



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

SAHUAGIN (3) HG 2

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

TAKTIK

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

Ereignis 7: Seewölfe (HG variabel)

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

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

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

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

ELTEN BAIDE HG 4

Sargavischer Fischer (Kielboot)

INI +1

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 6; Härte 5

TP 600 (Riemen 80, Segel 80)

RW +9

ANGRIFF

KMB +15; KMV 25

Rammschaden 4W8

Besatzung

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

1 **Seesoldat** (RN Menschlicher Kämpfer 2)

15 Seefahrer (Minimum 15)

AUSSTATTUNG

Fracht Frischgefangene Makrelen und Hechte (Wert 50 GM)

STEIFE BRISE HG 5

Absalomische Barke (Segelschiff)

INI +1

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 2; Härte 5

TP 1620 (Segel 480)

RW +11

ANGRIFF

Fernkampf Katapult +3 (6W6)

KMB +19; KMV 29

Rammschaden 10W8

BESATZUNG

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

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

45 Seefahrer (Minimum 20)

AUSSTATTUNG

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

Beschleunigtes Segelsetzen, 120 Felder Segel (vier Masten)

Fracht 2 Punkte Plündergut (Handwerksgegenstände)

FREIBEUTERS LOS

KURSTAV

HG 6

Transporter des Aspis-Konsortiums (Langschiff)

INI +1

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 2; Härte 7

TP 708 (Segel 120)

RW +10

ANGRIFF

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

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

KMB +19; KMV 29

Rammschaden 8W8

BESATZUNG

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

4 Seesoldaten (RN Menschliche Kämpfer 2)

24 Seefahrer (Minimum 20)

AUSSTATTUNG

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

Fracht 2 Punkte Plündergut (Waffen und Rüstungen)

KÖNIGINWITWE

HG 7

Chelische Karavelle (Segelschiff)

INI +1

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 2; Härte 7

TP 1.620 (Segel 360)

RW +11

ANGRIFF

Fernkampf 2 Katapulte +7 (6W6)

KMB +19; KMV 29

Rammschaden 8W8

BESATZUNG

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

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

4 Seesoldaten (N Menschliche Kämpfer 2)

34 Seefahrer (Minimum 20)

AUSSTATTUNG

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

Fracht 3 Punkte Plündergut (Edelsteine und Getreide)

SANBALOT

HG 7

Rahadoumischer Schoner (Segelschiff)

INI +1

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 2; Härte 5

TP 1620 (Segel 240)

RW +11

ANGRIFF

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

KMB +19; KMV 29

Rammschaden 8W8

BESATZUNG

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

2 Seesoldaten (RN Menschliche Kämpfer 2)

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

30 Seefahrer (Minimum 20)

AUSSTATTUNG

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

Fracht 2 Punkte Plündergut (Tuch, Kupfer und Salz)

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

MANTIKOR

HG 5

EP 1.600

TP 57 (PF MHB, S. 177)

TAKTIK

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

SEESOLDATEN

HG 1

EP je 400

Menschliche Kämpfer 2

N Mittelgroße Humanoide (Menschen)

INI +6; Sinne Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

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

TP je 19 (2W10+4)

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

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

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

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

SPIELWERTE

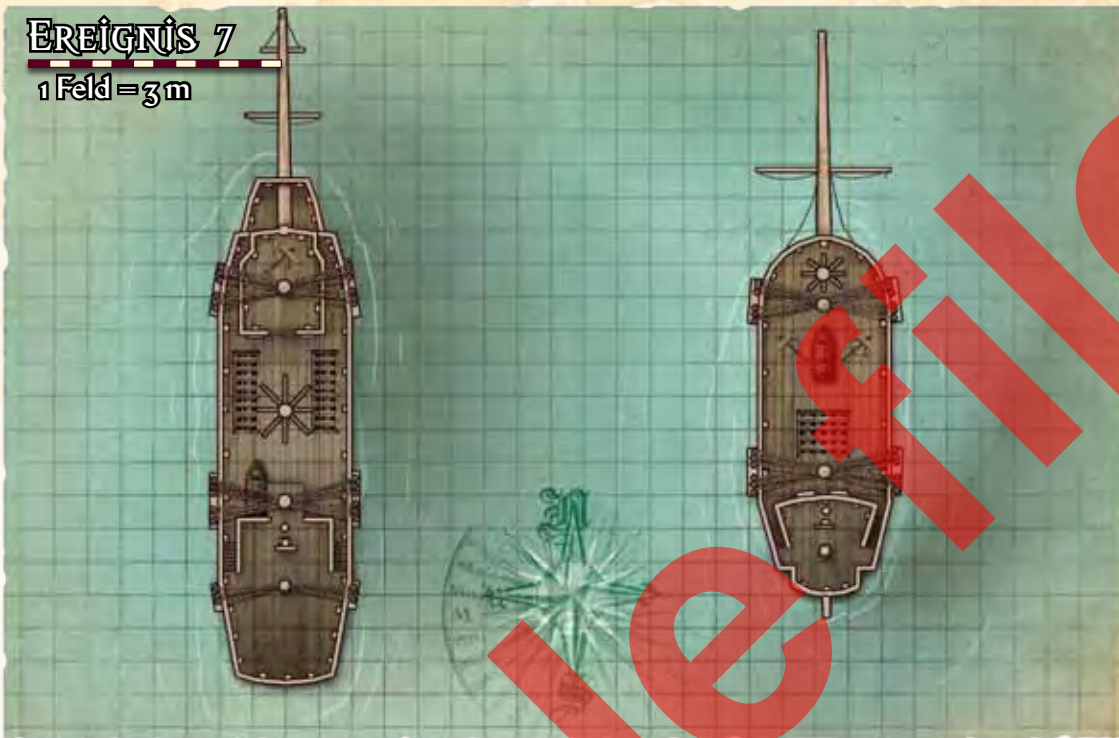
ST 15, GE 14, KO 13, IN 10, WE 12, CH 10

GAB +2; KMB +4; KMV 16

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

EREIGNIS 7

1 Feld = 3 m



EREIGNIS 8

1 Feld = 3 m

EREIGNIS 10

1 Feld = 3 m



EREIGNIS 11

1 Feld = 3 m



EREIGNIS 13

1 Feld = 1,5 m



Dominator
(Heckansicht)



Dominator
(Steuerbordkabinen)

EREIGNIS 14

1 Feld = 3 m



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

BESONDERE FÄHIGKEITEN

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

* Siehe *Piraten der Inneren See*.

SCHIFFSOFFIZIER

HG 3

EP 800

Menschlicher Adeliger 2/Experte 3

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; Sinne Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+1 GE, +5 Rüstung)

TP 30 (5W8+8)

REF +2, WIL +6, ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

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

Fernkampf Schwere Armbrust +4 (1W10/19-20)

SPIELWERTE

ST 12, GE 13, KO 12, IN 10, WE 11, CH 8

GAB +3; KMB +4; KMW 15

Talente Beredsamkeit, Fertigungsbonus (Beruf [Seefahrer]), Schnelles Nachladen (Schwere Armbrust), Waffenfokus (Rapier)

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +11, Diplomatie +9, Einschüchtern +9, Motiv erkennen +5, Schwimmen +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Geographie) +5, Wissen (Lokales) +5

Sprachen Gemeinsprache, Polyglott

Kampfausrüstung *Schwimmelixier, Trank: Mittelschwere Wunden* heilen; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd* +1, Schwere Armbrust mit 10 Bolzen, Rapier [Meisterarbeit], 30 GM

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

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

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

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

Ereignis 8: Tiefhängende Früchte (HG 6)

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

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

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

EINFACHES FISCHERDORF

N Ansiedlung

Gesellschaft +1, Gesetz +2, Korruption -1, Verbrechen -6, Wirtschaft -1, Wissen +1

Eigenschaften Abergläubisch, Isoliert

Gefahr +0

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Autokratisch

Einwohner 65 Menschen

Wichtige NSC

55 Nichtkämpfer (N Menschliche Bürgerliche 1)

8 Dorfkrieger (RN Menschliche Krieger 2)

4 Wachhunde

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 500 GM; **Kaufkraft** 2.500 GM; **Zauberei** 1. Grad
Gegenstände, Schwächer 2W4, **Durchschnittlich** 1W4, **Mächtig** -



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

WACHHUNDE (4) HG ½

EP je 200
Reithunde (PF MHB, S. 153)
TP je 13

DORFKRIEGER (8) HG ½

EP je 200
Menschliche Krieger 2
N Mittelgroße Humanoide (Menschen)
INI +2; Sinne Wahrnehmung +0
VERTEIDIGUNG
RK 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 10 (+1 Ausweichen, +2 GE)
TP je 13 (2W10+2)
REF +2, WIL +0, ZÄH +3
ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Speer +4 (1W8+1/x3)
Fernkampf Speer +5 (1W8+1/x3)
SPIELWERTE
ST 12, GE 15, KO 11, IN 8, WE 10, CH 9
GAB +2; KMB +3; KMV 16
Talente Ausweichen, Waffenfokus (Speer)
Fertigkeiten Handwerk (beliebig) +3, Mit Tieren umgehen +3, Schwimmen +5, Überlebenskunst +1
Sprachen Gemeinsprache oder Polyglott
Ausrüstung 3 Speere

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

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

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

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

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

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

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

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

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

BUKANIER (4) HG 1

EP je 400
TP je 19 (siehe Seite 14)

SCHIFFSOFFIZIER HG 3

EP 800
TP 30 (siehe Seite 19)

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

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

Ereignis 10: Auf der Hungermähre (HG 6)

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

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

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

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

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

AUSSTATTUNG

Ausrüstung 4 Leichte Ballisten mit 48 Bolzen (Bug und Achtern), Widerstandsfähiger Rumpf, 30 Felder Segel (1 Mast)
Fracht 1 Punkt Plündergut (Arsenal und Lager des Schiffes)

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

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

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

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

TIEFENPLATIN

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

Ereignis 11: Am Haken (HG 6)

Dieses Ereignis kann jederzeit stattfinden.

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

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

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

SAHUAGIN (4)

HG 2

EP je 600

TP je 15 (PF MHB, S. 225)

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

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

Ereignis 12: Keine Ehre unter Dieben (HG 5)

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

Lies das Folgende während der Annäherung der SC vor:

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

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

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

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

FREIBEUTERS LOS

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

TEUFELSLÄSSE HG 5

Fesseldreker (Kriegsschiff)

INI +2

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 2; Härte 5

TP 1.200 (Riemen 600, Segel 320)

RW +12

ANGRIFF

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

KMB +18; KMV 28

Rammschaden 10W8

BESATZUNG

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

85 Piraten (Minimum 20 [nur Wind])

AUSSTATTUNG

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

Fracht 1 Punkt Plündergut (Arsenal und Ausrüstung des Schiffes)

SEEMANNSLIED HG 2

Sargavische Galeone (Segelschiff)

INI +0

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 2; Härte 5

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

RW +10

ANGRIFF

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

KMB +16; KMV 26

Rammschaden 8W8

BESATZUNG

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

29 Seefahrer (Minimum 20)

AUSSTATTUNG

Ausrüstung 2 Leichte Ballisten mit 16 Bolzen (Achtern)

Fracht 2 Punkte Plündergut (Früchte und Wolle)

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

KAPITÄN GORTUS SWARD HG 5

EP 1.600

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

CB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoid)

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

VERTEIDIGUNG

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

GE, +4 Rüstung, +1 Schild)

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

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

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

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

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

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

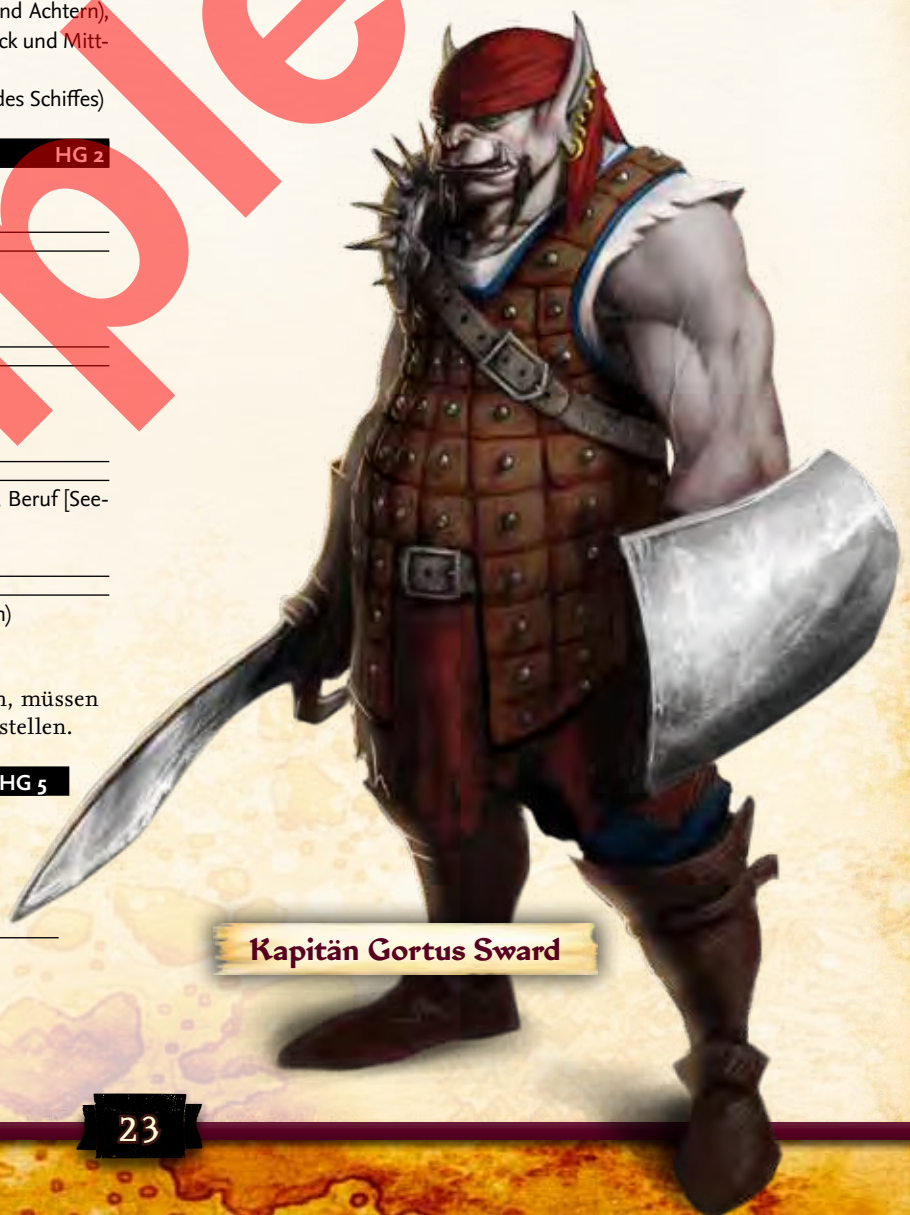
SPIELWERTE

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

GAB +5; KMB +8; KMV 20

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

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



Kapitän Gortus Sward