreaturen zudem mit Resistenz gegen Säure, Feuer und Magie versehen.

Ein typischer Aaschaqs Wyvern ist 5,40 m lang (den geteilten Schwanz eingeschlossen) und wiegt 2.500 Pfund. Die Färbung der Schuppen kann variieren, ist meist aber Purpur. Obwohl sie nur etwas intelligenter als gewöhnliche Wyvern sind, lieben die Dahak verehrenden Wyvern ihren den niederen Wesen auf den Insel „überlegenen“ Status.

DIE BLUTKÖNIGIN

Diese grässliche Monstrosität sieht aus wie eine gewaltige zusammengerollte Made. Ihre Oberfläche hat die Farbe eines heftigen Blutergusses. Drei peitschende Tentakel befinden sich an jeder Seite ihres riesigen, pulsierenden Mauls und fünf weitere wachsen aus ihrem Hinterteil.

BLUTKÖNIGIN

HG 23



EP 819.200

CB Gigantische Externare (Einheimische)

INI +4; Sinne Blindsight 36 m, Ersatzsinne;

Wahrnehmung +39

VERTEIDIGUNG

RK 38, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 38 (-4 Größe, +32 natürlich)

TP 471 (23W10+345); Regeneration 10 (Gutes)

REF +9, WIL +24, ZÄH +28,

Immunitäten Elektrizität, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Gift, Schall; SR 15/Episch und Rechtschaffen;

ZR 34

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Biss +29 (2W6+10), 5 Stacheln +29 (2W6+10/19-20 plus 2W6 Elektrizität), 6 Tentakel +24 (2W8+5/19-20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m

Besondere Angriffe Entsetzliches Bellen, Verschlingen (15W6 Säureschaden, RK 26, 47 hp), Unheilige Geburt

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 23; Konzentration +36)

5/Tag – Gutes bannen (SG 28), Kakophonie* (SG 25), Kritische Wunden verursachen (SG 27), Tiefe Dunkelheit

3/Tag – Mächtiger Befehl (SG 28)

1/Tag – Massen-Ersticken* (SG 32)

* siehe Pathfinder Expertenregeln

SPIELWERTE

ST 30, GE 11, KO 40, IN 20, WE 29, CH 37

GAB +23; KMB +37 (Ringkampf +41); KMV 47

Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserne Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Blutend), Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Stachel), Wachsamkeit, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Bluffen +39, Diplomatie +39, Einschüchtern +39, Heilkunde +32, Motiv erkennen +39, Wahrnehmung +39, Wissen (Arkane) +28, Wissen (Die Ebenen) +31, Wissen (Geschichte) +28, Wissen (Religion) +31, Zauberkunde +31

Sprachen Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Kuru; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Blutsverbindung

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutsverbindung (ÜF) Die Blutkönigin kann drei Mal am Tag als Standard-Aktion eine psychische Verbindung zu bis zu 23 TW an Kuru innerhalb von 30 m zu ihr selbst oder einem ihrer Kuru-Agenten herstellen. Sie kann dabei bestimmte Kuru auswählen,

doch sollten diese über mehr TW verfügen, als ihre Fähigkeit gestattet, ist der Einsatz der Blutsverbindung verschwendet. Jedem betroffenen Kuru muss ein Willenswurf gegen SG 28 gelingen oder er ist gezwungen, die Anweisungen der Blutkönigin nach besten Kräften auszuführen. Ein mit der Blutkönigin verbundener Kuru erhält einen Moralbonus von +4 auf Stärke und Konstitution und ist immun gegen geistesbeeinflussende Effekte. Die Blutsverbindung dauert 1 Minute an oder bis die Blutkönigin sie mit einer Freien Aktion beendet, falls dies eher geschieht. Wenn die Blutsverbindung unterbrochen wird, erleidet ein betroffener Kuru 1 Punkt IN-Schaden und ist für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Entsetzliches Bellen (ÜF) Die Blutkönigin kann drei Mal am Tag als Standard-Aktion ein entsetzliches Bellen ausstoßen, welches eine Ausdehnung mit 9 m-Radius betrifft. Jede Kreatur innerhalb des betroffenen Bereiches muss einen Willenswurf gegen SG 34 schaffen oder ist für 1W4 Runden gelähmt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Ersatzsinne (ÜF) Neben ihrer Blindsight kann die Blutkönigin dauerhaft durch ihre unheiligen Kuru-Agenten sehen und hören, als nutze sie einen permanenten Hellhören/Hellsehen. Wenn einer der Agenten getötet wird, ist die Blutkönigin für 1 Runde benommen.

Unheilige Geburt (AF) Wenn die Blutkönigin einen bewusstlosen Humanoiden verschlingt oder ein Humanoider beim Verschlingen bewusstlos wird, befördert sie ihn durch ihren Verdauungstrakt, wo er keinen weiteren Schaden mehr nimmt, sondern 1W4 Runden lang verwandelt wird. Wenn dieser „Geburtsvorgang“ abgeschlossen ist, würgt sie die Kreatur wieder hervor. Das Opfer ist dann in eine undurchsichtige Schleimkapsel gehüllt. Jeder Versuch, diese Kapsel zu öffnen und den Humanoiden zu befreien, fügt diesem einen schweren Schock zu und er erleidet 6W6 Schadenspunkte, sofern ihm kein Zähigkeitswurf gegen SG 25 oder seinen Befreiern ein Fertigkeitswurf auf Heilkunde gegen SG 25 gelingt. Die Blutkönigin kann als Schnelle Aktion jede Kapsel innerhalb von 30 m zur Explosion bringen; dabei wird Gallenschleim freigesetzt, welcher der eingeschlossenen Kreatur und allen Kreaturen in einem 4,50 m-Explosionsradius 6W6 Punkte Säureschaden zufügt.

Alternativ kann die Blutkönigin den eingeschlossenen Humanoiden auch für mindestens 24 Stunden in der Kapsel belassen und die dann völlig verwandelte Kreatur nach Ablauf der Zeit zu jedem beliebigen Zeitpunkt aus ihr entlassen. Das Opfer ist dann in einen Kuru-Agenten verwandelt (siehe unter Kuru-Agent). Die Blutkönigin kann beliebig viele Kapseln erschaffen, aber stets nur über sechs Kuru-Agenten verfügen, sollte sie z.B. einen siebten Agenten erwecken, stirbt der bisher älteste Kuru-Agent und die Blutkönigin ist für 1 Runde benommen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Als vor Jahrtausenden das widerwärtige Zyklopenreich der Ghol-Gan die Fesselinseln beherrschte, entsandten seine finsternen, fremdartigen Götter mächtige Diener, welche als ihre Stellvertreter fungieren sollten. Diese führten und verderbten das Reich bis zu seinem ruhmlosen Zusammenbruch, nach welchem die Götter und ihre Diener von Golarion verschwanden. Doch einer dieser üblen Knechte blieb zurück, ein verdorbener Schrecken,

welcher als die Blutkönigin bekannt ist. Seit Ewigkeiten haust sie nun in ihrer üblen unterirdischen Kammer in den Ruinen des Ganagsau genannten ghol-ganischen Tempels auf den Kannibaleninseln. Durch dieses blasphemische Wesen wurden die Kuru zu dem heutigen degenerierten Volk, nachdem sie diese davon überzeugt hatte, eine lebende, verehrungswürdige Göttin zu sein. Die Blutkönigin hat einen Hohepriester namens Bukrugsor, einen treuen Knecht, der dafür sorgt, dass ihr regelmäßig Opfergaben in Form von Blut und lebenden Kreaturen gebracht werden.

Die Blutkönigin hat keine Augen. Das, was wie zornige, über ihren ganzen aufgedunsenen Leib verteilte Pusteln aussieht, sind in Wirklichkeit ihre Sinnesorgane. Ferner kann sie durch ihre über die Kannibaleninseln verteilten Kuru-Agenten sehen und hören. Ihr groteskes Maul ist in der Lage, mehrere Sprachen zu sprechen, allerdings lässt sie sich meist nur dazu herab, telepathisch zu kommunizieren. Die Blutkönigin verwendet ihre kurzen Maultentakel zum Verspeisen der Beute und Opfergaben. Ihre rückwärtigen Tentakel dagegen sind lang, kräftig und mit knöchernen Stacheln ausgestattet, mit denen sie Gegenstände manipulieren und Opfer unter Strom setzen kann.

Die Blutkönigin ist nahezu bewegungsunfähig. Sie ist eine gewaltige, aufgequollene Bestie im Herzen einer riesigen unterirdischen Tempelkammer in einer zerstörten Kathedrale. Sie kann ihren Leib zwar mittels Zuckungen sehr langsam in die eine oder andere Richtung fortbewegen, ist inzwischen aber zu massig, um ihre Kalksteinkammer zu verlassen. Nur ihr Hohepriester, Opfergaben und jene, die zu Kuru-Agenten werden sollen, dürfen ihren finsternen Thronsaal betreten. Manchmal werden unwillige Opfer durch ein Loch in der Decke in die Kammer gestoßen und die Ausgänge versiegelt, so dass die Blutkönigin vor dem Essen ein wenig damit spielen kann. Sie ist ein Geschöpf von unglaublichem Bösem, welches seinem Zorn, von seinen Göttern im Stich gelassen worden zu sein, Ausdruck verleiht, indem es so viel Schmerz und Unheil verbreitet wie es ihm möglich ist. Ob die Blutkönigin jemals ihrem uralten Gefängnis entringen kann, bleibt abzusehen, doch sollte allein der Gedanke daran alle geistig gesunden Kreaturen erschauern lassen.

Kuru-Agenten

Die Lieblingspriester der Blutkönigin sind ihre Kuru-Agenten. Diese Monster werden erschaffen, indem die Blutkönigin eine Kreatur verdaut und lange genug in einer lähmenden Kapsel einschließt, dass sie sich in einen Kuru-Agenten verwandelt. Die aus der Kapsel entstehende Kreatur ist de facto hirntot, ohne Verstand und Nervensystem. Ein Kuru-Agent verbleibt in diesem vegetativen Zustand, bis er verhungert, getötet wird oder Ziel des Zaubers *Heilung* oder eines Effektes ähnlicher oder größerer Macht wird. Kuru-Agenten werden von den Anhängern der Blutkönigin verehrt, welche die bewegungslosen Dinger über die Kannibaleninseln transportieren und für diese „gesegneten“ Kreaturen sorgen. Die Blutkönigin agiert durch diese Agenten und nutzt sie, um ihre Kuru-Anhänger zu stärken und zu befehligen. Sie verbindet sich mit ihren Dienern, um jeden Feind zu fangen, der sich ihr oder ihrem Kannibalenkult entgegenstellt.



DUPPY

Dieser schwebende, geisterhafte Humanoide trägt einen Schleier, doch das Gesicht darunter scheint eine Mischung aus Mensch und Tier zu sein, welches Hass und Wut ausstrahlt. Transparente, hundeartige Gestalten winden sich um seine Beine herum.

DUPPY

HG 7



EP 3.200

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +10; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

Aura Unnatürliche Aura (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 14 (+4 Ablenkung, +6 GE)

TP 76 (9W8+36)

REF +11, WIL +8, ZÄH +7,

Verteidigungsfähigkeiten Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2;

Immunitäten wie Untote Verteidigungsfähigkeiten Körperlos, Resistenz gegen fokussierte Energie +2; Schwächen Empfindlichkeit gegen Auferstehung, Machtlos im Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (Perfekt)

Nahkampf Körperlose Berührung +12 (2W8 Negative Energie plus 1W6 ST-Entzug)

Besondere Angriffe Heißhungrige Hunde

SPIELWERTE

ST —, GE 22, KO —, IN 13, WE 15, CH19

GAB +6; KMB +12; KMV 26

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausfall, Blitzschnelle Reflexe, Dranbleiben, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +16, Fliegen +26, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen +14, Wahrnehmung +14

Sprachen Gemeinsprache, Polyglott

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Küstengebiete

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfänglichkeit gegen Auferstehung (ÜF) Ein auf einen Duppy gewirktes *Tote erwecken* oder ähnlicher Zauber zerstört ihn, sofern ihm kein Willenswurf gelingt. Der Zauber erfordert in diesem Fall keine Materialkomponente.

Heißhungrige Hunde (ZF) Ein Duppy kann einmal am Tag als Standard-Aktion ein Rudel körperloser Hunde für 1W4+3 Runden erschaffen. Die heißhungrigen Hunde greifen als Einheit mit Angriffsbonus +11 an und verursachen 2W6+3 Punkte Energieschaden bei einem Treffer, der Bedrohungsbereich für Kritische Treffer ist eine natürliche 20. Diese Fähigkeit entspricht ansonsten dem Zauber *Des Magiers Schwert* auf ZS 7.

Stärkeentzug (ÜF) Kreaturen, die vom Berührungsangriff eines Duppys getroffen werden, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 bestehen oder 1W6 Punkte Stärkeentzug erleiden. Mit jedem erfolgreichen Angriff erhält der Duppy 5 temporäre Trefferpunkte. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Ein Duppy ist der Geist eines grausamen, brutalen Seefahrers, der gewaltsam an Land und fern von Schiff und

Mannschaft gestorben ist, so dass er kein angemessenes Seebegrabnis erhalten konnte. Seine geisterhafte Gestalt bezeugt bereits seinen ungemeinen Hass, doch ein Duppy verfügt zudem über die Macht über ein Rudel treuer, außerweltlicher Hunde, welche seine Boshaftigkeit teilen. Duppys suchen für gewöhnlich nach Seefahrern und Piraten, an denen sie sich rächen können, und bringen große Gewalt über jene Lebenden, die sie daran erinnern, was sie im Leben verloren haben. Daher trifft man Duppys in der Regel in Küstenorten oder den nahen Stränden an. Ansiedlungen, die vom Meer abhängig sind, fürchten und hassen diese geisterhaften Kreaturen.

Die Gegenwart eines Duppys wird häufig von einem fernen, unirdischen Heulen angekündigt. Seine körperlose Gestalt bedeutet zwar, dass man ihn nicht mit normalen Mitteln fangen kann, doch wem es gelingt, einen Duppy in eine Falle zu locken, der weiß, dass er den Schrecken bis zum Tagesanbruch festhalten muss; denn bei Tage sind seine Fähigkeiten eingeschränkt und er kann leichter besiegt werden. Allerdings sind nur wenige Kreaturen in der Lage, einen Duppy festzusetzen, dessen Hunde Feinde verwirren und dem geisterhaften Monster erlauben, seine Opfer von allen Seiten anzugreifen.



GHOLDAKO

Ein einzelnes, milchiges Auge starrt aus der Stirn dieses hünenhaften Riesen, dessen Körper in schmutzige, runenbedeckte Streifen blutigen Leinenstoffs gewickelt ist.

GHOLDAKO

HG 10



EP 9.600

NB Großer Untoter (Riese)

INI +4; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

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

TP 127 (15W8+60)

REF +5, WIL +10, ZÄH +9,

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

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

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

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Blendender Odem

SPIELWERTE

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

GAB +11; KMB +19; KMV 29

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

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

Sprachen Ghol-Ganisch

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Küsten

Organisation Einzelgänger oder Wache (2-4)

Schätze Standard (Fellrüstung, andere Schätze)

Besondere Fähigkeiten

Blendender Odem (ÜF) Alle 1W4 Runden kann ein Gholdako seinen giftigen Atem in einem 6 m-Kegel ausstoßen. Jede Kreatur im betroffenen Bereich wird dauerhaft blind, sofern ihr kein Zähigkeitswurf gegen SG 22 gelingt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Krankheit (AF) Meeresfäule – Klauen; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 22; **Inkubation** 1 Minute; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W4 ST- und 1W4 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Ein Gholdako ist ein schrecklicher untoter Zyklop, der von den finsternen Priestern und Nekromanten des untergegangenen Reiches der Ghol-Gan vor tausenden von Jahren erschaffen wurde. Sein Augapfel ist eingesunken und milchig und sein Körper sowie seine Gliedmaßen sind wie bei einer Mumie fest mit zerlumpte Streifen aus schmutzigem Leinenstoff umwickelt. Allerdings sind beunruhigende, unverständliche Glyphen mit getrocknetem Blut auf das uralte Tuch gekritzelt. Hautflocken fallen ständig vom ausgetrockneten, freiliegenden Fleisch der Kreatur. Dieses ist von kränklich blass-gelber Farbe. Ein

durchschnittlicher Gholdako ist 2,70 m groß und wiegt 500 Pfund.

Gholdakos sind fast immer die Wächter besonderer Relikte oder Gräfte in ghol-ganischen Ruinen. Zu Lebzeiten wurden sie angewiesen, den Ort oder den Gegenstand zu beschützen, und kommen auch im Tode noch ihrer Pflicht treu nach. Sie bemühen sich zwar, niemanden heranzulassen, sind aber dennoch ungeduldig und können leicht von ihren Posten weggelockt werden. Wer aber von einem dieser untoten Riesen gefangen wird, den erwartet nahezu ohne Ausnahme ein entsetzliches, vorzeitiges Ende.

Gholdakohegemon (HG +1): Manche Gholdako wurden speziell als Wächter der ghol-ganischen Herrschergräfte erschaffen. Ein bläulich-weißer Rauchkranz umgibt ihre sich andauernd abpellende Kopfhaut. Ein Gholdakohegemon besitzt in der Regel zusätzliche Trefferwürfel und kann seine Gegner mit seinem Biss lähmen (1W4 Runden, SG 10 + 1/2 Volks-TW + KO-Modifikator des Gholdakohegemonen).



KORALLENGOLEM

Diese große Kreatur scheint aus faltigem Gestein und Koralle gemacht zu sein. Pflanzenstücke hängen an seinem rissigen Leib und seinen knüppelgroßen Händen.

KORALLENGOLEM

HG 9



EP 6.400

N Großes Konstrukt

INI +0; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 21 (-1 Größe, +12 natürlich)

TP 96 (12W10+30)

REF +4, WIL +4, ZÄH +4,

Immunitäten wie Konstrukte; SR 10/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +18 (2W8+10/19-20 plus Blutung)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Blutung (1W6)

SPIELWERTE

ST 24, GE 11, KO —, IN —, WE 11, CH 1

GAB +12; KMB +20; KMV 30

Besondere Eigenschaften Aquatische Wiederherstellung

Lebensweise

Umgebung Warme Meere oder Küsten

Organisation Einzelgänger oder Bande (2-5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aquatische Wiederherstellung (AF) Wenn ein Korallengolem mit einem Salzwasser in Kontakt steht, welches wenigstens so groß ist wie er selbst, erhält er Schnelle Heilung 5.

Immunität gegen Magie (AF) Ein Korallengolem ist immun gegen jeden Zauber und jede zauberähnliche Fähigkeit, welche Zauberresistenz erlaubt. Zudem funktionieren einige Zauber und Effekte bei dieser Kreatur anders:

- Jeder Zauber der Kategorie Wasser heilt bei einem Korallengolem 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe des Zauberkundigen (Maximum 10W6).
- *Fels zu Schlamm verwandeln* verlangsamt einen Korallengolem (wie der Zauber *Verlangsamen*) für 1W6 Runden (kein Rettungswurf).
- *Schlamm zu Fels verwandeln* erhöht den Blutungsschaden des Golems für 3 Runden auf 2W6.
- *Erde und Gestein erweichen* lässt einen Korallengolem für 3 Runden seine Schadenreduzierung verlieren.

Mächtige Hiebe (AF) Ein Korallengolem addiert das 1 1/2 fache seines ST-Modifikators auf die Schadenswürfe seiner Hiebgriffe und bedroht bei einem Wurf von 19-20 mit einem kritischen Treffer.

Korallengolems sind Konstrukte, die vollständig aus lebenden, aus dem Meer stammenden, Korallen bestehen. Ihre scharfen Hände können Aufgaben erfüllen, welche höchste Feinfühligkeit erfordern, sind aber ebenso für den Kampf geeignet. Magier und Hexenmeister setzen diese Golems ein, um Pflanzen an den örtlichen Stränden zu sammeln, Fische aus dem Ozean zu fangen und

wertvolle Orte wie das Heim ihres Herren oder Mineraladern und andere wertvolle Bodenschätze zu schützen.

Ein Korallengolem ist 2,70 m groß und wiegt 1.000 Pfund. Er enthält seltene organische Substanzen und Mineralien im Wert von 3.500 GM.

KORALLENGOLEM

ZS 11; Marktpreis 57.500 GM

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, Gegenstand beleben, Geas/Auftrag, Scharfe Klinge, Begrenzter Wunsch, Wasser atmen; Hersteller muss die 11. Zauberstufe besitzen; Fertigkeit Handwerk (Bildhauer) SG 15; **Kosten** 30.500 GM



KURU

Beunruhigende Stammestätowierungen bedecken das Gesicht dieses rotäugigen Humanoiden. Seine kantigen Zähne scheinen zu Spitzen gefeilt worden zu sein.

KURU

HG 1/2



EP 200

Männlicher Barbar 1

CB Mittelgroßer Humanoider (Kuru)

INI +0; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 12 (-2 Kampfrausch, +4 Rüstung)

TP 16 (1W12+4)

REF +2, WIL +4, ZÄH +5

Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Knüppel +5 (1W6+6), Biss +0 (1W6+2 plus Kannibalische Kraft)

Besondere Angriffe Kampfrausch (5 Runden/Tag)

TAKTIK

Grundwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er folgende Spielwerte:

RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14; TP 14; WIL +2,

ZÄH +3; Nahkampf Knüppel +3 (1W6+4), Biss -2 (1W6+1 plus

Kannibalische Kraft); ST 15, KO 12; KMB 3, KMV 13; Klettern +3

SPIELWERTE

ST 19, GE 10, KO 16, IN 10, WE 14, CH 13

GAB +1; KMB +5; KMV 13

Talente Blitzschnelle Reflexes

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Klettern +5, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +6

Besondere Eigenschaften Kuru-Mut, Schnelle Bewegung

LEBENSWEISE

Umgebung Jede Küste

Organisation Paar, Bande (3–6), Überfall (7–15) oder Stamm (16+ plus 33% Nichtkämpfer, 1 Schamane der 3. Stufe pro 20 Erwachsene und 1 Anführer der 5.–7. Stufe)

Schätze NSC-Ausrüstung (Fellrüstung, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kannibalistische Kraft (AF) Wenn ein Kuru eine lebende Kreatur mit seinem Bissangriff trifft, erlangt er 1 temporären Trefferpunkt, indem er das Blut seines Zieles trinkt. Diese Fähigkeit funktioniert nicht gegen Kreaturen, die kein Blut haben.

Kuru-Mut (AF) Einmal am Tag kann ein Kuru bei einem Rettungswurf gegen Furcht zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis wählen. Er muss sich vor dem Rettungswurf zum Einsatz dieser Fähigkeit entscheiden.

Kuru sind die wilden Eingeborenen des Fesselinselsarchipels. Sie wurden von ihrer grässlichen „Göttin“, der Blutkönigin, auf furchtbare Weise verwandelt. Die meisten Kuru leben in kleinen Stammesdörfern in oder um gholganische Ruinen herum, doch manche Individuen geben ihre Religion auf und suchen jenseits der Kannibaleninseln nach Abenteuern. Dies geschieht allerdings nur ausgesprochen selten.

Kuru als Charaktere

Kuru definieren sich über ihre Klassenstufen, sie haben keine Volks-TW. Kuru haben die folgenden Volksmerkmale: +2 GE, +2 KO, -2 IN; Kuru sind unnormale schnell und zäh, allerdings wird ihr Denken von Blutlust umnebelt.

Dämmerlicht: Bei schwachem Licht können Kuru doppelt so weit sehen wie Menschen.

Kuru-Mut: siehe oben.

Kannibalistische Kraft: siehe oben.

Lichtempfindlichkeit: siehe die universellen Monsterregeln im *Pathfinder Monsterhandbuch*.

Natürliche Waffen: Kuru verfügen über einen natürlichen Bissangriff, der 1W6 Schadenspunkte verursacht.

Sprachen: Kuru sprechen zu Spielbeginn Kuru. Kuru mit hoher Intelligenz können aus folgenden Sprachen Bonussprachen wählen: Abyssisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Polyglott



LARABAY

Dieser blasse, blonde Humanoide hat hellblaue Augen, nadelspitze Zähne und große, bunte Papageienflügel.

LARABAY

HG 11



EP 12.800

CN Mittelgroßes Feenwesen (Gestaltwandler)

INI +10; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +6 GE, +8 natürlich)

TP 144 (17W6+85)

REF +16, WIL +13, ZÄH +10,

Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10,

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (Gut)

Nahkampf Rapier +15/+10 (1W6+4/18–20 plus Unheil)

Besondere Angriffe Benebelnder Blick

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +14)

5/Tag – Brennende Hände (SG 14), Windstoß (SG 15)

3/Tag – Einflüsterung (SG 15), Fester Nebel, Scheingelände (SG 17), Unsichtbarkeit

1/Tag – Arkane Spiegelung (SG 18), Kältekegel (SG 18)

SPIELWERTE

ST 18, GE 22, KO 21, IN 15,

WE 16, CH 17

GAB +8; KMB +14; KMV 29

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Flinke Manöver, Kampfflexe, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)

Fertigkeiten Bluffen +23, Diplomatie +23, Fliegen +30, Heimlichkeit +26, Motiv erkennen +27, Verkleiden +23, Wahrnehmung +27, Wissen (Natur) +22

Sprachen Gemeinsprache, Polyglott, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Mittelgroßer Humanoide; Gestalt verändern)

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Küsten oder Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3–6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Benebelnder Blick (ÜF) Ein Larabay kann drei Mal am Tag als Standard-Aktion einen benebelnden Blickangriff mit einem 9 m-Kegel einsetzen. Kreaturen, die bei einem Willenswurf gegen SG 21 scheitern, sind für 1W4 Runden benommen. Bei Gelingen des Rettungswurfes sind sie nur 1 Runde lang benommen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Unheil (ÜF) Ein Larabay kann seine magische Energie durch jede von ihm geführte einhändige Waffe fokussieren, um Gegner zu verwundern und der Orientierung zu berauben. Kreaturen, die von der Waffe eines Larabay getroffen werden, müssen einen Willenswurf gegen SG 21 schaffen oder 1 Punkt GE-Schaden erleiden und für 1W6 Runden unter Verwirrung leiden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Larabays sind launische Feenkreaturen, welche sich zu Küstengebieten mit warmen und gemäßigten Inseln hingezogen fühlen. Sie lieben es besonders, mit Seefahrern und Fischern zu spielen, an Bord von Schiffen oder in Küstenstädtchen Streiche zu spielen, indem sie unterschiedliche Gestalten annehmen und ihre anderen außerweltlichen Kräfte einsetzen. Was ein Larabay unter Spaß versteht, kann aber schnell sehr gefährlich werden, wenn seine Liebe zur Trickserei seine Sympathie für Menschen überwiegt, so dass seine gut ausgeführten Scherze zu potentiell tödlichen Situationen für die Beteiligten führen können. Da sie stets auf der Suche nach einem Lacher sind, haben Larabays bereits Schiffe und ihre Besatzungen mit übernatürlichen Illusionen in gefährliche Situationen wie gefährliche Gewässer oder verborgene Untiefen geführt. Oft werden diese Täuschungen erst erkannt, wenn es bereits zu spät ist. An Land locken Larabay ahnungslosen Opfer von Klippen, durch Monsterverstecke oder in versteckte Schluchten oder Treibsandlöcher.

Larabays setzen ihre Fähigkeiten zum Gestaltwandel ein, um komplizierte Netze sozialer Intrigen zu spinnen, damit sie ihre meisterhaften Betrügereien durchführen können. Am Ende jedoch ist meist eine der beteiligten Gruppen zerstört oder es wurden Herzen gebrochen und der Larabay hat dabei eigentlich nichts gewonnen. Larabays haben zwar auch schon Gutes getan, wenn sie Individuen mit schwarzen Herzen hereingelegt haben, allerdings sind sie aufgrund ihrer Unberechenbarkeit schwierige Verbündete. Niemand weiß, wie lange ein Larabay bestimmten Zielen gegenüber treu bleibt, ehe er sich langweilt – und ob dann nicht seine Gefährten seine neuesten Opfer werden.



LUSKA

Dieser Titan hat drei riesige, zuschnappende Haiköpfe auf kurzen, schuppigen Nacken, während sein Unterleib dem eines Riesenoktopus mit acht muskulösen Tentakeln ähnelt.

LUSKA	HG 17	  
EP 102.400		
CB Gigantische magische Bestie (Aquatisch)		
INI +4; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +28		
VERTEIDIGUNG		
RK 32, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 32 (-4 Größe, +26 natürlich)		
TP 270 (20d10+160)		
REF +12, WIL +11, ZÄH +20		
Immunitäten Elektrizität, Gift		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m, Wasserstoß 60 m		
Nahkampf 3 Bisse +27 (2W8+10/19-20), 8 Tentakel +21 (1W8+5 plus Ergreifen)		
Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m		
Besondere Angriffe Würgen (1W8+5 plus giftige Saugnäpfe), Schiff zerreißen		
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +22)		
3/Tag – Geysir* (SG 19), Kugelblitz (SG 20)		
1/Tag – Herbeizaubern (Grad 8, 1W3 Schreckenshaie 50%), Strudel* (SG 21)		
* siehe Pathfinder Expertenregeln.		
SPIELWERTE		
ST 30, GE 11, KO 26, IN 13, WE 21, CH 18		
GAB +20; KMB +34 (Ringkampf +38); KMV 44		
Talente Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Schnappen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Kränkelnd), Waffenfokus (Biss), Wuchtiger Schlag,		
Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Schwimmen +41, Wahrnehmung +28		
Sprachen Aqual, Gemeinsprache		
Besondere Eigenschaften Zäher Ringkampf		
Lebensweise		
Umgebung Warme Ozeane		
Organisation Einzelgänger		
Schätze Doppelt		

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Giftige Saugnäpfe (AF) Eine Kreatur, die von den Tentakeln eines Luskas gewürgt wird, ist seinem gefährlichen Gift ausgesetzt.

Luskagift: Würgen - Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 28; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W6 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Schiff zerreißen (AF) Ein Luska kann als Volle Aktion versuchen, mit viereiner seiner Tentakel ein Schiff von maximal seiner Größenskategorie zu ergreifen, indem er einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf gegen den Fertigkeitwurf des Schiffskapitäns auf Beruf (Seefahrer) ablegt. Der Luska erhält einen kumulativen Bonus von +4 auf seinen Wurf für jede Größenskategorie, um die das Schiff kleiner als er selbst ist. Sollte es ihm gelingen, das Schiff in einen Ringkampf zu verwickeln, hindert er es an der Fortbewegung. Er kann dann alle Ziele auf Deck und im Schiff mit seinen Tentakeln angreifen, nicht aber mit seinem Bissangriff. Jede Runde, die er den Haltegriff aufrechterhält, fügt er dem Schiffsrumpf automatisch Bisschaden zu.

Zäher Ringkampf (AF) Ein Luska erhält nicht den Zustand In einen Ringkampf verwickelt, wenn er einen Gegner mit seinen Tentakeln in einen Ringkampf verwickelt.

Luskas gehören zu den gefürchtetsten Raubtieren des weiten Meeres. Ihre zuschnappenden Haiköpfe und zuckenden Tentakel haben schon für viele Mannschaften das Ende bedeutet. Die Anwesenheit eines Luskas kann man zunächst in der Luft spüren, da sein Körper Elektrizität leitet. Seefahrer, die der Kreatur begegnen sind, behaupten, dass Gewitterwolken sie begleiten. Ein Luska ist verfressen und unberechenbar; er beansprucht ein großes Revier für sich, um die Anzahl der Schiffe zu maximieren, die er versenken kann, um sich an der Mannschaft zu laben. Luskas ziehen es zwar vor, sich rasch die Seeleute an Bord eines Schiffes einzuverleiben, fressen aber beinahe jede aquatische Kreatur. Selbst Riesenoktopusse und Wale machen einen Bogen um einen hungrigen Luska.

Der durchschnittliche Luska ist von der Schnauze bis zu den Tentakeln 2,70 m lang und wiegt 3.800 Pfund.





LYKANTHROP, WERHAI

Diese kräftige Kreatur hat einen menschliche Körper, aber den Kopf eines heißhungrigen Hais mit tiefschwarzen Augen und messerscharfen Zähnen.

WERHAI (MENSCHENGESTALT) HG 3



EP 800

Menschlicher natürlicher Werhai-Barbar 2

CB Mittelgroßer Humanoider (Gestaltwandler, Mensch)

INI +1; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 12 (+1 GE, -2 Kampfrausch, +4 Rüstung)

TP 28 (2W12+10)

REF +1, WIL +4, ZÄH +7,

Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Dreizack [Meisterarbeit] +8 (1W8+4)

Besondere Angriffe Kampfrausch (8 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Wuterfülltes Schwimmen +2)

TAKTIK

Grundwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er die folgenden Spielwerte: RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14; TP 24; WIL +2,



ZÄH +5; Nahkampf Dreizack [Meisterarbeit] +6 (1W8+2); ST 14, KO 15; KMB 4, KMV 15; Klettern +5, Schwimmen +5

SPIELWERTE

ST 18, GE 12, KO 19, IN 8, WE 15, CH 10

GAB +2; KMB +6; KMV 15

Talente Heftiger Angriff, Waffenfokus (Dreizack)

Fertigkeiten Klettern +7, Schwimmen +7, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Mensch, Mischgestalt und Hai; Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Haie und Schreckenshaie), Schnelle Bewegung

LEBENSWEISE

Umgebung Jeder Ozean oder jede Küste

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-6)

Schätze NSC-Ausrüstung (Kettenhemd, Dreizack [Meisterarbeit], sonstige Schätze)

WERHAI (MISCHGESTALT) HG 3



EP 800

Menschlicher natürlicher Werhai-Barbar 2

CB Mittelgroßer Humanoider (Gestaltwandler, Mensch)

INI +2; Sinne Blindgespür 9 m, Dämmerlicht, Scharfe Sinne; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 18 (+2 GE, -2 Kampfrausch, +6 natürlich, +4 Rüstung)

TP 30 (2W12+12)

REF +2, WIL +4, ZÄH +8,

SR 10/Silber; Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Dreizack [Meisterarbeit] +10 (1W8+9), Biss +3 (1W8+3 plus Fluch der Lykanthropie)

Besondere Angriffe Kampfrausch (9 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Wuterfülltes Schwimmen +2)

TAKTIK

Grundwerte Wenn sich der Barbar nicht im Kampfrausch befindet, hat er die folgenden Spielwerte: RK 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 20; TP 26; WIL +2, ZÄH +6; Nahkampf Dreizack [Meisterarbeit] +8 (1W8+7), Biss +1 (1W8+2 plus Fluch der Lykanthropie); ST 19, KO 17; KMB 6, KMV 18; Klettern +7, Schwimmen +7

SPIELWERTE

ST 23, GE 14, KO 21, IN 8, WE 15, CH 10

GAB +2; KMB +8; KMV 18

Talente Heftiger Angriff, Waffenfokus (Dreizack)

Fertigkeiten Klettern +9, Schwimmen +9, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Mensch, Mischgestalt und Hai; Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Haie und Schreckenshaie), Schnelle Bewegung

Ein Werhai ist in jeder seiner humanoiden Gestalten in der Regel breit gebaut mit einem Mund voller ungewöhnlich großer und krummer Zähne. Er besitzt ein primitives, überheblich-einschüchterndes Auftreten.

NIRENTO

Dornenranken umwinden den dicken Stamm dieses tropischen Baumes. Dschungelblätter und -äste liegen rund um seinen Fuß.

NIRENTO **HG 4** 

EP 1.200

N Große Pflanze

INI +6; Sinne Blindsight 18 m, Dämmerlicht; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+2 GE, -1 Größe, +6 natürlich)

TP 42 (5d8+20)

REF +3, WIL +0, ZÄH +8,

Immunitäten wie Pflanzen, Schall; SR 5/Hiebschaden

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf 2 Ranken +7 (1W6+4 plus Ergreifen und Zu-Fall-bringen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 11,50 m

Besondere Angriffe Hypnotisieren, Würgen

SPIELWERTE

ST 18, GE 14, KO 19, IN 2, WE 9, CH 11

GAB +3; KMB +8 (Ringkampf +12); KMV 20

Talente Kampfflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Ranken)

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Ebenen oder Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Hain (3-5)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hypnotisieren (AF) Ein Nirento kann sich einmal am Tag als Standard-Aktion auf eine Weise wiegen und tanzen, dass er damit jeden in einem 12 m-Radius anlockt, der den Baum sehen kann. Bis auf andere Nirentos im Wirkungsgebiet müssen alle Kreaturen Willenswürfe gegen SG 17 bestehen, um nicht durch die eleganten Bewegungen des Nirento verzaubert zu werden und zu glauben, er wäre ein gewöhnlicher Baum. Betroffene Kreaturen werden für 1W6 Minuten passiv und weigern sich, den Nirento anzugreifen. Betroffenen Kreaturen steht jede Runde ein erneuter Willenswurf zu, in welcher der Nirento einen Verbündeten angreift. Sollte eine hypnotisierte Kreatur vom Nirento angegriffen werden, erhält sie einen Bonus von +4 auf ihren Willenswurf, um die Hypnose zu brechen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.



ÄLTERER NIRENTO

HG 6



EP 2.400

N Riesige Pflanze

INI +6; Sinne Blindsight 18 m, Dämmerlicht; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 18 (+2 GE, -2 Größe, +10 natürlich)

TP 76 (9W8+36)

REF +7, WIL +2, ZÄH +10,

Immunitäten wie Pflanzen, Schall, Wuchtschaden; DR 5/Hiebschaden

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf 4 Ranken +10 (1W8+5 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 11,50 m; Reichweite 11,50 m

Besondere Angriffe Entwurzeln, Hypnotisieren, Würgen (1W8+5)

SPIELWERTE

ST 20, GE 14, KO 19, IN 2, WE 9, CH 11

GAB +6; KMB +13 (Ringkampf +17); KMV 25

Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Ranken)

Fertigkeiten Wahrnehmung +11

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Entwurzeln (AF) Ein Nirento kann als Volle Aktion seine Ranken in den Boden stoßen und bis zu vier Kreaturen in einem 3 m-Radius angreifen. Kreaturen in diesem Bereich erleiden 1W8+5 Schadenspunkte (Reflex SG 17 halbiert). Zudem kann ein Nirento versuchen, mit einer Freien Aktion diejenigen zu Fall zu bringen, deren Reflexwürfe misslingen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Nirentos sind räuberische Pflanzen mit primitiver Intelligenz, deren Dornenranken Gegner in Stücke reißen können. Ein Nirento lockt seine Beute an, indem er eine Zweige und Ranken in einem visuell stimulierenden Tanz schwingen lässt und gnadenlos mit seinen natürlichen Waffen nach seinen Opfern schlägt, sobald diese in Reichweite sind. Getötete Beute häuft er zu seinen Füßen an und absorbiert sie über seine Wurzeln. Sein schwammiger Leib sorgt dafür, dass die meisten wuchtigen Schläge wirkungslos bleiben. Er ist aber immer noch empfindlich gegenüber Hieben und Schnitten. Wenn er verwundet wird, quillt durchscheinendes grünes Harz aus den Wunden.

Ältere Nirentos sind Individuen, die weit über einhundert Jahre alt sind und im Laufe der Jahre Nährstoffe von zahllosen Opfern absorbiert haben. Ein typischer Nirento ist 4,50 m hoch und wiegt 1.000 Pfund, während ältere Nirentos bis zu 7,50 m hoch werden und über eine Tonne wiegen können.



PIRAT, PIRATENKAPITÄN

Dieser von Selbstvertrauen erfüllt wirkende, bärtige Mann trägt hochwertige, auffällige Kleidung und an seiner Seite ein verziertes Rapier.

PIRATENKAPITÄN	HG 5	  
EP 1.600		
Menschlicher Kämpfer 5/Schurke 1		
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)		
INI +5; Sinne Wahrnehmung -1		
VERTEIDIGUNG		
RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +1 GE, +5 Rüstung)		
TP 41 (6 TW; 5W10+1W8+5)		
REF +4, WIL +0, ZÄH +6; +1 gegen Furcht		
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m		
Nahkampf Rapier +1, +10 (1W6+6/18-20)		
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +7 (1W8/19-20)		
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Waffentraining (Leichte Klingewaffe +1)		
SPIELWERTE		
ST 15, GE 13, KO 10, IN 13, WE 8, CH 16		
GAB +5; KMB +7; KMV 19		
Talente Ausweichen, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Rapier), Waffenspezialisierung (Rapier)		
Fertigkeiten Akrobatik +9, Beruf (Seefahrer) +7, Bluffen +11, Diplomatie +11, Einschüchtern +11, Schwimmen +10		
Sprachen Gemeinsprache, Polyglott		
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Rüstungstraining 1		
LEBENSWEISE		
Umgebung Jeder Ozean, jede Küste		
Organisation Einzelgänger oder Mannschaft (1 plus 2-4 Offiziere und 10+ Seefahrer)		
Schätze NSC-Ausrüstung (Kettenhemd +1, Rapier +1, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Trank: Mittelschwere Wunden heilen [2x], weitere Schätze)		

Ein erfolgreicher Kapitän muss nicht nur ein fähiger Seefahrer und listiger Stratege sein, sondern auch über Fertigkeiten verfügen, die es ihm ermöglichen, eine Truppe unabhängig-gesonener Raufbolde zu führen, die ungerne Anweisungen erhalten. Um seine Position zu halten, muss ein Piratenkapitän eine wohldosierte Mischung aus Diplomatie, Einschüchtern, Charisma und Verheißung nutzen. Die meisten Piratenkapitäne werden zwar von ihren Besatzungen gewählt, können aber ebenso leicht auch wieder abgewählt werden, sei es per Abstimmung oder gutplatziertes Klinge.

Piratenkapitäne sind zumeist sowohl Kämpfer und als auch Schurken, da der Beruf einen starken Arm und die Beherrschung diverser Fertigkeiten erfordert. Kleriker geben ebenfalls gute Anführer aufgrund ihrer Fähigkeit ab, sich dank ihrer göttlichen Kräfte verschiedenen Gefahren und magischen Anomalien stellen zu können.

PIRAT, SCHIFFSOFFIZIER

Dieser Halb-Elf trägt eine Lederrüstung und ist mit einem Rapier bewaffnet. Er wirkt umgänglich und hat eine Laute geschultert.

PIRATENSCHIFFSOFFIZIER	HG 3	  
EP 800		
Halb-Elfischer Barde 4		
CN Mittelgroßer Humanoide (Elf, Mensch)		
INI +3; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +8		
VERTEIDIGUNG		
RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Rüstung)		
TP 25 (4W8+4)		
REF +7, WIL +3, ZÄH +2; +2 gegen Bezauberung, +4 gegen Bardenauftritt, Schall und Sprachenabhängiges		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m		
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +7 (1W6/18-20)		
Fernkampf Dolch +6 (1W4/19-20)		
Besondere Angriffe Bardenauftritt 13 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren, Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +1)		
Bekannte Bardenzauber (ZS 4; Konzentration +7)		
2. (2/Tag) – Fesseln (SG 15), Wut (SG 15)		
1. (4/Tag) – Hypnose (SG 14), Monster herbeizaubern I, Person bezaubern (SG 14), Sprachen verstehen		
0. (beliebig oft) – Benommenheit (SG 13), Botschaft, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Richtung kennen		
SPIELWERTE		
ST 10, GE 16, KO 12, IN 13, WE 8, CH 16		
GAB +3; KMB +6; KMV 16		
Talente Fertigkeitenfokus (Auftreten [Saiteninstrumente]) ^B , Waffenfinesse		
Fertigkeiten Akrobatik +10, Auftreten (Saiteninstrumente) +13, Beruf (Seefahrer) +6, Bluffen +10, Diplomatie +10, Magischen Gegenstand benutzen +10, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +8;		
Volksmodifikatoren Wahrnehmung +2		
Sprachen Aqual, Elfisch, Gemeinsprache		
Besondere Eigenschaften Bardwissen +2, Elfenblut, Vielseitiger Auftritt (Saiteninstrumente)		
LEBENSWEISE		
Umgebung Jeder Ozean oder jede Küste		
Organisation Einzelgänger oder Paar		
Schätze NSC-Ausrüstung (Beschlagene Lederrüstung +1, Rapier [Meisterarbeit], Dolch, Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Unsichtbarkeit, Laute, sonstige Schätze)		

Offiziere sind die besten Vertrauten des Kapitäns, welche darauf achten, dass die Anweisungen des Anführers befolgt werden und für die Sicherheit und Autonomie des Schiffes sorgen. Viele Offiziere sind entweder Barden oder Kämpfer, wobei natürlich jeder erfahrene Bukanier das Vertrauen des Kapitäns erlangen und diese Funktion übernehmen kann.

Die alltäglichen Aufgaben eines Schiffsoffiziers bestehen darin, sich mit Klagen zu befassen, Unruhestifter zu erkennen, Bestrafungen auszuführen und den Kapitän zu beraten.

PIRAT, SEEFAHRER

Dieser kantige Bursche trägt bunte, nicht aufeinander abgestimmte Kleidung und hat sein Haar mit einem Kopftuch zurückgebunden.

SEEFAHRER

HG 1/2



EP 200

Menschlicher Schurke 1

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; Sinne Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +3 GE, +2 Rüstung)

TP 9 (1W8+1)

REF +5, WIL +0, ZÄH +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier +2 (1W6+3/18–20) oder Dolch [Meisterarbeit] +3 (1W4+3/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

ST 15, GE 16, KO 13, IN 12, WE 10, CH 8

GAB +0; KMB +2; KMW 16

Talente Ausweichen, Kampfreflexe

Fertigkeiten Akrobatik +7, Bluffen +3, Diplomatie +3, Einschüchtern +3, Entfesselungskunst +7, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +7, Motiv erkennen +4, Schwimmen +6, Wahrnehmung +4, Wissen (Lokales) +5

Sprachen Gemeinsprache, Polyglott

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1

LEBENSWEISE

Umgebung Jeder Ozean oder jede Küste

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bande (3–8)

Schätze NSC-Ausrüstung (Lederrüstung, Krummschwert, Dolch [Meisterarbeit], weitere Schätze)

Der durchschnittliche Pirat ist ein freigeistiger Renegat, der große Schwierigkeiten damit hätte, in den kultivierten Tiefen der höflichen, zivilisierten Gesellschaft zu überleben. Schurken und Kämpfer bilden in der Regel die Mehrheit einer Schiffsbesatzung, da sie über das Können und die Kraft für die alltäglichen Überfälle und Verbrechen verfügen. Diese farbenfrohen, abenteuerlustigen Charaktere reiben sich an den Einschränkungen und Gesetzen der Gesellschaft, so dass das aufregende Leben eines Bukaniers gut geeignet für diese unabhängigen Piraten ist.

PIRAT, SCHMUGGLER

Dieser zwielichtige Seefahrer hat ein wissendes Funkeln in den Augen. Sein Blick wandert hin und her, während er seine Umgebung einschätzt.

SCHMUGGLER

HG 2



EP 600

Menschlicher Schurke (Schmuggler) 3 (*Piraten der Inneren See*, S. 23)

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +6; Sinne Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

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

TP 20 (3W8+3)

REF +5, WIL +2, ZÄH +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Krummschwert [Meisterarbeit] +3 (1W6/18–20), Totschläger +4 (1W6 nichttödlicher Schaden)

Fernkampf Kurzbogen +4 (1W6/x3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

SPIELWERTE

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

GAB +2; KMB +2; KMW 14

Talente Abhärtung, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluff +9, Diplomatie +9, Einschüchtern +9,

Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +7, Schätzen +7, Verkleiden +9, Wahrnehmung +7, Wissen (Lokales) +7

Besondere Eigenschaften Ablenkungsmanöver*, Bestechung*, Gegenstand schmuggeln*, Schurkentricks (Schnelle Heimlichkeit)

* siehe *Piraten der Inneren See*.

LEBENSWEISE

Umgebung Jeder Ozean oder jede Küste

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3–5)

Schätze NSC-Ausrüstung (Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Totschläger, Krummschwert [Meisterarbeit], Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Trank: *Pracht des Adlers*, Trank: *Unsichtbarkeit* [2x], weitere Schätze)

Schmuggler verschieben ihre Beute an neugierigen Hafenbeamten, Marineinspektoren und Blockaden vorbei. In der Regel sind sie stille, heimliche Ganoven, wundersam-begabte Schmeichler und flinkfingrige Taschendiebe.



PRIESTER BESMARAS

Diese mutige Frau trägt ein Kettenhemd und schwarze Seide. Sie steht standfest an Deck und führt ein meisterhaft gefertigtes Rapier. Der Zweispitz auf ihrem Kopf trägt Totenschädel und gekreuzte Knochen als Symbol.

PRIESTER BESMARAS

HG 4



EP 1.200

Klerikerin Besmaras 5

CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +5; Sinne Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +1 GE, +5 Rüstung)

TP 33 (5W8+7)

REF +2, WIL +7, ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +4 (1W6/18–20) oder Totschläger +3 (1W6 nichttödlicher Schaden)

Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 5/Tag (SG 14, 3W6)

Zauberartige Dämonenkräfte (ZS 5; Konzentration +8) 6/Tag - Eiszapfen (1W6+2 Kälteschaden)

6/Tag - Sturmböe (1W6+2 nichttödlicher Schaden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 5; Konzentration +8)

3. – Krankheit kurieren, Wasser atmen^P2. – Beistand, Mittelschwere Wunden heilen, Nebelwolke^P1. – Furcht bannen, Leichte Wunden heilen, Segnen, Totenwache, Verhüllender Nebel^P

o. (beliebig oft) – Magie lesen, Nahrung und Wasser reinigen, Stabilisieren, Wasser erschaffen

D Domänenzauber; Domänen Wasser, Wetter

SPIELWERTE

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

GAB +3; KMB +3; KMV 15

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Diplomatie +10, Motiv erkennen +9, Schwimmen +1, Wissen (Religion) +8, Zauberkunde +6,

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Aura

LEBENSWEISE

Umgebung Jedes Meer oder Küste

Organisation Einzelgänger, Paar oder Klerus (3–6)

Schätze NSC-Ausrüstung (Kettenhemd +1, Rapier [Meisterarbeit], Totschläger, Trank: Leichte Wunden heilen [5x], Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen [9 Ladungen], Zauberstab: Bärenstärke [8 Ladungen], Weihwasser [2x], sonstige Schätze)

Priester Besmaras sind ein häufiger Anblick auf Piratenschiffen im Fesselinselarchipel. Sie fungieren zugleich als Heiler und spiritueller Führer für ihre Kameraden, die meist erst dann zum Glauben finden, wenn der Tod sie bereits angrinst. Kleriker der Göttin steigen oft zu Kapitänen ihrer eigenen Schiffe auf, verbringen in der Regel aber den

Großteil ihrer Piratenkarriere zunächst als Erster Maat oder Schiffschirurgen.

Wenn ein Priester Besmaras sich nicht um dringende Gefahren kümmern muss, achtet er auf die Gesundheit der Besatzung, reinigt Essen und Wasser, heilt die unausweichlichen Verletzungen, welche Seefahrer in Erfüllung ihrer Pflichten erleiden, oder kuriert jene Krankheiten, die in den Tropen und heruntergekommenen Bordellen verbreitet sind, die man in jedem Hafen finden kann. Wenn es ihm seine Pflichten erlauben, unterstützt ein Priester Besmaras andere bei ihren Aufgaben an Bord und erlernt alles über die Führung eines Schiffes und seiner Besatzung ;schließlich weiß man nie, welche Aufgaben ihn an Bord von Besmaras Seegeist erwarten, sollte er im Nachleben einen Platz in ihrer Mannschaft finden. Zudem wird von jedem Priester erwartet, dass er mindestens einmal im Leben eine Pilgerfahrt nach Besmaras Thron unternimmt. Andere Besatzungsmitglieder sind nach seiner Rückkehr oft überrascht von dem Eifer, mit dem er sich sodann an seine Aufgaben macht.



SCHIFFSHEXENMEISTER

Diese entschlossen wirkende Frau in bunter Seide scheint bereit, zerstörerische Magie auf feindliche Schiffe und Meeresmonster gleichermaßen herabregnen zu lassen.

SCHIFFSHEXENMEISTER

HG 5



EP 1.600

Menschlicher Hexenmeister 6

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

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

TP 35 (6W6+12)

REF +5, WIL +7, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +3 (1W4-1/19-20)

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

Zauberähnliche Blutlinienkräfte (ZS 6; Konzentration +10)

7/Tag – Hauch der Austrocknung*

Bekante Hexenmeisterzauber (ZS 6; Konzentration +10)

3. (4/Tag) – Feuerball (SG 19)

2. (6/Tag) – Gegenstand aufspüren, Wellenritt*, Windstoß (SG 18)

1. (7/Tag) – Brennende Hände (SG 17), Magie lesen, Magierrüstung, Wasserstrahl*, Windstärke anpassen*

0. (beliebig oft) – Arkanes Siegel, Botschaft, Kältestrahl, Licht, Magie entdecken, Magie lesen,

Blutlinie Aquatisch*

SPIELWERTE

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

GAB +3; KMB +2; KMV 14

Talente Arkaner Schlag, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Hervorrufung), Materialkomponentenlos zaubern, Zauberfokus (Hervorrufung)

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +6, Magischen Gegenstand benutzen +11, Schwimmen +13, Wissen (Arkane) +6, Zauberkunde +9,

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Aquatische Anpassung*, Geheimnisse des Blutes

LEBENSWEISE

Umgebung Jeder Ozean oder jede Küste

Organisation Einzelgänger, Paar oder Einheit (3-7)

Schätze NSC-Ausrüstung (Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Dolch [Meisterarbeit], Rüstungsarmschienen +1, Resistenzumhang +1, Trank: Leichte Wunden heilen [2x], Trank: Unsichtbarkeit, Schriftrolle: Irreführung, Schriftrolle: Unauffindbarkeit, Schriftrolle: Schild, Zauberstab: Spinnennetz [10 Ladungen], weitere Schätze)
* siehe Pathfinder Expertenregeln.

Bei den meisten Schiffen stellt der Schiffshexenmeister bei Gefechten die Hauptartillerie dar. Er schießt feindlichen Schiffen Flammenfächer entgegen oder nimmt kräftige gegnerische Seefahrer im Rahmen von Interaktionen mit arkanen Explosionen aufs Korn. Die meisten Bukaniere machen einen weiten Bogen um ihre Hexenmeister, da sie von ihren zerstörerischen Kräften wissen. Schiffshexenmeister werden daher zuweilen von der übrigen Besatzung gemieden, welche sie missverstehen und ihnen voller Aberglauben begegnen. Bei einem Gefecht tun Piraten aber dennoch alles, um ihre zauberkundigen Kameraden zu beschützen; schließlich wissen sie, dass der Unterschied zwischen Sieg oder Niederlage (oder dem Galgen) in deren Macht liegen kann.

Die Mehrheit der Schiffshexenmeister haben den Status von Offizieren an Bord, füllen aber nur selten traditionelle Positionen wie z.B. die des Ersten Maats aus. Stattdessen werden sie ebenso als Berater, wie als Waffen betrachtet. Kräfte wie die Fähigkeit, Schätze aufzuspüren oder die Windrichtung zu verändern, sind unter seefahrenden Zauberkundigen sehr geschätzt. Die Blutlinien dieser Schiffszauberer sind oft mit dem Leben auf See verbunden, darunter die Aquatische Blutlinie und die Sturmblutlinie. Allerdings sind auf den meisten Schiffen alle fähigen arkanen Zauberkundige willkommen, die Tod und Zerstörung über den Feind bringen können.



SEEGEISSEL

Diese weißlich-graue Amöbenkreatur enthält, eingebettet in ihrer gestaltlosen Form, Stücke von Treibgut, welche sich gegen die Strömung bewegt.

SEEGEISSEL HG 6

EP 2.400

N Großer Schlick (Aquatisch)

INI -2; Sinne Blindsight 18 m; Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 7, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 7 (-2 GE, -1 Größe)

TP 76 (9W8+36)

REF +1, WIL -2, ZÄH +7

Immunitäten wie Schlicke, Säure; Verteidigungsfähigkeiten Formlos

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf 2 Hiebe +12 (1W6+7 plus 1W4 Säure und Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Säurestoß, Umhüllen (SG 21, 1W6 Säure und Lähmung), Würgen (1W6+7 plus 1W4 Säure)

SPIELWERTE

ST 24, GE 7, KO 18, IN —, WE 1, CH 1

GAB +6; KMB +14 (Ringkampf +18); KMV 22 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Klettern +15, Schwimmen +15

Besondere Eigenschaften Amphibie

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Ozeane

Organisation Einzelgänger, Schwarm (2-5) oder Flor (6-9)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Säurestrahl (AF) Alle 1W4 Runden kann eine Seegeißel als Standard-Aktion einen Strahl aus Verdauungssäften in einer 9 m-Linie verschießen. Dieser fügt allen Kreaturen im Zielbereich 2W8 Punkte Säureschaden zu (Reflex SG 18, halbiert). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Weise Seeleute achten während der Nachtwache in warmen Gewässern besonders auf die verhasste Seegeißel. Dieser Schlick hat sich derart gut an das Meer angepasst, dass er für einheimische Meereswesen und humanoide Seefahrer zu einer ernsthaften Gefahr geworden ist. Er ernährt sich zwar in der Regel von Seeschildkröten, Dugongs und anderer ozeanischer Beute, frisst aber auch alles, was er zu packen bekommt. Die Seegeißel ist dafür bekannt, auf Humanoide in seichtem Wasser und auf dem Meer Jagd zu machen; sie begibt sich sogar an Bord von Wasserfahrzeugen! Die Säure einer Seegeißel ist in der Lage, neben Holz auch Fleisch und Knochen aufzulösen, was sie zu einer besonderen Gefahr für die meisten Boote macht. Obwohl sie unbegrenzt unter Wasser existieren kann, neigt eine

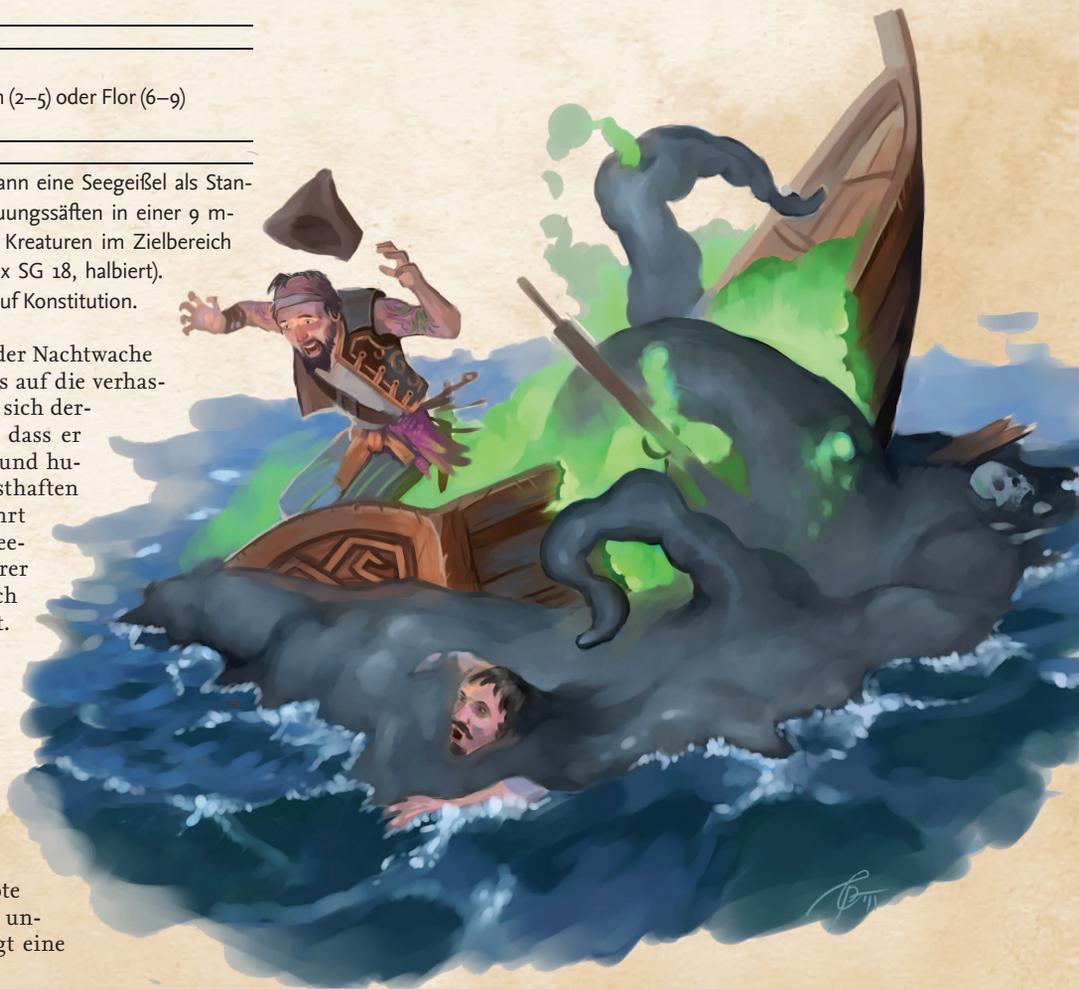
Seegeißel dazu, die Wasseroberfläche nach Beute abzusuchen, wobei sie sich als großer Klumpen grauer Ambra oder andere schwimmende Exkremeunte tarnt.

Seegeißelvarianten

Die meisten Seegeißeln sind vor der Westküste Garunds im Arkadischen Ozean anzutreffen. Es gibt aber auch in einigen Bereichen der hohen See andere Arten von Seegeißeln:

Dampfende Geißel (HG +1): Die Dampfende Geißel sucht das offene Meer des Obarischen Ozeans heim und raubt arglosen Meerestieren, Fischern und kleinen Küstensiedlungen das Leben. Eine Dampfende Geißel verfügt über zusätzliche Trefferpunkte und die universelle Monsterfähigkeit Hitze. Sie gibt derart viel Energie ab, dass das Wasser innerhalb einer Ausdehnung von einem 3 m Radius um sie herum zu kochen beginnt. Kreaturen, die in diesem Wasser eingetaucht ihren Zug beginnen, erleiden 1W6 Schadenspunkte.

Kaltwassergeißel (HG +0): Die Kaltwassergeißel macht die Weiten des nördliche Arkadischen Ozeans und der Inneren See unsicher. Sie ist eine Bedrohung für Handels- und Kriegsschiffe gleichermaßen. Eine Kaltwassergeißel ist immun gegen Kälteschaden und Kreaturen, denen der Reflexwurf gegen den Säurestoß nicht gelingt, sind zudem für 1 Runde wankend.



SEESCHLANGEN

Diese schuppige, blau-grüne Schlange schwimmt an der Wasseroberfläche in einem eleganten Ballett aus Muskelkraft und Geschicklichkeit.

SEESCHLANGE	HG 1	
EP 400		
N Kleines Tier		
INI +2; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +9		
VERTEIDIGUNG		
RK 14, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +1 Größe, +1 natürlich)		
TP 11 (2W8+2)		
REF +5, WIL +1, ZÄH +4		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 12 m		
Nahkampf Biss +4 (1W4-1 plus Gift)		
SPIELWERTE		
ST 8, GE 15, KO 12, IN 1, WE 13, CH 2		
GAB +1; KMB +2; KMV 11 (kann nicht zu Fall gebracht werden)		
Talente Flinke Manöver, Waffenfitness ^B		
Fertigkeiten Heimlichkeit +14, Klettern +7, Schwimmen +7, Wahrnehmung +9; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4		
Besondere Eigenschaften Luft anhalten		
LEBENSWEISE		
Umgebung Jeder Ozean		
Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3-8)		
Schätze Keine		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Gift (AF) Biss - Verwundung; Rettungswurf Zähigkeit, SG 12; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W3 KO-Schaden; Heilung 1 Rettungswurf.		

Dieser unangenehme Wasserbewohner ist ein Fluch für die Fischer in tropischen Gewässern, da sie zuweilen in ihren Netzen gefangen werden und die Seeleute zornig angreifen, wenn diese ihre Beute auf das Deck kippen. Seeschlangen neigen dazu, Schulen von Fischen zu folgen und Nachzügler zu fressen. Sie jagen lieber kleine Beute statt größerer Gegner und greifen stärkere Feinde nur dann an, wenn sie sich bedroht fühlen. Eine Seeschlange ist perfekt an ihre Umgebung angepasst; ihr einer Lungenflügel zieht sich durch ihren ganzen Körper.

Eine durchschnittliche Seeschlange ist vom Kopf bis zum Schwanz 1,20 m lang und wiegt 10 Pfund.

SEESCHLANGE, RIESENSEESCHLANGE

Diese große, zuckende, aquatische Bestie ist blassblau mit hellen gelben Streifen. Ihr Schwanz endet in einer Flosse, welcher ihr beim Schwimmen hilft.

RIESENSEESCHLANGE	HG 7	
EP 3.200		
N Riesiges Tier		
INI +6; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +12		
VERTEIDIGUNG		
RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 18 (+2 GE, -2 Größe, +10 natürlich)		
TP 85 (9W8+45)		
REF +10, WIL +5, ZÄH +11		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m, Schwimmen 12 m		
Nahkampf Biss +14 (2W8+13/19-20 plus Gift)		
Angriffsfläche 11,50 m;		
Reichweite 11,50 m		
Besondere Angriffe Gift		
SPIELWERTE		
ST 29, GE 14, KO 20, IN 1, WE 15, CH 2		
GAB +6; KMB +17; KMV 29		
Talente Blitzschnelle Reflexe, Schnappen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss)		
Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Klettern +17, Schwimmen +17, Wahrnehmung +12; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4		
Besondere Eigenschaften Luft anhalten		
LEBENSWEISE		
Umgebung Warme Ozeane		
Organisation Einzelgänger oder Paar		
Schätze Keine		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Gift (AF) Biss - Verwundung; Rettungswurf Zähigkeit, SG 19; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W2 GE- und 1W2 KO-Schaden; Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.		

Die Riesenseeschlange gehört zu den Hauptgründen, warum viele Seefahrer im Fesselinsellarchipel eine wahre Todesangst davor haben, über Bord zu gehen. Diese geduldigen Raubtiere folgen bekanntermaßen Segelschiffen, wobei sie dicht unter der Wasseroberfläche schwimmen, während sie auf eine Gelegenheit warten, unglückliche Besatzungsmitglieder zu fassen zu bekommen, welche über Bord gehen könnten. Besonders hungrige Riesenseeschlangen sind sogar schon an den Seiten von Schiffen hinaufgeklettert und haben ahnungslose Seefahrer direkt vom Deck geschnappt.

Riesenseeschlangen werden normalerweise bis zu 9 m lang und wiegen 500 Pfund.

STAKSEULE

Dieser fast schon witzig anmutende, hässliche Vogel ähnelt einer schmutzigen Eule mit den langen Beinen eines Storchs. Er hat stechend schwarze Augen und gibt ein nervtötendes Kreischen ab.

STAKSEULE

HG 3



EP 800

N Kleine magische Bestie

INI +3; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 11 (+1 Ausweichen, +3 GE, +1 Größe)

TP 30 (4W10+8)

REF +7, WIL +2, ZÄH +6,

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 9 m (Durchschnittlich)

Nahkampf Biss +8 (1W4-2 plus Pech), 2 Klauen +8 (1W3-2 plus Pech)

Besondere Angriffe Unerträgliches Kreischen

SPIELWERTE

ST 6, GE 17, KO 14, IN 2, WE 13, CH 15

GAB +4; KMB +1; KMV 15

Talente Ausweichen, Waffenfinesse

Fertigkeiten Fliegen +10, Wahrnehmung +6

Besondere Eigenschaften Gesegnetes Trillern

Lebensweise

Umgebung Warme Ebenen, Hügel oder Wälder

Organisation Einzelgänger oder nistendes Paar

Schätze Keine



BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gesegnetes Trillern (ÜF) Eine Stakseule kann ein Mal am Tag als Standard-Aktion ein melodisches Trillern von sich geben, welches allen Kreaturen in einem 6 m-Radius einen Moralbonus von +1 für den Rest des Tages verleiht. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt.

Pech (ÜF) Wenn eine Stakseule eine Kreatur mit einem seiner natürlichen Angriffe trifft, unterliegt das Ziel dem Fluch der Stakseule:

Fluch des Pechs: Rettungswurf Willen, SG 14; **Effekt** Die Kreatur erleidet einen Malus von -1 auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitwürfe. Eine Kreatur kann mehrfach vom Fluch des Pechs betroffen werden (kumulativer Malus von maximal -4).

Stakseulen sind immun gegen diesen Fluch. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Unerträgliches Kreischen (ÜF) Eine Stakseule kann drei Mal am Tag als Standard-Aktion einen durchdringenden Schrei ausstoßen, der auf alle anderen Kreaturen in einem 9 m-Radius einwirkt. Einer betroffenen Kreatur muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 13 gelingen oder sie ist für 1W3 Runden verwirrt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Chelische Entdecker stießen erstmals auf diese seltsamen magischen Vögel während der frühen Fahrten zum Fesselarchipel. Auch wenn sie zunächst über diese ungewöhnlichen Kreaturen aufgrund ihres unattraktiven Äußeren und unbeholfener Gangart lachten, mussten sie doch bald erkennen, dass man diese stürmischen Vögel ernst nehmen musste. Eine Stakseule kann jenen Glück bringen, die er dieses Geschenks als würdig erachtet, doch kann er ebenso leicht seine Verachtung kundtun und mit einem bloßen Kratzer seines verfluchten Schnabels oder seiner Krallen das Ende für zahllose ahnungslose Seefahrer herbeiführen.

Stakseulen sind von Natur aus neugierig und zutraulich und nähern sich den meisten nichtbedrohlichen Humanoiden aus freien Stücken. Sie begleiten sie sogar für kurze Zeit und lassen ihre Nistplätze unbewacht, sofern sie gegenwärtig weder Eier, noch Brutpartner haben. Sie sind aber recht launisch und sollten sie Feindseligkeit oder Unhöflichkeit spüren, entfesseln sie das Chaos über jenen, die sie herausfordern.

Stakseulen schützen voller Wildheit ihre Eier und Jungen, da ihre Eier von Humanoiden ebenso begehrt werden wie von Raubtieren. Man glaubt, dass die Schalen alchemistische Eigenschaften besitzen, die vielfach anwendbar sind, so dass viele Alchemisten bereit sind, exorbitante Summen für intakte Eier zu zahlen. Zwar bestehen manche Fesselpiraten auch weiterhin darauf, eine Begegnung mit einer Stakseule als gutes Vorzeichen zu betrachten, doch macht die Mehrheit um diese unberechenbaren und zankhaften Vögel einen weiten Bogen. Eine Stakseule ist 0,90 m groß und wiegt 50 Pfund.

SUCUYANTE

Dieser wandelnde Albtraum sieht aus wie eine weißhaarige alte Frau, die bei lebendigem Leib gehäutet wurde und deren blutigen Muskeln und Sehnen grotesk pulsieren.

SUCUYANTE

HG 8



EP 4.800

NB Mittelgroßer monströser Humanoider

INI +10; Sinne Dunkelsicht 18 m, Gutes entdecken, Magie entdecken; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +6 GE, +6 natürlich)

TP 102 (12W10+36)

REF +14, WIL +11, ZÄH +7

Immunitäten Bezauberung, Feuer, Furcht, Krankheit, Schlaf; SR 5/ Kaltes Eisen und Magie; ZR 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +16 (2W6+4), 2 Klauen +17 (1W6+4 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Blut saugen (1W2 Konstitution)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +12)

Immer – Gutes entdecken, Magie entdecken

Beliebig oft – Kalte Hand (SG 15), Sengender Strahl (SG 16), Spinnenklettern, Tiefschlaf (SG 16)

SPIELWERTE

ST 18, GE 22, KO 17, IN 14, WE 17, CH 19

GAB +12; KMB +18 (Ringkampf +22);

KMV 33

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Flinke Manöver, Kampfflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +18, Bluffen +16, Einschüchtern +19, Heimlichkeit +21, Verkleiden +16, Wahrnehmung +18

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Feuergestalt, Böses maskieren

LEBENSWEISE

Umgebung Jedes Landgebiet

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

Besondere Fähigkeiten

Böses maskieren (ÜF) Tagsüber erscheint eine Sucuyante als alte Frau. Dabei handelt es sich um einen Illusionseffekt ähnlich *Gestalt verändern*. Nachts verblasst diese Illusion und enthüllt ihre wahre, monströse Erscheinung. Während sie ihre Haut „trägt“, wird das böse Wesen einer Sucuyante wie durch den Zauber *Gesinnung verbergen* versteckt.

Detonation (ÜF) Als Standard-Aktion kann eine Sucuyante in ihrer Feuergestalt explodieren und allen Kreaturen innerhalb eines Radius von 9 m 8W6 Schadenspunkte zufügen (Reflex SG 19 halbiert). Der Einsatz dieser Fähigkeit lässt die Sucuyante wieder humanoide Gestalt annehmen.

Feuergestalt (ÜF) Als Standard-Aktion kann eine Sucuyante, die ihre Haut abgelegt hat, für bis zu 8 Runden die Gestalt eines Feuerballs annehmen, welcher einer *Flammenkugel* (ZS 8) ähnelt. Nachdem sie wieder ihre humanoide Gestalt angenommen hat, muss sie 1W4 Runden warten, bevor sie wieder die Feuergestalt annehmen kann. Eine Sucuyante, welche die Angriffsfläche einer anderen Kreatur betritt, beendet für diese Runde ihre Bewegung und fügt der Kreatur 3W6 Punkte Feuerschaden zu, so dieser kein Reflexwurf gegen SG 18 gelingt. Eine Sucuyante in Feuergestalt behält ihre RK und wird immun gegen nichtmagische Angriffe und Effekte. *Magie bannen* oder mindestens 20 Punkte Kälteschaden zwingen sie in ihre humanoide Gestalt zurück. Eine Sucuyante kann Feuergestalt täglich eine Anzahl an Malen annehmen, welche ihrem CH-Modifikator entspricht; bei den meisten Sucuyanten ist dies sechs Mal. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Sucuyanten sind hinterhältige Monster. Man bezeichnet sie auch als Blutweiber. Sie ziehen es vor, in der Nähe kleiner humanoider Gemeinden zu leben und als alte, schwache Frauen in Erscheinung zu treten. Nachts aber zeigen sie ihre wahren Gestalten, dann pellt sich ihre faltige Haut zurück und enthüllt die darunter lauernden Monster. Diese jagen nach dem Blut ihrer schlafenden, ahnungslosen Nachbarn, die sie nur als die exzentrischen alten, am Ortsrand lebenden Witwen kennen.

Sucuyanten fangen ihre Opfer gerne nach Möglichkeit für grausame Experimente ein, und rauben diesen Unglückseligen im Laufe von Tagen oder gar Wochen das Blut, um ihren Blutdurst zu stillen.

Eine typische Sucuyante ist 1,80 m groß und wiegt 120 Pfund. Die mächtigsten von ihnen verfügen über Klassenstufen als Hexen und entsprechend mächtigere Zauberkräfte.



UNGLÜCKFRESSER

Schwarzes Gefieder bedeckt diesen krähenköpfigen Säbelrassler, dessen Hände und Beine in kräftigen Krallen enden. Er führt ein langes, gebogenes Schwert und trägt helle verstärkte Lederrüstung.

UNGLÜCKFRESSER

HG 2



EP 600

Männlicher Schurke (Scharlatan) 3 (PF ABR II)

CN Mittelgroßer Humanoider (Tengu)

INI +7; Sinne Dämmsicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

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

TP 20 (3W8+3)

REF +6, WIL +3, ZÄH +2,

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +6 (1W6-1/18-20)

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

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6



SPIELWERTE

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

GAB +2; KMB +1; KMV 14

Talente Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +5, Bluffen +7, Diplomatie +7, Einschüchtern +7, Entfesselungskunst +9, Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +11, Klettern +1, Motiv erkennen +8, Sprachenkunde +4, Wahrnehmung +10, Wissen (Lokales) +6; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +2, Sprachenkunde +4, Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Tengu

Besondere Eigenschaften Geborener Lügner*, Großer Betrug*, Schurkentricks (Überzeugende Lüge*), Schwerteprob, Sprachbegabt, Verbesserte Schurkentricks (Gerüchte streuen*)

* siehe *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*.

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger

Schätze NSC- Ausrüstung (Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Rapier [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, *Trank: Leichte Wunden heilen* [2x], *Trank: Unsichtbarkeit*, Alchemistenfeuer, Gegengift, Rauchstab [2x], Verstrickungsbeutel, Donnerstein, weitere Schätze)

Tengus sind vielleicht nirgendwo sonst im Bereich der Inneren See ein derart normaler Anblick wie an Bord eines Piratenschiffes der Fesselinseln. Viele Seefahrer in dieser Region sind von Natur aus abergläubisch und haben diesen gefiederten Humanoiden eine Doppelfunktion als Glücksbringer und Maskottchen zugewiesen, da sie glauben, dass Tengus schlechte Vorzeichen und Unglück absorbieren könnten. Niemand weiß, woher diese Ansicht stammt, auch wenn manche Gelehrte meinten Tengus seien mit Stakseulen verwechselt worden, mit denen sie außer ihren Federn rein gar nicht gemeinsam haben. Aufgrund dieses Aberglaubens werden seefahrende, als Unglückfresser bezeichnete Tengus an Bord von Schiffen besser behandelt (vielleicht werden sie nicht wie so häufig innerhalb der Piratenbesatzungen herumgeschubst und eingeschüchtert). Dies heißt aber nicht, dass sie nicht dieselben Aufgaben und Pflichten wie andere Piraten hätten. Unglückfresser müssen kämpfen können, auch wenn die meisten Methoden entwickeln, Konflikten aus dem Weg zu gehen und sich lieber auf Betrug und Täuschung spezialisieren, als auf Muskelspielchen und die blanke Klinge.

Unglückfresser gieren üblicherweise nach Plündergut, insbesondere nach Juwelen und Schmuckstücken. Manchmal bestehlen sie sogar ahnungslose Kameraden, was früher oder später zu zornigen Auseinandersetzungen an Bord führt. Dann muss der kleptomanische Tengu sich auf seinen Ruf als Glücksbringer verlassen können, wenn er nicht zusammengeschlagen werden will.

In mehreren Ansiedlungen auf den Fesselinseln gibt es recht große Tengu-Horste, in denen man in der Regel Unglückfresser im Ruhestand antreffen kann, welche das Leben auf See aufgegeben haben oder von ihren zunehmend abgespannten Mitmatrosen von Bord gejagt wurden.

UNTOTE PIRATEN

DRAUGR-PIRAT

HG 3



EP 800

Draugr-Schurke 1 (PF MHB II, S. 90)

CB Mittelgroßer Untoter (Wasser)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+2 GE, +2 natürlich, +3 Rüstung, +1 Schild)

TP 22 (4 TW; 3W8+1W8+5)

REF +5, **WIL** +4, **ZÄH** +2,

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

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Falcata* [Meisterarbeit] +9 (1W8+5/19–20/x3 plus Übelkeit) oder

Hieb +7 (1W10+5 plus Übelkeit)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 14, **KO** —, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 13

GAB +2; **KMB** +7; **KMV** 19

Talente Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Falcata*)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Beruf (Seefahrer) +7, Heimlichkeit +8, Klettern +10, Schwimmen +18, Wahrnehmung +7,

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1

LEBENSWEISE

Umgebung Jeder Ozean oder jene Küste

Organisation Einzelgänger oder Bande (2–5)

Schätze NSC-Ausrüstung (Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], leichter Holzschild, Falcata* [Meisterarbeit], weitere Schätze)

* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Die als Draugr bekannten, geisterhaften Schläger suchen alle Meere rund um die Innere See heim, doch jene, welche sogenannte „Geisterschiffe“ im Fesselinselarchipel bemannen, gelten aufgrund ihrer Schläue und Ruchlosigkeit als besonders berüchtigt.

DRAUGR-KAPITÄN

HG 4



EP 1.200

Draugr-Kapitän Schurke 2 (PF MHB II, S. 90)

CB Mittelgroßer Untoter (Wasser)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 16 (+4 GE, +4 natürlich, +2 Rüstung)

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

REF +8, **WIL** +6, **ZÄH** +4,

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 5/Hieb- oder Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Krummsäbel [Meisterarbeit] +12 (1W6+10/18–20 plus 1 negative Stufe) oder Hieb +10 (1W10+10 plus 1 negative Stufe)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +8)

3/Tag – *Verhüllender Nebel*

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 18, **KO** —, **IN** 14, **WE** 16, **CH** 17

GAB +3; **KMB** +10; **KMV** 24

Talente Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Waffenfokus (Krummsäbel)

Fertigkeiten Akrobatik +12, Beruf (Seefahrer) +11, Bluff +9, Einschüchtern +11, Heimlichkeit +12, Klettern +15, Schwimmen +23, Wahrnehmung +11,

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

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

LEBENSWEISE

Umgebung Jeder Ozean oder jene Küste

Organisation Einzelgänger

Schätze NSC-Ausrüstung (Lederrüstung, Krummsäbel [Meisterarbeit], weitere Schätze)

Auch wenn die meisten Draugr-Kapitäne zu Lebzeiten Herren ihrer eigenen Schiffe waren, gibt es durchaus Ausnahmen. So gibt es auch niedere Mannschaftsmitglieder, welche erst durch die Verwandlung in Untote zu wahrer Macht gelangen. Solche fähigen Individuen werden von ihren Mitmatrosen in der Regel als die rechtmäßigen Kapitäne der Geisterschiffe betrachtet, über die sie das Kommando übernommen haben.

GEISTERKAPITÄN

HG 7



EP 3.200

Menschlicher Geist Kämpfer 3/Schurke 3 (PF MHB, S. 122)

CB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider, körperlos)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

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

TP 70 (6 TW; 3W10+3W8+36)

REF +9, **WIL** +5, **ZÄH** +9; +1 gegen Furcht

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallenspur +1, Körperlos, Resistenz gegen fokussierte Energie, Tapferkeit +1, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (Perfekt)

Nahkampf Verderbende Berührung +8 (7W6, Zähigkeit SG 18, halbiert)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Verderbender Blick (2W10 plus 1W4 CH-Schaden, SG 18)

SPIELWERTE

ST —, **GE** 16, **KO** —, **IN** 13, **WE** 12, **CH** 20

GAB +5; **KMB** +8; **KMV** 24

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +10, Bluff +14, Diplomatie +14, Einschüchtern +14, Fliegen +11, Heimlichkeit +20, Motiv erkennen +10, Schwimmen +6, Wahrnehmung +9, Wissen (Geographie) +4;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache, Polyglott

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Rüstungstraining 1, Schurkentricks (Blutende Wunde +2)

LEBENSWEISE

Umgebung Jeder Ozean oder jene Küste

Organisation Einzelgänger oder Mannschaft (1 Geisterkapitän plus 2–4 Draugr-Kapitäne und 6–15 Draugr-Piraten)

Schätze NSC-Ausrüstung

Manchmal führt die Liebe eines Piratenkapitäns für das Beutemachen und Plündern dazu, dass er auch nach seinem Tode weiterhin solchen furchtbaren Verbrechen nachgeht. Solche finsternen Anführer bleiben dem Meer unweigerlich erhalten; sie befehligen Geisterschiffe, die von furchtbaren Draugr bemannt sind. Letztere erkennen Geisterkapitäne als mächtige untote Geister an, die vielleicht am besten untote Mannschaften befehligen können.

Geisterschiffe der Inneren See

Legenden über Geisterschiffe, welche von den Verdammten bemannt sind, sind im Fesselinselarchipel vielleicht weiter verbreitet als anderswo im Bereich der Inneren See. Legende oder nicht, die Untoten sind eine sehr wirkliche Gefahr im Archipel und einer der Gründe, warum viele Seefahrer es hassen und fürchten, angeblich verfluchte Gewässer des Nachts zu befahren: Schließlich kommt es nachts zu den meisten Sichtungen von Geisterschiffen. In den meisten Fällen bestehen die Besatzungen dieser Schiffe aus körperlichen Untoten, insbesondere Draugr und Draugr-Kapitänen, doch auch Lacedone und Gruftschrecken gehören zu den weiterverbreiteten Untoten auf hoher See. Die meisten Geisterschiffe werden von einem endlosen Hass auf alles Leben angetrieben und die meisten seefahrenden Untoten suchen nach Seelen, an der sie ihre unendliche Bösartigkeit ausleben können. Die hier präsentierten Spielwerte repräsentieren eine typische Besatzung eines Geisterschiffes, aber natürlich gibt es noch zahllose andere Kombinationen.

Von allen Schiffen untoter Piraten ist keines gefürchteter als die *Naiegoul*, die furchtbare Galeone des Leichnams Raugmauda. Weitere sehr gefürchtete Geisterschiffe, welche die Region der Inneren See befahren, sind:

Lamaschtus Sturm: Diese geisterberührte Schebecke ist ausschließlich von körperlosen Untoten bemannt, darunter hauptsächlich Schatten und Schreckgespenster. Es heißt, dass Poltergeister die Masten mit den zerfetzten, ätherischen Segeln umschwirren. Ihre Kapitänin, **Bolmarka Isslent** (RB Gruftschreckenhegemon-Hexe 8), ist eine hasserfüllte Kreatur, welche schamlos mit ihrer Beute spielt, sobald sie diese in ihren Fängen hat. Sie ist ständig von herumwirbelnden Angehörigen ihrer Brut umgeben.

Nachtklaue: Diese rattenbefallene Fregatte ist das Schiff des Vampirs **Holax der Hagere** (CB Menschlicher Vampir-Antipaladin 10). Früher stand er in Raugmaudas Diensten, entkam dem Leichnam aber und bemannt nun sein Schiff ausschließlich mit seiner Brut. Der Legende nach war er einst ein Paladin Iomedaes, der sich nach dem Tod seiner geliebten Frau Sabina aber dem Bösen zuwendete. Holax trägt einen Anhänger mit ihrem gemalten Bild und einer Locke ihres Haars. Manche behaupten, dass diese Erinnerungsstücke ihn dem Licht der Sonne widerstehen lassen. Andere dagegen glauben, dass er nicht zerstört werden könne, solange er den Anhänger besitzt.

Yunnarius' Zeichen: Diese flinke Schaluppe wird von **Emalynta** (CB Elfische Todesfee-Hexenmeisterin 5) befehligt, einem unglaublich verbitterten und hassenswerten Geist, welche eine vollständig aus untoten Elfen bestehende Mannschaft anführt. Drei untote männliche Elfenbogenschützen, welche als die Unbesungenen Drei bekannt sind, wandern mit magischen Bögen bewaffnet über die Decks, die angeblich aus einer fauligen gholganischen Gruft stammen. Gerüchten zufolge spürt jede Besatzung, deren Schiff das Pech hat, den Weg der *Yunnarius' Zeichen* zu kreuzen, den Stich der Pfeile der Unbesungenen Drei, noch ehe die gefürchtete Schaluppe in Sicht kommt.

Geisterschiff-Spukerscheinungen

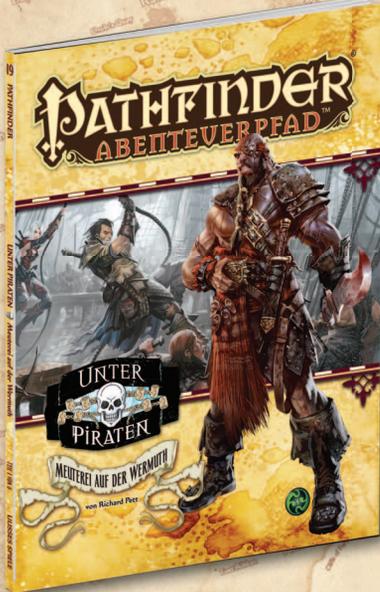
Viele Geisterschiffe treten als Spukerscheinungen auf (*Pathfinder Spielleiterhandbuch*). In der Regel werden sie ausgelöst, wenn ein Schiff nachts in einen Bereich des Meeres segelt, der aufgrund einer Tragödie oder eines besonders furchtbaren Ereignisses verflucht ist. Die häufigsten Effekte dieser Spukerscheinungen verbreiten Furcht, wobei einige dieser Fallen ihre Opfer auch verfluchen, z.B. mit verzehrenden Krankheiten, vorzeitiger Alterung oder dauerhaften körperlichen Leiden. Manche Spukerscheinungen legen Schiffen, die ihren Weg kreuzen, mächtige Geas auf, so dass die Besatzungen eine Aufgabe erfüllen müssen, um dem Verhängnis zu entgehen. Die Vernichtung dieser Spukerscheinungen ist extrem schwierig, da die Leichen der ruhelosen Geister, welche die Flüche verbreiten, in der Regel auf dem Grund des Meeres ruhen oder auf fernen Inseln angespült wurden.

Manche dieser Spukerscheinungen sind auch an ein bestimmtes Datum (z.B. den Jahrestag einer Tragödie an einem bestimmten Ort auf dem Meer) gebunden und können dann möglicherweise für ein ganzes Jahr nicht zurückgesetzt werden. Solche Spukerscheinungen werden von Seeleuten noch mehr gefürchtet und sind auch gefährlicher, da die Leichen oder Schätze, an denen sie verankert sind, manchmal von den Gezeiten weit weg vom Ort des ursprünglichen Geschehens getragen wurden.

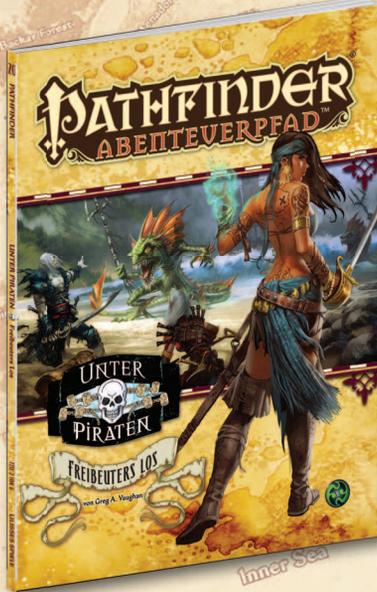


PATHFINDER

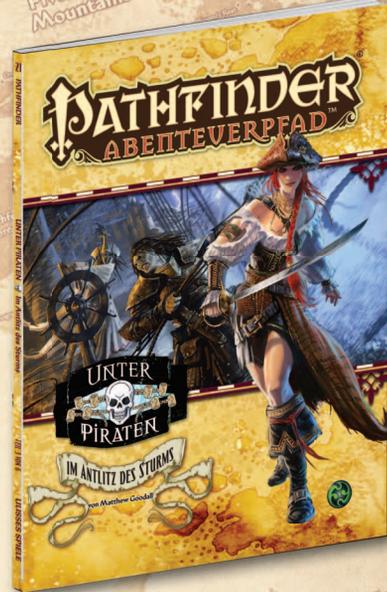
ABENTEUERPFAD™



Teil 1: Meuterei auf der Wermuth
 Art.-Nr. US53035
 ISBN: 978-3-86889-242-0



Teil 2: Freibeuters Los
 Art.-Nr. US53036
 ISBN: 978-3-86889-243-7



Teil 3: Im Antlitz des Sturms
 Art.-Nr. US53037
 ISBN: 978-3-86889-244-4

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, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
 Bunyip 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 Dermot Jackson.
 Frogmoth 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.
 Griplri 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.
 Juju Zombie from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Nereid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Rot Grub from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
 Vepegygmy 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 Campaign Setting: Isles of the Shackles © 2012, Paizo Publishing, LLC; Author: Mike Shel. Deutsche Ausgabe: Almanach des Fesselarchipels © 2012 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



DAN SCOTT



PIRATEN UND PLÜNDERGUT!

Furchtlose Seefahrer auf der Suche nach Gold und Ruhm finden all dies auf den großen, ungezähmten Inseln des Fesselarchipels. Hier bewachen untote Zyklopen uralte Schatzkammern, machen lykanthropische Piraten die Wasserwege unsicher und opfern kannibalistische Eingeborene Eindringlinge ihrer außerweltlichen Gottkönigin. Auf dem umliegenden, verräterischen Meer mag ein mutiger Seefahrer sogar zu einem der berühmtesten Freien Kapitäne der Region aufsteigen, über dem nur noch der blutdürstige Orkankönig selbst steht. Obschon die habgierigen Piraten, welche die Häfen des Archipels überfallen, dafür sorgen, dass nur die Listigen und die Schnellen lange überleben.

Der *Almanach des Fesselarchipels* bietet einen umfassenden Überblick über die immergrünen Inseln dieser Region samt vergrabener Schätze, niederträchtiger Korsaren und den rätselhaften Ruinen eines untergegangenen Reiches. In diesem Buch findest du:

- Eine ausführliche Übersicht über die sechs zivilisierten Gebiete der Fesselinseln, beginnend mit der auf dem Festland liegenden Hafenmetropole Port Fähnris bis hin zu den von Sahuagin geplagten Ufern der Haiinsel. Natürlich gehören die Geschichte, Informationen zu den Herrschern und wichtigen Persönlichkeiten, ebenso wie Führer zu den unterschiedlichen Regionen dazu.
- Ausführliche Beschreibungen der über zwanzig gefährlichsten und geheimnisvollsten Inseln mitsamt zahlreichen Abenteureraufhängern, hilfsbereiten oder verräterischen NSC und einzigartigen Plätzen, welche tapfere Abenteurer entdecken und erforschen können.
- Spielwerte für jede Insel mit den bedeutenden Ortschaften und Bewohnern, sowie verborgenen Häfen und Schiffswracks.
- Ein gewaltiges Bestiarium neuer Monster und Bösewichtern, die auf den Inseln des Fesselarchipels und dem umliegenden Meer ihr Unwesen treiben, darunter die dreiköpfige Luska, untote Piraten und Geisterkapitäne, sowie die degenerierten Kuru-Kannibalen der Blutkönigin.
- Spielwerte für nahezu alle möglichen seefahrenden NSC, egal ob einfache Matrosen oder Schmuggler oder Piratenkapitäne und Schiffsmagier.

Dieser Almanach ist abgestimmt auf das *Pathfinder Rollenspiel*. Es beschreibt einen Teil der *Pathfinder Kampagnenwelt*, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden.



ULISSES
SPIELE

www.ulisses-spiele.de



paizo
PUBLISHING



PATHFINDER
ROLLENSPIEL

www.pathfinder-rpg.de



3.5 OGL
COMPATIBLE

ISBN 978-3-86889-660-2

Artikelnummer: US51022PDF