

PATHFINDER[®]

KAMPAGNENWELT™



ALMANACH DER OZEANE GOLARIONS

AMBER E. SCOTT UND MARK SEIFTER

Ein Führer zu Golarions
bedeutendsten Wasserwegen



Okaiyischer Ozean

Valaschmaisee

Songilsee

Embarischer Ozean

Elfenbeinsee

Obarischer Ozean

Schimmersee

Kastrovische See

Antarkischer Ozean

Brodelnde See

Innere See

Fiebersee

Arkadischer Ozean

Okaiyischer Ozean

Development Lead • Adam Daigle
Authors • Amber E. Scott and Mark Seiffter
Cover Artist • Igor Grechany
Interior Artists • Julien Carrasco, Kez Laczin, Kate Laird, Javier Rodríguez, und Vicky Yarova
Cartographer • Rob Lazzaretti

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Creative Director • James Jacobs
Creative Design Director • Sarah E. Robinson
Executive Editor • James L. Sutter
Senior Developer • Rob McCreary
Organized Play Lead Developer • John Compton
Developers • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens, und Linda Zayas-Palmer
Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • Jason Keeley, Lyz Liddell, Elisa Mader, Brad Matteson, Adrian Ng, Joe Pasini, Lacy Pellazar, und Josh Vogt
Lead Designer • Jason Bulmahn
Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner und Mark Seiffter
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designers • Emily Crowell und Adam Vick
Project Manager • Jessica Price
Organized Play Coordinator • Tonya Woldridge
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer • John Parrish
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Marketing Director • Jenny Bendel
Outreach Coordinator • Dan Tharp
Director of Licensing • Michael Kenway
Staff Accountant • Ashley Kaprielian
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Technology Manager • Dean Ludwig
Senior Software Developer • Gary Teter

Community & Digital Content Director • Chris Lambert
Webstore Coordinator • Rick Kunz
Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, und Diego Valdez
Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood
Website Team • Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes, und Erik Keith

Deutsche Ausgabe • Ulisses-Spiele
Originaltitel • Aquatic Adventures
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrekturen • Fabian Fehrs
Layout • Nadine Hoffmann



INHALT

VORWORT	2
ANTARKISCHER OZEAN	4
ARKADISCHER OZEAN	8
EMBARISCHER OZEAN	12
OBARISCHER OZEAN	16
OKAIYISCHER OZEAN	20
GOLARIONS MEERE	24
UNTERWASSERREGELN	42

QUELLENVERWEISE

In diesem Band wird anhand folgender Abkürzungen auf die folgenden Quellenbände verwiesen:

<i>Expertenregeln</i>	EXP	<i>Ausbauregeln VI: Klassen</i>	ABR VI
<i>Ausbauregeln: Magie</i>	ABR	<i>Ausbauregeln VII: Okkultes</i>	ABR VII
<i>Ausbauregeln II: Kampf</i>	ABR II	<i>Ausrüstungskompendium</i>	ARK
<i>Ausbauregeln III: Völker</i>	ABR III	<i>Monsterhandbuch III</i>	MHB III

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

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 Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous open game content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

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

Pathfinder Campaign Setting: Aquatic Adventures © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc. © 2017 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



AUF DEM TITELBILD

Auf Igor Grechany's Titelbild schießt ein gewaltiger Teufelsfisch aus gerade jenem Schiffswrack, in dem Jirella und Merisiel nach versunkenen Schätzen suchen wollen.



Ulisses Spiele GmbH
 Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
 Art.-Nr. : US51050PDF



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



VORWORT

"Die Mysterien der Ozeane sind ebenso tief und finster wie das Wasser selbst. Sie sind die urzeitlichen Geburtsstätten der Welt, wo Kreaturen so alt wie die Welt in verborgenen Tiefseegräben schwimmen. Die Ozeane sind gewaltig und kein Sonnenstrahl erreicht ihre schlammigen Tiefen. Hier entstanden und wuchsen, litten und starben Zivilisationen, und die Knochen ihrer Städte liegen immer noch auf dem Meeresboden.

Die Ozeane hüten ihre Geheimnisse gut. Jene mit Kiemen und Flossen ausgestattete Wesen, welche das Wasser ihr Zuhause nennen, glauben sie zu verstehen, doch in Wahrheit verbergen die Meere ihre Rätsel sogar vor ihren Bewohnern. In der Tiefe leben Seeschlangen, welche ganze Schiffe verschlingen können, tentakelbewehrte Monstren mit Erinnerungen an uralte Zeiten und Giganten, welche sich nur nach dem Willen der Götter erheben.

Die Tatkräftigsten lassen sich nicht von den Gefahren der Meere abschrecken. Viele Sucher uralten Wissens und der allertiefsten Geheimnisse beginnen und beenden ihre Suche im Wasser. Schließlich begann unsere Welt dort einst und wird dort eines Tages enden."

- Eldrinex der Abwesende, Ozeanologe und Entdecker

Die Ozeane sind das Lebensblut Golarions und ihre Strömungen tragen Lebewesen und Handelsgüter über die Welt. Jeder Ozean besitzt ein eigenes Wesen, sei es die atemlose Stille des Embaral oder das eisige Mysterium des Antarkischen Ozeans. Seefahrer können ihr ganzes Leben damit verbringen, die Eigenheiten ihres Heimatmeeres zu erlernen, und kennen doch nur einen winzigen Bruchteil seiner Geheimnisse.

Ein Leben auf dem Ozean ist nicht einfach. Jeder, der jemals eine Meeresreise unternommen hat, kennt die Gefahren – Piraten, Seemonster und Stürme zählen nur zu den häufigsten. Obwohl alle Ozeane diese Gefahren enthalten, hat jede Region noch ihre eigenen Bedrohungen. Die tödliche Stille der Ödnis des Embarischen Ozeans steht in scharfem Kontrast zu den heulenden Winden des Antarkos. Die methodisch und strategisch vorgehenden Piraten des Arkadischen Ozeans ähneln kaum den tollkühnen Seeräubern des Obarischen Ozeans. Achtsame Reisende stellen sorgfältige Nachforschungen zu den Gewässern an, die sie bereisen werden, ehe sie auf eine Reise aufbrechen.

Manche Kapitäne verdienen ihren Lebensunterhalt auf dem Meer, indem sie Passagiere an ferne Ufer oder zu verlassen Ruinen bringen. Das Anheuern eines erfahrenen Kapitäns kann bei einer Abenteuermission den Unterschied zwischen Erfolg und Niederlage ausmachen. Ein unfähiger oder böswilliger Kapitän verzögert unter Umständen eine Reise, bringt Passagiere in Gefahr oder lässt sie einfach irgendwo zurück, obwohl er versprochen hat, sie auch wieder zurückzubringen.

Gelehrte wissen bereits vieles über Golarions Ozeane, dennoch gibt es noch viel mehr zu entdecken. Da Unterwasserreisen schwierig sind, erlangen Meereskundler viele Informationen von aquatischen Völkern. Forscher suchen stets nach küstennahen Kolonien des Meervolkes und von Aquatischen Elfen, um deren Vertrauen zu erlangen. Böse Meereskreaturen könnten jedoch Fehlinformationen verbreiten, um ahnungslose Reisende in gefährliche Gewässer zu locken.

Abenteurer können im selben Maß an Dingen unter dem Wasser interessiert sein wie am Bereisen der Oberfläche. Uralte Ruinen und vergessene Schätze ruhen auf dem Meeresboden und warten auf Schatzjäger, die an Seemonstern, Kolonien kampflustiger aquatischer Völker, den Fallen untergegangener Zivilisationen und von Magie und Glauben konservierten Wächtern vorbeikommen. Zuerst müssen diese Schatzsucher natürlich einen Weg finden, in den kalten, dunklen, erdrückenden Tiefen des Ozeans zu überleben.

Die Vielfalt des Lebens ist in den Meeren ebenso groß wie an Land, wenn nicht größer. Manche Völker des Meeres sind wohlmeinend und zu Gesprächen und Handel mit Oberflächenbewohnern ebenso bereit wie zum Kampf gegen bössartige Räuber. Aquatische Elfen, Tritonen und Angehörige des Meervolkes gehören zu den bekanntesten freundlichen Völkern. Sie haben aber zahlreiche Feinde: Adaros, Gutaki, Sahuagine und Meeresvetteln sind blutrünstige Kreaturen, welche freudig jeden abschlachten, der ihren Weg kreuzt, und in Golarions Gewässern hausen viele furchtbare Bestien von gewöhnlichen Haien bis zu gewaltigen Kraken. In den tiefsten Meeresgräben und im Lichtlosen Meer leben jahrtausendealte Giganten, welche nie bis an die Wasseroberfläche vorstoßen und von der Oberflächenwelt längst vergessen wurden.

Wie bei Landbewohnern gibt es auch unter den aquatischen Völkern gute und böse Vertreter. Seeleute und Abenteurer wissen, dass ein Bündnis mit Meereskreaturen große Vorteile bringen kann, man diese Allianzen aber mit Vorsicht schmieden muss. Reisende können unter den Cecaalias, den Ceratoidis, den Lokathas und den Siyokoys ehrliche und vertrauenswürdige Verbündete, aber auch feindselige bis mörderische Feinde finden. Manche abgelegene Unterwassergemeinden begeben Fremden (und insbesondere Oberflächenbewohnern) mit großem Misstrauen. Manche jagen Besucher fort oder töten sie sogar.

Küstendörfer und Hafenstädte haben ebenfalls regelmäßig mit aquatischen Völkern zu tun. Fischer erfahren rasch, was – und wer – ihre bevorzugten Fanggebiete bewohnt. Entlang der Küsten kursieren viele Geschichten über Seeleute, die von Angehörigen des Meervolkes gerettet oder von Selkies ins Verderben gelockt wurden. Möglicherweise fahren manche Küstenbewohner nie aufs Wasser hinaus, erfahren aber dennoch vieles über die Bewohner, Wetterbedingungen und Orientierungspunkte in den Gewässern nahe ihrer Heimat. Diese Informationen teilen sie (manchmal gegen klingende Münze) nach Belieben mit Reisenden und helfen so jenen, die ihre Gemeinden unterstützen, während sie anderen, die ihnen dumm kommen, sie beleidigen oder betrügen wollen, dieses Wissen verweigern oder sie gar belügen.

Auf Golarion gibt es fünf große Ozeane. Am fernen Südpol erstreckt sich der Antarkos, eine eisbedeckte Weite des ewigen Winters. Der Arkadische Ozean liegt zwischen den Kontinenten Arkadia und Avistan und bedeckt die Ruinen der untergegangenen Zivilisation von Azlant. Der Embarische Ozean ist eine maritime Wüstenei inmitten lebhafter Gewässer und erstreckt sich zwischen Casmaron und der Westküste Tian Xias. Auf dem Obari gedeiht der Seehandel zwischen dem östlichen Garund und Casmaron. Und zu guter Letzt verbindet der Okaiyo die spärlich besiedelte Westküste Arkadiens mit den östlichen Gestaden Tian Xias. Hinzu kommen viele kleinere Meere, welche die Ozeane miteinander verbinden und jeweils eigene Aufgaben im Ökosystem erfüllen. Die im Norden gelegene Elfenbeinsee, die Schimmersee und die Songilsee sind beliebte Jagdgebiete von Walfängern. Die Brodelnde See und die Fiebersee führen in den Arkadischen Ozean und werden von Piraten bzw. Elfen patrouilliert. Die Kastrovische See und die Innere See sind von Handelsrouten durchzogen, welche mächtige Reiche miteinander verbinden, die an diese Gewässer angrenzen. Die Valaschmaisee versperrt den Weg zum uralten Kontinent Sarusan – ihr Wasser ist voller titanischer Kreaturen und der Meeresboden ist von verlorenen Artefakten bedeckt. Das wohl seltsamste Meer ist das Lichtlose Meer, liegt es doch in mehreren Kilometern Tiefe unter Golarions Kruste; obwohl es von der Größe her dem Arkadischen Ozean gleichkommt, wird es nie vom Licht der Sonne berührt.

Zu diesen Ozeanen und Meeren gesellen sich noch tausende weitere golarische Wasserwege, auf denen man Abenteuer finden kann, darunter der lange Sellen oder auch der gewaltige Encarthansee. Abenteurer müssen einfach nur unter die Wasseroberfläche blicken, um dort Gefahren und (möglicherweise) Belohnungen zu finden!

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



ANTARKISCHER OZEAN

DER GROSSE SÜDLICHE OZEAN

Temperatur: Kalte Gewässer

Gefahren: Eisberge, gefährliche Strömungen, Stürme

Ressourcen: Eis, Walfang

Der Antarkos, auch bekannt als der Ozean der Gefrorenen Träume, ist der größte Ozean Golarions, zugleich aber weniger bekannt als die anderen. Das dicke Eis, welches diesen Ozean an Golarions Südpol bedeckt, hindert Entdecker daran, in das eisige Wasser hinabzutauchen. Während der warmen Jahreszeit brechen massive Eisbrocken von dieser Eisschicht ab und treiben in wärmere Gefilde; sie stehen allerdings in keinem Verhältnis zu der restlichen eisigen Einöde, die sie hinter sich lassen ...

Meeresbedingungen

Eisberge treiben durch die eisigen Gewässer des Antarkischen Ozeans. Die meisten haben die Größe von Schiffen, manche aber auch Dimensionen von hunderten oder gar tausenden Metern. Der Großteil der Masse eines Eisberges liegt unter der Wasseroberfläche verborgen, sodass selbst Schiffe, die sich in sicherer Entfernung zu einem

Eisberg wähen, ihre Rümpfe immer noch an dem unter Wasser befindlichen Eis aufreißen können. Andererseits stellen Eisberge auf langen Reisen auch eine Frischwasserquelle dar. Aufgrund der von ihnen ausgehenden Gefahr schicken Kapitäne meistens Ruderboote aus, deren Besatzungen Eis vom Eisberg abschlagen sollen, das sodann an Bord zu Trinkwasser geschmolzen wird.

Eisberge sind keine festen, unbeweglichen Massen. Sie schwimmen und treiben auf den Antarkos und können sich sogar drehen, dass ihre Unterseite an die Oberfläche gelangt, was verheerende Folgen haben kann. Dies ist sogar Eisbergen möglich, die tausende von Tonnen wiegen, wenn sie sich von der Eisdecke lösen – und die Wucht eines Berges aus Eis, der in den Ozean klatscht, kann Schiffe zerschmetternde Wellen auslösen.

Erfahrene Kapitäne wissen, dass man auf Eisberge auf jenen Wasserstraßen achten muss, wo sich warmes und kaltes Wasser vermischen. Während sich dieses Eis erwärmt, wird es instabil und kann plötzlich explodieren. Ein explodierender Eisberg jagt Eissplitter durch die Rümpfe naher Schiffe und löst schwere Wellen aus, welche entferntere Schiffe zum Kentern bringen können. Ein riesiger Eisberg schwimmt seit über zehn Jahren nördlich des Antarkos; während er mit der Zeit immer weiter nach Norden treibt, steigt die Wahrscheinlichkeit einer Explo-

sion. Seefahrer nennen diesen Eisberg den „Antarkischen Bären“, da er momentan schlummert, doch bei seinem Erwachen droht der Tod.

Die meisten Eisberge sind weiß oder blassblau, können aber klar oder undurchsichtig, gestreift, glasig oder sogar gefärbt sein. Wo der Arkadische Ozean auf den Antarkischen Ozean trifft, treiben seit mehreren Jahren zwei kleine Eisberge nebeneinander, der eine glasig-grün, der andere wolkig-rosig. Seefahrer glauben, dass sie der Himmlischen Herrscherin Pulura heilig seien. Obwohl es heißt, im Herzen eines oder beider Eisberge sei ein magisches Artefakt verborgen, weigern sich die meisten Seeleute, einen Fuß auf sie zu setzen, um nicht Puluras Zorn herauszufordern.

Je näher ein Schiff dem Südpol kommt, umso rauer wird der Wind. Ohne Landmassen, an denen sich die Luftströmungen brechen können, peitschen die Winde um den Pol und treiben Stürme und gewaltige Wellen vor sich her. Aus dem Antarkischen Ozean zurückkehrende Reisende berichten von 15 m hohen Wellen. Die sie begleitenden Winde können gefährlich werden, sind aber auch ein Segen für Schiffe auf langer Fahrt. Steuermänner verlassen sich auf den Grünen Sturmwind, dessen Bezeichnung auf Anhänger des Grünen Glaubens zurückgeht, damit er ihre Schiffe rasch zu südlichen Häfen trägt. Handelsschiffe aus Sedeq und Katapesch segeln oft in den Antarkos hinein, um sich vom Grünen Sturmwind schneller nach Nagajor oder in den Obarischen Ozean tragen zu lassen.

Entlang der Ränder der Eisdecke herrscht meistens dichter Nebel, der schon zahlreichen Schiffen zum Verhängnis geworden ist. Die Überreste der Schiffswracks ragen wie Knochen noch immer aus dem Eis und ihre erfrorenen Besatzungen wurden perfekt konserviert. Ein solches Wrack war die *Lindwurmacht*, ein ulfisches Langboot auf der Suche nach einem legendären Diamanten. Dieser Edelstein wurde angeblich erschaffen, als ein mächtiger Naturgeist auf der Eisdecke verstarb, dessen letzter Atemzug sich zu einem eisigen Diamanten von immenser Schönheit und gewaltigem Wert verdichtete – dem Hauch des Winters. Die Besatzung der *Lindwurmacht* erreichte nie das Eis. Ein Haiangriff beschädigte das Schiff und schlug ein Leck. In all der Verwirrung steuerte der Rudergänger es durch den Nebel und auf eine Eisbank. Der Aufprall schleuderte viele der Ulfen ins Wasser – bis die übrigen Seefahrer ihre Kameraden herausgefischt hatten, hatte das Eiswasser bereits sein Werk getan. Im Laufe der nächsten Stunden erfror auch die übrige Besatzung. Ihre Geister verließen ihre steif gefrorenen Leichen und umkreisten klagend das Wrack, hatten sie doch nicht nur ihre Leben, sondern durch das Scheitern ihrer Mission auch ihre Ehre verloren. Voller Wut fuhren sie in den Körper des verantwortlichen Rudergängers ein und ergriffen von ihm Besitz. Neunundvierzig gefrorene Leichen hocken immer noch dicht beisammen im Wrack, doch die fünfzigste pirscht als monströser Wintergruftschrecken über das nahe Eis.

Das kalte Wasser des Antarkos kann unvorbereitete Wesen sofort töten; stürzt eine Kreatur ohne adäquaten Schutz ins Wasser, kann dies einen Schock auslösen, der ihr Ertrinken zur Folge hat. Selbst wenn sie das Eintauchen überlebt, können sie Minuten später Unterkühlung oder Herzversagen töten. Die meisten Wesen benötigen magische Schutzmaßnahmen wie z.B. *Elementen trotzen*, um hier unter Wasser Erkundungen durchzuführen – und selbst dann reicht ein *Magie bannen*, um sie zu töten. Manche Expeditionen verfügen über die Mittel, um spezialisierte magische Ge-

genstände zu erwerben, die reaktiv schützende Zauber wirken, sollten die regulären Schutzmaßnahmen des Trägers versagen, jedoch sind solche Gegenstände selten und teuer.

Meeresbewohner

In diesen südlichen Gewässern kommt im kalten Wasser heimischer Fisch wie (Riesen)Dorsch, Saibling und Stichling zahlreich vor, sodass Schiffe ihre Nahrungsvorräte leicht aufstocken können. Da nur wenige Schiffe diesen abgelegenen Ozean befahren, steigen zuweilen gewaltige Fischschulen neben Schiffen aus der Tiefe auf. Seeleute berichten sogar, dass sie schon Fische mit Eimern direkt aus dem Wasser holen konnten.

Raubtiere des Meeres wie Weißwale und Megalodons beherrschen den Antarkischen Ozean und ernähren sich von dem im Überfluss vorhandenen Fisch und Krill in der Region. Basilosaurier, Camerocerace, Haie und Walfängerqualen können ebenso in den eisigen Tiefen gefunden werden. Die Präsenz derart großer, gefährlicher Raubtiere hält die meisten Entdecker vom Antarkos fern, sodass die Region kaum kartographiert ist. Der Walfang ist auf dem Antarkos aufgrund seiner Lage und des ungastlichen Klimas wenig verbreitet. Die Besatzungen von Segelschiffen reden über einen gewaltigen, über 25 m langen Pottwal, welcher auftaucht und Walfänger rammt, ihre Rümpfe zerbricht und die Mannschaften ertränkt. Die Geschichtenerzähler behaupten, dass Walfänger das Kalb des Wals getötet hätten und das Tier seine Attacken erst einstellen würde, wenn der Schädel seines Kindes dem Ozean zurückgegeben wurde.

Zu den ungewöhnlichsten Bewohnern des Ozeans gehört ein Volk mysteriöser aquatischer Riesen. Sie sehen aus wie Meeresriesen, sind aber viel größer – 9 m und mehr. Diese Antarkosriesen haben meerblaue, schwarze oder rein weiße Haut und sprechen eine eigene, von Linguisten noch nicht entzifferte Sprache.

Die Antarkosriesen verfügen über Kräfte in Bezug auf Träume und Geister. Die wenigen Entdecker, welche ihnen bisher begegnet sind, erzählen, die Riesen könnten die Träume anderer sehen und mit ihnen darüber kommunizieren. Manche sollen sogar Träume manipulieren können und so für tieferen, geruhsameren Schlaf sorgen oder furchtbare Albträume schicken. Die mächtigsten Riesen können ein schlafendes Opfer angeblich sogar durch Träume töten.

In der Regel bleiben die Antarkosriesen unter sich. Sie jagen mit großen Langspeeren und bringen selbst die gefährlichste Beute zur Strecke. Mit dem, was sie nicht benötigen, handeln sie mit Eistrollen und anderen Oberflächenbewohnern. Manche Riesen nutzen ihre Traumkräfte jedoch, um andere Wesen zu beherrschen. Ein Beispiel hierfür ist die ausgestoßene Hexe Ouhghram, die einen Stamm von 30 Angehörigen des Tiefseevolkes beherrscht. Andere Riesen meiden sie und sie selbst hält sich von den Jagdgebieten ihrer Art fern. Sie untersagt jegliches Licht in ihrer Gegenwart und ihre Anhänger aus dem Tiefseevolk greifen gnadenlos jeden an, der Licht in ihr Reich trägt.

Die durchschnittliche Tiefe des Antarkos beträgt 1.800 m, wobei die tiefsten Becken des Meeresbodens bis in 3.900 m Tiefe hinabreichen. Da die Region schon immer abgelegen und ungastlich gewesen ist, gibt es nur wenige Ruinen am Meeresboden. Es kursieren aber Gerüchte über einen uralten Tempel des Kostschitschie, des Unsterblichen Frostes, in einer Vertiefung, die auch als das Reiflin Becken bekannt ist. Der aus weißem Marmor errichtete Tempel wird von einem

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN


EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



gänzlich aus Aquamarin geschnitzten Eisbärenkonstrukt bewacht. Magische und nichtmagische Fallen schützen die Ruine und untote Diener streifen durch ihre Gänge und Säle. Betritt eine Frau den Tempel, trifft sie ein furchtbarer Fluch, welcher ihr die Kraft raubt und ihre Knochen mit beißender, nie endender Kälte erfüllt.

In der eisigen Dunkelheit des Ozeans gibt es kein pflanzliches Leben, doch mitten im blauen Wasser scheint ein heller, heißer Punkt. In der Mardinkette auf dem Meeresgrund speit ein hydrothermaler Schlot extrem heißes Wasser in dichten, weißen Schwaden ins Meer. Die Mischung aus Hitze und Kälte, kombiniert mit dem an Mineralien reichen Wasser aus dem Schlot erzeugt eine exzellente Umgebung für bizarres Leben. Die wenigen Entdecker, welche den Schlot (hauptsächlich mittels Erkenntnismagie) untersucht haben, berichten von seltsamen, nautilusförmigen Kreaturen und gewaltigen, tentakelbewehrten Molchen mit Hummerschwänzen, welche sie Tiefseegrabenmolche getauft haben.

Nicht weit von diesem Schlot befindet sich eine außergalaktische Ortschaft. Vor Jahrtausenden wurde durch ein arkanes Unglück eine Gruppe Kalos über interplanetare Entfernungen hinweg in die Tiefen des Antarktischen Ozeans transportiert. Auf ihrer Heimatwelt Kalo-Mahoi, einem wässrigen Mond, der den Gasriesen Bretheda umkreist, leben diese Kreaturen in einer reichen Gesellschaft aus Gelehrten und Dichtern. Ihr Mond ist von einer dicken Eisschicht bedeckt, ähnlich dem Großteil des Antarkos. Da die auf Golarion gestrandeten Kalos nicht zu ihrer Welt zurückkehren konnten, errichteten sie eine Siedlung, nannten diese Neu-Mahoi und begannen ein neues Leben auf einer fremden Welt. Die erste Generation unter dem Eis machte harte Zeiten durch, doch seitdem ist die Ortschaft gewachsen und gediehen. Sie beherbergt mittlerweile mehrere hundert Kalos, welche ihre abgeschiedene Stadt selten verlassen. Die Baukunst der Kalos verwendet eine Kombination aus Stein und organischen Elementen wie Korallen und seepockenartigen Krustentieren. Auf diese Weise entsteht eine im Grunde lebende Stadt, welche im Laufe der Generationen nach Bedarf wachsen kann. Die Kalos verlassen die Mauern ihrer Ortschaft nur zur Jagd oder zum Handeln mit den friedfertigeren Antarkosriesen. Als wohlmeinende, freundliche Wesen führen sie gern erleuchtende philosophische Debatten untereinander und mit jenen für sie fremden Kreaturen, mit denen sie sich anfreunden. Die aktuell in Neu-Mahoi lebenden Kalos kennen ihre Heimatwelt nur aus den mündlichen Überlieferungen vorangegangener Generationen. Manche der jüngeren und abenteuerlustigeren Kalos sprechen davon, eines Tages auf den Mond zurückkehren zu wollen, von dem ihre Ahnen einst gekommen sind.

Die Eisdecke des Antarkos

Der Südpol Golarion ist von einer dicken Eisschicht bedeckt – dick genug, um sie zu begehen, aber dennoch kein freundlicher, einladender Ort für Reisende. Eisstürme sind die Norm, die gefrorenen Splitter unter Kragen, Aufschläge und in Stiefel treiben, sodass Unvorbereitete binnen Minuten sterben. Eistrolle pirschen über das Eis und jagen vom Rand der Eisdecke aus Wale sowie andere große Meeressäuger. Daneben lauern sie Abenteurern auf, welche in ihrem Territorium umherstolpern. Die größte Gruppe dieser Eistrolle, der Himmelsblutstamm, besteht aus fast 80 Mitgliedern. Die meisten Trollgruppen umfassen nur eine Familie, aber die Himmelsbluttrolle sind durch ihre Verehrung der am Himmel

tanzenen Polarlichter geeint. Ihr Anführer, **Rask Himmelsblut** (CB Eistroll-Schamane^{ABR VI 10}) interpretiert die Muster und Farben der Lichter, um seine Anhänger anzuleiten. Der Stamm fängt Kreaturen ein, um sie in langen Folterritualen dem Himmel zu opfern – je größer die jeweilige Kreatur, umso besser. Anhänger Puluras überlegen seit kurzer Zeit, wie sie die Himmelsblut-Trolle vernichten können, da sie deren Handlungen als Ketzerei ansehen.

Auch wenn dieses Land nicht mehr als öde Eisschichten zu sein scheint, beherbergt es eine überraschende Menge an Leben. Große Pinguinkolonien leben auf dem Eis und ernähren sich von Fischen und Krill, während sie den Eisbären, Robben und Winterwölfen aus dem Weg gehen, die auf sie Jagd machen – ihre größten Feinde sind dabei aber Seeleoparden. Diese Robben können bis zu 3 m lang werden und über 500 Pfund wiegen. Seeleoparden sind besonders gefährliche, im Hinterhalt lauerner Raubtiere. Reisende können ihre Jagdreviere an den blutigen Pinguinhäuten erkennen, welche über das Eis verteilt liegen, denn die Tiere reißen Pinguine im wahrsten Sinne des Wortes aus ihrer Haut und verschlingen das Fleisch.

Riesige Eisbären, Frostdrakas, Frostwürmer, Gletscherkröten und Winterwölfe wandern ebenfalls auf dem Eis umher. Die meisten bleiben nahe des Randes der Eisdecke, wo sie Jagd auf Fische und kleinere Tiere machen können, doch jede Höhle, welche sich für Entdecker als Rastplatz anbieten würde, ist mit ziemlicher Sicherheit das Heim eines Raubtiers. Insbesondere Eisbären und Winterwölfe nutzen dieselbe Art von Unterschlupf, die auch humanoide Reisende anspricht. Erfahrene Entdecker wissen, dass sie sich nach Hinweisen umschauchen sollten, ob ein scheinbar sicherer Platz auf den Gletschern nicht vielleicht schon bewohnt ist, ehe sie ihr Lager aufschlagen.

Man weiß von wenigstens einem weißen Drachen, der sein Nest auf den eisigen Ebenen über dem Antarktischen Ozean eingerichtet hat: **Syrranelzon** (CB Alter Weißer Drache) verbirgt sich in einer Reihe von Höhlen, die er in einen Berg aus Eis nahe am Südpol gegraben hat. In einer der Kammern stehen über einhundert makabre Statuen: im eisigen Odem des Drachen steifgefrorene Kreaturen unterschiedlicher Arten. Sie bilden eine Kombination aus Kunstgalerie und Vorratskammer. In mageren Monaten, wenn die Jagdbeute schlecht ausfällt, ernährt sich Syrranelzon von gefrorenen Statuen, die er am Stück verschlingt. Der Weiße Drache konnte ein Dutzend Adlets derart einschüchtern, dass sie nun aus Furcht sein Versteck bewachen und jeden Eindringling gnadenlos angreifen, wissen sie doch, dass der Drache sie fressen wird, sollten sie in ihren Pflichten versagen. Die Adlets beten für den Tod des Drachen, damit sie wieder ihr einzelgängerisches Nomadenleben aufnehmen können. Sie glauben aber, dass nichts machtvoll genug sei, um die uralte Kreatur töten zu können.

Über wie unter dem Eis bedrohen Geister alle Lebewesen, die ihren Weg kreuzen. Es ist, als würden sie von der Region angezogen werden, mischen sich doch die Geister jener, die fernab des Antarkos verstorben sind, unter die rastlosen Geister derer, welche auf dem Eis oder dem offenen Wasser des südpolaren Ozeans zu Tode gekommen sind. Geister, Schatten, Schreckgespenster und Todesalben huschen unter dem Eis umher und fliegen durch die Luft. Manche sind friedvoll und teilweise sogar hilfsbereit, die meisten sind aber rastlos und gewalttätig. Die eingeborenen Kreaturen der Gletscher haben zwar gelernt, den Geistern aus dem Weg zu gehen.

Dennoch bezeugen ab und an die vertrockneten Kadaver von Eisbären oder Trollen die große Anzahl gefährlicher Untoter in der Region.

Niemand weiß wirklich, was die Geister zum Antarktischen Ozean zieht. Eine Forscherin stellt aber gegenwärtig eine Expedition auf, um die Wahrheit herauszufinden: **Dala** (N weibliches Menschliches Medium^{ABR VI 6}) behauptet, von einer wirbelnden Masse aus Farben tief unter dem Eis am Südpol geträumt zu haben. Nachdem ihre Sippe sie aufgrund ihrer seltsamen magischen Kräfte ins Exil geschickt hat, will sie nun dem Rätsel hinter ihren Träumen auf den Grund gehen und heuert in Kalsgard Abenteurer an.

Schätze der Tiefe

Im Versteck des Weißen Drachen Syrranelzon befindet sich ein Hort von unermesslichem Wert. Der Drache hat im Laufe seines Lebens Berge an Schätzen aus Schiffswracks und den Ruinen des Antarkos zusammengetragen. Vor noch einhundert Jahren war er weitaus aggressiver und versenkte zahllose Schiffe, um an die Schätze in ihren Bäumen zu gelangen, doch während der letzten Jahrzehnte ging er lieber näher zu seinem Nest auf die Jagd. Seefahrer im Ruhestand erinnern sich beim Erzählen von Geschichten zuweilen an Berichte über „Eisschlund, den Großen Weißen Drachen des Südens“, nehmen aber an, dass die Kreatur mittlerweile tot sei.

Im Drachenhort befinden sich neben Bergen von Münzen und Edelsteinen zahlreiche seltene Gegenstände. Ein Magier nutzte einst einen *Stecken des Vorankommens*^{ARK}, um zu Syrranelzon zu gelangen und mit ihm zu sprechen. Allerdings verließ der Magier die Drachenhöhle nie wieder und der Stecken ist nun Teil des Horts. Ein Drachentöter versuchte, den Weißen Drachen zu erlegen, fand aber ein furchtbares Ende und „spendete“ seine *Ungebundene Ritterrüstung +3* für den Hort. Syrranelzons größter Schatz ist allerdings der Hauch des Winters, ein Diamant von mehr als 10.000 GM Wert, der genutzt werden kann, um ein Portal ins Reich von Thremyr zu öffnen, des Ahnengottes der Frostriesen.

Ouhghram, die Antarkosriesin, welche das Dekret erlassen hat, dass kein Licht in ihr Königreich fallen dürfe, trägt eine Krone aus schwarzer Koralle, die von vier Kugeln aus völliger Schwärze umtanzt wird. Die Krone unterdrückt alles Licht innerhalb von 30 m und soll noch über andere Kräfte verfügen. Ouhghram hortet zudem Gold und eine Sammlung wertvoller Juwelen, doch ihr größter Schatz könnte Wissen sein. Sie ist böse und ruchlos, aber auch der einzige Antarkosriesen, welcher mit Fremden überhaupt zu sprechen bereit wäre. Gelehrte könnten mit ihr einen Handel zu schließen versuchen, um mehr über ihr rätselhaftes Volk zu erfahren. Sie verlangt verlangt jedoch beachtlichen Tribut.

Auf dem Meeresboden liegt der kleine Ort Liuska, in dem ausschließlich Angehörige des Tiefseevolkes leben und eine ruhige Existenz führen. Fremden gegenüber treten sie nicht feindselig auf. Die junge Hexenmeisterin Eldiagi reist zuweilen viele Kilometer zum Rand der Eisdecke über dem Ort, um mit Entdeckern Handel zu treiben und ihre Dienste als ortskundige Führerin unter Wasser anzubieten. Manche Seeleute haben sie wegen ihres braunen Haares und ihrer dunklen Haut in der Vergangenheit mit einer Selkie oder Rusalka verwechselt und angegriffen, sodass Eldiagi nun zuerst aus der Ferne beobachtet, ob es sicher ist, sich Reisenden zu zeigen.



RASK HIMMELSLUT

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



ARKADISCHER OZEAN

LEBHAFTER OZEAN RUND UM DIE ÜBERRESTE EINES ZERSCHMETTERTEN KONTINENTS

Temperatur: Kalte, gemäßigte und warme Gewässer.

Gefahren: Abolethische Intrigen, Piraterie an den westlichen Ufern, unberechenbare Strömungen, Untiefen voller Ruinen, vergessene Magie.

Ressourcen: Fischfang, Schatzsuche.

Der Arkadische Ozean verbindet die Kontinente Avistan und Arkadien, wobei die Reise zwischen den Gestaden aber lang und gefährlich ist. Manche Schiffe wählen zwar den Weg durch die Ruinen des untergegangenen Azlant, doch die meisten Aktivitäten konzentrieren sich auf die Küstengebiete.

Meeresbedingungen

Besonders entlang der westlichen Ufer des Arkadischen Ozeans toben häufig Stürme, allerdings verfügen die meisten Seefahrer über die nötige Erfahrung, um diese Unwetter zu durchfahren. Manchmal kommt ein Hurrikan dem Ufer nahe

genug, um die arkadischen Häfen ernsthaft zu gefährden, doch mit Ausnahme des Auges von Abendego bleiben die Küsten Avistans und Garunds von derartigem verschont. Die Wellen und Winde der Wirbelstürme und Orkane können Schiffe zerstören, Häuser fortreißen und davongewehte Leute töten. Manchmal wandern Orkane an Land, verlieren aber zusehends an Kraft, je weiter sie sich vom Meer entfernen.

Orkane gefährden auch die Seefahrt in den wärmsten Bereichen des Arkadischen Ozeans. In den Tropenzonen können sie das ganze Jahr über entstehen, sind aber in den Monaten Arodus, Rova und Lamaschan am häufigsten. Die Stürme entstehen unvermittelt, können 150 – 1.500 km durchmessen und eine Windgeschwindigkeit von über 150 km/h entwickeln. Meist dauern sie eine Woche lang. Gerät ein Schiff in solch einen Sturm, gibt es kaum Überlebenschancen.

Im Jahr 4714 AK erwischte ein Hurrikan eine kleine Handelsflotte auf dem Weg von Magnimar nach Arkadien. Den Berichten nach entstand er mit ungewöhnlicher Geschwindigkeit, bewegte sich seltsamerweise ostwärts und umfasste die ersten drei Schiffe der Flotte. Während die anderen Schiffe einen Ausweichkurs führen, verschwanden die Koggen *Meereskluft*, *Stolz von Indros* und *Unsinkbar* im Orkan. Die übrigen Schiffe erlitten schwere Schäden, doch ihre erfahrenen Besatzungen überlebten den Sturm. Als der Orkan vorübergezogen war, suchten sie nach Wrackteilen

und Überlebenden der verlorenen Schiffe, fanden aber keine Spuren. Bis heute ist kein Holzsplitter der drei Koggen wieder aufgetaucht ...

Bestimmte Segelrouten sind weitestgehend vor Orkanen geschützt. Dies gilt besonders für die Strecken entlang des Äquators. Bricht man im Calistril oder Pharast entlang einer dieser Routen auf, besteht praktisch kein Risiko, einem Orkan zu begegnen. Leider wissen auch Piraten und Raubtiere, dass dies die beste Zeit ist, um Schiffe und Beute zu finden. Ein furchtbarer Seebonze, den Seeleute „Unheil der Seeleute“ – frei nach dem Beinamen der Piratenkönigin und Göttin der Monster Besmara – sucht diese Routen heim. Er schlägt bevorzugt an besonders ruhigen Tagen zur Abenddämmerung zu, sodass der Schrecken der Seeleute umso süßer schmeckt, wenn sie ihr Schicksal erkennen. Unheil der Seeleute respektiert Schläue und Cleverness wie jeder andere Seebonze, hat diesbezüglich aber sehr hohe Standards. Bis heute gibt es keine Seefahrer, die behaupten, ihn getroffen und überredet zu haben, ihr Schiff ziehen zu lassen.

Aber auch der offene Ozean hat seine eigenen Gefahren. Seeleute erzählen von Monsterwellen, welche sie als „Wellen der Mutter“ nach Lamaschtu, der Mutter der Monster, bezeichnen. Diese Wellen sind machtvoll und gefährlich und dies nicht nur aufgrund ihrer Größe, sondern auch wegen ihres plötzlichen Auftretens. Wellen der Mutter können sich auf ein Mal in ruhigen Gewässern mit berechenbar schwachem Wellengang bilden und sogar die größten Schiffe verschlingen, auf welche sie mit verheerender Kraft herabschlagen. Es gibt keine Möglichkeit, diese abtrünnigen Wellen vorherzusagen oder sich auf sie vorzubereiten, weshalb Seefahrer dem Phänomen auch voll ängstlichem Aberglauben gegenüberstehen. Manche behaupten, dass Opfergaben an Lamaschtu vor Antritt einer Seereise Schutz vor den Wellen der Mutter bieten würden, allerdings weigern sich die meisten Kapitäne, derart böse Riten an Bord ihrer Schiffe zu gestatten.

Eine populäre Seefahrerlegende handelt von der *Ammolit*, einer Brigg, die von Avistan nach Arkadien unterwegs war. Auf halbem Weg begannen leichte Regenschauer und bewölkte sich der Himmel. Eine junge Matrosin blickte auf und sah durch eine Lücke in den Wolken einen einzelnen, hellen Stern strahlen. Da sie dies für ein Zeichen Desnas hielt, lief sie zum Kapitän und bat ihn, die Mannschaft anzuweisen, für die Gunst der Göttin zu beten. Der Kapitän jagte sie fort und sie kehrte an Deck zurück, wo sie sich hinkniete und betete. Die anderen Seeleute lachten sie aus, doch im nächsten Moment erhob sich eine gewaltige Welle der Mutter und krachte auf das Schiff herab. Die gläubige Matrosin wurde von einem kräftigen Wind emporgehoben und zu einer nahen Insel getragen, wo sie neun Tage überlebte, bis ein anderes Schiff vorbeikam und sie rettete. Das Wrack der *Ammolit* wurde nie gefunden, allerdings erscheinen manchmal nahe des Punktes, an dem sie verschwand, an Sterne erinnernde Lichter im Wasser.

Händler führen Karten der bekannten Meeresströmungen, nach denen sie navigieren. Das Wissen um diese Strömungen ist lebenswichtig für Schiffe, um Reisezeiten und den erforderlichen Proviant zu bestimmen. In den meisten Hafenzentren kann man akkurate Karten der Strömungen des Arkadischen Ozeans erwerben, jedoch ist das Befahren des Ozeans in der Praxis nicht so einfach. Oft winden sich unvorhersehbare Strömungen durch das Wasser, stören die normalen Wege und bringen Schiffe weit vom Kurs ab. Viele Forscher haben schon versucht, diese irregulären Strömungen zu katalogisieren oder ein Muster für ihr Erscheinen zu

finden, allerdings scheinen sie in Aussehen, Richtung und Existenzdauer völlig zu variieren.

Manche Forscher behaupten, eine titanische Kreatur am Grund des Ozeans verursache die unvorhersehbaren Strömungen, wenn sie sich bewege, allerdings konnten bislang keine Beweise für eine solche Kreatur gefunden werden. Theologen denken, die Strömungen können mit der Göttin Calistria in Verbindung stehen und ihr wechselndes, launenhaftes Wesen widerspiegeln, aber auch für diese Theorie gibt es keine Belege. Jene, welche die untergegangene Zivilisation von Azlant studieren, verkünden, dass die Azlanti über wundersame Magie und fortgeschrittene Wissenschaften verfügt hätten, die es ihnen ermöglichten, die natürlichen Resonanzen und das Magnetfeld des Planeten zu kontrollieren, um bestimmte Gerätschaften anzutreiben. Manche glauben, dass während des Erdenfalls eines dieser Experimente Schaden erlitten habe und nun die Region beeinflusse, da Kompass in Teilen des Arkadischen Ozeans äußerst ungenau sind. Wer das Geheimnis der Strömungen lüftet und einen Weg findet, um sie vorherzusagen, könnte seine Methode an die reichsten Handelshäuser und -konsortiums Avistans verkaufen – und dabei selbst den Preis bestimmen!

Meeresbewohner

Der Arkadische Ozean ist langgestreckt und das Gelände entlang der Küsten variiert stark. Im nordwestlichen Avistan grenzen die gemäßigten Länder Varisia, Nidal und Cheliox an den Ozean. Die Küstenstädte dieser Nationen verfügen über große Fischfangindustrien und die Fischerflotten fangen Dorsch, Glasaugenbarsch, Lachs, Makrele und verschiedene Arten Schellfisch. Weiter im Süden fischt man vor Rahadom und Sargava wie im Fesselinselarchipel nach Dunkleosteus, Lachs, Schwertfisch und Thunfisch. Nahe der Flutlande macht der ewige Sturm des Auges von Abendego den Fischfang zu einer schwierigen und riskanten Angelegenheit. Ferner suchen Piraten bestimmte Abschnitte der Küsten des Arkadischen Ozeans heim. Die Fesselinseln sind das gesetzlose Herz der Piraterie an Avistans Westküste, dessen Zentrum wiederum im finsternen Ort Port Fähnris liegt, wo der Orkankönig über die Piraten der Fesseln herrscht. Er organisiert zuweilen eine lockere Zusammenarbeit zwischen den Flotten der einzelnen Piratenfürsten, doch meistens handeln Piratenherrscher und -kapitäne nach eigenem Gusto. Das Auge von Abendego schützt diese Zufluchtsstätte der Piraterie, daher suchen die Nationen des Nordens – allen voran Cheliox – nach Wegen, um den Sturm zu umfahren und das Herz der Fesseln herauszuschneiden.

Manche Piraten nutzen kleine, schnelle Briggs oder Karavellen, die den offenen Ozean bereisen können. Diese Piraten suchen nach einzelnen Handelsschiffen, welche hoffen, unbemerkt an ihr Ziel zu gelangen. Manchmal greifen sie Passagierschiffe an, um an Wertsachen, Versorgungsgüter und Sklaven zu gelangen. In den vergangenen Monaten hat sich die Piratenkapitänin **Nettie Halbherz** (CN Menschliche Draufgängerin^{ABBR VI} 6) einen Namen gemacht, indem sie Sklaven zum Verkauf auf den illegalen Märkten der südlichen Küste eingefangen hat. Halbherz besteht darauf, stets nur die halbe Mannschaft eines Schiffes in die Sklaverei zu verschleppen und den Rest seiner Wege ziehen zu lassen. Wenn möglich trennt sie Paarungen, wie Eheleute, Geschwister, Elternteil und Kind usw., sodass auch jene am Boden zerstört sind, die ihr entkommen dürfen.

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN


EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



Manche Piraten reisen mit größeren Schiffen wie Galeonen und Fregatten. Oft sind sie in Flotten unterwegs, wobei ihnen die kleineren Schiffe folgen. So können sie auch Verbände von Handelsschiffen angreifen und gegen Söldner und angeheuerte Abenteurer vorgehen. Der Freibeuter **Sagio Nezatti** (RB Menschlicher Barde 2/Kämpfer 4) wurde von der chelaxianischen Regierung beauftragt, diesem Treiben ein Ende zu setzen. Von seiner Galeone *Brutale Disziplin* aus befiehlt Nezatti über ein Dutzend kleinerer Kriegsschiffe und hat bereits bewiesen, dass er Händchen dafür hat, Piratenschiffe schnell zu versenken und sich dann in sicherere Gewässer zurückzuziehen. In Port Fähmis hat man derweil bereits ein hohes Kopfgeld auf ihn ausgesetzt.

Seefahrer, die weder am Fischfang noch der Piraterie interessiert sind, werden zuweilen zu Händlern und transportieren Handelswaren entlang der Küsten. Andere werden zu Schatzsuchern, denn schließlich gibt es genug küstennahe Ruinen im seichten Wasser, in denen vergessene Schätze warten können. Manchmal ist so ein Schatz nur ein paar Goldmünzen wert, manchmal aber auch tausende. Natürlich wird die Schatzsuche meist von Gefahren wie uralten Wächtern, arkanen Fallen, einsturzgefährdeten Räumen und anderem begleitet. Bei kleinen Ruinen gehen Schatzsucher meistens selbst das Risiko ein, bei größeren oder erkennbar geschützten Ruinen könnten sie aber auch Abenteurer anheuern, denen sie einen Anteil am Gewinn versprechen.

In der Nähe des Varisichen Golfs kam vor kurzem ein Schatzsucher namens **Berito Carn** (NG Menschlicher Experte 1/Kämpfer 2) von einem Törn heim. Seit Jahren verdient er sich seinen Lebensunterhalt damit, Schiffswracks und kleine Ruinen im Golf zu erkunden. Nun verkündete er aufgeregt, dass er eine unberührte Ruine entdeckt habe, wie er sie von der Größe her noch nie gesehen hätte. Er heuerte sechs Söldner als Begleiter an, doch als sie zur Ruine zurückkehrten, fanden sie dort nur klares Wasser vor. Verwirrt und beschämt brachte Carn die Söldner an Land zurück, nur um 6 Wochen später erneut zu verkünden, er habe die Ruine wiedergefunden. Wieder heuerte er Begleiter an, doch wieder konnte er die Ruine nicht wiederfinden. Mittlerweile ist er besessen davon, die verschwindende Ruine aufzustöbern und bietet demjenigen den Löwenanteil an der potentiellen Beute, der ihm helfen kann, sie zu finden und zu plündern.

Die Reise über den Arkadischen Ozean ist langwierig und schwierig. Die Meeresströmungen sind stark und unberechenbar und können selbst erfahrene Seeleute überraschen. Umherziehende Meereskreaturen wie Wale nutzen starke Strömungen zu ihrem Vorteil. Während diese Kreaturen in der Regel friedfertig sind, kann ein Dutzend Blauwale durchaus ein Schiff als Bedrohung betrachten, angreifen und mit der vereinten Wucht ihrer Rammstöße nur Holzsplitter übriglassen. Auch Haie durchstreifen den Arkadischen Ozean in kleinen Schulen. Kapitänin **Gerlyne Wellenkron** (NG Halb-Elfische Expertin 2/Magierin 3) von der Karavelle *Meeresfrucht* ist von ihrer letzten Fahrt mit einer seltsamen Geschichte zurückgekehrt, die sie in einer Schenke in Rätselhafen zum Besten gegeben hat: Sie behauptet, eine Schule aus Haien aller möglichen Arten gesehen zu haben: Weiße Haie, Tigerhaie, Hammerhaie und andere. Insgesamt waren es wenigstens 50 Tiere gewesen, was eine noch nie gehörte Größe darstellt. Angeführt wurde die Schule von einem fast 12 m langen Schreckenshai.

Die Ruinen von Azlant

Im Herzen des Arkadischen Ozeans ragt eine große Gruppe von Inseln aus dem Wasser. Manche davon tragen immer noch die zerfallenen Ruinen von Türmen, Akademien und anderen Gebäuden. Dies sind die Ruinen des Kontinents Azlant und der untergegangenen azlantischen Zivilisation. Die Inselruinen sind nur ein kleiner Bruchteil der noch existierenden Gebäude, von denen die meisten unter Wasser liegen. Handels- und Passagierschiffe umfahren die Inseln, da von den Wellen verborgene Turmspitzen und Untiefen allgegenwärtige Gefahren sind.

Die Ruinen stellen aber eine Verlockung für Gelehrte und Schatzsucher dar. Archäologische Funde deuten darauf hin, dass die Menschen des untergegangenen Azlants viele mächtige arkane Wunder entwickelt hatten. Manche ihrer schriftlichen Aufzeichnungen und magischen Erfindungen haben den Untergang und den Zahn der Zeit und der Gezeiten überstanden und ruhen nun inmitten der Trümmer des einstigen Imperiums. Kleine Abenteurer- und Schatzsuchergruppen lassen sich von Schiffen zu den Ruinen bringen, während größere Expeditionen arkaner Forscher, Historiker und Theologen zuweilen von Regierungen oder privaten Unternehmungen finanziert werden.

Die Erkundung der Ruinen ist allerdings kein einfaches Unterfangen. Selbst wenn man die magischen Fallen und Wächter außer Acht lässt, welche die Azlanti hinterlassen haben, und die gefährlichen Kreaturen, die nun auf den Inseln leben, müssen Besucher sich immer noch mit den Elfen der Mordantspitze befassen. Diese fremdartigen Elfen lagen vor über 10.000 Jahren mit den alten Azlanti im Konflikt und nur der Umstand, dass sie vor dem Erdenfall nach Sovyrian flohen, beendete diesen Streit. Mittlerweile sind sie zurückgekehrt und erachten die Geheimnisse in den Ruinen als zu mächtig, als dass sie anderen Völkern in die Hände fallen dürften. Daher bedrohen die Elfen alle Eindringlinge, die die Ruinen betreten.

Die unter Wasser liegenden Ruinen sind noch gefährlicher. Aquatische Elfen, Angehörige des Meervolkes, Sahuagine und Vertreter anderer aquatischer Völker leben zwischen den zerschmetterten Gebäuden und beschützen hartnäckig ihre Territorien. Die Sahuagine gehen dabei am brutalsten vor und greifen sogar große, gut bewaffnete Gruppen an. Nur wenn eine Sahuaginpatrouille zahlenmäßig klar unterlegen ist – ab einem Verhältnis von 1:2 – zieht sie sich *manchmal* zurück. Ansonsten töten sie ihre Opfer in der Regel und plündern sie aus – Überlebende erwartet ein noch schlimmeres Schicksal als Opfergabe im Rahmen langgezogener, blutiger Rituale in den Städten der Sahuagine.

Galvos, Riesenoktopusse, Haie und andere Kreaturen der Tiefe hausen ebenfalls in den Resten der Tempel und Paläste. Die Stadt Talasantri ist eine Zuflucht in der gefährlichen Tiefe, auch wenn ihre Bewohner Vorurteile gegenüber Oberflächenbewohnern haben.

Die gefährlichsten Kreaturen des Arkadischen Ozeans hausen auf dem Meeresboden in den zerfallenden Ruinen der azlantischen Städte. Dabei handelt es sich um die Abolethen, uralte Wesen von immenser Macht, deren Intrigen und Pläne sich über Jahrhunderte erstrecken. Durch ihre unter Beherrschung stehende Stellvertreter führen sie Schattenkriege gegen ihre ozeanischen Nachbarn und gegeneinander.

Abolethen ziehen die dunkelsten Meerestiefen als Aufenthaltsort vor, in die kein Licht vordringt. Sie haben unter und innerhalb der azlantischen Ruinen labyrinthartige Städte errichtet und mit beherrschten Kiemenmenschen bevölkert.

Eine dieser Ruinenstädte, Voshgurvaghoh, ist von den Elfen der Mordantspitze entdeckt und teilweise erkundet worden. Weiter südwestlich liegt die abolethische Stadt, die erst kürzlich von einer Gruppe Tritonen entdeckt wurde. Die Tritonen glaubten, die Jagdgründe von Sahuaginen zu erkunden, setzten aber zum Rückzug an, als sie erkannten, dass sie auf das Heim eines Abolethen gestoßen waren. Sie waren leider nicht schnell genug – die Diener des Abolethen fingen sie ab und töteten die meisten der Tritonen. Zwei konnten allerdings entkommen und ihre Leute warnen, sodass Mosleyougdel's Position nun in mehreren Unterwasserstädten bekannt ist.

Schätze der Tiefe

Die Ruinen des untergegangenen Azlant enthalten die meisten Schätze im ganzen Arkadischen Ozean, auch wenn man sich den Gefahren der Tiefe stellen muss, um an sie heranzukommen. Einer der aus Mosleyougdel entkommenen Tritonen berichtete, in der Abolethenstadt eine schimmernde, blaugrüne Perle von 15 cm Durchmesser über einer delphinförmigen Säule schweben gesehen zu haben. Niemand weiß, ob es sich dabei um eine einfache *Perle der Macht* mit ungewöhnlichem Äußeren, eine *Kristallkugel* oder etwas Mächtigeres handelt. Dass die Perle aber für alle sichtbar, offenbar unbewacht und bar sonstiger Schätze ist, scheint allen sehr merkwürdig, die sich für den Schatz interessieren.

Ein anderer Schatz, der angeblich in den Azlantiruinien wartet, ist das legendäre *Wellenbrecherzepter*. Hinweise auf dieses Zepter finden sich in mehreren Werken der Azlanti, welche von der Gesellschaft der Kundschafter gefunden und konserviert wurden; genaue Einzelheiten zu seinen Kräften gibt es nicht, die bestehenden Schriften deuten nur darauf hin, dass es wohl Wettermuster und Strömungen beeinflussen kann. Das Aspis-Konsortium möchte das *Wellenbrecherzepter* zum eigenen Vorteil für sich beanspruchen, daher könnte die Organisation in Bälde eine Expedition auf die Beine stellen, um die Inselruinen nach Hinweisen zum Zepter abzugrasen.

An der Küste von Nidal haust eine Gruppe Lacedone in einem zerschmetterten, im Wasser versunkenen Leuchtturm. Während eines Sturmes versank vor Kurzem das Handelsschiff *Nebelschnitter* mit der gesamten Mannschaft nur wenige hundert Meter von dem Leuchtturm entfernt. Schatzsucher wollten sich bereits die aus Waffen für Cheliox bestehende Ladung sichern, wurden aber von den Wasserghulen vertrieben, welche das Wrack nun bevölkern. Der Eigner der *Nebelschnitter*, ein Händler namens **Usklor Dimm** (RB Menschlicher Experte 2/Schurke 2) bietet eine beachtliche Belohnung für die Fracht. Unter den Handlungsgilden von Nidal kursiert mittlerweile das Gerücht, dass Dimm vielleicht etwas anderes als Waffen verschifft haben könne und dass sein Kunde ein hochrangiger Beamter in Egorian sei. Angeblich sei Dimm sehr verzweifelt, die Fracht zu bergen, ehe die Geduld des Empfängers zu Ende geht.



ELF DER MORDANTSPITZE

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



EMBARISCHER OZEAN

DER PREIS UND DIE MACHT DES OSTENS

Temperatur: Gemäßigte und warme Gewässer

Gefahren: Flauten, Meeresöden, jahrzeitlich bedingte Wirbelstürme

Ressourcen: Fischfang, reichhaltiger Handel

Der Embaral ist zwar der zweitkleinste Ozean Golarions, fasziniert aber Forscher mit seiner für Meere ungewöhnlichen Ödnisökologie und den mysteriösen Ruinen, die unter den Wellen verborgen liegen.

Meeresbedingungen


Der langgestreckte zentrale Bereich des Embarischen Ozeans ist eine maritime Wüste und so ruhig wie ein Teich. Keine Strömungen bringen Fische in die Region und das ruhige Wasser zirkuliert keine Nährstoffe. Diese Meeresöde ist ein stiller, lebloser Ort, wo nur sehr seltene Brisen die Wasseroberfläche etwas aufwirbeln.

Da es in der Meereswüste nicht einmal die winzigsten Pflanzen gibt, ist das Wasser im Herzen des Embaral glasklar. Das Licht dringt über einhundert Meter weit in die Tiefe und lässt es blaugrün schillern, als würde es von

innen heraus glänzen. Das Aussehen des Ozeans steht in krassem Widerspruch zu seinem sterilen, ja toten Wesen und das lebendig wirkende Wasser lockt selbst jene Seefahrer, die wissen, dass es nichts enthält.

Segelschiffe können den Embarischen Ozean nur mit Hilfe magischen Winds überfahren, der die Segel bläht. Manchmal weht eine verirrte Brise durch die Meeresöde; unerfahrene Seeleute mögen versuchen, dies auszunutzen, um ihre Reise zu verkürzen. Allerdings können diese Winde ebenso rasch wieder ersterben, wie sie aufkommen, sodass Schiffe anschließend in Gebieten ewiger Flaute stranden. Besitzt ein Schiff dann keine anderen Antriebsmöglichkeiten, können Wochen vergehen, bis es vielleicht von einer anderen Brise erfasst wird oder die Mannschaft verhungert ist. Zauberkundige mit Macht über Wind und Wetter sind daher hochgeschätzte Besatzungsmitglieder und können für ihre Dienste hohe Preise verlangen.

Zwei Mal pro Jahr – im Frühling und im Herbst – eilen jahreszeitlich bedingte Winde und Strömungen über den Embaral und bringen Leben in die Meereswüste. Schiffe, welche den Ozean überqueren wollen, brechen mit den ersten dieser Winde auf. In Casmaron nennt man diesen Wind Ylimanchas Schwinge und in Hafenstädten wird das Ausfahren der Schiffe gefeiert. In Tian Xia wird der Wind



als die Weckende Welle bezeichnet und zur Feier seiner Rückkehr lässt man gewaltige, farbenfrohe Drachen aus Seide aufsteigen. Diese Winde wehen jeweils mehrere Wochen lang – gerade genug für ein gewöhnliches Handelsschiff, um den Ozean zu überqueren. Verzögerungen können bei der Überfahrt tödlich sein, denn flaut der Wind ab, ehe ein Schiff seinen Zielhafen erreicht, können die Matrosen nur warten, bis Rettung eintrifft. Die reichsten Handelsgilden sind in der Lage, Wettermagier zu bezahlen, die auf ihren Schiffen den Ozean überqueren, aber die meisten Händler können sich diesen Luxus nicht leisten. Sie müssen sich stattdessen auf das Können ihrer Kapitäne und Matrosen verlassen und hoffen, dass keine unerwarteten Hindernisse die Reise stören.

Auf beiden Seiten des Embarischen Ozeans kursiert eine weitverbreitete Legende über ein Schiff namens *Wohlstand*, das schwerbeladen mit Reichtümern über das Meer eilte. Kurz vor Ende der Reise erspähte die Besatzung ein zweites Schiff in Seenot – dieses Schiff hatte ein Lief mit Wasser voll und seine Besatzung an Deck rief um Hilfe. Viele Matrosen der *Wohlstand* wollten dem sinkenden Schiff beistehen, doch der Kapitän erachtete das Risiko als zu groß und ließ weitersegeln. Tage später, gerade als der Hafen in Sicht kam, verebbte der Wind um die *Wohlstand* herum. Die Mannschaft mühte sich, auch nur das kleinste Windchen in den Segeln einzufangen, doch es kam keine Brise auf. Ab und an erspähte sie andere Schiffe in der Ferne und schrie um Hilfe, doch die *Wohlstand* wurde ignoriert oder nicht gesehen. Die Mannschaft verhungerte schließlich, sieht man von ein paar Matrosen ab, die an Land zu schwimmen versuchten, aber dabei ertranken. Seefahrer behaupten, das Schiff würde immer noch über den Embaral segeln, ein Geisterschiff mit einer verhungerten Mannschaft, welches noch Schiffen in Not sucht. Denn wenn die *Wohlstand* ein Schiff für jeden Seemann gerettet hat, dem damals Hilfe verweigert wurde, wird die Mannschaft von ihren Qualen erlöst werden – so besagt es jedenfalls die Legende.

Meeresbewohner

Im lebendigen Meereswasser rund um die Meeresöde gibt es viele Arten von Fischen und Meeressäugern, sodass dort gute Jagd- und Fischgründe existieren. Buntbarsche, Oktopusse, Schnapper, Seeschlangen und Zackenbarsche werden am ehesten gefangen und verkauft. Außerdem ist die Jagd auf Wale und Schildkröten eine große Industrie in der Region.

Die Wale wandern zwei Mal im Jahr: Im Sommer ziehen sie von Süden nach Norden und im Winter von Norden nach Süden. Die Nordwanderung lässt die Walfänger in Scharen hauptsächlich mit schnellen, aber beweglichen Schiffen wird Briggs, Karavellen und Kuttern ausfahren, deren Decks mit festgeschraubten Harpunenwerfern ausgestattet sind. Obwohl Wale riesige, gefährliche Kreaturen sind, gewinnen sie selten gegen einen gut ausgestatteten Walfänger mit ausgebildeter Mannschaft. Blau-, Buckel- und Grauwale sind die am häufigsten vertretenen Arten. Seefahrer berichten aber auch, von Zeit zu Zeit Blutwale und sogar Basilosaurier zu sichten.

Walfänger sind sehr abergläubisch, vielleicht noch abergläubischer als Seefahrer und Piraten. Sie glauben, dass aus Walteilen gefertigte Gegenstände größere Schulen zu ihren Schiffen locken würden, sodass sie ihre See-


kisten mit Schnitzwerk aus Walknochen, Büchsen mit Ambra und sogar Klumpen gesalzener Waltrans füllen. Zudem sind sie davon überzeugt, dass ihnen zornige Meeresgeister, die vom Tod der Wale angezogen werden, an Land folgen würden, weshalb sie nach Ende der Jagdsaison diese Besitztümer ins Meer werfen, um von diesem Schicksal verschont zu bleiben. Die meisten Walfänger haben wenigstens einen Astrologen an Bord, der die Sterne lesen und deuten kann, wo man gute Beute finden wird. Auch eine Katze an Bord wird als glücksbringend angesehen, sofern sie jeden Tag einen frischen Fisch als Futter erhält – sollte die Katze ihren täglichen Fisch nicht erhalten oder sich weigern, ihn zu fressen, ist dies ein Omen für eine kommende schlechte Ausbeute. Ein Schiff dreht unter Umständen sogar ab und segelt heim, wenn die Schiffskatze nicht richtig gefüttert wird.

Auch im Winter brechen manche Walfänger auf, allerdings müssen sie ihre Beute finden, ehe sie die südlichen Gewässer erreicht. Eine uralte Drachenschildkröte namens **Kalan** (N männliche Verbesserte Drachenschildkröte) beansprucht diese Gewässer nämlich als ihr Reich und verteidigt die dort lebenden Wale. In seltenen Fällen warnt Kalan Walfänger, ehe diese in sein Territorium einfahren, doch meist erhebt er sich aus dem Wasser und bläst seinen Dampfodem über das Deck eines Schiffes. Vor Jahren schwor ein Walfänger, der sich selbst Panzerspalter nannte, Kalan zu töten und den Süden für Jäger zu öffnen. Nachdem er seine Waffe präsentiert hatte, eine verzauberte Bardiche, welche selbst die dickste Metallrüstung wie Papier durchtrennte, fand er Verbündete, mit denen an Bord der frisch benannten *Drachentod* gen Süden in Kalans Revier aufbrach. Die Drachenschildkröte eröffnete den Kampf mit einem Rammstoß, welcher das Schiff in zwei Stücke zerbrach und den Panzerspalter nur wenige Herzschläge überlebte. Ein paar seiner Begleiter entkamen und behaupteten, dass Panzerspalter magische Bardiche in Kalans Panzer feststeckte, als die Drachenschildkröte wieder in der Tiefe verschwand.

Im Embaral schwimmen außerdem Dephine und Schweinswale und werden manchmal aufgrund ihres Fleisches und Trans gejagt. Manche Walfänger ziehen auch einfach kleinere Beute vor, aber auch gescheiterte oder verwundete Jäger wenden sich zuweilen der Delphinjagd zu. Delphinfleisch ist nicht so beliebt wie Walfleisch, sodass dieser Wirtschaftszweig klein ausfällt. Viele Seefahrer betrachten Delphin zudem als Glücksbringer und zum Teil auch als die Herolde mächtiger Meeresgeister, sodass der Aberglauben sich gegen den Verzehr von Delphinfleisch ausspricht.

Im Südteil des Embaral lebt eine seltene Spezies des Graudelphins mit rosigen Flanken. Seefahrer glauben, diese Delphine seien Hei Feng heilig, dem Herzog des Donners. Entsprechend bestehen gewichtige Tabus, welche das Töten dieser Delphine verbieten. Nur die liederlichsten und verzweifeltsten Jäger wagen es, diese heiligen Tiere zu jagen und ihr Fleisch, ihren Tran sowie ihre Häute auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen.

Natürlich ist auch die Piraterie wie überall, wo Handelsschiffe unterwegs sind, eine Gefahr. Am östlichen Rand des Embaral gibt es unter den Piraten viele Sklavenjäger. Da in den Monster-Königreichen Chu Ye, Kaoling, Schenmen und Wanschu Sklavenhaltung verbreitet ist, stellen böse Piraten Handelsschiffe, holen sich die Fracht und sperren Passagiere zum späteren Verkauf ein.



ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN


EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



Ist das Schiffsgefängnis voll, geht es gen Südosten über die Valaschmaisee zur Provinz Minata, wo die „Fracht“ an Sklavenhändler verkauft wird, die die Gefangenen sodann in die Reiche der Monster hinaufschmuggeln.

Piraten mit besonders wertvoller Fracht verzichten aber zuweilen auf Zwischenhändler und steuern besagte Königreiche selbst an, um den besten Preis auszuhandeln. Kürzlich kam der Piratenkapitän **Hokek** (NB Tengu-Waldläufer 4) den ganzen Weg vom Embaral her nach Chu Ye, wo er sich mit der mächtigen **Fan Mei** (NB Nogitsune-Attentäterin^{ABR VI 2}) getroffen hat. Niemand weiß, worüber sie gesprochen haben, doch nach dem Treffen segelte Hokek mit leerem Frachtraum und einer Kiste voller Juwelen fort, deren Wert genügte, um jeden seiner Leute auszuzahlen, während Hokek selbst sich zur Ruhe setzen konnte. Der ehemalige Pirat lebt nun in Port Fähnris und gibt seinen Reichtum mit vollen Händen aus, ohne darüber zu sprechen, was – oder wen – er Fan Mei verkauft hat.

Von allen Ozeanen weist der Embaral die geringste Zahl einheimischer aquatischer Völker auf. Die Meereswüste ist zu feindselig für Ortschaften, sieht man von den abgehärtetsten und verzweifeltsten Kreaturen ab. Eremiten, Flüchtlinge, Ketzer und andere Ausgestoßene lassen sich zuweilen in der Meereswüste nieder und kommen nur heraus, um Nahrung im lebenden Teil des Ozeans oder von vorbeifahrenden Schiffen zu erbeuten. Untote aquatische Kreaturen können in der Meeresöde ein bequemes Leben führen, allerdings müssen manche zum Jagen zur Küste reisen.

Die wenigen existenten aquatischen Gemeinden liegen notwendigerweise nahe der Küsten. Cecaelliae und Angehörige des Meeresvolkes ziehen es vor, abseits von Oberflächenbewohnern zu leben, selbst wenn sie freundliche Beziehungen zu Reisenden und Besuchern unterhalten. Sie wissen, dass Aggressionen von Seiten der Küstenstädte ihre aquatischen Gemeinschaften zerstören könnten, zumal ihre Bewohner nirgendwohin fliehen könnten.

Ruinen der Cecaelliae

In den Tiefen des Embarischen Ozeans liegen Ruinenstädte und labyrinthartige Kavernen, welche Geheimnisse und Reichtümer enthalten. Forschern fällt es schwer, die Zivilisationen zu identifizieren, die möglicherweise einst in der Region existiert haben – da nur wenige Schiffe die Meereswüste bereisen, ist es für Gelehrte und Abenteurer schwierig, diese Ruinen zu erreichen. Ein paar Entdecker sind aber dennoch schon zum Meeresboden hinabgestiegen und dort auf uralte magische Barrieren gestoßen, die den Zugang zu Höhlensystem versperren. Manche dieser Barrieren können jedoch von Lebewesen passiert werden; hinter ihnen liegen trockene und von Oberflächenbewohnern bewohnbare Höhlen. Eine Entdeckerin, die Kundschafterin **Seitha Fernforscher** (CN Gnomische Kampfmaga^{ABR 9}), berichtete von einer Höhle, deren Zugang von zwei identischen Statuen flankiert wird. Jede Statue besteht aus einer grob bearbeiteten Säule mit zwei ausgestreckten Armen, der jeweils linke aus Marmor, der jeweils rechte aus Obsidian, wobei die Statuen einander die Hände reichen. Im Raum zwischen den Gliedmaßen befindet sich ein magisches Energiefeld, welches das Meerwasser fernhält.

Seitha durchquerte die Barriere unbeschadet und erkundete einen Teil des dahinterliegenden Komplexes,

wo sie auf Tunnel von etwa 2,70 m mit glatten Wänden stieß, die zu Kammern mit arkanen Werkzeugen führten. Bei einer Kammer schien es sich um ein Labor und bei einer anderen um eine Bibliothek zu handeln. Dann kam Seitha zu einer größeren Kammer, in der ein Käfig aus unmöglich schwarzen, magischen Stangen schwebte. Im Käfig befand sich eine golden strahlende Kreatur aus Licht, die furchtbar anzusehen war. Beim Anblick der Kreatur verfiel Seitha in Panik und floh durch die Tunnel zurück ins Meer und dann an Land, wo sie ihren Fund der Gesellschaft der Kundschafter berichtete. Ihre Vorgesetzten wiesen sie an, eine Gruppe fähiger Abenteurer zu sammeln und zur Höhle zurückzukehren, doch ehe sie dem nachkommen konnte, verschwand Seitha. Seit Monaten hat sie niemand mehr gesehen.

In den nördlichen Winkeln des Embaral erstrecken sich seit langem verlassene Unterwasserstädte über den Meeresboden. Die Gebäude sind zerschmettert, ausgebleicht und die Heimat aquatischer Kreaturen, welche in der unheimlichen Bewegungslosigkeit der Meereswüste leben können. Wasserelementare aller Größen und Alterskategorien durchstreifen diese Region und genießen die Ruhe eines unbewegten Meeres ohne sonderliches organisches Leben. Manche Druiden glauben, dass die Meeresöde im Embarischen Ozean über eine Verbindung zur Ebene des Wassers verfüge, weshalb dort Wasserelementare so verbreitet seien. Die wenigen Entdecker, die bislang in die Ruinenstädte vorgestoßen sind, berichten von ungewöhnlich aggressiven Wasserelementaren, die alle Lebewesen angreifen, welche ihr Revier beschmutzen.

Die Cecaelliae – Humanoide mit Oktopustentakeln anstelle von Beinen – behaupten manchmal, dass die Ruinenstädte des Embaral zu ihrem uralten Reich gehören. Sie erzählen gern Geschichten über ihre einstige Macht und ihren früheren Einfluss. Allerdings sind diese Erzählungen entweder vage oder maßlos übertrieben. Zudem verbreiten sie widersprüchliche Legenden. Sollten die Cecaelliae wirklich einst den Embaral beherrscht haben, so sind die Einzelheiten nach all der Zeit verschwommen bis vergessen. Es gibt aber einige Beweise, welche die Behauptungen der Cecaelliae unterstützen: Künstlerische Darstellungen in den nördlichen Ruinen zeigen oft Oktopoden in vorteilhafter Weise. Die Bildnisse geben gewaltige Oktopusse und Humanoide mit Tentakeln wieder, die Städte gegen Sahuagine, Haie und Seemonster verteidigen. Im Zentrum einer Ruine steht ein gewaltiges Gebäude aus schwarzem, blasigem Basalt, dessen Kuppeldach von einem aus Stein gehauenen Riesenoktopus dominiert wird. Die Tentakel der Statue winden sich um das Gebäude und bilden jene Säulen, welche das Dach tragen. In diesem Tempel hat sich ein echter Riesenoktopus niedergelassen, was Entdecker bislang davon abhält, ins Innere vorzustoßen.

Ein tiefer Graben zieht sich nahezu über die gesamte Länge des Embarischen Ozeans. Nahe seiner Mitte und unter dem warmen Wasser am Äquator liegt die Stadt Deschaliti, welche den Wänden des Grabens gehauen wurde. Ihre perlenfarbenen Türme ragen horizontal aus dem Fels. Sie wurde vor Jahrhunderten von Ceratioidi-Pilgern gegründet, welche glauben, dass der Graben der letzte gewesen sei, den einer ihrer Heiligen besucht habe. Die bedeutende historische Gestalt hat ihrem Volk den nötigen Anstoß gegeben, sind zusammenzutun und eine robuste Kultur zu formen. Es heißt, dieser Heilige habe allein ge-

gen eine ganze Armee der Sahuagine gekämpft, um den Tiefseeegraben bewohnbar zu machen. Die Ceratioidi von Deschalti unterhalten Handelsbeziehungen mit anderen friedfertigen Unterwasserbewohnern und bilden das Rückgrat einer Konföderation, welche ihre Mitglieder gegen die Bedrohung durch das Sahuaginreich schützt. Seit ihrer Gründung wurde die Stadt nur ein Mal überfallen, jedoch konnten die Ceratioidi die Angreifer nach einer langen Schlacht zurückdrängen. Die Kunde ihrer Verteidigungsstärke verbreitete sich rasch im Ozean und schon bald erhielten sie Besuch von Aquatischen Elfen, Cecaeliae, Angehörigen des Meervolkes und anderen, die nun ebenfalls in der Stadt leben. Luftatmende Reisende und Entdecker, welche in die Tiefen des Ozeans vorstoßen, können hier Handel treiben und sich ausruhen. Die lokalen Händler lieben es, um Schätze von der Oberfläche zu feilschen.

Schätze der Tiefe

Angesichts der Seltenheit, mit der Seefahrer den Embarischen Ozean überqueren, verwundert es kaum, dass Legenden und wilde Geschichten über in der Meeresöde verborgene Wunder kursieren. Hier hält sich hartnäckig die Geschichte von einer Oase im Herzen der Wüstenei, wo lebendes Wasser einen perfekten Kreis bildet, der voller Algen, Fische und freundlicher Angehöriger des Meervolkes ist. Jene Kapitäne, welche die Position der Oase kennen, können angeblich während windigen Jahreszeiten rasch den Embaral überqueren, da sie auf halber Strecke neuen Proviant aufnehmen und daher mit leichterer Fracht aufbrechen können. Manche Seeleute beharren aber auch, dass die Oase keine Zuflucht, sondern eine Falle für Ahnungslose sei – die Angehörigen des Meervolkes seien nur eine Illusion, welche Raubtiere mit langen Reißzähnen verberge, welche Seeleute in die Tiefe zerrten und fräßen. Diesen Versionen der Geschichte nach fände jeder, der die Oase aufspüre und die Kreaturen besiege, dort auf dem Meeresgrund die Wracks zahlloser Schiffe samt ihrer wertvollen Fracht.

Im nördlichen Teil des Ozeans findet man knapp 750 m vom Rand der Meereswüste entfernt innerhalb der toten Zone Ormis' Ruinen, welche nach ihrem Entdecker benannt sind. Schatzsucher kommen gern dorthin, gibt es doch keine normalen Raubtiere vor Ort. Allerdings tummelt sich dort zuweilen das ganze Spektrum an Schatzsuchern, seien es Forscher, Söldner, Angehörige der Gesellschaft der Kundschafter oder auch Piraten. Viele davon mögen Konkurrenz gar nicht und sind bereit zu töten, um sich ihre Beute zu sichern.

Zauberkundige mit Macht über den Wind finden stets Arbeit an Bord von Handelsschiffen, die den Embaral befahren. Angeblich gibt es ein Artefakt, welches ebenfalls die Winde manipulieren kann – Händler, welche regelmäßig Zauberkundigen hohe Löhne auszahlen, besäßen gern den legendären *Beutel der Günstigen Winde*. Dabei soll es sich äußerlich um einen einfachen Jutesack handeln, der mit einem grünen Seidenseil kunstvoll verknötet ist. Werden die Knoten aber geöffnet, kann der Besitzer des Beutels selbst bei absoluter Windstille Wind herausquellen lassen. Schon so mancher Kapitän hat dann und wann behauptet, den *Beutel der Günstigen Winde* zu besitzen, jedoch konnte keiner sich lange an ihm erfreuen. Das Artefakt neigt dazu, den Besitzer zu wechseln und nie länger als ein paar Monate an Bord eines Schiffes zu verweilen. Zugleich geht es aber wohl auch nie dauerhaft verloren, sondern taucht immer wieder auf Schiffen auf, welche den Embaral befahren.



KALAN



ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



OBARISCHER OZEAN

TÖDLICHER SEEWEG

Temperatur: Kalte, gemäßigte und warme Gewässer

Gefahren: Flauten, gefährliche Meereskreaturen, plötzliche Stürme

Ressourcen: Fischfang, Handel

Das blaue Wasser des Obari trägt zahllose Handelsschiffe mit Luxusgütern aller Art in ihren Frachträumen von Garund nach Casmaron, hinab nach Vudra und wieder zurück. Wertvolle Edelsteine wie Bernstein, Granate, Jade und Türkise, aber auch Diamanten, Rubine, Saphire und Smaragde gehen vom keleschitischen Padischahreich und von Vudra aus auf die Reise. Ebenso werden über die Seewege dieses südlichen Ozeans edle, farbenfrohe eingefärbte Seidenstoffe und in Leder gebundene Bücher der Poesie und Philosophie verschifft. Aus Garund transportieren Frachtschiffe seltene Edelhölzer am Rand des Ozeans entlang, welche von kleineren Schiffen begleitet werden, die mit getrockneten Kräutern, Gold- und Silberklumpen und Elfenbein beladen sind. Die wertvolle Fracht der Handelsschiffe sorgt in allen an den Ozean grenzenden Nationen für Wohlstand und Beschäftigung, ist aber auch ein Ziel, welches Piraten in höchste Versuchung führt.

Meeresbedingungen

Der Obarische Ozean beginnt in den warmen Gewässern nahe der Inneren See und erstreckt sich durch gemäßigte Gewässer bis zum kalten Antarktischen Ozean. Starke, gut kartographierte Strömung erleichtern die Navigation, allerdings entfernen sich aufgrund der heftigen Sturm böen in der Mitte des Ozeans nur wenige Schiffe weit von den Küsten.

Natürlich gibt es auf allen Weltmeeren raues Wetter unterschiedlicher Stärke, doch der Obari neigt besonders zu plötzlichen und verheerenden Stürmen, welche über seine warmen Gewässer toben. Die für diese Stürme verantwortlichen Wettermuster neigen zu Extremen, während sanfter Regen und normale Gewitter selten auftreten. Anstatt dessen kommen entweder heftige Gewitterstürme samt kräftiger Blitze oder Zyklone auf, welche Schiffe in Stücke reißen können.

Gewitterstürme entstehen mit minimaler Vorwarnung. Ein Donnern bei ansonsten klarem Himmel signalisiert einen innerhalb der nächsten Stunde ausbrechenden Sturm. Zuweilen haben Besatzungen nur Minuten, um sich auf Windstärken von bis zu 75 km/h, sichtraubenden, heftigen Regen oder auf Sturzregen vorzubereiten, welcher ein Schiff überfluten kann. Blitze schlagen wäh-

rend dieser Stürme mit ungewöhnlicher Häufigkeit in die Wasseroberfläche ein, setzen Schiffe in Brand und töten ganze Schulen an Fischen und Delphinen nahe der Oberfläche.

Manche Seefahrer halten diese heftigen Stürme für Warnzeichen mächtiger Wesen – Drachen, Scheusalen oder sogar Göttern –, dass Sterbliche auf dem Ozean nicht willkommen sind. Eine beliebte Annahme befasst sich mit einem Portal ins Reich von Urxehl, dem Dämonenherrscher der Trolle und Stürme, welches im Herzen des Ozeans existieren könnte. Demnach wären die Stürme Manifestationen von Urxehls Macht. Manche Schiffe nehmen gefangene Trolle an Bord, um sie zu opfern und ins Meer zu werfen, um Urxehl zu gefallen, da dieser seine Schöpfungen verachtet. Manche Leute sehen auch in der hohen Seetrollpopulation im und rund um den Obari einen Beweis für das angebliche Portal.

Auf dem Obarischen Ozean tobende Zyklone erreichen nur selten das Festland. Die meisten schwächen sich Kilometer vor der Küste ab, wobei sie Schiffen in ihrem Weg beachtliche Schäden zufügen können. Meist treten solche Wirbelstürme im Frühling und im Herbst auf, können aber zu jeder Zeit vorkommen. Jedes Jahr entsteht im Monat Sarenith ein gewaltiger Flammenwirbel im Zentrum des Ozeans. Manche halten dies für natürliches Phänomen, das durch explosive Gase verursacht wird, die von den jahreszeitlich bedingten Strömungen vom Meeresboden nach oben getragen und von Blitzen entzündet werden. Andere behaupten, der Flammenzyklon wäre ein Instrument der Gerechtigkeit, das von Sarenrae geformt wird. Gläubige Seeleute meinen, dass bei Kontakt des Wirbels mit einem Schiff böse Wesen in Flammen aufgehen, jene mit Reue im Herzen aber verschont werden.

Der feurige Zyklon währt 6 Tage lang, ehe er sich auflöst. Seit drei Jahren ist die keleschitische Priesterin **Delain Carravege** (NG Menschliche Klerikerin Sarenraes 6) mit dem Segelschiff *Mittagsruhm* auf der Suche nach dem Flammenwirbel. Sie ist davon überzeugt, dass der Zyklon ein Zeichen ihrer Göttin sei und sie gereinigt und zu einer himmlischen Gesandten Sarenraes erhoben werde, wenn sie durch ihn hindurchfähre. Bislang war sie aber trotz all ihrer Weissagungen stets am falschen Ort, wenn sich der Wirbel bildete. So glaubt sie mittlerweile, ihre Göttin irgendwie beleidigt zu haben, und sucht nur noch hastiger und frenetischer nach dem Wirbel.

Nur die wirklich Verzweifelten oder Dummen wagen Reisen über den Obarischen Ozean. Neben den Stürmen kommt es auf dem offenen Meer oft zu Flauten. Diese Perioden der Windstille, in denen Schiffe nicht vorankommen, können ein paar Tage bis zu einigen Wochen lang anhalten. Im Gegensatz zur Meereswüste des Embarischen Ozeans verurteilen die Flauten des Obari aber nur selten ein Schiff und seine Besatzung zum Tod. Diese kürzeren Perioden der Windstille verzögern vielmehr Reisen und sorgen unter den Seefahrern für Rastlosigkeit und Aggressionen. Mannschaften, welche länger als ein paar Tage in diesen Flauten verweilen, neigen zu einem Hüttenkoller, der sie laut, angeberisch und gewalttätig werden lässt und sogar Wahnvorstellungen verursachen kann. Die ist einer der Gründe, weshalb viele Seefahrer sich lieber in Küstennähe aufhalten.

Meeresbewohner

Die relative großen Gefahren im Herzen des Ozeans erleichtert die Piraterie auf dem Obari ungemein. Ständige Stürme zwingen die meisten Handelsschiffe, sich an etablierte Routen nahe der Küsten zu halten. Dies macht sie zu erstklassigen Zielen für Piraten, welche um die wertvollen Frachten wissen, die auf den Wellen transportiert werden. Reichere Handelsgilden können es sich leisten, Eskorten anzuheuern oder ihre Schiffe mit Söldnern aufzustocken, auch wenn jeder Platz, den ein Krieger einnimmt, eine Kiste mit Wertsachen weniger bedeutet, die an Bord genommen werden kann. Kleinere Handelshäuser dagegen müssen Schiffe zusammen losschicken und hoffen, durch Masse Piraten abzuschrecken. Viele Piratenflotten sich aber ebenfalls groß und greifen ohne zu zögern kleinere Ziele an. Bei besonders wertvoller Ladung könnten kleinere Handelshäuser nach Abenteurern suchen, welche bereit sind, für eine kostenlose Überfahrt ihr Können im Kampf zur Verfügung zu stellen.

Mutige Piraten bauen ihren Reichtum (und ihren Ruf) auf, indem sie reiche Handelsschiffe angreifen und dann in einen Sturm fliehen und blind durch den strömenden Regen segeln, bis sie in Sicherheit sind oder ins Verderben fahren. Die Piratenkapitänin **Bekyva Sturmberührt** (CB Menschliche Draufgängerin^{ABR VI} 7) ist bekannt dafür, nicht nur einen, sondern drei dieser blitzartigen Angriffe überstanden zu haben. Sie stellt die Verbrennungen auf ihrer Haut stolz zur Schau und lässt ihr Haar auf der rechten Seite langwachsen, auch wenn auf der linken Seite keines mehr wächst. Ebenso ist sie auf dem linken Auge blind, verzichtet aber auf eine Augenklappe und lässt ihr milchiges Auge lieber unbedeckt. Die meisten seefahrenden Nationen rund um den Obarischen Ozean haben in Dutzenden von Häfen Belohnungen auf ihre Gefangenennahme ausgesetzt und allein die Nennung ihres Namens genügt, dass manche Handelskapitäne ihre Fahrten verzögern oder andere Routen wählen.

Die Meereswesen, von denen die Seefahrer wispern, entspringen nicht allein dem Aberglauben. Vielmehr scheint der Obari machtvolle Geschöpfe anzuziehen: In einem großen nördlichen Ausläufer des Ozeans windet sich ein Keto unter den Wellen. Dieser haiartige Drache namens Thuransam besitzt angeblich einen immens großen Hort, den er in Schatztruhen auf dem Meeresgrund verbirgt. Dies ist zugleich wahr und irreführend, da Thuransam seinen Schatz zwar eifersüchtig bewacht, es sich aber hauptsächlich um wertlosen Müll handelt. Der Keto ist gierig, aber nicht sonderlich intelligent und nicht imstande, den Unterschied zwischen glänzenden Dingen und wirklich wertvollen Gegenständen zu erkennen. Entsprechend dürfte jemand, der den Keto aufgrund seines Schatzes tötet, arg enttäuscht sein.

Genau im Zentrum des Ozeans hat sich eine furchteinflößende Urzeitdrachendame niedergelassen, welche alle Kreaturen des Obari an Furchtbarkeit übertrifft. Die Salzdrachin Hyntheragha ist ein Großer Wurm von über 15 m Länge mit großen Flossen, dessen ehrfurchtgebietende Schlangengestalt von perlfarbigen Schuppen bedeckt wird. Ihr Anblick lässt nahezu jeden erschauern. Hyntheragha herrscht über eine Kolonie des Meervolkes, welche aufgrund der Lage und ihrer Treue zur Salzdrachin isoliert ist. Die Legenden des Meervolkes erzählen, dass vor Generationen ein heftiger Sturm eine Ansiedlung des Meervolkes in Stücke gerissen und ihre Bewohner ins offene Meer

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN


EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



geschleudert habe. Hyntheragha fand die dem Tode nahen Überlebenden und gewährte ihnen Obhut, worauf sie ihr die Treue schworen. Mittlerweile ist die kleine Gruppe wieder gewachsen und bevölkert eine größere Ortschaft. Diese Angehörigen des Meervolkes betrachten Hyntheragha als gottgleich, verehren sie entsprechend und schützen ihr Nest, während sie schläft.

Vor zehn Jahren unternahm eine Gruppe vom Meer faszinierter Halbblindruiden ein Ritual, welches sie für immer an Golarions Ozeane band und ihnen die Fähigkeit zum Wasseratmen verlieh. Als sie ins Wasser stiegen, glitt ein gewaltiger Mantarochen auf sie zu, der auf seinem Rücken einen Ring aus Korallenmenhiren trug. Die Druiden kletterten auf seinem Rücken und begleiteten so den Rochen in die Tiefe. Seitdem leben sie auf ihm, während er die Tiefen des Obarischen Ozeans durchstreift.

Vor fast einhundert Jahren versank die Galeone *Traumfeld* als Folge eines entsetzlichen Unfalles. Dem Frachtverzeichnis nach war sie mit einer Fracht Getreide ausgeladen, doch in Wahrheit befanden sich im Laderaum Sklaven für Okeno. Das Schiff hatte den offenen Ozean fast verlassen, als einer jener Stürme aufzog, für die die Region so berüchtigt ist. Ein Blitz traf das Schiff und ein Feuer brach aus. Voller Panik gab die Mannschaft das Schiff auf und ließ die im Frachtraum eingesperrten Sklaven zurück. Die verängstigten Gefangenen ertranken und das verbrannte Wrack sank auf den Meeresgrund. Nun ist es das Zuhause dreier Seevetteln, welche die Aura des Leid und der Qual genießen, welche die Trümmer und die Knochen der Toten erfüllt. Aschic, Okela und Simigh wirken ihre böse Magie hauptsächlich auf Meeresbewohner und lieben es ganz besonders, Aquatische Elfen einzufangen und zu ermorden. Manchmal greifen die Schwärmer auf kleine Schiffe mit minimaler Besatzungsstärke an. Dabei kommen sie nachts an die Wasseroberfläche, um einsame Nachtwachen an Deck mit dem Bösen Blick zu treffen und dann in die Tiefe zu zerrn.

Der Obari ist voller Fische und dadurch Grundlage einer gedeihenden Fischereiindustrie. Die meisten hier gefangenen Fische wie Flachköpfe, Flundern und Forellen haben festes, mild schmeckendes Fleisch. In den südlichen Gefilden des Obari wird auch öligerer Fisch gefangen, wie z.B. Königsfisch, Makrelen und Meeräschen. Küstenbewohner ernähren sich hauptsächlich von Fisch, machen jedoch manche Fänge mit Salz, Eis oder anderem haltbar und verschiffen sie zu den großen Handelsplätzen rund um die Innere See.

Die Fischereien des Obari betreiben oft mit der Aufzucht und dem Verkauf tropischen Fisches ein Sekundärgeschäft. Viele Adelsitze in Absalom, Chelias und Taldor verfügen über ein Aquarium voller leuchtend blauer und gelber Fische. Die Vorlieben hinsichtlich Größe und Farbe variieren unter den Aristokraten eines Landes ebenso, wie dies für die Mode und das Essen gilt. Gegenwärtig neigt man eher zu kleinen Fischen – je winziger und farbenfroher umso besser.

Manche skrupellose Fischer fangen aber auch gewöhnliche kleine Fische und färben sie mit giften Stoffen ein. Diese Fische sind schön anzusehen, doch nach einen Wochen werden sie krank und sterben. Schon mancher Adelige hat aufgrund der Schande, „gefälschte Fische“ zur Schau gestellt zu haben, an den Händlern Rache geschworen, die ihn betrogen haben. Es ist allerdings alles andere als einfach, die Verantwortlichen auf dem fernen Ozean zu finden.

Der Obari-Eiswald

Auf dem Meeresboden strömt aus Schloten Gas ins kalte Wasser des Obarischen Ozeans. Druck und Temperatur sorgen in den zentralen Regionen dafür, dass es sich fast sofort nach Kontakt mit dem Wasser verfestigt und zu schön anzusehenden, aber auf unheimliche Weise organisch wirkenden Formationen gefriert.

Von oben betrachtet erinnert der Meeresgrund an einen gewaltigen Garten oder Wald aus dichten weißen Kristallen. Der Eiswald durchmisst mehrere Kilometer und bedeckt einen grob kreisförmigen Bereich östlich von Geb und südlich von Qadira.

Der Eiswald mag ein spektakulärer Anblick sein, ist aber auch gefährlich, wenn man ihm zu nahe kommt. Da das Eis in Wahrheit komprimiertes Gas ist, kann es sich bei Störungen destabilisieren und Gasblasen abgeben. Aquatische Kreaturen können von diesen Blasen eingefangen werden und in ihnen binnen Sekunden ersticken. Zudem schießt derart freigesetztes Gas mit hoher Geschwindigkeit Richtung Oberfläche und kann selbst größere Wesen mit sich tragen. Derart rascher Aufstieg durch verschiedene Druckverhältnisse kann tödliche Folgen haben. Wirbeltiere wie Fische, Angehörige des Meervolkes und Oberflächenbewohner erleiden große Schmerzen, Krämpfe sowie oft Bewusstlosigkeit und Tod, wenn sich durch die Druckveränderungen Blasen in Gewebe und Adern bilden.

Feuermagie funktioniert unter Wasser ohnehin unzuverlässig. Im Eiswald ist sie zudem außergewöhnlich gefährlich. Ein Feuerzauber, welcher unter Wasser Dampfschaden verursacht, kann die empfindlichen Formationen stören und das Gas entzünden. Infolgedessen führe eine Kettenreaktion durch den Eiswald und brächte innerhalb von hunderten Metern Radius alle Formationen zur Explosion. Kreaturen im betroffenen Bereich würden ernsthaft verbrüht, des Sauerstoffs beraubt und in Richtung Wasseroberfläche katapultiert werden. Tausende Meereskreaturen stürben bei einem solchen Ereignis. Manche Forscher glauben, dass solche Explosionen die Ursache des Feuerwirbels sein könnten.

Die Gefahren des Eiswaldes haben zur Folge, dass nur wenige Kreaturen in seiner Nähe leben. Entdecker steigen zuweilen in die Tiefe hinab, um die unheimliche Majestät des Eiswaldes persönlich zu betrachten. Abenteurer könnten aber von Bewegungen zwischen den Formationen überrascht werden, sind dort doch körperlose Untote unterwegs, welche an Schatten erinnern, aber von einem leuchtenden Weiß statt einem lichtschluckenden Schwarz sind. Diese Schatten sind nicht minder böse oder tödlich und greifen begierig alle Lebewesen an, die ihr abgelegenes Reich betreten.

Ferner gibt es unglaublich kleine und kurzlebige Meereswesen im Eiswald, von denen viele von Forschern bisher weder gesehen noch katalogisiert wurden. Entdecker berichten von Quallen von der Größe eines menschlichen Auges, ätherischen Tentakeln, die aus undefinierbaren Wolken ragen, und Gaskugeln, welche wie Irrlichter durch den Eiswald treiben. Bisher hat niemand wirklich versucht, diese Wesen zu katalogisieren und gefährliche von harmlosen zu unterscheiden.

In manchen Bereichen hat sich das unter Druck stehende Gas zu Blöcken stabilisiert, welche Ausmaße von wenigen Zentimetern bis hin zu mehreren Metern haben und an wolkiges blaues Eis erinnern. Im Gegensatz zu den Formationen des Eiswaldes können diese Blöcke gefahrlos bewegt und sogar zur Oberfläche gebracht werden.

Seeleute kennen sie als Feuereis, da die Blöcke leicht Feuer fangen und dann langsam mit schwacher Flamme verbrennen.

Manche Kapitäne gestatten Feuereis an Bord, da die niedrigen Temperaturen das Risiko eines Schiffsbrandes reduzieren. Ein Block Feuereis von der Größe eines Kartenspiels kann mehrere hundert Stunden durchgehend brennen, ehe er gänzlich verzehrt ist. Da Feuereis einerseits nützlich, andererseits aber selten ist, werden hohe Preise für es verlangt. Daher können es sich nur die reichsten Kapitäne und Reeder leisten.

Feuereis wird manchmal auch in Nationen abseits des Obarischen Ozeans gehandelt. Kellidische Druiden, welche mit dem Stoff Bekanntschaft gemacht haben, preisen die Substanz, da sie im Block Feuer- wie auch Eisgeister in perfekter Harmonie konserviert glauben.

Schätze der Tiefe

An der östlichen Küste des Obari kursiert in den Hafenschänken eine Legende über eine schöne Maridin, welche den Ozean einst von einem Ende zum anderen bereist haben soll. Die Maridin, Quaiis, besuchte Gemeinden Aquatischer Elfen, Cecaeliae, des Meervolkes und anderer Meeresbewohner. Dabei passte sie jeweils ihre Gestalt an, um unter ihnen zu wandeln und ihre Geschichten und Lieder zu erlernen. Als geselliges und charmantes Wesen konnte Quaiis nicht anders, als ihre eigenen kreativen Werke zu teilen. So zirkulieren immer noch viele ihrer Balladen unter den aquatischen Barden, darunter die *Ballade von der Leuchlichtgrotte*, auch wenn die meisten dieser Barden es als ein Tabu betrachten, diese Werke mit Oberflächenbewohnern zu teilen.

Während ihrer Reisen verliebte sich Quaiis in die Meervolksängerin Meilynthia. Die beiden verbrachten viele Jahre zusammen, doch letztendlich war die Wanderlust der Maridin mächtiger als ihre Leidenschaft. Als Zeichen ihrer Liebe ließ sie zwei *Unterarmpanzer des Elementargeistes*^{ARK} (Marid) aus eleganter roter Koralle zurück, jedoch war Meilynthia dieser magische Schatz egal. Die Sängerin trauerte und starb an gebrochenem Herzen. Die Armschienen gingen an ihren Vetter, einen Händler, und wanderten dann durch die Hände verschiedener Abenteurer und Entdecker. Sie sind noch immer wunderschön und machtvoll, doch wer sie trägt, hört in den Wellen des Meeres auch Meilynthias Seufzer und Klagen.

Der Pirat **Lerard Spaltwind** (RB Halb-Elfischer Kämpfer 5), der Kapitän der *Meeresspalter*, steht im Ruf, allen Stürmen des Obarischen Ozeans zu entrinnen. Angeblich teilte sich einst sogar ein Sturm, um sein Schiff zu meiden, nachdem der Kapitän ihm einen strengen Blick zugeworfen hatte – so besagen es jedenfalls die farbenfrohen Gerüchte.

Manche behaupten auch, Kapitän Spaltwind hätte mit einem Dämonenherrscher einen Pakt geschlossen, der ihm Glück auf dem Meer einbringe, doch pragmatischere Gerüchte sprechen sein Glück einem Gegenstand namens *Sturmboje* zu. Angeblich handelt es sich dabei um eine dunkelgraue Säule, in deren Oberfläche Blitze eingraviert seien, und die ein konisches Ende aufweise.

Wird der Gegenstand im Wasser platziert, verankert sich die *Sturmboje* an dieser Stelle und erzeugt eine Ruhezone, die groß genug für ein ankerndes Segelschiff ist. Falls Kapitän Spaltwind tatsächlich über einen dieser magischen Gegenstände verfügen sollte, würde dies seinen Erfolg als Pirat erklären – und natürlich besäßen auch andere gern ein derartiges Glück.



BEKYA STURMBERÜHRT





OKAIYISCHER OZEAN

GEWALTIGES UND RÄTSELHAFTES MEER MIT FERNEN GESTADEN

Temperatur: Kalte, gemäßigte und warme Gewässer

Gefahren: Flauten, Seemonster, Wirbelstürme

Ressourcen: Entdeckungen, Fischfang

Der Okaiyo erstreckt sich beinahe von Pol zu Pol und weist daher im Grunde alle erdenklichen Arten von Ozeanwasser auf. Am nördlichen und südlichen Ende wird das Wasser eiskalt. Eisberge schwimmen dort und Schneestürme sind häufig. Walfänger fahren entlang der Küste des Okaiyischen Ozeans, um den Antarkischen Ozean oder die Songilsee zu erreichen und dort auf Jagd zu gehen. Diese Routen sind die am stärksten bereisten und am besten kartographierten Teile des Okaiyo und Reisende können leicht eine Passage auf Walfängern finden, wenn diese nach Norden oder Süden fahren.

Meereseigenschaften

Der Großteil des Okaiyischen Ozeans ist gemäßigtes Wasser voller kräftiger Strömungen und starker Winde. Auch wenn das Meer ruhig ist und weniger Stürme diese Gewässer bedrohen, kann die zentrale Ausdehnung des Okaiyos für Reisende gefährlich werden. Die Winde sind unvorhersehbar und erfordern erfahrene und wachsame Matrosen, um sie ordentlich und sicher zu nutzen. Schon viele Schiffe wurden von einem starken Seitenwind erfasst, welcher Segel oder Masten beschädigte und es so teilweise oder gänzlich zum Stehen brachte. Es gibt auch Bereiche des Ozeans, wo der Wind völlig verstummt und Schiffe in manchmal tages- oder wochenlangen Flauten stranden lässt. Entsprechend kursieren so manche Geschichten über Seeleute, die zeitweise durch das Herumsitzen und Nichtstun wahnsinnig wurden.

Das schlimmste derartige Ereignis war das Massaker auf der *Westwärts*, einer Schaluppe auf dem Weg von Arkadien nach Tian Xia. Das Schiff geriet auf halbem Weg

in eine Flaute, in der 18 Tage lang keine Brise aufkam. Einer der Passagiere, ein exzentrischer und reservierter Mann namens **Nuchalath** (NB Menschlicher Magier 7), hatte Pläne, die Ruinen von Valaschai zu erkunden, und drängte auf Fortsetzung der Reise. Je länger das Schiff stillstand, umso unruhiger wurden die Passagiere. Obwohl die Mannschaft versicherte, dass bald Wind aufkommen würde, verfiel Nuchalath dem Wahnsinn. Am 19. Tag der Flaute stieg er zu den Kojen hinab und ermordete in aller Stille einen Matrosen nach dem anderen. Als die Besatzung erkannte, was los war, hatte Nuchalath bereits über 20 Leute getötet. Ein Kampf brach aus und der irre Magier nutzte arkane Magie, um weitere Mannschaftsmitglieder niederzumachen, darunter auch den Kapitän. Schließlich ging auch Nuchalath zu Boden und seine Leiche wurde über Bord geworfen.

Die *Westwärts* schleppte sich schließlich in den Hafen, wo man die grässliche Geschichte erzählte. Die überlebenden Seeleute berichteten, unter Nuchalaths Besitztümern eine eiserne, mit grotesken Symbolen bedeckte Kiste gefunden zu haben. Dies führte zu Spekulationen, der Mann könnte bei seinem Amoklauf von einem Teufel besessen gewesen zu sein. Die Seeleute hatten auch die Kiste über Bord geworden. Sie ist nie wieder aufgetaucht.

Die Zonen, wo wärmeres Wasser auf die kalten Gewässer nahe der Pole stößt, weisen die stärksten Strömungen auf. Entlang dieser Bereiche entstehen im Sommer Wirbelstürme, sodass Reisende ihre Ozeanfahrten zeitlich abstimmen müssen. Der Winter ist die sicherste und sturmfreieste Reisezeit, während der Spätsommer am gefährlichsten ist. Wer im Sommer reisen muss, heuert oft Wetterzauberer an, um vor möglichen Katastrophen geschützt zu sein.

In den letzten Jahren bietet eine hinterhältige Seevettel namens **Ueema** (CB Seevettel-Hexe^{EXP} 7) ihre Dienste als Wetterzauberkundige an. Sie nutzt Gestaltwandelmagie, um an der Ostküste Tian Xias vorgeblich nach Arbeit zu suchen – mal als bärtiger, alter Magier, mal als Druide oder auch als Tengu-Hexenmeister. Sobald sie eine Anstellung an Bord eines Schiffes gefunden hat, führt sie es subtil in den Weg von Wirbelstürmen. Sowie ein Sturm aufzieht und die Mannschaft sich an sie wendet, nimmt Ueema wild lachend ihre wahre Gestalt an und springt ins Meer. Dann bleibt sie im Wasser, um der Zerstörung des Schiffes zuzusehen, und zieht die Überlebenden unter die Wellen, um sie zu ertränken.

Die mittleren Breiten des Okaiyo sind warme Tropengewässer. Auch hier bilden sich in den Sommermonaten Wirbelstürme, wobei der Äquator sturmfrei bleibt. Die starken Strömungen vor Ort führen Seeleute in Versuchung, diese Bereiche dennoch zu befahren, kann man doch eine Reise um Wochen verkürzen, sofern man keinem Sturm begegnet. Während des Sommers – also während der Zeit, zu der Wirbelstürme am ehesten entstehen – sind auch die transozeanischen Strömungen am stärksten. Mutige (oder dumme) Kapitäne brechen im Sommer auf und gehen das Risiko ein, während besonnene Kapitäne lieber im Winter unterwegs sind – langsamer, dafür aber sicherer.

Angeblich befinden sich auf dem Grund des Okaiyo Ruinenstädte. Als sich vor Jahrtausenden das gewaltige Riff des Sintosgrabens bildete, stürzten angeblich mehrere dieser Städte hinein. Entdecker befahren den Okaiyo, um seine rätselhaften Gewässer zu kartographieren. Manche steigen aber auch hinab in die Tiefen, um diese vergessenen Ruinen zu untersuchen. Wer diese Städte einst gebaut hat und warum sie nun verlassen sind, harret immer noch der Klärung.

Meeresbewohner

Der Fischfang ist das größte Gewerbe auf dem Okaiyischen Ozean. Entlang der Küsten fahren die Fischer je nach Region die unterschiedlichsten Fische ein. Im kalten Wasser sind es Dorsch, Makrele sowie Saibling, im weitläufigen gemäßigten Wasser Hecht, Lachs, Schalentiere sowie Thunfisch und im warmen Wasser Schwertfisch, Seebarsch sowie Dreizackfisch – letztere eine nur im Okaiyo gefundene Delikatesse. Dreizackfische werden gut einen Meter lang und haben gegabelte Schwanzflossen. Sie sind teuer und kommen daher hauptsächlich in wohlhabenden Haushalten auf den Tisch, allerdings geben auch viele Familien ihr Geld für Feiertagsmahle mit Dreizackfisch aus.

Manche Seefahrer glauben, im nördlichen Okaiyo lebe eine Kreatur, die verirrte Wale beschütze. Angeblich erscheint das Wesen von der Hüfte aufwärts als Frau mit tintenschwarzer Haut und reinstweißem Haar, besitzt von der Hüfte abwärts aber den Körper eines Schwertwals. Diese Wächterin wird zuweilen irrtümlich für einen Cetaceal-Agathion gehalten. Sie erscheint in den nördlichen Gewässern, um verirrte Wale zur Songilsee zu geleiten und Raubtiere zu verjagen, welche sie bedrohen. Walfänger auf der Spur solcher Wale, die erkennen, dass der Blick der Wächterin auf ihnen ruht, wissen, dass sie die Verfolgung abbrechen sollten, wollen sie nicht den Zorn des Meeres provozieren.

Das Zentrum des Okaiyo ist riesig. In seinen Tiefen leben gewaltige Kreaturen. Seeschlangen, die größer als Galeonen sind, erheben sich zuweilen aus dem Wasser, um dann auf das Deck von Schiffen herabzuschießen und Seeleute am Stück zu verschlingen. Gewaltige Haie schwimmen in Schulen als bewegliche Kolonien aus Blutlust und scharfen Zähnen. Tylosaurier bewegen sich auf der Suche nach großer Beute zum Verzehr nahe der Oberfläche und verwechseln zuweilen Schiffe mit Nahrung.

Ebenso ist der Ozean die Heimat einer großen Anzahl fremdartiger Kreaturen, welche als Incutilise bekannt sind. Kolonien dieser Cephalopoden folgen Schiffen in Stürme hinein und warten darauf, sich von Matrosen zu nähren, die über Bord gehen. Sie kriechen aber auch an Bord, um ahnungslose Besatzungsmitglieder und Passagiere zu entführen. Zuweilen belebt ein Incutilis eine Leiche im Wasser und erweckt den Anschein eines Ertrinkenden. Wenn vorbeifahrende Schiffe dann Retter ins Wasser schicken, fallen den anderen, in der Nähe lauenden Incutilisen zum Opfer fallen.

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN


EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



An den Küsten bedrohen Gigasmuscheln Entdecker bei der Jagd auf Mollusken. Man kann als Muschelsammler und Perlensucher über diese riesigen, räuberischen Muscheln stolpern. Gigasmuschelfleisch ist fest und süß und kann auf dem Markt viel Geld bringen, allerdings ist das Risiko den Gewinn nur selten wert, zumal mancher Käufer sich wieder abwendet, wenn er erfährt, dass diese Kreaturen intelligent sind. Für Seefahrer ist es wichtig zu wissen, wo Gigasmuscheln entdeckt worden sind. In den Sommermonaten schwärmen die Tiere nämlich zuweilen aus und greifen in großer Zahl Schiffe an, um die Besatzung zu fressen. Daher ist es an den Küsten ein ungeschriebenes Gesetz, dass alle Gigasmuschelsichtungen im nächsten Hafen zu melden sind, damit Schiffe vor der Einfahrt in ihre Jagdreviere gewarnt werden können.

Entlang des Sintosgrabens existieren größere Kolonien bössartiger Sahuagine. Ihr Reich scheint jeden Tag zu wachsen und zählt zehntausende Untertanen. Entdecker vermeiden es, in den Sintosgraben hinabzusteigen. Es ist jedoch fast unmöglich, dem Graben gänzlich zu auszuweichen, führt er doch von der Songilsee fast bis zum Südpol und durchmisst zum Teil weit über tausend Meter. Entdecker können über den Graben schwimmen und hoffen, den Bewohnern der Tiefe nicht aufzufallen, riskieren aber immer Begegnungen mit Sahuaginen.

Im Sintosgraben leben noch andere aquatische Kreaturen: Am nördlichen Rand befestigt eine Stadt der Iku-Turso ihre Grenzen gegen die herannahenden Sahuagine. Ebenso leben Siyokoye in kleinen Kolonien im Graben, welche ständig auf Wanderschaft sind, um Raubtieren zu entgehen.

Gut 150 Kilometer östlich der Wandernden Inseln von Minata liegt ein gewaltiger Krabbenbrutplatz, wo Millionen von Krustentieren wie ein gepanzerter Teppich über den Meeresboden krabbeln. Diese Krabben sind geistlose Kreaturen, werden aber von einer großen Population Heikeganis befehligt. Heikeganis sind merkwürdige Krustentieraberrationen, die aus Samurai entstehen, welche zu sehr von ihren Pflichten besessen sind, als dass ihre Seelen im Tod zum Beinacker ziehen können. Stattdessen verbinden sie sich mit frischgeschlüpften Krabben. Hunderte von ihnen leben auf diesem Brutplatz, wo sie gewaltige Armeen gewöhnlicher Krabben wie feudale Kriegsherren kontrollieren. Der mächtigste von ihnen ist ein brutaler und bössartiger Krieger namens **Schaponen** (RB Heikegani-Samurai 9). Unter seiner Kontrolle kämpft seine Krabbenarmee in beeindruckender und geordneter Weise mit den Armeen anderer Heikeganis. Wenn die Wesen einander nicht bekämpfen, lassen sie ihre Krabbenarmeen Scheingefechte führen und drillen sie in der Kriegskunst. Den Brutplatz lässt man am besten in Frieden, kursieren doch Geschichten, dass tausende zuschnappender Scheren einem verirrt Reisenden in weniger als einer Minute alles Fleisch von den Knochen schneiden können.

Direkt vor der Küste des zentralen Arkadiens haust eine grausame Gruppe von Merlucenten. Diese seltsamen Kreaturen resultieren aus einer Verschmelzung von Humanoiden und mutierten Quallen. Zur Fortpflanzung müssen sie einen Polypen in den Schädel eines Humanoiden einpflanzen, damit das Junge im Leib des Wirts wachsen und ihn verzehren kann. Diese Merlucenten leben innerhalb von 150 Kilometer zu drei großen Hafenstädten und schleichen sich immer wieder in Ortschaften, um Humanoide zu entführen, in die sie dann ihre Jungen einpflanzen.

Zudem sind sie von arkaner Magie besessen und holen sich bevorzugt Zauberkundige in der Hoffnung, dass deren magische Fähigkeiten auf ihre Jungen übergehen.

Das Sahuaginreich

Nirgendwo auf Golarion sind Sahuagine so zahlreich wie im Sintosgraben. Der Name ihrer größten Stadt kann von den meisten Völkern nicht ausgesprochen werden, sodass man sich mit dem Namen Tiefenzorn begnügt. Dort leben über 10.000 Sahuagine sowie Dutzende Adaros, Haie, Sklaven und aquatische Mutanten, welche dem Reich die Treue geschworen haben. Das Stadtoberhaupt **Kinild-Hai** (CB Sahuagin-Skalde^{ABR VI} 14) herrscht seit Jahrzehnten, ohne Zeichen von Alterung zu zeigen. Sein verstümmeltes Maul ist voller Haifischzähne und er bellt im Kampf furchtbare Kriegsschreie. Viele glauben, er habe mit einer finsternen Macht einen Pakt geschlossen und dass jedes von ihm getötete Lebewesen seine eigene Lebenszeit um ein Jahr verlängere.

Riesige Kriegstrupps ziehen von Tiefenzorn aus los, um alle nicht von Sahuagin bewohnten Ansiedlungen anzugreifen, die in Nähe der Reichsgrenzen liegen. Ebenso attackieren sie Schiffe an der Wasseroberfläche. Die Sahuaginkrieger kennen keine Gnade; sie schlachten jeden an Bord ab, plündern das Schiff und bohren dann Löcher in den Rumpf, damit das Wrack langsam versinkt. Schiffe, welche spurlos verschwinden, waren oft Ziele von Sahuaginträubern.

Neben Tiefenzorn und der größten Sahuagin im Sintosgraben gibt es noch kleinere Ansiedlungen in Küstennähe. Sahuagine überfallen nur zu gern Küstenorte, wo sie die Bewohner abschlachten und die Gebäude plündern. Das Dorf Tingusk fiel vor einigen Jahren einem Sahuaginüberfall zum Opfer. Als Handelslieferungen ausblieben, schickte eine nahe Hafenstadt ihre Leute aus, doch fanden sie keine lebende Seele mehr dort vor. Selbst die Gebäude waren von fremdartigen säurehaltigen Algen bedeckt, welche sich durch Holz, Glas und Stein gefressen hatten und nur zerstörte Hüllen übrigließen. Auf den Straßen war das Blut eingetrocknet und die zerfetzten und angefressenen Leichen einiger Dorfbewohner lagen in Fischernetzen verstrickt. Alle Boote im Hafen waren leckgeschlagen und nur ein paar wenige verwesende Sahuaginkadaver lieferten Hinweise darauf, was sich in Tingusk zugetragen hatte.

Piraten sind auf dem Okaiyo selten, was manche Händler zur Unachtsamkeit verleitet, denn Sahuaginpiraten greifen regelmäßig Handelsschiffe an, indem sie über deren Decks schwärmen und die Mannschaft mit zahlenmäßiger Übermacht niederringen. Eine Sahuagin ist berüchtigt, seitdem sie ein Handelsschiff überfallen und erbeuten konnte: **Garia** (CB Sahuagin-Barbarin 6) führte ihre Piraten an Bord der *Leitstern* und zwang die überlebenden Matrosen, ihren Leuten die Grundlagen der Seefahrt beizubringen. Kaum war Garia der Ansicht, das Schiff kommandieren zu können, tötete sie die restlichen menschlichen Besatzungsmitglieder und behielt den Kapitänshut für sich. Kein Handelsfahrer rechnete damit, einem Schiff mit Sahuaginpiraten zu begegnen, was Garia einen gewaltigen Überraschungsvorteil verschaffte. Sie segelte auf ihre Opfer zu, wobei ihr Nebel oder Dunkelheit halfen, die Wahrheit über ihre Mannschaft zu verschleiern, und täuschte vor, Handel treiben zu wollen.

Drehte ein Schiff bei, schwangen sich die Sahuagine an Bord, um die Mannschaft zu ermorden und den Laderaum zu plündern. Garia und ihre Mannschaft hatten bei insgesamt acht Schiffen auf diese Weise Erfolg, bis ein Kriegsschiff die *Leitstern* zur Strecke brachte und versenkte. Garia überlebte jedoch und den Gerüchten nach sucht sie nun nach einem neuen Schiff.

Schätze der Tiefe

Eine Sahuaginbarbarin wird zuweilen als Teil von Raubzügen an der Westküste des Okaiyo gesichtet. Über diese monströse, vierarmige Kreatur ist kaum etwas bekannt und selbst ihr Name ist ein Rätsel, aber man kann sie an ihren Haifischkopfring erkennen. Dieser Ring trägt einen silbernen Haikopf mit zwei kleinen blauen Edelsteinen als Augen. Wenn die Sahuagin in die Luft boxt, manifestiert sich ein geisterhafter Bullenhai und rammt den der Barbarin nächsten Gegner. Thaumatologen spekulieren, dass es sich um eine Variante des *Widderrings* handeln könnte, welche speziell für aquatische Krieger gefertigt wurde. Diese Theorie wird von Berichten gestützt, dass der Ring unter Wasser mit größerer Reichweite und Wucht funktioniert.

Vor ein paar Monaten berichtete eine Gruppe Siyokoys aus der Nähe des Sintosgrabens, einen leuchtenden Gegenstand auf halber Tiefe im Graben gesichtet zu haben. Sie erwähnten es gegenüber den Matrosen eines Schiffes, mit denen sie Handel trieben, und die neugierigen Seefahrer entschieden sich zum Nachsehen. Mit Hilfe von Magie schwamm einer von ihnen in die Tiefe und stieß dort auf eine Höhle in der Wand des Grabens, welche nicht natürlich, sondern mit Werkzeugen in den Felsen gehauen schien.

Zur Enttäuschung des Seemanns war die Höhle leer. Dann stellte er fest, dass eine intensive Hitzequelle offenbar die Rückwand der Höhle schwarz verbrannt hatte. Ins Gestein hatten sich die Umrisse einer haiköpfigen, adaroartigen Kreatur gebrannt. Es gab aber keine Adaroleichen oder ähnliches in der Nähe und auch keinen Hinweis, wohin der leuchtende Gegenstand verschwunden sein könnte. Sollten die Adaros aber tatsächlich über einen mächtigen magischen Gegenstand verfügen, der sich selbst unter Wasser durch Stein brennen kann, könnte ihnen dies bei den Kämpfen im Sintosgraben einen gewaltigen Vorteil verschaffen.

Handelsunternehmen und reiche Adelige finanzieren gleichermaßen Forschungsflotten, welche den Okaiyo befahren und kartographieren sollen. Eine Gesellschaft, das Roter-Drache-Handelshaus, bietet jedes Jahr eine Belohnung für die Person, welche einen detaillierten Bericht und eine Karte der Handelsrouten nach Arkadien abliefern. Die Belohnung steigt jedes Jahr, da sie niemand für sich beansprucht. Gegenwärtig beträgt sie 12.000 Goldmünzen.

Die letzte Gruppe an Schiffen, welche sich den Preis holen wollte, wurde von **Ilderay Hoben** (NG Kiemenmensch^{ABR III}-Kleriker Gozrehs 7) angeführt.

Ilderay nutzte sein eigenes Schiff, die *Spaltriegel*, und fuhr in Begleitung von vier kleineren Söldnerschiffen. Die Söldner hatten sich zur Zusammenarbeit bei der Kartographierung eines sicheren Handelsweges nach Arkadien bereit erklärt und wollten dann die Belohnung zwischen den fünf Schiffen aufteilen.

Einen Monat nach Auslaufen der kleinen Flotte begegnete sie einem arkadischen Handelsschiff, mit dem Gütern und Informationen ausgetauscht wurden. Seitdem hat man nichts mehr von der *Spaltriegel* und den vier anderen Schiffen gehört. Es kursieren aber inzwischen Gerüchte im Westteil des Okaiyo über fünf Schiffe mit grünen, algenbewachsenen Rümpfen und zerfetzten, verrottenden Segeln, welche auf Tian Xia zusegeln sollen. Die Schiffe bewegen sich langsam und scheinbar aus eigener Kraft unaufhaltsam westwärts. Am Steuer des Flaggschiffs steht eine Kreatur, welche vielleicht einst lebendig gewesen war – doch nun ist es eine verwesende Leiche mit roten Augen und gewaltigen Krabberscheren, die an ihren Ellenbogen beginnen.



GARIA

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



BRODELNDE SEE

FELSIGES UND KALTES MEER

Temperatur: Kalte und gemäßigte Gewässer

Gefahren: Gefährliche Kreaturen, Stürme, Ulfenpiraten

Resources: Fischfang, geringer Seehandel

Das als Brodelnde See bekannte, unangenehmes Gewässer ist unter kartographischer Betrachtungsweise wahrscheinlich nicht einmal ein richtiges Meer. Die Existenz der Brodelnden See wirkt sich aber auf das umliegende Land und Wasser aus. Das Meer ist die Heimat der Elfen der Mordantspitze, welche sich zu den Wächtern der Ruinen des untergegangenen Azlants ernannt haben.

Meereseigenschaften

Die Brodelnde See ist das felsigste der großen Gewässer. Zum Glück der Steuerleute ragen die meisten Felsen in Form scharfkantiger Inseln aus dem Wasser und bilden das Archipel der Eisenbandinseln, welche man daher recht leicht umfahren kann. Es gibt aber natürlich auch verborgene Riffe und Klippen, sodass Schiffe Vorsicht walten lassen müssen beim Besegeln dieses Meeres. Von den Felsen geht nicht nur eine Gefahr für Schiffsrümpfe aus – da hindurchfahrende Schiffe immer wieder den Kurs ändern müssen, wirkt sich dies negativ auf ihre Reisegeschwindigkeit aus und erleichtert ihre Verfolgung.

Die südlichsten Ausläufer der Brodelnden See haben eine erträgliche Wassertemperatur, der Rest ist aber im Grunde bitterkalt. Schmelzendes Eis von der Krone der Welt kühlt das Wasser ab, was für ständigen, leichten Dunst und klammen Nebel sorgt. Daher rührt der Name des Meeres, denn es sieht so aus, als steige Dampf von siedendem Wasser auf. Manchmal stoßen Seeleute auf wärmere Wasserströmungen, die sich einen Weg durch die kalten Wasser bahnen; dieses ungewöhnliche Phänomen wird als „Spur des Sonnenuntergangs“ bezeichnet. Ein weitverbreitetes Märchen erzählt, dass die Sonne jeden Abend beim Untergehen über die Brodelnde See ziehe und das Wasser erwärme. Die meisten Seefahrer betrachten die Spur des Sonnenuntergangs als glücksbringend. Manche halten das Phänomen aber auch für ein Omen dafür, dass das Ende ihres Schiffes – der Untergang – nahe.

Auch auf der Brodelnden See toben Stürme, allerdings verursachen die sommerlichen Böen und der eisige Regen meist kaum Schaden. Natürlich kann das Wetter Schiffe gefährden, insbesondere wenn die Besatzungen unerfahren sind, aber das Risiko ist eigentlich nicht größer als auf anderen offenen Gewässern. Manchmal beginnt jedoch, ein gefährlicherer Sturm zu toben. Gefährliche Wetterereignisse, die Eissäulen genannt werden, treten nur in den Herbst- und Wintermonaten auf, wobei zum Teil Jahre vergehen, ohne dass sie gesichtet werden. In anderen Jahren kommen Eissäulen bis zu einem dutzend Mal vor, was aber selten ist.

Eine Eissäule entsteht, wenn warmes Wasser einer Spur des Sonnenuntergangs auf den Eisgürtel von Thremyrs Schild stößt. Der Temperaturunterschied erzeugt dann einen Sturm. Meistens handelt es sich um gewöhnlichen

Sturmwind, doch in seltenen Fällen entsteht ein wirbelnder Zyklon, welcher Eissplitter aufnimmt, die dann wie Dolchklängen in ihm umherwirbeln. Begegnet nun ein Schiff einer solchen Eissäule, ist es nicht nur den heftigen Winden ausgesetzt, sondern auch den scharfen Eissplintern, welche Tauen durchtrennen, Segel zerstören und die Haut aufschlitzen. Niemand hat bisher bestimmen können, warum Eissäulen auf der Brodelnden See entstehen. Die meisten Gelehrten gehen aber von magischen Ursachen aus. Die Natur der Stürme, die praktisch mit tausenden winzigen Stacheln gefüllt sind, führt manche lokale, Calistria verehrende Elfen zur Annahme, es handle sich um Werkzeuge göttlicher Rache.

Meeresbewohner

Die berühmtesten Bewohner der Brodelnden See sind die Elfen der Mordantspitze. Diese Elfen betrachten es als ihre Pflicht, die Artefakte und Waffen des untergegangenen Azlant davor zu bewahren, anderen in die Hände zu fallen. Sie behaupten, die Ruinen seien für Fremde viel zu gefährlich, und verjagen gnadenlos jeden, der sie betreten will. Dabei sprechen sie aber zumindest eine Warnung aus, sodass Eindringlinge Gelegenheit erhalten, aus freien Stücken wieder abzuziehen.

Das Herz des Reiches der Elfen ist die Mordantspitze, wo keine Fremden anlanden dürfen. Die Elfen hüten zwar die Geheimnisse ihrer Städte, verbergen ihre Existenz aber nicht. Stattdessen streben sie danach, auf dem Wasser Präsenz zu zeigen, weshalb ihre Schiffe einen gewohnten Anblick darstellen. Die meisten Reisenden wissen, dass die Elfen der Mordantspitze die Beschützer dieser Region sind, und halten Abstand zu ihren schlanken Kuttern, deren Rümpfe dunkel gehalten sind. Die Elfen lassen ihrerseits Handels- und Passagierschiffe in Frieden, solange sie den Ruinen des untergegangenen Reiches nicht zu nahekommen.

Manchmal greifen Entdecker und Piraten Schiffe der Mordantspitze an; das Motiv ist meist der Wunsch, die Azlantiruin zu plündern. Der berühmteste dieser Schiffe ist die *Trauernebel*, ein Piratenschiff, welches mehr als ein Dutzend elfischer Schiffe versenkt hatte, ehe es selbst sein Ende unter den Wellen fand. Angeblich kehrte die *Trauernebel* als Geisterschiff zurück und sucht nun auf der Brodelnden See nach ihrem verlorenen Plündergut. Es gibt aber viele andere Schiffe, die sich mit den Elfen der Mordantspitze angelegt und den Kürzeren gezogen haben. Ihre zuweilen mit Schätzen und azlantischen Relikten gefüllten Wracks liegen auf dem Meeresgrund. Die Familien von auf dem Meer verlorengegangenen Matrosen bieten zuweilen Belohnungen für Bergung und Heimtransport der Leichen an.

In den tiefsten Gräben des Meeresbodens hausende Abolethen stellen eine verborgene Bedrohung auf der Brodelnden See dar. Diese Abolethen gehören zu den ältesten ihrer Art auf Golarion – noch ältere findet man wohl nur im Lichtlosen Meer von Orv. Es gab sie hier schon zur Blütezeit von Azlant und sie wissen um Details der azlantischen Zivilisation, welche ansonsten im Dunkel der Zeit verloren sind. Diese Abolethen nutzen Abscheuliche sowie von vor-

befahrenden Schiffen entführte, beherrschte Sklaven, um ihre Pläne an der Oberfläche voranzutreiben.

An Landbewohnern völlig desinteressierte Gemeinden Aquatischer Elfen leben ebenfalls in der Brodelnden See. Diese Elfen kommen nur an die Oberfläche, um die Beziehungen zu ihren Vettern von der Mordantspitze zu pflegen. Ein Oberflächenbewohner mit Fürsprechern von der Mordantspitze könnte möglicherweise in freundlichen Kontakt zu den Aquatischen Elfen treten, allerdings müsste der Mordant-Elf dazu dem Oberflächenbewohner großes Vertrauen schenken und dieser sich seinerseits als absolut vertrauenswürdig erweisen.

Auch eine Gruppe Kiemenmenschen unterhält eine geheime Ansiedlung in der Brodelnden See. Diese Kiemenmenschen wissen um ihren Ursprung als Experiment der Abolethen und behindern die Bemühungen der Elfen von der Mordantspitze, die Reste des untergegangenen Azlant zu beschützen. Zudem überfallen sie Schiffe, welche das in ihren Augen ihnen gehörende Meer befahren. Dies tun sie nicht nur wegen der Beute und zur Befriedigung ihrer Grausamkeit, sondern wollen die Aufmerksamkeit der Algollthu in den Tiefen rund um den zerschmetterten Kontinent erringen und hoffen, von den Aberrationen wieder in die Arme geschlossen zu werden.

Ebenso leben viele Lokathas und Angehörige des Meervolkes in der Brodelnden See. Manche bilden zurückgezogene Gemeinden, andere sind durchaus bereit, mit vorbeikommenden Seeleuten zu sprechen und Handel zu treiben. Cecaeliae lieben es ganz besonders, sich mit Oberflächenbewohnern zu unterhalten, um ihre Geschichten zu erfahren und im Gegenzug ihre eigenen anzubieten. Die Cecaeliae der Brodelnden See stehen im Ruf, einzigartige Relikte und geborgene Güter zu verkaufen, ihre Kunden aber auch zu betrügen.

Über den Wellen sind die Bewohner der Insel Kalva (siehe *Reiche des Grauens*) mit Ruderbooten zwischen den Inseln auf Menschenjagd. Sie überfallen nahe Ortschaften und Gehöfte, um Humanoide zu entführen und an ihnen ihren kannibalischen Hunger zu stillen. Diesen Kalvaleuten kann man leicht aus dem Weg gehen und sie stellen keine Gefahr für größere Schiffe dar. Abenteurern in Kanus oder auf Flößen mag es aber passieren, dass sie geentert, überwältigt und später in einen Kochtopf gesteckt werden.

Thremyrs Schild

Diese Eisbarriere erstreckt sich von der Krone der Welt nach Süden und bildet eine feste Grenze zwischen der Brodelnden See und der Songilsee. Den Großteil des Jahres ist das Eis dick und stabil, sodass man es betreten kann. Während der Sommermonate wird es aber dünn und zwischen den beiden Meeren öffnen sich schmale Kanäle. Besonders mutige Kapitäne können dann „Thremyrs Pfade“ befahren, indem sie ihre Schiffe in diese

Kanäle hineinsteuern. Es besteht dabei das Risiko, unterwegs in zu schmalen Fahrriegen festzustecken oder bei einem plötzlichen Kälteeinbruch eingeschlossen zu werden. Wer aber Erfolg hat, kann seine Handelsgüter Monate vor der Konkurrenz ans Ziel bringen.

Auf Thremyrs Schild leben Eisbären, die sich von Robben, Fisch und unvorsichtigen Reisenden ernähren. Das ist aber nicht die einzige Gefahr dort – diese Ehre wird den Winterwölfen zuteil, leben auf dem Schild doch die größten und intelligentesten Vertreter dieser Art. Die Wölfe jagen in großen Rudeln und können einen Eisbären in Minuten in Stücke reißen. Sie nutzen listige Taktiken und bringen alle Reisende zur Strecke, die ihnen über den Weg laufen. Gelehrte denken, dass es sich bei ihnen um Nachfahren der ersten Winterwölfe handle, die Thremyr vor Ewigkeiten erschaffen hat.

Natürlich streifen auch Frostriesen über Thremyrs Schild. Die übellau-nigen Riesen greifen Reisende und andere Kreaturen scheinbar rein der Herausforderung und des Zeitvertreibens wegen an. Entdecker konnten beobachten, dass Winterwölfe und Frostriesen auf dem Eisgürtel oft gemeinsam auf die Jagd gehen.



ELF DER MORDANTSPITZE

Schätze der Tiefe

Irgendwo in der eisigen Weite von Thremyrs Schild soll ein hausgroßes Bild zu finden sein, das Abbild eines blauen, aus dem Eis ragenden Edelsteins im Profil. Dabei handelt es sich um das Emblem des Schildes, den Thremyr wohl mit sich führte, als er in die Brodelnde See stürzte und die Frostriesen

hervorbrachte. Die Frostriesen betrachten es daher als heilige Stätte und insbesondere ihre Schamanen pilgern immer wieder dorthin.

Den Legenden nach erlangt jemand Thremyrs Segen, indem er auf das Bildnis steigt, dort eine mächtige Kreatur als Blutopfer darbringt, die Kreatur danach häutet und die Haut mit Salz füllt. Diese Person soll sich dann in eine größere, mächtigere Version ihrer selbst verwandeln und zudem Eigenschaften der geopfertten Kreatur erlangen. Ein Frostrieser, der einen Angehörigen eines anderen Volkes beim Durchführen dieses Rituals antrifft, wird aber wohl versuchen, diesen zu töten.

Andere, weniger verbreitete Legenden behaupten, dass noch ein anderes Ritual an dem Bildnis durchgeführt werden könne: Sollte ein Individuum von gutem und reinem Herzen darin einwilligen, rituell auf dem Bildnis verbrannt zu werden, so soll dies die Stätte in eintausend Trümmer zerschmettern und Thremyr sowie seine Anhänger unter den Riesen sehr schwächen. Jeder überlebende Teilnehmer dieses Rituals würde aber auch mit Sicherheit sofort die ewige Feindschaft des Ersten Jarls erlangen.

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



ELFENBEINSEE

EISIGE INLANDSEE MIT GROSSEN WALVORKOMMEN

Temperatur: Kalte Gewässer

Gefahren: Eisberge, Raubtiere, Wetter

Ressourcen: Elfenbein, Robbenjagd, Walfang

Dieses kalte Meer erstreckt sich im Norden des Embarischen Ozeans. Bei wärmerem Wetter ziehen nomadische Meereskreaturen hierher, wo es reichlich Nahrung und Jagdbeute gibt.

Meeresbedingungen

Die Wasser der Elfenbeinsee sind zwar nicht so eisig wie der Antarktische Ozean, aber immer noch kalt genug, um zu töten. Kreaturen ohne natürlichen oder magischen Schutz vor der Kälte können nur wenige Minuten im eiskalten Wasser überleben. Er klingt der Ruf „Mann über Bord!“, verfallen Seeleute hier in eilige Hektik, zählt doch jede Sekunde. Und selbst wenn sie einen Kameraden aus der Elfenbeinsee ziehen können, kann der Unglückliche immer noch an Unterkühlung sterben. Das Opfer muss warm und trocken gehalten und vom Schiffsarzt beobachtet werden, bis die Gefahr vorüber ist.

Auf der Elfenbeinsee treiben Eisberge, welche von den Gletschern der Krone der Welt gekalbt werden. Sie können Durchmesser von einigen Metern bis zu 150 m erreichen, wobei nur die Spitzen aus dem Wasser ragen und die eigentliche Masse unter den Wellen verborgen bleibt. Selbst die erfahrensten Seefahrer halten sich von Eisbergen fern, da versteckte Eiskanten Löcher in den Rumpf eines Schiffes reißen können.

Auf der Elfenbeinsee treiben oft schöne, klar blaue Eisberge mit weißen Streifen. Anhäufungen kleiner Eisberge, die unter Wasser miteinander verbunden sind, stellen für Schiffe ebenfalls eine Gefahr dar. Diese Anhäufungen – oder „Kronen“ – machen aus mehreren kleinen Eisbergen, denen man normalerweise ausweichen könnte, eine feste Masse, um welche Schiffe herumfahren müssen. Eine bekannte solche Ansammlung von zwölf blaugestreiften Eisbergen ist als die Saphirkrone bekannt, in deren Ring eine Kolonie Selkies lebt. Die Saphirkrone ist relativ stationär und verbleibt in einem kleinen Teil des Meeres, sodass Seefahrer sich gut an ihr orientieren können.

Im Winter ist die Oberfläche der Elfenbeinsee von Eis bedeckt. Tiere wie Wale, welche nicht schnell genug nach Süden ziehen, können unter dem Eis eingeschlossen werden. Schmelzlöcher bieten solchen Tieren die Möglichkeit zum Atmen, allerdings warten oft Jäger an diesen Löchern, da es viel leichter ist, einen auftauchenden Wal abzuschlachten, als ihn auf dem offenen Wasser zu jagen.

Auch Schiffe können im Winter vom Eis eingeschlossen werden. Solche Gefährte segeln soweit sie können und kreisen meist endlos in immer kleiner werdenden Wasserbereichen, bis das Eis sie schließlich erreicht. Ist das Ufer nahe, kann die Mannschaft abwarten, bis das Eis dick

genug zum Begehen ist. Jedoch droht Reisenden die Gefahr, durch dünne Bereiche im Eis ins tödliche Wasser zu stürzen, sodass das Verlassen eines im Eis eingeschlossenen Schiffes als letztes Mittel betrachtet wird.

Meeresbewohner

In den Sommermonaten ziehen Robben, Wale und Walrösser aus dem Embarischen Ozean in die kühleren Gewässer der Elfenbeinsee. Weißwale, Narwale, Buckelwale und Grindwale werden am häufigsten in der Elfenbeinsee gesichtet. Blauwale sind zuweilen östlich der Schimmersee zu sehen. Robben hocken zu mehreren Dutzend auf kleinen Felsinseln. Am weitesten verbreitet sind glänzende braune Robben, aber es kommen auch gefleckte und schwarze Robben in der Elfenbeinsee vor. Robbenpelze sind ein geschätztes Handelsgut, da sie wärmen und wasserfest sind.

Im Jahre 4702 gefror ein unerwarteter, nicht jahreszeitgemäßer Kälteeinbruch die Elfenbeinsee nahezu einen Monat zu früh. Hunderte von Wale steckten in den nördlichen Gewässern fest und Waljäger fielen gnadenlos über sie her. Das Eis glänzte rot vom Blut der getöteten Wale und ihre Sterberufe hallten über das Meer. Ein junger Buckelwal, der zum Luftholen auftauchte, erlitt eine schwere Verletzung, konnte aber entkommen. Der Wal schwamm und sang von seinen Schmerzen und Qualen, bis er seinen Verletzungen schließlich erlag. Von seinen toten Artgenossen umgeben verwandelte er sich in einen rachsüchtigen Bakekujira, einen faulenden untoten Wal mit glühenden grünen Flammen in den Augenhöhlen. Waljäger auf der Suche nach im Eis eingeschlossenen Walen stoßen zuweilen auf mehr, als sie sich gewünscht haben, wenn ein auftauchender Wal sich als der Bakekujira entpuppt, welcher über die schreienden Jäger herfällt.

Jäger ohne Respekt für ihre Beute, welche verwesendes Fleisch, Tran und Kadaver auf dem Eis zurücklassen, erwecken den Zorn von Nuckelavees. Diese bösen, gnadenlosen Feenwesen leben in isolierten Höhlen entlang der Küste und brechen während der Jagdsaison auf Beutesuche auf. Von Nuckelavees ertränkte Jäger erheben sich oft als Draugr, die im Sommer völlig unter Wasser bleiben, aber im Winter auf das Eis klettern. In Robbenpelze gehüllte Draugrudel können leicht mit Walfängern oder Jägern aus der Ferne verwechselt werden, was schon viele Jagdgruppen ins Verderben geführt hat.

Siyokoys leben ebenfalls in der Elfenbeinsee, wobei sie in der Tiefe bleiben und den Kontakt mit Schiffen vermeiden. Die meisten sind grimmige, zurückgezogen lebende Kreaturen, welche Ruinen und Schiffswracks auf dem Meeresboden ausräumen und horten, was sie finden, egal ob es einen Wert hat oder nicht. Diese Siyokoys betrachten ins Wasser hinabtauchende Oberflächenbewohner als Feinde, welche ihre Schätze stehlen wollen, und reagieren entsprechend. Eine kleine Gruppe weitaus freundlicher Siyokoys lebt allerdings nahe einer herausstechenden Felsformation am Übergang zum Embaral; diese Siyokoys unterhalten sich mit den Mannschaften vorbeikommen-

der Schiffe und sind bereit, gegen eine Belohnung Gegenstände vom Meeresgrund zu bergen. Die Kunde über ihre Dienstleistungen hat sich unter den Entdeckern in der Region bereits verbreitet.

Die Selkies der Elfenbeinsee leben oft mit Robbenkolonien zusammen. Entsprechend sind Robbenjäger vorsichtig, wenn sie Gruppen abschlagen, damit sich nicht vielleicht ein Selkie unter ihnen verbirgt. Diese Selkies betrachten sich als die Beschützer der Robben und nutzen ihre Fähigkeiten der Täuschung, um Jäger fortzulocken und dann im eisigen Wasser zu ertränken.

Die mächtigste Selkie der Elfenbeinsee ist die berühmte Hexe **Caricikela** (CN Selkie-Hexe^{EXP} 13), welche sich aktiv an jedem rächt, der sie und ihre Artgenossen stört. Eine Geschichte erzählt von einem Schiff von Robbenjägern, dessen Mannschaft in jeder Jagdsaison Robbenpelze zu Tausenden erbeutete. Caricikela und ihr Gefolge von Selkie-Plänkern folgte ihr bis nach Goka, wo die Wesen sich unter die Gäste der Willkommensfeier für die erfolgreichen Robbenjäger mischten, mit ihnen tranken und Geschichten erzählten. Als die Feier aber ruhiger wurde, nahmen die Selkies strategische Positionen ein, verbarrikierten die Türen des Festsalles und zogen ihre Waffen. Dann streckten sie alle Mitglieder der Robbenjägersmannschaft in einem brutalen Blutbad nieder, ehe sie sich im Schutz der Nacht wieder zum Hafen zurückschlichen, wo sie das Schiff in Brand steckten und ins Wasser sprangen. Als Folge auf dieses Geschehen setzte Gokas Hafenmeister ein Kopfgeld von 5.000 GM für Caricikela aus – lebend ist sie sogar das Doppelte wert.

Kuvyno

Fast im Zentrum der Elfenbeinsee existiert eine verworrene Stadt aus scharfen Korallenstücken, scharfkantigen Felsen und den Knochen von Meereskreaturen. Dies ist Kuvyno, eine Stadt der Gutakis und Teufelsfische. Zudem ist es eine heilige Stätte Dagens, des Schattens im Meer. Die Gutaki sind böse, stachelbesetzte Kreaturen mit sieben Tentakeln, welche wahrscheinlich von Kraken abstammen. Auch wenn gegenwärtig keine Kraken in der Elfenbeinsee leben, glauben die Gutakis von Kuvyno, dass sie mit genug Toten und Opfern einen ihrer Ahnen in die Region locken können. Dieser werde dann alle Schiffe auf dem Meer zerfetzen, deren Mannschaften fressen sowie die Schätze und Fleischbrocken seinen Gläubigen überlassen.

Das Oberhaupt von Kuvyno ist Unthon, ein fanatischer Gutaki-Blutwüter und Dagongläubiger. Er sammelt kleine Dinge, die ihm ins Auge fallen – ein Stück Schildkrötenpanzer, ein rostiger Dolch, ein perfekt glatter Fels – und nutzt seine Sammlung, um daraus Dagens Willen zu lesen. Er hält jeden von ihm gefundenen Gegenstand für eine Art Omen und arrangiert seine Sammlung immer wieder neu, um Einsichten in seine Pflichten als Anführer zu erlangen. Obwohl alle Gutakis sadistisch und blutdurstig sind, übertrifft Unthon sie alle an schierer Bösartigkeit.

Im Herzen der Stadt schießt aus einem geothermalen Schlot kochend heißes Wasser ins Meer. Ein Dagontempel wurde um diesen Schlot herum errichtet; das Gebäude verfügt über kleine Fenster mit verschiebbaren Fensterläden aus Stein. Die Gutaki verbergen sich in der dunklen Kälte ihrer Stadt fern der Oberfläche, bis Unthons Wahrsagemethoden ergeben, dass die Zeit für eine Opferung gekommen ist.

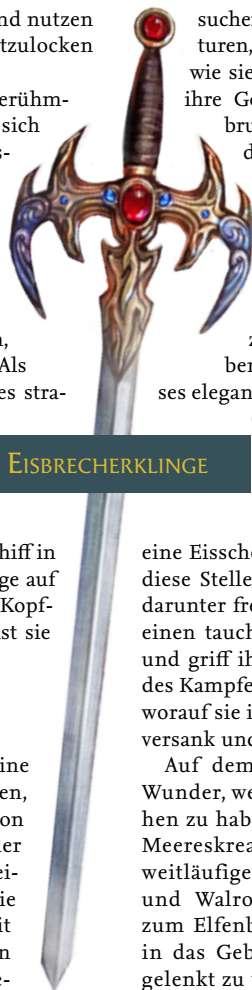
Dann brechen Jagdgruppen auf, um passende Opfer zu suchen. Die Gutakis ergreifen intelligente Meereskreaturen, aquatische Humanoide und Schiffsbesatzungen, wie sie ihnen über den Weg laufen, und verschleppen ihre Gefangenen zurück nach Kuvyno. Nach langen, brutalen Ritualen werden die Gefangenen dann durch die Fenster des Dagontempels geschoben und drinnen eingeschlossen, auf dass sie bei lebendigem Leib gekocht werden.

Schätze der Tiefe

Eine Jägerin tötete im Laufe von mehr als zehn Jahren auf der Elfenbeinsee zahllose Robben und Walrosse mit ihrer *Eisbrecherklinge*. Dieses elegante Langschwert hat einen mit roten und blauen Cabachonen Knauf und gibt Dampfschwaden ab, wenn es geführt wird. Es handelt sich um ein *Auftauendes^{ARK} Langschwert +2*, welches zudem auf Befehl hin große Eisflächen schmelzen kann. Die Jägerin konnte die Klinge in eine Eisscholle rammen und dabei zusehen, wie rings um diese Stelle kreisförmig das Eis schmolz und das Wasser darunter freilegte. Eines Winters verwechselte die Jägerin einen tauchenden Selkie mit einer gewöhnlichen Robbe und griff ihn an. Der Selkie schlug zurück und während des Kampfes fiel die Jägerin in das selbstgeschaffene Loch, worauf sie in der Elfenbeinsee ertrank. Die *Eisbrecherklinge* versank und wurde bisher nicht geborgen.

Auf dem Meeresgrund befindet sich angeblich ein Wunder, welches bislang nur wenige behaupten, je gesehen zu haben: der Elfenbeinpalast, wo die Knochen von Meereskreaturen zusammenkommen und sich zu einer weitläufigen Struktur verschmelzen. Insbesondere Wal- und Walrossknochen scheinen aus eigenem Antrieb zum Elfenbeinpalast zu treiben und sich anschließend in das Gebäude einzufügen, ohne von lebender Hand gelenkt zu werden.

Niemand lebt im Elfenbeinpalast und die Räume, Säle und Gänge sind bar von Schätzen oder Möbeln. Es ist Labyrinth mit für durchschnittliche Humanoide geeigneten Maßen. Manche Gelehrte glauben, dass der geheimnisvolle Palast zum Leben erwachen wird, wenn der für ihn vorgesehene Bewohner eintrifft. Dann würden Diener und Wächter herbeiströmen und atemberaubende Schätze in den vielen Kammern auftauchen. Wer oder was der vorgesehene Bewohner jedoch sein könnte, weiß niemand. Bis zum heutigen Tag steht der Elfenbeinpalast auf dem Meeresgrund leer und wartet ...



EISBRECHERKLINGE

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



FIEBERSEE

JAGDREVIER VON PIRATENFÜRSTEN UND SEEMONSTERN

Temperatur: Tropische Gewässer

Gefahren: Gefährliche Kreaturen, Piraten, Stürme

Ressourcen: Handel, Ruinen

Die Fiebersee ist das berühmteste Gewässer Golarions, ist sie doch Heimstatt von Piraten, uralten Ruinen und dem ständig brodelnden Auge von Abendego.

Meereseigenschaften

Die Fiebersee – ganz dem Namen nach – ein tropisches Gewässer mit warmem Wasser, welches von der Küste in klaren grünen, aquamarinen und blaugrünen Streifen her ausfächert. Die nördliche Fiebersee wird vom Auge von Abendego dominiert, einem gewaltigen Wirbelsturm, der niemals langsamer wird. Der Sturm ist derart groß und heftig, dass er nahezu jedes Schiff zerstört, welches sein Zentrum zu erreichen versucht. Seine Randgebiete sind etwas sicherer, dennoch ist es angesichts der heulenden Winde, des ewigen Regens, der unberechenbaren Wasserhosen und häufigen Blitzeinschläge im Grunde selbst dann ein Wunder, wenn erfahrene Kapitäne ihre Schiffe sicher durch die Randbereiche des Sturms führen.

Der ewige Sturm lässt nur eine schmale Passage östlich von sich frei, durch welche Schiffe weiter nach Süden fahren können. Gewitter- und Donnerstürme plagen aber auch die südlichen Gewässer und Besatzungen müssen auch jenseits des Auges von Abendego wachsam bleiben. Zusätzlich fegen die Stürme oft über das Land, entwurzeln Bäume an der Küste und überschwemmen Ortschaften.

Die Wettermuster sind auf der Fiebersee aufgrund des ewig tobenden Auges von Abendego und seinen Auswirkungen auf Winde und Wellen berüchtigt unberechenbar. Stürme können wochenlang anhalten, wobei der Regen derart heftig peitscht, dass er Segel zerfetzen kann. Wasserhosen steigen ohne Vorwarnung aus ansonsten ruhigem Wasser auf. Wer die Fiebersee bereist, beeilt sich, während nahezu alle Wesen, die auf dem Wasser leben, von ihrer Unberechenbarkeit profitieren.

Die lokalen Piraten können die chaotischen Wettermuster hinreichend interpretieren, um sie bei Überfällen oder im Schiffskampf auf der Fiebersee zu ihrem Vorteil zu nutzen. Einige der erfahrensten Seeleute riskieren Leben und Beute, indem sie am Rand des Sturms entlangsegeln, um anderen Piraten oder Piratenjägern zu entgehen.

Meeresbewohner

Die Fiebersee ist eine Zuflucht für alle Arten verzweifelter Schmuggler und widerwärtigen Piraten. Die Piratenstadt Port Fähnris befindet sich am Rand des Meeres. Hier herrscht der Orkankönig Kerdak Knochenfaust. Flotten von Piratenschiffen segeln mutig durch die stürmischen Gewässer im Norden, wo sie chelaxianische Handelsschiffe überfallen, ehe sie mit Beute beladen wieder heimkehren. Chelax würde der Piraterie auf der Fiebersee nur zu gern

ein Ende setzen, allerdings schützt das Auge von Abendego die Fesselinseln der Piraten nur zu gut.

Das Wasser ist voll von tropischen Fischen, sieht man den Bereich nahe der Oberfläche rund um das Auge von Abendego ab, in deren wirbelndem Wasser keine zaghaften Kreaturen leben können. Farbenfrohe Fische, Delphine, Haie und kleine Wale sind in der Fiebersee weitverbreitet, aber es gibt dort noch weitaus gefährlichere Bestien. Seitdem das Auge von Abendego tobt, ist der Fischfang ein schwieriges Unterfangen, da das Wasser zu chaotisch und zudem voller Raubtiere ist, als dass organisierte Fischer-gilden von den Fängen bestehen könnten.

Teufelsfische stellen hier eine wahre Plage dar. Diese siebenarmigen, tintenfischartigen Monster sind gerade schlaue genug, um eine Gefahr darzustellen, und ihr Hunger ist unersättlich. Sie jagen kleinere Meereswesen, schleichen sich aber nachts oder während Stürmen auch an Bord von Schiffen, um Opfer über Bord zu zerren. In Port Fähnris lebt die exzentrische Gelehrte **Kessia Timesis** (CN Menschliche Magierin 10), welche davon überzeugt ist, dass ein gewaltiger „Königsteufelsfisch“ in der Fiebersee lebe – so groß wie ein Kraken und mit kochend heißem Blut. Sie hat eine beachtliche Belohnung auf die Herzen dieses Königsteufelsfisches ausgesetzt.

Auch die vielen hundert, nicht kartographierten Inseln in der Fiebersee stellen eigene Gefahren dar. Kannibalische Nachkommen untergegangener Zivilisationen machen Jagd auf Entdecker und bringen ihre Knochen als Opfer auf in uralter Zeit von den Zyklopen Ghol-Gans errichteten Altären dar. Fleischfressende Pflanzen haben sich an das Leben im Wasser gewöhnt und breiten sich von Stränden zu scheinbar friedlichen Buchten und darüber hinaus aus. Sargassums verschlingen Schwimmer und schöne Unterwasserblumen wickeln ihre Dornenranken um die Gliedmaßen ihrer Beute.

Ebenso existieren ungewöhnlich viele Wasserelementare in der Fiebersee. Manche Gelehrte glauben, dass das Auge von Abendego mit Gozreh in Verbindung stehe, dem Gott des Meeres und der Stürme, und dass der Sturm irgendwie diese Wasserelementare hervorbringe. Den Elementaren selbst sind die anderen Meeresbewohner, aquatische Humanoiden und ihre Ortschaften eingeschlossen, herzlich egal, aber sie treten gegenüber in ihr nasses Reich eindringenden Landbewohnern aggressiv auf.

Die zähsten Kreaturen der Fiebersee sind die berühmtesten Kraken, sind diese Titanen doch imstande, mit ihren Tentakeln Schiffe in Stücke zu reißen. Über Kraken gibt es mehr Legenden, als die Bestien über Tentakel verfügen. Es existieren viele Geschichten, dass Kraken die Gesandten von Göttern oder gottartigen Wesen seien und Schiffe nach dem Willen ihrer Herren zerschmettern. Manche Seeleute schütteln darüber nur den Kopf und erklären, dass Kraken nur geistlose Bestien seien. Allerdings kann niemand ihre Macht in Frage stellen, sodass niemand leichtfertig mit ihnen verfahren oder damit angeben würde, einen Kraken gesehen zu haben.

In den ruhigeren Gewässern der Fiebersee existieren viele Kolonien aquatischer Humanoider, die auf dem Meeresboden vor dem Zorn der Regenfälle und Stürme geschützt sind. Es gibt eine große Anzahl an Sahuagine, der

Geißel des Meeres. Oft leben sie in kleinen, nomadischen Gruppen aus einem Dutzend Mitglieder, aber es gibt auch große Städte mit Hunderten dieser Räuber. Seefahrer erzählen von vierarmigen Sahuaginen, welche doppelt so groß wie ihre normalen Artgenossen seien, stachelbedeckten Sahuaginen, die an Kugelfische erinnern sollen, und anderen Varianten. Und wo Sahuagine sind, gibt es auch Haie, egal ob kleine, aber bösartige Fleckenhaie oder immens tödliche Weiße Haie.

In der Fiebersee leben auch Tritonen in kleinen, gut verteidigten Gemeinden. Oberflächenbewohner sind ihnen egal und sie halten sich von der Oberfläche fern, wo vorbeikommende Schiffe sie erspähen könnten. Tritonen sehen sich selbst als Verteidiger des Meeres und kämpfen gegen böse Kreaturen wie z.B. Sahuagine, sehen aber in Kraken ihre Erzfeinde. Tritonen hassen Kraken, da sie sie als lebende Manifestationen der Verheerung betrachten, sodass sie auf verzauberte Waffen sowie einstudierte und erprobte Taktiken zurückgreifen, um die Bestien zu zerstören, wenn sie sie entdecken.

Die Unermülich

In allen Schenken und anderen öffentlichen Einrichtungen an den Küsten der Fiebersee kursieren Geschichten über Geisterschiffe. Seelente lieben es, bei einem Bier einer halbverängstigten, halb skeptischen Menge ihre Lieblingsgeschichten zu erzählen. Diese Geschichten verändern sich mit dem Erzähler und dem Ort, doch eine bleibt stets gleich, egal wer sie wo erzählt – die Geschichte von der *Unermülich*.

Sie beginnt im Jahre 4651, als die Fregatte *Unermülich* unter dem Kommando von Kapitän Doryn Silberrumpf in Andoran aus dem Hafen mit der Mission auslief, auf der Fiebersee Piraten zu jagen. Silberrumpfs Besatzung bestand aus den besten Seefahrern der andoranischen Marine. Es galt, jeden Piraten aufzubringen oder zu versenken, der den Weg des Schiffes kreuzte. Allerdings hatte Silberrumpf besondere Order, die bösartige Kapitänin Landia Drachenzahn zur Strecke zu bringen, welche sich in die Fiebersee geflüchtet hatte, nachdem sie lange Zeit die andoranischen Gewässer unsicher gemacht hatte.

Die Piratenjäger gingen ihrer Mission monatelang auf bewundernswerte Weise nach. Acht Piratenschiffe erlagen dem Mut und Können des Kapitäns und seiner Leute. Eigentlich war bereits die Heimfahrt geplant gewesen, als Silberrumpf vernahm, dass Kapitänin Drachenzahn in westlichen Gewässern gesichtet worden sei. Also ignorierte er die Anweisung zur Heimfahrt und ließ die *Unermülich* kehrtmachen, um Drachenzahns Unwesen ein Ende zu setzen und den Kern seiner Mission zu erfüllen.

Dies sollte das letzte Gefecht der *Unermülich* werden, da Drachenzahn auf die Freibeuter vorbereitet war und verbündete Schiffe in den Ausläufern des Auges von Abendego verborgen hatte. Als Silberrumpf angriff, rief Drachenzahn ihre Verbündeten herbei, deren Übermacht das

Ende der Fregatte bedeutete. Sie nahm keine Gefangenen, sondern setzte die *Unermülich* samt toter, sterbender und verletzter Matrosen in Brand. Dann sah sie zu, wie das Schiff versank.

Vor Scham über sein Versagen und voller Rachedurst erhob sich Silberrumpf von den Toten. Er und seine Mannschaft segeln das geschwärzte und verbrannte Wrack der *Unermülich* nun im Dunkel jener Nächte, die dem Neumond vorangehen, auf der Suche nach zu enternden Piratenschiffen und zu tötenden Feinden durch nebelverhangenes Wasser.

Da die Besatzung des Geisterschiffes Freund und Feind kaum zu unterscheiden vermag, sind auch Handelsschiffe und Freibeuter nicht vor der *Unermülich* sicher. Wer mit Kapitän Silberrumpf Frieden schließen kann, kann mit ihm sicheres Geleit aushandeln. Er ist jedoch nur am Blut von Piraten interessiert, nicht aber an Münzen oder Edelsteinen. Ist sein Durst nach Piratenblut gestillt, so kann er Passagiere in einer Nacht an jedes gewünschte Ufer bringen. Der Legende nach ist die *Unermülich* sogar imstande, zu anderen Welten, in andere Zeiten und Dimensionen und sogar in die Reiche der Götter zu segeln!



TENTAKELKRONE

Schätze der Tiefe

Unter Piraten flüstert man sich Geschichten über einen versunkenen Tempel hunderte von Kilometern südwestlich von Mediogalti zu. Es soll sich um ein schleimbedecktes, mehrere Stockwerke umfassendes Labyrinth unter dem Meeresboden handeln. Der dunkelgrüne Stein des Tempels zuckt und erschauert angeblich, als wäre es lebendig, und der Anblick seiner Wächter soll genügen, um die meisten Mächtigen-Ein-dringlinge in die Flucht zu jagen. Die Geschichten erzählen von ertrunkenen Piraten, aus deren Augenhöhlen zuckende Tentakel wachsen, von Kriegerern mit menschlichen Oberkörpern und den Unterleibern knochenweißer Haie und von blubbernden Pfützen schmutzigen, intelligenten Schleims.

Manche behaupten, der Tempel sei Gozreh geweiht, andere, er sei ein Heiligtum Besmaras oder Dagon's. Alle Geschichten sind sich aber in einem einig: Wer sich bis in die unterste Kammer des Tempels vorkämpfen kann, der darf die berühmte *Tentakelkrone* für sich beanspruchen. Der Träger dieser Krone aus kränklich grünem Material, deren steinerne Tentakel ständig zucken, kann beliebig oft einen Kraken herbeizaubern und befehligen. Die Krone verfügt über Saugnäpfe, mit denen sie sich am Kopf des Trägers festsaugt. Hat man den bösen Gegenstand einmal aufgesetzt, kann nur der Tod Träger und Krone wieder trennen. Angeblich findet die Krone nach dem Tod des Trägers irgendwie in den Tempel zurück und wartet auf einen neuen Streiter, der sie erobert ...

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



INNERE SEE

ZENTRUM DER WESTLICHEN ZIVILISATION

Temperatur: Gemäßigte Gewässer

Gefahren: Piraterie, Seekrieg zwischen rivalisierenden Nationen

Ressourcen: Fischfang, Handel

Die Innere See liefert den reichen Nation an ihren Ufern Ressourcen und ermöglicht die Passage auf den Arkadischen Ozean nach Westen und auf den Obarischen Ozean nach Süden. Ihre zentrale Lage trägt zur Machtfülle der an sie angrenzenden Nationen bei, weshalb sie eines der wichtigsten Meere Golarions ist.

Meereseigenschaften

Das Wasser der Inneren See ist ruhig und von gemäßigter Temperatur. Sie ist ein junges Meer, welches vor gut zehntausend Jahren infolge der Katastrophe entstand, die das alte Azlant zerstörte. Ihre geschützte Lage als Binnenmeer hält die unberechenbaren Wetterbedingungen fern, die größere Ozeane heimsuchen. Auch unerfahrene Seeleute können relativ unbesorgt in dem Wissen die Innere See befahren, dass Stürme und fremde Strömungen eher selten sind.

Im Laufe der letzten Jahrtausende haben aquatische Völker Ortschaften in der Inneren See errichtet. Hierzu zählen Gemeinden der Kiemenmenschen, Wierlinge und des Meervolkes. Auf dem Meeresboden befinden sich bereits wieder verlassene Ansiedlungen, darunter die Ruinen der Meervolkstadt Selsuria, welche von unbekanntem Monstern zerstört wurde. Die ältesten Ruinen enthalten vergessene Schätze und Artefakte sowie Aufzeichnungen aus der Zeit vor dem Erdenfall, welche bei Forschern einen hohen Preis erzielen. Verglichen mit den älteren Ozeanen sind die Ruinen der Inneren See jedoch von relativ geringer Anzahl. Außerdem liegen sie weit verstreut und besitzen für erfahrene Entdecker nur geringen Wert.

Auch wenn die Innere See größtenteils vor Stürmen geschützt ist, liegt sie während der Wintermonate unter einer dichten Wolkendecke. Die fehlende Sicht auf den Himmel und die Sterne erschwert unerfahrenen Steuerleuten das Navigieren. Tagsüber wird die Sonne verhüllt, sodass Sextanten nur ungenau gelesen werden können. Entsprechend sind für schnelle und sichere Schiffsreisen Kompass und genaue Seekarten erforderlich.

Okeaniden leben ebenfalls in der Inneren See und helfen manchmal verirrtten Schiffen, wieder in sichere Gewässer zu kommen. Wie alle Feenwesen sind sie aber temperamentvoll und launenhaft, sodass sie solche Rettungsunternehmungen oft auf halbem Wege abbrechen und ein Schiff seinem Schicksal überlassen. Böse Feenwesen ahmen zum Teil das Äußere von Okeaniden nach, um Seeleute zu täuschen. Haben diese erst einmal Hilfe akzeptiert, werden sie dann im entscheidenden Moment im Stich gelassen.

Meeresbewohner

Die Innere See ist voller Leben und die anliegenden Nationen profitieren vom stark ausgeprägten Fischfang. Barsch, Gelbschwanzmakrele, Schnapper und Thunfisch sind verbreitete Exporte aus der Inneren See. Auch Schalentiere und Mollusken kommen in den ruhigen Bereichen zahlreich vor, weshalb Abalonen, Herzmuscheln, Langusten und Teppichmuscheln werden als Nahrungsmittel und Handelsware nach Andoran, Cheliox und Taldor verbracht. Über die Innere See fahrende Schiffe fangen Netze voller Schalentiere und ziehen sie dann hinter sich her, um die Kreaturen bis zum Verzehr frisch zu halten.

Auch gefährliche Meereskreaturen wie Haie existieren in der Inneren See und stellen die geringere Gefahr in der Region dar. Die meisten Haie sind kleiner als ihre Artgenossen in offenen Ozeanen, aber nicht weniger aggressiv. Flecken- und Hammerhaie kommen am häufigsten vor, wobei in letzten Jahren auch die Berichte über Bullenhaie zugenommen haben. Letztere jagen näher an den Küsten und haben keine Hemmungen, Fischerboote und Schwimmer anzugreifen. Ihre Blutrünstigkeit und der Umstand, dass sie erst in letzter Zeit verstärkt auftreten, lässt manche vermuten, dass sie unter der Kontrolle einer anderen Macht stehen könnten – vielleicht eines Adaro- oder Meeresvettelkultes, der Küstenorten Schaden zufügen will.

Monströse Meereskreaturen hausen ebenfalls in der Inneren See. Bunyips jagen nahe der Küsten und ernähren sich von Haien, großen Fischen und Humanoiden, welche ihre Reviere betreten. Ebenso plagen Galvos Gemeinden, die vom Fischfang leben; diese Amalgame aus Zitteraalern jagen meist allein und greifen einzelne Fischer oder Seeleute an. In seltenen Fällen tun sich aber auch in Gruppen von vier bis sechs Exemplaren zusammen, um ein größeres Schiff anzugreifen, die Mannschaft zu überwältigen und ihre Leichen zu fressen.

Seefahrer können auch Kiemenmenschen begegnen. Diese Nachkommen der Azlanti, deren Körper und Geist von Abolethen umgeformt wurden, sind aber ein seltener Anblick. Viele dienen immer noch ihren abolethischen Meistern, manche davon unfreiwillig. Dementsprechend misstrauen ihnen Angehörige anderer Völker. Auch freie Kiemenmenschen leiden unter der Geschichte ihres Volkes und ziehen es vor, mit Artfremden möglichst wenig Kontakt zu haben.

Die größte Gefahr geht auf der Inneren See aber wahrscheinlich von den Kriegsflotten der mächtigen Anrainernstaaten aus. Kriegsschiffe aus Andoran, Cheliox und Taldor werden oft gesichtet, während sie Piraten jagen und die Landesgewässer schützen. Kriegsschiffe haben in der Regel einen Grund, gegen andere Schiffe vorzugehen, allerdings können Handels- und private Schiffe in Schlachten verstrickt werden und sich ungewollt ein oder mehrere Länder zum Feind machen.

Die Piraterie ist auch auf der Inneren See eine Bedrohung, selbst wenn die Piraten vorsichtiger und subtiler agieren als z. B. auf den gesetzlosen Wellen der Fiebersee. Statt in Flotten ist meist jedes Schiff für sich unterwegs,

um weniger aufzufallen. Piraten tarnen ihre Schiffe oft als Handelsschiffe und täuschen zuweilen Seenot vor, um ihre Ziele anzulocken. Ihre Schiffswaffen wie z. B. Ballisten verbergen sie bis zum allerletzten Moment, bis die Besatzungen schließlich Planen oder tarnende Kisten entfernen oder beiseiteschieben und ihre Feuerkraft präsentieren.

Flotten der Inneren See

Der Heimathafen der Imperialen Marine von Cheliox ist Ostenso. Ihre unverkennbar verzierten Kriegsschiffe mit ihren gewaltigen Galionsfiguren, den rot-schwarzen Segeln und der mit Zinnen versehenen Reling befahren die ganze westliche Innere See und stoßen nach Süden in die Fiebersee vor. Das Hauptziel der Marine ist die Vernichtung aller Piraten auf der Inneren See, da Cheliox vom Handel abhängig ist. Piraten fügen den chelaxianischen Interessen beachtlichen Schaden körperlicher und finanzieller Art zu, wenn sie Handelsschiffe angreifen, die in Richtung der Westküste segeln. Jedes Schiff, das unter Totenkopfflagge oder der Flagge eines bekannten Piraten fährt, wird sofort ein Ziel für die Kriegsschiffe aus Cheliox.

Die Imperiale Marine beschränkt sich aber nicht auf Piratenschiffe, sondern entert zudem alle Schiffe, welche chelaxianische Gewässer betreten oder verlassen, auf denen sich entlohene Sklaven oder Angehörige verbotener Gruppierungen wie z.B. des Glockenblumennetzwerkes befinden könnten. Dabei reicht als Handlungsgrund bereits eine Vermutung des Kapitäns. Selbst wenn sich dann die Unschuld des Zieles erweist, kann die Verzögerung für Händler verheerend sein. Wer sich allerdings den Anweisungen eines chelaxianischen Kriegsschiffes widersetzt oder keine umfassende Durchsuchung seines Schiffes gestattet, wird verhaftet und hingerichtet.

Die Dreimaster der andoranischen Marine laufen mit ihren himmelblauen Segeln und golden angemalten Galionsfiguren von Augustana aus. Auch Andoran geht gegen Piraten vor; seine Flotten sind voller Eifer dabei, Piratenschiffe aufzuspüren und zu versenken. Ein bekannter Piratenjäger ist Kapitän **Ardel Kalakrest** (RG Menschlicher Paladin 6). Sein Glaube an Iomedae und sein Wissen um nautische Kriegskunst machen ihn zu einem ernstzunehmenden Gegner aller Seeräuber.

Andoranische Schiffe bringen alle Wasserfahrzeuge auf, die möglicherweise Sklaven transportieren, da die Sklaverei in Andoran streng verboten ist. Zuweilen halten andoranische Kriegsschiffe zur Inspektion an, von denen sie wissen, dass entlohene Sklaven aus Cheliox an Bord sind. Die Mannschaft täuscht eine Durchsuchung vor und „befreit“ die Sklaven, um sie nach Andoran in die Freiheit zu bringen, während das nach Andoran „eskortierte“ Sklavenschiff auf dem Weg „entkommt“. Auf diese Weise versucht die Marine ihr Gegenstück in Cheliox darüber zu täuschen,

welche Schiffe wirklich Sklaven transportieren und bei welchen dies nur eine Tarnung für die Fluchhilfe ist.

Obwohl die Seestreitkräfte beider Länder gegen die Piraten auf der Inneren See vorgehen, kämpfen sie zuweilen auch gegeneinander. Offiziell ist man zwar nicht im Krieg, Andoran erinnert sich aber immer noch voller Zorn der Zeit unter chelaxianischer Herrschaft, während Cheliox in Andoran immer noch einen rebellischen Vasallenstaat sieht. Bisher haben die Scharmützel nicht als Kriegsgrund ausgereicht, jedoch ermutigt dies die Kapitäne nur zu noch dreisteren Handlungen.

Auch die Imperiale Marine Taldors unterhält von ihrem Heimathafen Cassomir aus eine starke Präsenz auf der Inneren See. Ihr geht es aber mehr um den Schutz ihrer Grenzen und von Handelsfahrern als um den Kampf gegen Piraten. Die schlanken taldanischen Fregatten sind mit fähigen Seesoldaten in prächtigen, mit goldenen Knöpfen versehenen Uniformen bemannt und greifen alle Piratenschiffe an, welche taldanische Gewässer befahren. Fliehende Piraten verfolgen sie jedoch nicht und suchen auch nicht auf dem offenen Meer nach ihnen. Taldor hat strenge Regeln, dass jedes Schiff in taldanischen Gewässern die korrekten Landes- und privaten Flaggen hissen muss, und bringt jedes Schiff zur Inspektion auf, welches von dieser Regelung abweicht.



KIEMENMENSCH

Schätze der Tiefe

Die *Städtebauer* gehört zu den bekanntesten Handelsschiffen der Inneren See. Der schlanke Schoner wurde mit aus Sargava importiertem Grünherzholz konstruiert. Der Rumpf ist auf goldenen Hochglanz poliert. Die vielen Segel des unter chelaxianischer sowie der Flagge des Aspiskonsortiums fahrenden Schiffes sind abwechselnd in schwarz und weiß gehalten. Das Aspiskonsortium transportiert viele Waren über die Innere See, nutzt aber die *Städtebauer* zum Transport der edelsten, seltensten und teuersten Güter. Ihre Kapitänin, **Crofissa Edvige** (RB Menschliche Hexenmeisterin 4/Schurkin 4) kommandiert eine Besatzung aus ehemaligen Soldaten, Abenteurern und erfahrenen Seeleuten. Die Mannschaft wird besser bezahlt als die meisten Seefahrer, ist der Kapitänin vollkommen treu und zögert nur selten, ihre Leben zu riskieren, wenn sie einen gefährlichen Befehl gibt.

Geschichten über die transportierten Schätze kursieren rund um die Innere See. Entsprechend ist der Schoner ein häufiges Ziel von Piraten und gierigen Söldnern. Bisher konnte ihn aber niemand erobern und Angreifer werden von ihm in der Regel versenkt, ohne dass es Überlebende gibt. Die meisten Seeleute glauben, dass die Zähigkeit der *Städtebauer* auf das Konto des Ersten Maats, **Lorzale Diabretta** (RB Menschlicher Kleriker des Asmodeus 9) gehe, welcher angeblich zahlreiche mächtige, gebundene Teufel im Frachtraum des Schiffes verstaut habe.

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



KASTROVISCHE SEE

UNBEZÄHMBARES HERZ EINES URALTEN KONTINENTS

Temperatur: Gemäßigte Gewässer

Gefahren: Brandungspfeiler, Keleschitische Marine, Piraten, Rochs, Stürme

Ressourcen: Vielfältiger Handel

Die Kastrovische See liegt im Herzen des Kontinents Casmaron. Auf ihren Schifffahrtslinien bewegen Handelschiffe Waren entlang der Küsten von Kelesch und Iobaria rund um den Kontinent. Piraten und Stürme treten häufig auf, doch Felseninselchen stellen die größte Gefahr für Schiffe dar.

Meereseigenschaften

Kräftige Winde wehen auf der Kastrovischen See und sorgen für rauen Wellengänge. Schiffe auf den üblichen Handelsrouten meiden den Gutteil des wirklich gefährlichen Wetters, stoßen aber immer noch auf Sturzregen, Gewitterstürme und starken Seegang, die ihre Reise verlangsamen.

Im Herzen des Meeres erschweren und gefährden Felsformationen die Navigation. Der Meeresboden der Kastrovischen See weist vulkanische Aktivitäten auf und die Spitzen von Bergen aus erkalteter Lava ragen aus dem Wasser. Die meisten davon bestehen aus Basalt, dazu kommen die berühmten Schwarzglasgipfel, die von Adern reinen Obsidians durchzogen sind. Die Schwarzglasgipfel sind das Territorium einer Gruppe territorialer Lokathas, welche niemandem die Annäherung gestatten. Dies führt zu Konfrontationen zwischen den normalerweise friedfertigen Lokathas und Expeditionen, welche Obsidian abbauen wollen.

Entlang der Küste ragen Brandungspfeiler aus dem Wasser, vom Wasser glattgeschmirgelte Säulen aus erodiertem Gestein. Übereinander geschichtete bleiche Steine zeigen das Alter der Pfeiler, die einst Landspitzen dargestellt haben. Brandungspfeiler können eine flache Oberseite aufweisen, aber auch kegel- oder keilförmig sein. Diese Felsformationen sind faszinierend anzusehen, aber ein natürliches Phänomen. Seefahrer geben verschiedenen Pfeilern oft Spitznamen und nutzen sie als Orientierungspunkte zur Navigation. In den Spalten und Flanken nisten Vögel, während sich unter Wasser Fische, Krustentiere und andere Kreaturen verbergen und auf die Jagd begeben.

Der Unterschied zwischen der Kastrovischen See und den anderen Meeren Golarions ist ihr geringer Salzgehalt. Dennoch leben hier Salzwasserbewohner, die sich entsprechend angepasst haben.

Das gemäßigte Wasser der Kastrovischen See besitzt Auftrieb und im Sommer eignet es sich an der Südküste bestens zum Schwimmen. Viele Küstenorte besitzen Strände, an denen die Dorfbewohner ihre Freizeit verbringen. Selbst in den kleinsten Orten gehen mit großer Häufigkeit Vergnügungsschiffe mit bunten Segeln vor Anker.

Meeresbewohner

In der Kastrovischen See leben Fische und andere Meereskreaturen, an manchen Orten sind die Fischschulen aber kleiner und weniger häufig als erwartet. Der Fischfang

ist kein stark ausgeprägtes Gewerbe auf Teilen des Meeres und die am häufigsten vorkommenden Arten sind klein, voller Gräten und besitzen einen kräftigen Geschmack. Die Kastrovische See weist aber eine hohe Störpopulation auf, deren Rogen als Delikatesse betrachtet wird. Die zerbrechlichen Fischeier sind schwer zu transportieren und haben einen entsprechend hohen Preis. Ebenso gibt es viele verschiedene Arten von Schildkröten. In kleineren Orten fängt man sie aufgrund ihres Fleisches oder zum Verkauf als Haustiere. Die Bewohner kochen schmackhafte Schildkrötengerichte und fertigen aus den Panzern Kunstgegenstände.

Die gewöhnlichen Fische der Kastrovischen See werden im Schnitt maximal 4 m lang. Brandungspfeiler im offenen Wasser tragen Reliefs von anscheinend größeren Kreaturen, aber auch von Delphinen und Tümmlern. Manche Gelehrte gehen daher davon aus, dass diese Kreaturen einst in der Kastrovischen See gelebt haben, aus unbekanntem Gründen aber vor Ewigkeiten ausgestorben sind. Manche Bewohner der Südküsten halten künstlerische Darstellungen von Delphinen für Unglücksbringer, die man nicht im Haus haben sollte, will man nicht die ganze Familie zum Niedergang verdammen.

In den östlichen Gewässern der Kastrovischen See gedeihen Kolonien von Seekatzen. In den Sommermonaten beobachten Seeleute oft ganze Rudel, die sich auf Felsformationen oder an Stränden sonnen. Seekatzen sind nur selten eine Gefahr für Schiffe, daher ist ihr Anblick eher interessant als alarmierend. Natürlich riskiert jeder, der im Revier von Seekatzen über Bord geht, einer dieser wilden Kreaturen zu begegnen. Es gibt aber auch Geschichten über Seekatzenrudel, welche Ruderboote in der Nähe von Fischerdörfern angreifen. Eine schlaue Fischerin namens **Erlat** (NG Menschliche Schurkin 3) wurde auf dem Rückweg zu ihrem Dorf attackiert. Da sie einen guten Fang gemacht hatte, konnte sie der Seekatze einen fetten Stör zuwerfen, worauf sich das Tier sich mit der Beute unter Wasser davonmachte. Nun zeigt Erlat stolz jedem die Krallenspuren an der Seite ihres Bootes, der danach fragt – und auch vielen, die es gar nicht wissen wollen.

In der Kastrovischen See leben Vertreter mehrerer intelligenter Völker, bei denen es sich hauptsächlich um Lokathas, Seeger und Seetrolle handelt. Die Lokathas bleiben unter sich und halten sich in der Regel von den Ortschaften der Oberfläche fern, sind aber zu Gesprächen und zum Handeln bereit, wenn es die Situation erfordert. Im nordwestlichen Teil des Ozeans nutzen sie einen einzelnen Brandungspfeiler nahe des als Orientierungspunkt genutzten Pfeilers namens Allatro-Zitadelle als Handelsposten. Alle paar Wochen klettern Lokathahändler auf den Felsen und signalisieren vorbeifahrenden Schiffen. Sie bieten Netze mit frischen Muscheln und Austern, Perlenketten und vom Meeresgrund aufgelesene Schätze für konservierte Nahrungsmittel und Metallwaffen an. Oft ist die Händlerin **Nals** (N Lokatha-Waldläuferin 9) vor Ort, welche viele Kapitäne beim Namen kennt. Nals führt Aufzeichnungen über Strömungen, Wetterbedingungen und die Wandlungsmuster von Fischen, sodass sie für Schiffe eine gute Informationsquelle darstellt. Nals sucht immer nach Werkzeugen zur Steinbearbeitung wie Meißel und Hacken, welche unter Wasser schwer anzufertigen sind. Mit diesen Gerätschaften notiert sie ihre Beobachtungen in

einer Kurzschrift auf kleinen Steinen, deren Bedeutung nur ihr bekannt ist. Meistens führt sie ihre wichtigsten Aufzeichnungen in einem am Gürtel befestigten Sack mit sich.

Das Padischahreich von Kelesch kontrolliert den Gutteil der Küstenlinie der Kastrovischen See und patrouilliert engmaschig mit leichten Kuttern die Gewässer, die an seine Gebiete angrenzen. Zuweilen weitet die Marine ihre Patrouillen auch aus, egal ob dies den Nachbarn gefällt oder nicht. Piraterie ist nahe der keleschitischen Gewässer daher kein Problem, zumal schwere Galeonen gnadenlos Jagd auf Piratenschiffe machen. Allerdings wird auch der Handel streng kontrolliert und werden hohe Importzölle verlangt, sodass manche Händler lieber eine Begegnung mit Piraten riskieren, um höheren Gewinn zu erzielen.

Das Klingenlabyrinth

Fernab vom Ufer existieren gänzlich andere Felspfeiler: Diese sind die erodierten Spitzen aquatischer Berggipfel statt Reste von Landspitzen. Oft weisen sie auf unter der Wasseroberfläche verborgene Felsformationen hin, welche die Rümpfe unvorsichtiger Schiffe aufreißen können. Da diese Felsen gefährliche Gewässer markieren, gibt es einen umfangreichen Aberglauben zu ihnen.

Manche Seefahrer erachten es als Unglück bringend, zwischen zwei dieser Felsnadeln hindurch zu segeln, wenn eine den Blick auf den Sonnenuntergang versperrt oder wenn man die Schichten farbigen Gesteins darin zählt. Das Labyrinth aus Felseninseln, verborgenen Gipfeln und scharfkantigen Pfeilern erschwert es, den zentralen Bereich der Kastrovischen See zu kartographieren, und stellt eine Gefahr für die Seefahrt dar. Mutige Händler und verzweifelte Piraten reisen quer über die Kastrovische See, doch für jedes Schiff, das die Reise schafft, liegen drei auf dem Meeresgrund. Seeleute nennen diese Gewässer das Klingenlabyrinth und verbreiten wilde Geschichten über versunkene Schiffe voller Gold und Schätze, welche auf dem Grund zwischen den Felskämmen liegen sollen.

Eine beliebte Geschichte erzählt von einem Schiff, auf dem ein Seemann ermordet und in ein Fass gestopft vorgefunden wurde. Am Vortag waren zwei Seeleute beim Streit mit dem späteren Opfer beobachtet worden, welche beide zwar ihre Unschuld beteuerten, aber dennoch verurteilt wurden, über die Planke zu gehen. Als sie ins Wasser stürzten, riefen sie Iomedae um Gerechtigkeit an. Statt in den Tod zu stürzen, wurden sie in zwei Steinsäulen verwandelt, die eine rot, die andere weiß, beide konisch zulaufend wie die Spitze eines Schwertes. Die Seefahrer nennen diese Steinpfeiler „Die Unschuldigen“ und betrachten ihre Sichtung als glücksbringend. Kommt es auf einem Schiff zu einem Verbrechen, segelt die Mannschaft zuweilen zu den Unschuldigen und ankert in dem Glauben in ihrer Nähe, die Steine würden den Kapitän anleiten, das richtige Urteil zu treffen.

Schätze der Tiefe

Der begehrteste Schatz der Kastrovischen See ist eine verzauberte Seekarte, welche angeblich sichere Passagen durch das Klingenlabyrinth enthüllt. Piraten behaupten, die Karte sei von Besmara gesegnet und dem verstorbenen Kapitän Flenser geschenkt worden, einem berühmten Gauner und angeblichen Liebling der Piratenkönigin, der nach seiner bevorzugten Methode zur Bestrafung von Gefangenen benannt wurde. Während eines Gewittersturmes plünderte er ein Handelsschiff und lachte aus vollem Herzen, während er die Matrosen niedermetzelte.

Dann wies er an, den anderen Kapitän an den Mast zu fesseln, und peitschte ihn gnadenlos aus. Mit jedem Peitschenhieb entstand langsam eine Karte auf dem Rücken des Gefangenen. Flenser schlug wieder und wieder zu, bis der Gefangene tot und die Karte vollständig war, die er sodann aus seinem Rücken schneiden ließ. Kapitän Flenser starb vor über zehn Jahren, doch es hält sich das Gerücht, die bösesten Piraten mit den schwärzten Herzen würden die *Grausige Seekarte* an ihren Steuern befestigt finden, wenn sie sie am meisten benötigten.

Viele der natürlich entstandenen Gesteinspfeiler im Herzen der Kastrovischen See tragen

unterhalb der Wasserlinie verborgene seltsame Reliefs. Seeoager und Lokatha nutzen sie seit langem, um Legenden und Aufzeichnungen niederzuschreiben und umfassende Karten einzuritzen. Diese Aufzeichnungen reichen Generationen zurück und die ältesten sind fast völlig durch Erosion und Algenbewuchs verschwunden. Auf die Finsterlande spezialisierte Forscher glauben, dass 18 der so bearbeiteten Pfeiler den Weg zu einem Zugang in die Finsterlande am Grund des Meeres und dann zu einem in den Tunneln darunter verborgenen Schatz weisen würden. Die meisten sind sich einig, dass der Weg an Casadors Schlund beginnt, einer Felsnadel, die Reliefs verschlungener Seemonster trägt. Bislang konnte jedoch niemand den kryptischen Symbolen bis zum Ende der Fährte folgen.



GRAUSIGE SEEKARTE

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



LICHTLOSES MEER

Temperatur: Kalte und gemäßigte Gewässer, einige Bereiche mit thermal erhitztem Wasser

Gefahren: Gefährliche Kreaturen, Harsche Bedingungen

Ressourcen: Fremdartige Artefakte

Das gewaltige Lichtlose Meer liegt unter einem steinernen Himmel vor Tag und Nacht verborgen. Die Kreaturen der Finsterlande hausen in und rund um dieses Süßwassermeer, leben von seinem wertvollen Wasser und fallen oft seinen dunklen Geheimnissen zum Opfer.

Meereseigenschaften

Von allen Wasserwegen Golarions kann man wohl am leichtesten auf dem Lichtlosen Meer segeln. Es ist jedoch zugleich das am schwersten zu erreichende Gewässer. Da dieses Meer komplett in den Finsterlanden liegt, in den Tiefen von Orv, ist es vor Winden, Stürmen und anderen Wettervorkommen der Oberflächenwelt geschützt. Das kühle Wasser des Lichtlosen Meeres ist fast immer ruhig und wird nur von seinen sanften Strömungen bewegt.

Manchmal gefährden magische Stürme Reisende, wobei es sich um wilde Wettermuster handelt, die von Zauberkundigen oder arkanen Phänomenen erschaffen werden. Entsprechend sind sie unmöglich vorherzusagen und können großes Unheil über einheimische Kreaturen bringen, die an solche heftigen Wetterbedingungen nicht gewöhnt sind.

Kommt es zu einem wilden Sturm, bringt dieser eine Reihe hochgefährlicher bis tödlicher Effekte mit sich. Blitze fahren aus schattigen Wolken auf Schiffen herab. Vielfarbige Explosionen arkaner Energie entspringen der Meeresoberfläche und erfassen Lebewesen. Das Fleisch zersetzender, säurehaltiger Regen fällt von der Höhlendecke. Reisende auf dem Lichtlosen Meer müssen jeden ihnen möglichen magischen Schutz mitbringen und hoffen, dass ihnen das Glück hold ist.

Das Lichtlose Meer leert sich auf umgekehrte Weise und fließt in einer seltsam kopfstehenden, als die Tresse bekannten, Windhose aufwärts, um in der Decke des Höhlengewölbes zu verschwinden. Dann fließt das Wasser durch Tunnel, die sich durch die Finsterlande winden. Sie münden in tausende unterirdischer Teiche und Flüsse und entleeren sich schließlich am Grund des Arkadischen Ozeans. Wasserwirbel auf dem Meeresboden markieren die Orte, wo Reisende einen Zugang zu den Finsterlanden finden können, jedoch werden diese Passagen von vielen Kreaturen fanatisch bewacht. Die meisten Oberflächenbewohner, die einem dieser Zugänge auch nur zu nahekommen, kehren niemals zurück.

Das Lichtlose Meer ist weitestgehend kalt, aber nicht eisig genug, um zu einem schnellen Tod zu führen, sollte man hineinfallen. Nicht an kalte Umgebungen angepasste Kreaturen, zu denen die meisten Humanoiden gehören, können in dem kalten Wasser etwa eine Stunde überleben, ehe Unterkühlung einsetzt. Es gibt einige warme Flecken, die durch Thermalschlote erzeugt werden, welche für annehmbarere Temperaturen in der jeweils umliegenden Region sorgen. Direkt oberhalb der Schlote ist das Wasser allerdings kochend heiß und kann ein Lebewesen in Sekunden töten.

Meeresbewohner

Die Alghollthu sind zweifelsohne die berühmtesten Kreaturen im Lichtlosen Meer. Einige ihrer Verborgenen Herrscher hausen seit Jahrtausenden in dem kühlen Wasser und weben ihre umfassenden, ausgefeilten Pläne und Intrigen. Abolethenreiche können sich über Kilometer hinweg ausdehnen und werden von fanatischen Truppen und versklavten Dienern bevölkert. Die Einheimischen der Finsterlande prägen sich die Grenzen der Abolethenreiche bestens ein und betreten deren Territorien nicht.

Auch Urdefhane leben an den Gestaden des Lichtlosen Meeres. Die meisten wohnen in ausgedehnten Festungstädten, deren Mauern mit Stacheln und scharfen Kanten besetzt sind. Das eigentliche Reich der Urdefhane liegt in der Orvischen Gruft Doga-Delloth. Allerdings befährt ihre große Marine auch das Lichtlose Meer. Manche dieser Wesen leben in kleineren Gemeinden zusammen, andere führen ein Nomadenleben. Die Händler und Entdecker der Urdefhane verwenden auf dem Meer Lembos, kleine, schnelle Schiffe, die mittels Rudern voranbewegt werden. Da der Gruft von Orv der echte Wind eines offenen Meeres fehlt, werden die meisten Schiffe, die auf dem Lichtlosen Meer unterwegs sind, entweder mit Muskelkraft und Rudern oder von Segeln und magischen Winden angetrieben. Manche Urdefhane experimentieren mit leichten Katamaranen, welche die wenigen Winde auf dem Meer einfangen, hatten bislang aber nur wenig Erfolg damit.

Urdefhanische Kulte hausen an den Ufern des Lichtlosen Meeres in kleinen Höhlen, wo sie mit Daimonen sprechen und nach Reisenden Ausschau halten, um sie zu entführen. Urdefhanische Seeräuber sind zuweilen auf größeren Schiffen mit doppelter Ruderreihe unterwegs, verfügen sie doch über die nötige Körperkraft, um ihre Kriegsschiffe mit Leichtigkeit über das Meer zu rudern. Kommt es zum Zusammentreffen von Schiffen der Munavren und der Urdefhane, so folgt stets eine Seeschlacht. Die Sieger verschleppen die Überlebenden, um sie zu versklaven oder zu opfern.

Die Munavren nutzen Schiffe aus Elfenbein, um die schwarzen Gewässer des Lichtlosen Meeres zu befahren. Diese bleichen, telepathisch begabten Humanoiden tragen aus Jade gefertigte Rüstungen und liegen mit den Urdefhanen und Abolethen im ständigen Krieg. Die seefahrenden Humanoiden leben auf Felseninseln, welche aus dem Wasser ragen und sind eine in den Finsterlanden seltene Quelle der Hilfsbereitschaft, gehören sie doch zu den wenigen freundlichen Völkern dort.

Natürlich leben noch viele andere Kreaturen der Finsterlande im oder am Lichtlosen Meer. Manche sind so alt und hausen in so großen Tiefen, dass man an der Oberfläche noch nie von ihnen gehört hat. Kulte der Alten Götter behaupten, dass Schoggothen im Lichtlosen Meer schwämmen und ihre wahnsinnigen Lieder sängen. Und auf dem Meeresgrund fern der meisten Raubtiere sollen gesichtslose Wale jagen.

Die Tresse

Die Tresse erhebt sich in einer Spirale im Herzen des Lichtlosen Meeres als gewundene Wassersäule, die weit über

eintausend Meter in die Luft ragt. Dieser sich nach oben drehende Wasserwirbel wird nur von wenigen erblickt, aber von niemandem wieder vergessen. In der tiefen Dunkelheit hört man nur das anhaltende, ohrenbetäubende Wasserrauschen, welches man schwach bereits aus vielen hundert Kilometern Entfernung vernehmen kann.

Wird die Tresse beleuchtet, zeigt sie sich als glänzende, tief dunkelblaue Säule, die langsam wirbelt. Die Wirbelbewegung ist langsam genug, um eine in der Tresse befindliche Kreatur sicher zur Decke hinaufzutragen, sofern sie Wasser atmen kann.

Jenseits der Höhlendecke transportiert die Tresse Frischwasser in die oberen Bereiche der Finsterlande. Ohne diesen Lebenssaft wären die Tunnel öde und leblos bar eines Ökosystems. Nahezu alle unterirdischen Seen, Flüsse und Kanäle der Finsterlande werden letztendlich von der Tresse versorgt. Das größte dieser Gewässer ist der ausgedehnte Nirthransee in Sekamina, tief unter der Inneren See. Manche überflutete Tunnel führen zum Arkadischen Ozean hinauf und ermöglichen so den Kreaturen des Lichtlosen Meeres, die Oberflächenwelt zu erreichen.

Abolethen und ihre Verwandten wissen bestens um den Wert der Tresse, könnten doch ohne sie ihre Intrigen kaum die Oberfläche erreichen. Die Alghollthu beanspruchen daher die Tresse und die umliegenden Gewässer für sich. Wahrscheinlich gibt es keinen anderen Ort auf Golarion, wo derart viele Abolethen, Omnipathen, Tiefenwanderer und Verborgene Herrscher auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten.

Rund um den Fuß der Tresse lebt eine Gruppe aus Verborgenen Herrschern, Abolethen, Tiefenwanderern, einem Omnipathen und über 100 beherrschten Dienern. Das Wasser hier ist voller Schleim und vibriert mit der mentalen Energie des telepathischen Geflechts. Auf dem Meeresboden leben beherrschte Sklaven in einer bizarren, magisch geformten Steinstadt. Mächtige Schutzzauber, Ausspähensoren und andere gefährliche, magische Schutzvorrichtungen umgeben den Fuß der Tresse und machen den Bereich zu einer Todesfalle für ziellos umherwandernde Kreaturen. Nur die entschlossensten und vorsichtigsten Abenteurer können auch nur ansatzweise darauf hoffen, unbeschadet und von den finsternen Alghollthu unbemerkt zur Tresse zu gelangen.

Die Alghollthu schicken ihre mächtigsten Agenten mit spezifischen Missionen die Tresse hinauf, die es in den oberen Bereichen der Finsterlande oder an der Oberfläche auszuführen gilt. Diese Missionen dauern meistens Jahre. Die Tresse ist zwar groß genug, um fast jede Kreatur aufnehmen zu können, aber die Abolethen selbst nutzen sie nicht, da sie mit ihrer Kraft das Geflecht aufrechterhalten und ohnehin lieber durch Stellvertreter wirken.

Zuweilen versuchen auch andere Kreaturen des Lichtlosen Meeres die Tresse zu nutzen. Urdefhane und Abscheuliche reisen zum Jagen und Plündern in die oberen Bereiche der Finsterlande und die Tresse stellt den bequemsten Weg dorthin dar. Abenteurer, welche in die tiefsten Tie-

fen der Welt vorgestoßen sind, könnten über die Tresse an die Oberfläche zurückkehren wollen. Die Alghollthu kontrollieren zwar sorgsam jeden Wassertropfen der Säule, die trockene Luft befindet sich jedoch außerhalb ihres Zugriffs. Daher lassen sie beherrschte, luftatmende Sklaven auf den Rücken gewaltiger Fledermäuse und bleicher, blinder Flugechsen den Bereich um die Tresse patrouillieren – dann und wann gelingt es aber Individuen, zwischen diesen Patrouillen hindurch zu schlüpfen.

Die Tresse fließt nur aufwärts, die Strömung ist aber nicht stark. Kräftige, schnelle Schwimmer können – vielleicht mit magischer Hilfe – in der Theorie in der Tresse hinabschwimmen. Allerdings würde die Reise im schleimig-schlammigen Wasser am Fuße der Tresse mitten im Abolethengebiet enden ...



MUNAVRI

Schätze der Tiefe

Angeblieh sind im Lichtlosen Meer viele Schätze zu finden. Angesichts eines derart uralten und verborgenen Ortes verwundert es kaum, dass in den Tiefen der Finsterlande Geschichten über weltverändernde Artefakte und legendäre Waffen spielen. Von all den vorgeblichen Schätzen ist das *Blinde Auge von Elmlich*a jenes, das mit der größten Wahrscheinlichkeit auch existiert. Die Geschichte des Artefaktes ist aber vom Schleier der Zeit verborgen und durch Lügen ohne Zahl verworren. Wahrscheinlich gehörte das Auge dem ersten Hohepriester Zon-Kuthons, nachdem der Gott von seiner Reise an die Ränder der Realität zurückgekehrt war. Dieser Gläubige namens Elmlicha wollte vor

seinem Herrn knien und ihn preisen und reiste an den finstersten Ort von ganz Golarion. Nachdem er zahllose bestialische und wilde Taten vollbracht und Wesen ohne Zahl gefoltert hatte, wurde er endlich mit einer Audienz belohnt. Zon-Kuthon gestattete Elmlicha, sich vor ihm niederzuwerfen, doch war es ihm absolut untersagt, in das Antlitz seines Meisters zu schauen. Elmlicha genoss die Erniedrigung, konnte aber nicht der Versuchung widerstehen, einen Blick auf Zohn-Kuthon zu erhaschen. Er öffnete nur ein Auge, doch dies genügte. Zon-Kuthon zog seinem Hohepriester bei lebendigem Leib die Haut ab und ließ sich Jahrtausende Zeit, um ihn für seinen Ungehorsam zu bestrafen. Am Ende der Folter riss der Gott ihm eben jenes beleidigende Auge heraus und ersetzte es durch ein Stück Stachelkette, das fortan aus der blutigen Augenhöhle baumelte.

Elmlicha ist längst zu Staub zerfallen, doch die Kette, das *Blinde Auge von Elmlich*a, könnte in den Tiefen des Lichtlosen Meeres liegen. Um die Kette zu tragen, muss man sich das eigene Auge herausreißen und sich die Kette in den Schädel schieben. Dies verursacht zwar nie endende Schmerzen, verleiht dem Träger aber zugleich die Gabe, ohne Augen sehen zu können. Der Träger erkennt zudem die Dunkelheit in der Seele jeder betrachteten Kreatur und kann dieses Wissen nutzen, um dieser furchtbaren Qualen zuzufügen.

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



SCHIMMERSEE

EISIGES MEER, ÜBER DEM POLARLICHTER TANZEN

Temperatur: Kalte Gewässer

Gefahren: Eis, Wetter

Ressourcen: Fischfang, Pelzhandel, Walfang

Die Schimmersee ist das zweitkälteste Gewässer Golarions nach dem Antarktischen Ozean. Heftige Strömungen gefährden Reisen im Frühling und Eisschollen machen Schiffsreisen im Winter unmöglich.

Meereseigenschaften

Die Schimmersee gehört zu den schwierigsten und gnadenlosesten Schiffsahrtswegen. Entdecker versuchen zu weilen, sie auf dem Weg zur Krone der Welt zu überprüfen, doch ansonsten gibt es auf dem Wasser kaum Schiffsverkehr. Verzweifelte und sture Fischer fahren mit Kuttern auf dieses Meer hinaus, halten sich aber nahe der Küste. Angesichts der unberechenbaren Strömungen und häufigen Stürme sind selbst erfahrene Seeleute in der Regel nicht willens, die Schimmersee zu überqueren.

Wirbelnde Meeresströmungen stören die Navigation und scheinen Schiffe in dem Moment vom Kurs abbringen zu wollen, in welchem die Steuerleute den Blick vom Horizont abwenden. Manche Schiffe machen während Stürmen oder in bewölkten Nächten ohne Sicht auf die Sterne eine völlige Kehrtwende. Meereskreaturen haben gelernt, wie sie sich diese starken Strömungen zunutze machen können, um durch das Meer zu schießen, wobei sie unterwegs über Schiffe herfallen.

Das eisige Wasser der Schimmersee kann eintauchende Lebewesen binnen ein bis zwei Minuten töten und die heftigen Strömungen tragen über Bord gehende Matrosen rasch von einem Schiff fort, sodass Rettungsaktionen fast unmöglich werden. Ertrunkene oder erfrorene Seeleute werden nur selten noch geborgen, wenn die See sie für sich beansprucht hat.

Winterstürme sind auf der Schimmersee allgegenwärtig und verbinden die schlimmsten Eigenschaften von kaltem Wetter mit den Gefahren von heftigen Böen. Vom Wind gepeitschter Schnee schränkt die Sicht ein, während er die Schiffsdecks mit einer rutschigen Eisschicht überzieht. Diese Blizzards können auf dem Meer tagelang toben, Schiffe in Schnee füllen und Masten mit ihren heulenden Winden zerbrechen. Schwerer, kalter Nebel breitet sich in nahezu jeder ruhigen Nacht auf dem Meer aus und umhüllt Schiffe mit seiner unheimlichen Umarmung.

Trotz all dieser Gnadenlosigkeit ist die Schimmersee zugleich von unheimlicher Schönheit. Ihr Name entspringt den Nordlichtern, welche auf den Wellen und dem Eis tanzen. In nebligen Nächten glitzern rosa und grüne Lichtreflexionen im Nebel wie tanzende Geister. Wenn das Meer im Winter weitestgehend von Eis bedeckt ist, tanzen die farbenfrohen Lichter auf der gefrorenen Oberfläche. Seeleute, welche die Fahrt über die Schimmersee überleben, sprechen fast verträumt von den Nächten auf dem Meer und der fremdartigen Schönheit des bemalten Himmels.

Meeresbewohner

Die über der Schimmersee wirbelnden Nordlichter werden von Wolken lumineszenten Planktons im Wasser reflektiert. Seefahrer berichten von rosigen, grünblauen und violetten Schlieren im Wasser, welche die Farben und Muster am Himmel nachahmen. Lokale Druiden und Mystiker glauben, dass die Planktonkolonien irgendwie mit den Nordlichtern kommunizierten und dass die Polarlichter eine stets wachende Präsenz seien, die alles auf der Schimmersee sähe und nichts vergäße. Wer imstande sei, die Bewegungen des Planktons zu interpretieren, könne möglicherweise mit den Lichtern kommunizieren und längst vergessene Dinge erfahren.

Abenteurer und Forscher, welche der Kälte widerstehen können, schwimmen manchmal in dem Bemühen mit dem Plankton, es zu verstehen. Dies ist natürlich riskant, da man ein anderes Phänomen mit gewöhnlichem Plankton verwechseln kann. Mancherorts sind an dessen Stelle böse Leuchtkegel im Meer unterwegs, die – von der Farbe abgesehen – an Irrlichter erinnern. Seefahrer bezeichnen diese verbesserten aquatischen Irrlichter als Tiefenlichter.

Kaltwasserfische, insbesondere Makrelen, aber auch Robben und Eisbären, dienen Jägern und Fischern auf der Schimmersee als Nahrung. Der hiesige Fischfang produziert den Gutteil des Öls für das nördliche Casmaron, welches aus dem Tran und Fett der einheimischen Tiere gewonnen wird. Das größte Gewerbe in der Region ist der Pelzhandel. Aus den behandelten Fellen und Pelzen von Bären, Karibus, Füchsen, Luchsen und Robben werden Kleidungsstücke, Zelte und ähnliches für die Bewohner der Küstenbereiche gefertigt. Hochwertige Pelze, darunter die von Schneefüchsen, Pardelluchsen und Schneeleoparden werden nach Süden zu reicheren Märkten verschifft.

Die Schimmersee ist der einzige Ort auf Golarion, wo Polarwale leben. Polarwale haben eine dunkelblaue Haut, keilförmige Köpfe und werden bis zu 15 m lang. Sie besitzen zudem immens dicke Fettschichten, weshalb sie bei Walfängern begehrt sind. Daneben treiben sie nach dem Tod auf dem Wasser und können so relativ leicht eingeholt werden. Da die Wale eigentlich nie die Schimmersee verlassen (sieht man von jenen ab, die sich nach Osten in die Elfenbeinsee verirren), stellen sie für Walfänger leichte Beute dar. Jedes Jahr werden sie im Winter zu Hunderten getötet, sodass die ganze Art in Bälde ausgestorben sein könnte.

In den letzten Monaten ist nahe der Schimmersee ein merkwürdiger Kult entstanden. Die Mitglieder nennen sich selbst die Walhüter und behandeln Polarwale mit einer Ehrfurcht, welche an religiösen Eifer grenzt. Die Gruppe besteht hauptsächlich aus Druiden und Schamanen und glaubt, dass Polarwale eine wichtige Rolle für Golarions Ökologie spielen und daher vor Walfängern geschützt werden müssten. Sie wird von dem zielstrebigsten, aber charismatischen **Tordyn** (NB Menschlicher Druide 14) angeführt. Der Kult spioniert lokale Walfänger aus, sabotiert ihre Ausrüstung, bohrt Löcher in ihre Schiffe und greift sie sogar an, um sie vom Töten von Polarwalen abzuhalten.

In Wahrheit beschützen die Walhüter die Polarwale jetzt, um sie später abzuschlachten. Tordyn und seine Verbündeten glauben nämlich, dass Wale mit ihrer Lebenserwartung von mehreren Jahrhunderten über außergewöhnlich mächtige Geister verfügen. Der Kult markiert individuelle Wale und spürt ihnen für ein späteres rituelles Massaker nach. Wenn die Zeit kommt, plant der Kult, 30 Wale in 30 Nächten von Vollmond zu Vollmond zu töten. Der Tod des letzten Wals soll eine Welle intensiver spiritueller Macht entfesseln, welche die Kultanhänger in eine unaufhaltsame Kraft der Natur verwandelt.

Über die Schimmersee verteilt liegen kleine Tritonenkolonien. Als natürliche Feinde aller bösen Wesen kämpfen die Tritonen gegen sadistische Jäger, welche ihre Beute foltern und verstümmeln. Ihre größten Feinde allerdings sind die Seevettelzirkel, welche an der Küste der Schimmersee zusammenfinden. Gegen die Seevetteln reiten Tritonen auf den Rücken von Walrössern in die Schlacht.

Das Nordlicht

Die schimmernde Polarlichter werden mit Pulura in Verbindung gebracht, der Himmlischen Herrscherin der Sternzeichen und des Heimwehs. Viele Forscher haben schon versucht, zwischen den Mustern der Lichter und bestimmten Sternbildern Verbindungen zu ziehen, haben aber bislang keine gefunden. Gläubige Puluras pilgern zuweilen zur Schimmersee, da dort angeblich Puluras Einfluss am stärksten sei. Sie glauben an die Verbindung zwischen den gefärbten Planktonschulen und den Nordlichtern, welche diese reflektieren. Eine Gelehrte namens **Slyencha Allhues** (CN Halb-Elfisch Klerikerin der Pulura 11) studiert die Bewegungen des Planktons seit Jahren und glaubt, die Position und Leuchtkraft der Schulen korrespondiere mit bestimmten Sternen. Sie vertritt die Theorie, dass man ein neues Sternbild mit besonderer Bedeutung für die Anhänger der Schimmernden Jungfrau enthülle, sobald die von den Planktonschulen aufgezeigten Sterne miteinander verbunden werden – und dass dies vielleicht völlig neue Geheimnisse göttlicher Magie enthüllen könnte.

Für Seeleute ist das Nordlicht ein atemberaubender Anblick, aber nicht notwendigerweise ein gutes Omen. Pulura ist die Schutzherrin der heimwehkranken Reisenden und spürt ihre Einsamkeit mit großer Schärfe am eigenen Leib. Manche Geschichten behaupten, dass Seefahrer fern der Heimat vom Anblick einer schönen Frau in einem Umhang aus flackerndem Licht von ihren Schiffen fortgelockt würden, die von der Wasseroberfläche her die Hand nach ihnen ausstreckte. Angeblich habe Pulura Mitleid mit jenen, die über Bord gehen und ertrinken, und nehme ihre Geister zu ihrem Himmelspalast mit, um ihnen Gesellschaft zu leisten.

Doch selbst die Wunder ihrer Heimstatt können die Sehnsucht der Geister nicht besänftigen, sodass die Himmlische Herrscherin sie letztendlich tieftraurig ziehen lassen muss.

Schätze der Tiefe

Das *Walbeinfloß* ist möglicherweise nur eine Legende, doch wer es finden und für sich beanspruchen kann, soll imstande sein, die Schimmersee problemlos zu bereisen. Den Märgen nach wurde der Rahmen des Bootes von einer Seehexe aus den Rippen eines Wals hergestellt, die ihn dann mit gegerbter Bärenhaut bespannt hat. Diese Haut überzog sie mit den Schuppen von Tritonenbeinen und wob dann ein Segel auf Meerjungfrauenhaar. Aus der Ferne sieht das *Walbeinfloß* mit seinem Segel aus bester schwarzer Seide wunderschön aus und glitzert wie Gold. Nur aus nächster Nähe erkennt man, aus welche widerwärtigen Dingen das Gefährt geschaffen wurde.

Das *Walbeinfloß* fährt ebenso leicht über Eis und Schnee wie über Wasser. Solange Wind das Segel bläht, schießt das kleine Boot über Eisschollen und Schneebänke, ohne Spuren zu hinterlassen. Doch wenn der Wind verebbt oder der Rumpf den Kontakt mit Wasser, Eis oder Schnee verliert, so verharrt das Floß auf der Stelle. Das *Walbeinfloß* wäre Reisenden auf der Schimmersee von großem Nutzen, allerdings hätte der Gebrauch eines derart bösen Werkes sicher seine Konsequenzen.

Der *Pelz der Weißen Bestie* ist ein voluminöser Umhang, der aus reinweißem Eisbärenfell gefertigt wurde. Gewaltige schwarze Klauen hängen von den Schultern des Umhangs und am Saum baumeln einhundert schartige Eisbärenzähne. Die Weiße Bestie war ein bössartiger Eisbär, der Geschmack an Menschenfleisch gefunden hatte. Viele Jäger zogen aus, den Eisbären zu töten, fielen aber seiner Größe und seinem Blutdurst zum Opfer. Schließlich vernahm eine Jägerin namens **Melni Knotschatten** (NG Halbbling-Walddläuferin 9), dass die Weiße Bestie in der Nähe ihres Dorfes umging. Sie zog los, um das Tier zu stellen, doch die Weiße Bestie fand sie zuerst und griff mit wildem Gebrüll an. Melni rutschte unter die Kreatur und hielt sich an ihrem Bauchfell fest. Der Bär wirbelte herum und wand sich im Zorn bei der Suche nach seiner Beute, doch Melni war so leicht, dass die Kreatur sie nicht spürte, bis sie ihre Klinge zog und ins Herz des Bären trieb.



PELZ DER WEISSEN BESTIE

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



SONGILSEE

REICHHALTIGES MEER IM NORDEN

Temperatur: Kaltes und gemäßigtes Gewässer

Gefahren: Gefährliche Kreaturen, Stürme

Ressourcen: Fisch- und Walfang

Die im hohen Norden Golarions liegende Songilsee ist ein vergleichsweise gemäßigtes Gewässer voller aquatischem Leben. Fischer können sich auf diesem Meer einen guten Lebensunterhalt verdienen, sofern sie nicht von den Raubtieren gefressen werden, welche von den umfangreichen Jagdgründen ebenfalls angelockt werden.

Meereseigenschaften

Eine starke, zentrale Strömung trägt warmes Wasser aus dem Okaiyischen Ozean nach Norden in die Songilsee. Diese Vermischung des Wassers erschafft ein überraschend warmes Meer mit kalten nördlichen Rändern. Das Meer wird von der Krone der Welt vor Stürmen geschützt und ist ruhig sowie leicht zu befahren.

Aufgrund der gemischten Wassertemperaturen blasen in den Sommermonaten kräftige Winde. Das Zusammenreffen von warmem und kaltem Wasser erzeugt stürmische Winde, welche Seefahrer herausfordern. Selbst jene Seeleute und Fischer, die das ganze Leben auf der Songilsee verbracht haben, können von einem das Wasser aufpeitschenden Wind überrascht werden. Die Einheimischen sprechen dann von „Rückenflossenwinden“, da sie in teils scharfen Winkeln über das Wasser fegen. Seefahrer in einem Rückenflossenwind müssen darauf achten, wie sie ihre Segel ausrichten, da der Wind stark genug ist, um bei falsch getrimmten Segel den Mast zu zerbrechen oder ein kleines Schiff sogar zum Kentern zu bringen. Der Name dieser Winde ist auch mit den Kolonien von Angehörigen des Meervolkes verbunden, welche ihnen folgen. Reisende auf der Songilsee betrachten es als gutes Omen, wenn sie einen Blick auf eine Schule dieser Nomaden erhaschen können.

In den nördlichsten Teilen der Songilsee bilden sich im Winter Eisschollen, die aber nie so groß werden, dass sie wirklich gefährliche Schollen oder Eisberge ausbilden. Die Eisschollen wirken groß und fest – manche sind über 30 m breit –, doch der Eindruck täuscht. Die meisten sind eher dünn und recht fragil, sodass ihr Betreten gefährlich ist. Manchmal lauern böse Meereskreaturen auf oder unter den Eisschollen und ahmen gestrandete Seefahrer nach, um Opfer auf die instabile Oberfläche zu locken.

Meeresbewohner

Viele unterschiedliche Arten von Fischen leben in der Songilsee und schwimmen in fetten Schulen die Küste rauf und runter. Fischer können sich über Arbeitsmangel auf dem friedlichen Meer nicht beschweren und holen Netze voll Dorschen, Krabben, Kohlenfischen und Lachsen ein. Haie, Seeschlangen und Wale leben ebenfalls in diesem Meer und ernähren sich von der reichhaltigen Fischpopulation, sind aber auch schnell dabei, ihr Revier gegen Landbewohner zu verteidigen.

Wierlinge sind die Plage der Songilsee. Die wilden, sadistischen Kreaturen stopfen sich mit Fischen voll, doch selbst mit vollen Bäuchen gieren sie immer noch danach, Chaos zu verbreiten. Wierlingbanden greifen immer wieder Hafenstädte an und verursachen so viel Schaden, wie sie in kurzer Zeit können, ehe sie in die Sicherheit des Meeres zurückfliehen. Die bösartigen Monster zertrümmern Boote, zerbrechen Fensterscheiben, zerreißen Netze und töten bei ihren Amokläufen, was sie können.

Diese blassen, blaugestreiften Wierlinge ziehen es vor im Schutz der Witterung anzugreifen, wenn Stürme toben oder der Nebel sie verbirgt. Auf der Songilsee sind Stürme aber selten, daher haben die Wierlinge gelernt schnell zuzuschlagen, wenn auch nur leichtester Regen fällt oder Nebelfetzen über das Wasser treiben. Ebenso greifen sie nachts an, wenn Wolken die Sterne verdunkeln und das Mondlicht dämpfen.

Bewohner von Hafenstädten am Rand der Songilsee bezeichnen Stürme auch als „Wierlingwetter“. Dann verbarrikadieren sie nachts ihre Türen und schließen die Fensterläden ab. Orte mit einer Stadtwache stellen zusätzliche Patrouillen auf. Solche Maßnahmen können Wierlingräuber manchmal aufhalten, ehe sie in Fahrt geraten, allerdings haben die furchtbaren kleinen Kreaturen ein Händchen dafür, die am schwächsten verteidigten Hafenstädte anzugreifen und die wachsamen in Ruhe zu lassen.

In der Songilsee leben keine bekannten Abolethen, Man hält aber Gruppen mächtiger aquatischer Kreaturen für Gesandte der Abolethen aus der Brodelnden See. Diese Agenten sind die Hauptaufkäufer von Sklaven im Sintosgraben. Die Iku-Tursos, aalartige aquatische Kreaturen und gnadenlose Sklavenhändler, machen zudem beste Geschäfte mit den Sklavenhändlern des Okaiyischen Ozeans, welche Gefangene zu den Sklavenmärkten Tian Xias bringen wollen.

Dank des reichen Lebens im Meer der Songilsee ist es ein fruchtbarer Ort, an dem sich viele aquatische Gemeinden entwickeln. Kleinere Gemeinschaften von Tritonen und Siyokoys leben im Meer. Letztere sind erbitterte Feinde der Iku-Tursos des Sintosgrabens. Auch Kriegsruppen der Sahugine bedrohen die Küstenbewohner, wenn auch nicht im selben Maße wie die Wierlinge oder Iku-Tursos.

Von den Iku-Turso-Sklavenjägern gefangene Siyokoys werden stets in die tiefsten Bereiche des Sintosgrabens verschleppt. Sie werden niemals als Sklaven verkauft, verlassen den Graben aber auch niemals wieder. Gruppen fähiger Siyokoykämpfer bemühen sich, ihre Artgenossen zu befreien und die von den Iku-Tursos ausgehende Gefahr zu beenden, sind aber bei weitem nicht zahlreich genug für dieses Vorhaben.

Die inoffizielle Anführerin der Siyokoys, **Zaless** (NG Siyokoy^{MHB III}-Schurkin 11), sucht nach Wegen, um die Iku-Tursos zu vernichten. Allerdings waren ihre Unterredungen mit Gelehrten und Helden bislang ergebnislos. Alle freundlichen Bewohner der Songilsee wissen von Zaless und ihren Anstrengungen, weshalb sie Abenteurern den Weg zu Zaless und ihrer Sippe weisen können, sollten diese nach ihr oder einem sicheren Ort im Meer suchen.

Der am besten bekannte Bewohner der Songilsee ist die Krake Tupta-Wa. Jeden zwölften Sommer erscheint Tupta-Wa an der Oberfläche, um Hafenstädte zu zerstören.

ren und alle Lebewesen zu fressen, die in der Nähe sind. Die Fischer wissen um den Zyklus der Krake und bereiten sich auf ihr Kommen vor, doch auch dann schafft Tupta-Wa es immer wieder, ganze Dörfer überraschend zu treffen. Den Gerüchten nach dient die Kreatur einer größeren, zerstörerischen Macht (vielleicht sogar Rovagug), welche ihr jahrelangen Winterschlaf ermöglicht, ehe sie sich wieder erhebt, um Zerstörungen über die Küstenbereiche zu bringen.

Der Sintosgraben

Der Sintosgraben, ein tiefer Riss zwischen der Songilsee und dem Okaiyischen Ozean, enthält die größte Iku-Turso-Stadt Golarions. Oberflächenbewohnern ist der Ort als Aalschlund bekannt, auch wenn ihre Größe fast unverständlich ist. Wer Aalschlund gesehen hat und zurückgekehrt ist, spricht von einem weit über einhundert Meter tiefen Graben, dessen Wände oben hell- sowie in der Tiefe obsidianblaue Steinschichten aufweisen. In verschiedenen Tiefen schwimmen Steinblasen wie vom Meeresboden aufsteigende, in der Zeit eingefrorene Luftblasen, jede eine luftgefüllte Gefängniskammer. Die Blasen sind über 2,40 m durchmessende Steinröhren in einem beunruhigend organisch wirkenden Netzwerk verbunden. In die Wände des Grabens gehauene Torbögen führen in das Knäuel aus Tunneln und Kammern, in denen die Iku-Tursos leben.

In Aalschlund leben über 9.000 Iku-Tursos und in den Steinblasen hausen wenigstens noch einmal so viele Gefangene. In den Jahren, in denen die Iku-Tursos viele Ziele überfallen und entführen können, stopfen sie fast 10.000 Gefangene in die Blasen.

Teilweise über 6 m lange Riesenaale gleiten zwischen den Steinblasen hindurch und stehen bereit, fliehende Gefangene zu fressen. Komplizierte, teils mechanische, teils magische Türen sorgen dafür, dass die Zellen trocken und mit Luft gefüllt bleiben, selbst wenn die Tür geöffnet und ein neuer Gefangener hindurchgestoßen wird. Wenn die Gefangenen einen Ausbruch organisieren könnten, befänden sie sich immer noch weit über einhundert Meter unter Wasser, wo die Druckverhältnisse und der fehlende Sauerstoff sie wahrscheinlich schneller töten würden, als dies die Riesenaale könnten.

Hunderte Iku-Tursos unter dem Kommando des Verteidigungsmarschalls von Aalschlund, **Fetyny** (NB Iku-Turso^{MHB III}-Attentäterin^{ABR VI} 10) patrouillieren zu jeder Zeit um die Gefängnisblasen. Fetyny koordiniert alle Patrouillen innerhalb der Stadt und sorgt dafür, dass kein Bereich ungeschützt bleibt. Dabei hat sie eine Gabe dafür, Patrouillen so zusammenzustellen, dass sich die Mitglieder gegenseitig ergänzen. Ferner verstärkt sie diese Patrouillen mit Schwärmen ausgebildeter Zitteraale, Riesenaale und Iku-Turso-Zauberkundigen. Bei Überfällen führt sie persönlich die Angriffe an und hat schon bis zu eintausend Artgenossen befehligt, um die komplette Bevölkerung ganzer Ortschaften an der Küste einzufangen.

Am Boden des Sintosgraben steht eine riesige Steinpyramide, deren Seiten mit Szenen kranker Wesen ge-

schmückt sind, welche sich vor Leid winden. Dies ist der Schrein der Erhebung, ein entsetzliches Gefängnis, das von den Schreien der Gefolterten erfüllt ist. Gefangene von höherer Qualität, seien es Waffenmeister, magisch Begabte oder Nachkommen von Helden, werden hierhergebracht und mit Tursas infiziert, jener fremdartigen, von den Iku-Tursos übertragenen Krankheit, welche die Infizierten unter großen Schmerzen in loyale Iku-Tursos ohne Erinnerungen an ihre früheren Leben verwandelt.



KRUG DES FREMDEN

Schätze der Tiefe

Vor Jahren machte ein müder Reisender in zerlumpte Fellen in einem Küstenort an der Songilsee Halt. Er bezahlte für einen Platz am Feuer in der örtlichen Schenke und niemand dort beachtete ihn groß. In der Nacht zog aber von See her Nebel auf und brachte einen Kriegstrupp Wierlinge mit sich. Die Kreaturen schwärmten kreischend sowie auf alles und jeden einstechend durch den Ort und zerstörten, worauf ihre Blicke fielen. Einer ergriff eine brennende Laterne und kurz darauf brannten die Bootsanleger.

Während die Dorfbewohner Mühe hatten, sich vor den angreifenden Wierlingen zu schützen, marschierte der Reisende gelassen aus der Schenke. Mit bloßen Händen kämpfte er gegen die Wierlinge und tötete Dutzende mit einem dort nie zuvor gesehenen Kampfstil. So rettete er in dieser Nacht das Dorf.

An den Anlegern zog der Reisende einen merkwürdigen Gegenstand aus seiner Robe, einen aus Elfenbein gefertigten Krug in Form eines Fisches, den er auf das Feuer richtete. Ein Wasserstrahl schoss aus dem Fischmaul und löschte die Flammen binnen eines Herzschlages. Doch kaum war der Wasserstrahl abgeklungen, sprang einer der überlebenden Wierlinge den Reisenden an, entriß ihm den Krug mit manischem Kreischen und verschwand im Wasser.

Die Dorfbewohner versuchten, dem Reisenden zu danken, und boten ihm als Lohn alles an, was sie besaßen, doch er lehnte ab. Stattdessen verkündete er: „Eines Tages wird jemand kommen und diese Person wird mein Schüler werden. Wer meinen verlorenen Krug findet, wird kurz darauf auch mich finden und all meine Weisheit erlangen. Vergesst dies nie.“

Die Dorfbewohner versprachen, seine Worte in Erinnerung zu behalten, und bis heute wird entlang der Küste der Songilsee die Geschichte vom Reisenden und dem verlorenen Krug erzählt. Die Dorfbewohner sind stets neugierig, wenn neue Gesichter vorbeikommen.

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



VALASCHMAISEE

MEER DER LEGENDÄREN GEFAHREN UND WILDEN STÜRME

Temperatur: Kalte und gemäßigte Gewässer

Gefahren: Heftige Stürme, tödliche Kreaturen, unberechenbare Strömungen

Ressourcen: Legendäre Schätze

Die Valaschmaisee gehört immer noch zu den großen unerforschten Gebieten Golarions. Auch wenn schon so manche Schiffe diese hochgefährlichen Wasser befahren haben, sind weite Teile der sturmgepeitschten und von fantastischen Seemonstern geplagten Region immer noch unkartographiert.

Meereseigenschaften

Ruhiges Wetter ist auf der Valaschmaisee weitaus seltener als die Stürme, welche über das Meer rasen und toben. Über weiten Teilen der offenen See hängen große Wolkenbänke und sorgen für ständigen Nieselregen. Heftige Winde sorgen für kräftige Wellen und je weiter man sich vom Ufer entfernt, umso heftiger werden die Stürme. Blitze zucken krachend vom Himmel herab. Wasserwirbel öffnen sich ohne Warnung vor Schiffen. Monströse Wellen, welche Masten um das Zehnfache überragen, krachen auf Decks herab. Nur die fähigsten Navigatoren und Rudergänger wagen sich auf die Valaschmaisee und selbst jene, die auf die heftigen Wetterbedingungen vorbereitet sind, rechnen oft nicht mit den vorherrschenden Seltsamkeiten. So mancher Seefahrer mag im Laufe seines Lebens den einen oder anderen Wasserwirbel gesehen haben, doch auf diesem Meer bilden sich ganze Felder solcher Strudel, die bis zum Horizont reichen. Manche Wirbel sind derart gewaltig, dass sie ganze Städte verschlucken könnten und man die andere Seite nicht sehen kann. Ein Seefahrer mag bereits durch peitschenden Regen gesegelt sein, doch hier kann der Regen so heiß sein, dass er Verbrennungen auf der Haut hinterlässt. Und kaum jemand hat bislang einen tropischen Orkan überstanden, nur um sodann gleich auf einen Blizzard zu stoßen.

Es gibt Berichte über derart dichte Nebelbänke, dass darin Schiffe ausgebremst wurden. Möglicherweise sind diese Nebelbänke weit draußen auf dem Meer sogar lebendig, pressen sie sich doch mit einem Rhythmus an Schiffsrümpfe, der an den Atem eines Riesen gemahnt. Nebelfäden tasten sich über die Decks und wickeln sich um die Fußknöchel von Matrosen. In diesen Regionen dichten Nebels kann alles Mögliche lauern – und meist tut es dies auch.

Die Meeresströmungen sind ebenso unfreundlich wie das Wetter: Sie winden sich unvorhersehbar und ohne Sinn und Verstand durch das Wasser, scheinen nach Lust und Laune die Richtung zu wechseln, sodass Meereskartographen keine Möglichkeit sehen, sie aufzuzeichnen. Schiffe haben bereits dank solcher Strömungen unvermittelt den Kurs geändert und sind in die Richtung gefahren, aus der sie kamen, und Schwimmer werden binnen wenigen Minuten von heftigen Strömungen unter Wasser gezogen und ertränkt.

Meeresbewohner

Die monströsen Bewohner der Valaschmaisee verwehren sich jeder Beschreibung. Seefahrer erzählen Geschichten von 15 m großen Angehörigen des Meervolkes, Göttern, die in stadtgroßen Schiffen unterwegs seien, und anderen Dingen. Mehrere dieser seltsamen Geschichten wurden von genug Kapitänen bestätigt, dass man ihnen wohl einen gewissen Wahrheitsgehalt zubilligen muss, doch die meisten werden als Seemannsgarn betrachtet.

Mindestens einige der bizarren Strudel der Valaschmaisee ist das Werk einer Charybdis. Jedoch halbes Dutzend erfahrener Seeleute berichtet von der Sichtung einer grässlichen Kreatur halb Hummer, halb Wal und größer als eine Galeone im Zentrum eines dieser Wasserwirbel. Der Kaiju besitzt einen blutroten Chitinpanzer mit kränklich-gelben Flecken. Die Seefahrer nennen ihn Schbluhn, das Wirbelmaul, und glauben, dass er für die meisten Strudel verantwortlich sei, welche Schiffe unter die Wellen ziehen.

In Varisia gibt es Legenden über eine bössartige Seeschlange namens Schwarze Magga. Rund um die Valaschmaisee singen die Barden von ihrem Zwilling, einer über 18 m Schlange mit Tentakeln, die durch Schiffsrümpfe greifen können, ohne dabei Spuren zu hinterlassen. Diese Gammata genannte Schlange reißt im Herzen eines Schattensturms – Regen fällt dort aus schwarzen Wolken, gleitet aber durch feste Objekte, ohne sie zu benässen. Der wütende Sturm ist völlig lautlos, doch viele Seefahrer, die in ihn hineinfahren, verlassen ihn nie wieder.

Am Rand der Valaschmaisee herrscht ein Ehrwürdiger Seedrache namens Weixiyuan über Kilometer klaren, unberührten Ozeans. Der Kaiserdrache beansprucht aber kein Territorium auf der eigentlichen Valaschmai für sich, dass selbst eine derart mächtige Kreatur dieses gefährliche Meer lieber meidet. Zuweilen kommt der Drache Reisenden zu Hilfe, welche in der Nähe seines Reiches in Not geraten – die Not muss aber groß sein, sonst geht Weixiyuan das Risiko nicht ein, welches mit dem Durchschwimmen des offenen Meeres verbunden ist.

Kapitäne, welche die Reise über die Valaschmaisee und wieder zurückschaffen, berichten vom azurblauen Herz des Meeres, wo die Farbe des Wassers derart strahlt, dass es wie gemalt erscheint. Das Wasser ist dort in ständiger Unruhe, als würde es von einer ungesehenen Quelle aufgewirbelt. Schiffe müssen die azurblaue Weite umfahren, wollen sie nicht von dem Bewohner dieser Meeresregion bemerkt werden. Hier haust nämlich der Hafenschlinger, Küstenbrecher und Albtraum in der Tiefe, **Tankelskel** (N Thalassischer Behemoth^{MHB III}). Niemand kennt den göttlichen Zweck des Behemoths, doch wenn er einst sein Reich verlässt, wird er Zerstörung über die Küste Sarusans oder Tian Xias bringen, wie man sie seit Generationen nicht gesehen hat.

Aquatische Humanoide haben die Valaschmaisee nie besiedelt, sodass Städte und Ortschaften im Meer sehr selten sind. Eher streifen Banden blutgieriger Kreaturen wie Adaros oder Atuikakuras umher, welche die ungezähmte Wildheit des Meeres genießen und Reisende in Stücke reißen. Auch Seemonster aller Größen und Formen hausen in diesem Meer; das größte bekannte, Schbluhn, muss nicht zwangsläufig der einzige hier lebende Kaiju sein.

In der Valaschmaisee lebt jedoch auch eine Gruppe mächtiger Tritonen, welche auf die gefährlichen Monster Jagd machen, die im Wasser hausen. Diese unbeirrbareren Elitekrieger haben ihre Heimatorte verlassen und zu ihrer Mission zusammengeschlossen. Ihr Anführer, **Lyeril, die Gesegnete Welle** (RG Tritonischer^{MHB III} Paladin 18), führt zwei gebogene Klingen, welche blaues Licht abgeben. Mit diesen Klingen hat er bereits zwei Kraken getötet und führt seine Truppe gegenwärtig auf der Jagd nach einem dritten.

Tiefensturm

Auch wenn es kaum Ortschaften in der Valaschmaisee gibt, stellt Tiefensturm die große Ausnahme dar. Hier kommen Angehörige aller möglichen bösen aquatischen Völker zum gegenseitigen Schutz vor den größeren Monstern der Region zusammen. Sahuaginbanden schwimmen durch die „Straßen“ und stellen dabei die Köpfe und Organe ihrer jüngsten Opfer zur Schau. Amoklaufende Adaros reißen lebende Beute in Stücke, ohne dass es andere interessiert. Sevvetteln handeln mit Flüchen und feilschen um seltene Kreaturen, die sie bei lebendigem Leib sezieren wollen, um ihre Körperteile bei ihren finsternen Ritualen zu nutzen.

Im Zentrum von Tiefensturm wächst eine gewaltige Pflanze, wie es sie nur ein Mal in der Valaschmaisee und wahrscheinlich auf ganz Golarion gibt. Sie ähnelt einem aus dem Meeresboden wachsenden Baum mit 30 m durchmessendem Stamm. Statt Ästen sprießen aber stachelige Tentakel aus der Baumkrone, die sanft in den Strömungen zucken. Farbenfrohe, an Seeanemonen erinnernde Blüten wachsen aus diesen Tentakeln. Dies ist der Ruheplatz Ilathars, einer Krake, welche vor gut eintausend Jahren Küsten und Städte verheerte und dabei hunderte Lebewesen tötete. Erst die vereinte Macht mehrerer Dutzend Helden aus vielen Ländern konnte die Kreatur aufhalten. Als Ilathar schließlich starb, sank seine Leiche auf den Meeresgrund und trieb umher, bis sie schließlich Wurzeln schlug. Die groteske, aus dem Kadaver wachsende Pflanze wird immer größer und strahlt eine Aura des Wahnsinns und der Gewalt aus, welche die schlimmsten Kreaturen des Meeres anlockt.

Die grausamen Bewohner von Tiefensturm kämpfen miteinander, handeln untereinander, schlachten sich gegenseitig ab und fressen einander auf. Manchmal verbünden sie sich sogar. Vor Jahren brach eine Flotte aus 20 Schiffen von Tian Xia aus auf, um sichere Routen durch die Valaschmaisee zu kartographieren. Allerdings lauerte ihr eine Armee finsterner, im Hass vereinter Meereskreaturen unter Führung eines Zirkels sehr mächtiger Sevvetteln auf. Alle 20 Schiffe wurden zerstört und die Matrosen hinab nach Tiefensturm gezerrt, wo die Sieger um ihre Überreste kämpften.



SAFUKI SECHSKLINGEN

Schätze der Tiefe

Viele fremdartige und uralte Artefakte sollen auf dem Grund der Valaschmaisee ruhen. Abenteurer erzählen von verlorenen Schwertern, welche mit einem Hieb einen Drachen köpfen können; Zauberringen, welche die größten Wünsche ihrer Träger erfüllen; Büchern voll des verbotenen Wissens, welche den Verstand des Lesers für die Geheimnisse der Realität öffnen; ein Kiesel in einer Kristallphiole soll imstande sein, das Meer in Eis zu verwandeln – jeder Schatzsucher folgt einer anderen Geschichte und es ist unmöglich, den Wahrheitsgehalt jeder Legende zu kennen. Viele jener Entdecker, welche die Valaschmaisee bereisen, berichten, den Schattensturm gesehen zu haben, in dem Gammata lebt. Jeder Bericht spricht von schweren, grauen Wolken, dem heftigen, schattenhaften Sturzregen und dem sich windenden Leib der Schlange unter den Wellen. Doch ein Entdecker berichtet zudem von einem Stab aus schwarzem Holz, der im Herzen des Sturmes schwebt. Er soll von einem derart dunklen Material gewesen sein, dass er wie das Fehlen allen Lichts gewirkt habe. Gelehrte haben bereits Überlegungen angestellt, ob es sich dabei um den legendären *Schattenstecken* handeln könnte, jedoch hat bislang sich niemand in den Schattensturm gewagt, um sich den Gegenstand zu holen.

Zu den größten Schätzen der Valaschmaisee gehört, was jenseits des Meeres liegt. Wer den Gefahren des Meeres trotzen kann, findet an seinem anderen Ende den mysteriösen Kontinent Sarusan. Über diesen Kontinent gibt es keine bestätigten Aufzeichnungen. Vage Berichte sprechen von gewaltigen Urwäldern und Ebenen voller Tiere, die auf den bekannten Kontinenten ausgestorben sind. Gelehrte und Forscher würden viel für Informationen über Sarusan bezahlen. Die Reise dorthin ist aber derart gefährlich, dass nur wenige den Kontinent erreichen. Und von denen, die ins Landesinnere vorgestoßen sind, ist bisher offenbar niemand zurückgekehrt.

Safuki Sechsklingen (RN Menschliche Hexenmeisterin 19) hat mit ihrem Schiff *Jadewind* die Reise nach Sarusan und zurück mittlerweile drei Mal hinter sich gebracht. Von Passagieren verlangt sie exorbitante Preise, um sie über die Valaschmaisee zu bringen. Die Reise dauert Monate und manchmal noch länger. Die Mannschaft der *Jadewind* besteht aus fähigen Kriegern und Zauberkundigen, wobei die Kapitänin selbst eine mächtige Hexenmeisterin mit der Gabe der Windmanipulation ist.

Den Gerüchten nach verlässt Sechsklingen niemals ihr Schiff, nicht einmal im Hafen, und obwohl sie nach Sarusan gesegelt ist, hat sie dort keinen Fuß an Land gesetzt. Sie weigert sich, darüber zu sprechen, was sie am anderen Ende der Valaschmaisee gesehen hat. Dies hat zu einigen Spekulationen geführt, dass man die Erinnerung an Sarusan verlor, sowie man den Kontinent wieder verlässt.

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



UNTERWASSERREGELN

W eit mehr als die Hälfte Golarions ist von Wasser bedeckt. Dennoch gehen die Regeln des *Grundregelwerkes* davon aus, dass Abenteuer an Land spielen und es bestenfalls gelegentlich zu Begegnungen und Gefahren kommt, bei denen Wasser eine Rolle spielt. Bei letzterem ist es in der Regel das Ziel, die landgebundenen SC aus ihrer Komfortzone zu bringen. Wenn deine Kampagne aber zu großen Teilen unter Wasser spielt, musst du oft einige Dinge trickreich anpassen, um das Spiel am Laufen zu halten. So wie du in den *Ausbauregeln VIII: Intrigen* Überlegungen zum Einsatz von Fertigkeiten im Konflikt sowie Zaubern bei Intrigen findest, enthält dieses Kapitel Tipps und Modifikationen für Kampagnen und Abenteuer unter Wasser.

Das Kapitel ist in zwei Abschnitte geteilt: Der erste Abschnitt deckt verschiedene Themen und Fragen ab, die bei Unterwasserabenteuern auftauchen. Dies beginnt mit der Fortbewegung und der Fertigkeit Schwimmen. Er setzt sich mit Beschreibungen der Unterschiede zwischen Kämpfen auf dem trockenen Land und im bzw. unter Wasser fort. Weiterhin findest du Tipps für Unterwasserabenteurer und wie du in drei Dimensionen denkst – schließlich hat Wasser keine Balken. Den Abschluss macht ein Überblick zu verschiedenen Eigenschaften und Gefahren der Tiefe.

Der zweite Abschnitt enthält alle möglichen neuen Regeln für Unterwasserabenteurer, darunter Archetypen, Aus-

rüstungsgegenstände, Talente, magische Gegenstände und Zauber. Diese neuen Regelemente eignen sich bestens für landgebundene Abenteurer, welche die tiefen Gewässer erkunden wollen, aber auch für aquatische Kreaturen.

SCHWIMMEN UND UNTERWASSERABENTEUER

Sofern man nicht auf Magie zurückgreift, reist man unter Wasser meistens schwimmend. Die Fertigkeit Schwimmen wurde aber ursprünglich aus der Perspektive von Kampagnen geschrieben, die weitestgehend an Land oder zumindest auf halbwegs trockenem Boden stattfinden.

DIE GRUNDLAGEN

An den Grundlagen der Fertigkeit Schwimmen ändert sich auch in einer Unterwasserkampagne nichts. Gemäß Grundregelwerk legt eine Kreatur einen Fertigkeitswurf für Schwimmen ab, wenn sie eine Bewegungs- oder eine Volle Aktion nutzt, um sich schwimmend zu bewegen; der SG des Fertigkeitwurfs hängt neben anderen Faktoren vor Ort auch davon ab, wie ruhig das Wasser ist. Bei Erfolg kann sich die Kreatur mit einer einfachen Bewegung um bis zu einem Vier-

tel ihrer Bewegungsrate an Land fortbewegen und mit einer doppelten Bewegung um bis zur Hälfte ihrer Bewegungsrate an Land. Bei einem Fehlschlag kommt die Kreatur nicht voran und bei einem Fehlschlag von 5 oder mehr geht sie unter. Dieser letzte Teil macht natürlich keinen Sinn, wenn der SC bereits unter Wasser ist. Stattdessen sinkt oder steigt der Charakter entsprechend seinem Auftrieb (siehe nächster Abschnitt), wenn ihm unter Wasser ein Fertigkeitswurf für Schwimmen um 5 oder mehr misslingt oder keine Aktionen zum Schwimmen aufwendet, womit er gänzlich auf den Fertigkeitswurf verzichtet. Beim Schwimmen kann ein SC normalerweise nicht die Handlungen Rennen oder Ansturm und auch keine 1,50 m-Schritte ausführen. Jede Stunde, die ein Charakter schwimmt, ist ein Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 20 erforderlich. Misslingt der Wurf, erhält der Charakter den Zustand Erschöpft. Auch wenn der Fertigkeitswurf gelingt, ist eine Stunde Schwimmen ebenso anstrengend wie eine Stunde Marschieren, sodass längeres Schwimmen letztendlich von einem SC Würfe abfordert, als befände er sich auf einem Gewaltmarsch (siehe *Grundregelwerk*, S. 171). Ebenso zählt das ständige Verwenden einer Doppelbewegung, um sich mit der halben Land-Bewegungsrate im Wasser zurückzubewegen, als Eilen. Solange eine Kreatur über die Auftriebskategorie Schnell sinkend (siehe unten) verfügt, kann sie auch auf dem Meeres-, See- oder anderem festen Boden unter Wasser gehen. In diesem Fall bewegt sie sich mit ihrer halben Bewegungsrate an Land, ohne einen Fertigkeitswurf für Schwimmen ablegen zu müssen.

Bewegungsrate für Schwimmen: Kreaturen mit einer Bewegungsrate für Schwimmen haben verschiedene Vorteile unter Wasser. Erstens können sie sich mit ihrer vollen Bewegungsrate für Schwimmen bewegen, ohne Fertigkeitswürfe für Schwimmen ablegen zu müssen. Sie können mit ihrer Bewegungsrate für Schwimmen die Handlungen Ansturm und Rennen nutzen sowie 1,50 m-Schritte ausführen. Wenn sie Fertigkeitswürfe für Schwimmen ablegen müssen, um sich mit einer gefährlichen Situation zu befassen oder eine besondere Handlung auszuführen, profitieren sie von einem Volksbonus von +8 auf ihre Fertigkeitswürfe für Schwimmen. Es könnte ungewöhnliche Umstände geben, bei denen die Bewegungsrate einer Kreatur für Schwimmen niedriger ist als ein Viertel ihrer Bewegungsrate an Land (z.B. ein Mönch, der den Zauber *Affenfisch*^{ABR VI} nutzt, um eine Bewegungsrate für Schwimmen von 3 m zu erhalten). Solche Kreaturen können mit ein Viertel ihrer Bewegungsrate an Land schwimmen, opfern aber die Vorteile einer Bewegungsrate für Schwimmen in jenen Runden, in welchen sie nicht auch darauf zurückgreifen.

AUFTRIEB

Misslingt einer Kreatur der Fertigkeitswurf für Schwimmen um 5 oder mehr oder nutzt sie (egal ob freiwillig oder aufgrund von Lähmung oder ähnlichem) keine Aktionen zu Schwimmen, so sinkt sie entweder oder steigt abhängig von ihrem Auftrieb auf. Es existieren die folgenden normalen Auftriebszustände: Sinkend, Aufsteigend und Neutral. Ist der Auftrieb Sinkend, so sinkt die Kreatur ab; ist der Auftrieb Aufsteigend, so steigt sie auf. Ist der Auftrieb Neutral, so verbleibt die Kreatur auf der Stelle, bis sie Anstrengungen zur Fortbewegung unternimmt. Landbewohner haben in der Regel einen Auftrieb von Sinkend, außer sie tragen eine beachtliche Menge an Ausrüstung mit geringer Dichte (z.B. hölzerne Gegenstände, die noch nicht vom Wasser durchtränkt sind) und kaum oder keine Gegenstände mit hoher Dichte (z.B. Gegenstand aus Metall oder Stein).

Lufttanks (siehe Seite 56) erleichtern es sehr, deinen Auftrieb auf Aufsteigend zu verändern. Ebenso kann ein Lufttank eingestellt werden, dass er gerade genug Luft enthält, um einen Auftrieb von Neutral zu erreichen – in diesem Fall verliert die fragliche Kreatur ihren Auftrieb von Neutral aber, sobald sie andere Gegenstände aufnimmt oder den Tankinhalt nutzt, um unter Wasser zu atmen. Um dann wieder einen Auftrieb von Neutral zu erhalten, ist eine Neueinstellung des Tanks erforderlich, welche eine Rückkehr an die Oberfläche zum Auffüllen erfordern könnte.

Neben den drei normalen Auftriebszuständen gibt es noch zwei Extremzustände: Schnell sinkend und Schnell steigend. Sollte eine Kreatur einen Auftrieb von Schnell sinkend haben, zählen sie und ihre Ausrüstung als aus dichtem Material bestehend, sodass sie auf dem Grund des Gewässers gehen kann; um vom Boden loszukommen oder in Richtung der Wasseroberfläche zu schwimmen, ist ein Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 20 erforderlich. Eine Kreatur erlangt diesen Auftriebszustand, wenn sie hinreichend Gegenstände aus Stein oder Metall mit sich führt. Sollte eine Kreatur einen Auftrieb von Schnell steigend haben, muss sie einen Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 20 ablegen, um unterzutauchen und unter Wasser zu bleiben; um diesen Zustand zu erreichen, sind ein großer Lufttank oder andere Auftriebshilfen erforderlich. Alternativ kann dieser Zustand mittels Magie erreicht werden. Mehrere Zauber (siehe S. 59 ff.) können dabei helfen, den gewünschten Auftriebszustand zu erreichen.

Aquatische und Wasserkreaturen: Die meisten natürlichen Aquatischen Kreaturen (jene mit der Unterart Aquatisch) besitzen eine Art Luftblase oder anderes Organ, um ihren Auftrieb spontan anzupassen. Dies ermöglicht ihnen, als Freie Aktion während ihres Zuges einen Auftrieb von Neutral anzunehmen, außer sie tragen ein großes Objekt mit besonders hoher oder niedriger Dichte. Kreaturen der Unterart Wasser besitzen normalerweise denselben Auftrieb wie Wasser.

Auftriebsgeschwindigkeit: Eine Kreatur beginnt am Ende ihres Zuges zu sinken oder aufzusteigen, wenn ihr zum ersten Mal ein Fertigkeitswurf für Schwimmen um 5 oder mehr misslingt oder sie gar keinen Wurf ablegt. Die Bewegungsrate beim Aufsteigen oder Sinken ist zu Beginn 3 m aufwärts oder abwärts und wächst jede folgende Runde um weitere 3 m, bis die Kreatur gestoppt wird; die Auftriebsgeschwindigkeit beträgt maximal 9 m nach 3 Runden. Diese Bewegung provoziert Gelegenheitsangriffe. Sinkt eine Kreatur oder steigt sie aufgrund von Auftrieb auf, gilt sie als Aus dem Gleichgewicht (siehe Aus dem Gleichgewicht und Unter Wasser Liegend auf Seite 45). Eine aufgrund von Auftrieb aufsteigende oder sinkende Kreatur kann ein Mal pro Runde als Bewegungsaktion einen Fertigkeitswurf für Schwimmen ablegen, um ihre Fortbewegung zu beenden. Will eine Kreatur freiwillig aus eigener Kraft eine aufsteigende oder sinkende Bewegung fortsetzen, ist ihr dies mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Schwimmen möglich, ohne zuerst anhalten zu müssen. Sollte sich der Auftrieb einer Kreatur unvermittelt verändern, während sie aufsteigt oder sinkt (z.B. aufgrund von Magie oder weil sie etwas loslässt), so passt sich ihre Aufstiegs- oder Sinkgeschwindigkeit um 3 m pro Runde in die neue Richtung an.

Ist die Kreatur Schnell aufsteigend oder Schnell sinkend und will sie sich entgegen ihrer Auftriebsrichtung bewegen, muss sie einen Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 20 ablegen. Misslingt dieser Fertigkeitswurf, bewegt sie sich entsprechend augenblicklich um 9 m aufwärts oder abwärts.

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN


EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



Fortbewegung gegen den Auftrieb: So wie das Aufwärtsfliegen die doppelte Bewegungsrate einer fliegenden Kreatur verbraucht, kostet es das doppelte an normaler Bewegung, wenn man entgegen dem Auftrieb schwimmt (siehe auch Denken in Drei Dimensionen). Kreaturen mit einem Auftrieb von Neutral ignorieren diese Einschränkung.

Behinderung: Manchmal möchte ein SC seinen Auftrieb verändern, weil er z. B. einen besonders großen Gegenstand heimwärts schleppen will. Es kann sein, dass er mit einem Gegenstand in Händen oder anderweitig am Leib schwimmt, der über eine beachtliche Oberfläche verfügt, z. B. eine riesige Schatztruhe. In solchen Fällen wird seine Bewegungsrate um die Hälfte reduziert (oder mehr nach Maßgabe des SL). Sollte der Gegenstand in einer Dimension schmaler sein – z. B. im Fall einer Stange –, kann der Charakter es vermeiden, nach unten gezogen zu werden, indem er den Gegenstand mit der schmaleren Seite in jene Richtung ausrichtet, in die er sich bewegen will. Diese Ausrichtung erfordert allerdings eine Bewegungsaktion; sollte sie öfters erforderlich werden, verlangsamt dies den Charakter entsprechend.

DENKEN IN DREI DIMENSIONEN

Fliegende Kreaturen können ansonsten am Boden stattfindenden Kämpfen eine dritte Dimension hinzufügen, sind aber eine Ausnahme und nicht die Regel. Die Hauptherausforderung bei dreidimensionalen Abenteuern besteht darin, die vertikale Position einer Kreatur darzustellen. Diese Herausforderung fällt schwerer aus, wenn die Haupthandlung am Boden spielt statt am freien Himmel. Viele Unterwasserbegegnungen dagegen finden im offenen Wasser fern von Oberfläche und Gewässergrund statt. Meistens werden für fliegende Kreaturen stapelbare Spielsteine oder transparente Würfelbehälter verwendet, um ihre aktuelle Höhe zu repräsentieren – dies erfordert aber ein gleichbleibendes Bodenniveau. Bei einem Unterwasserkampf dagegen können die Beteiligten sich leicht aufwärts oder abwärts bewegen. Natürlich kannst du auf eine Darstellung auf einer Rasterkarte verzichten und dich allein auf deine Vorstellungskraft verlassen. Es ist jedoch schwierig, den Überblick in allen drei Dimensionen zu behalten und noch schwieriger, dann die relativen Entfernungen akkurat einzuschätzen. Du kannst dies einfach lösen, indem du die Tiefe einer Kreatur in Relation zu ihrer Anfangstiefe auf einem Spielstein, den du mit der Kreatur bewegst, oder direkt auf der Rasterkarte aufzeichnest. Auf diese Weise musst du keine komplexe dreidimensionale Darstellung aufbauen. Es ist aber nicht immer einfach, die relative vertikale Position abzuschätzen, ohne auf die Zahlen zu blicken und über ihre Bedeutung nachzudenken. Verwende jene Lösung, mit der du am besten arbeiten kannst, egal ob du Entfernungen im Kopf abschätzt oder eine komplexe Szenerie aufbaust.

In die Zange nehmen: Die üblichen Regeln für In die Zange nehmen gelten auch in drei Dimensionen. Es existieren theoretisch nur weitaus mehr Möglichkeiten, ein Ziel in die Zange zu nehmen. Da eine Kreatur im Zentrum eines gedachten Würfels nun über 26 angrenzende statt über 8 Felder auf einer zweidimensionalen Fläche verfügt, können weitaus mehr schwächere Wesen über eine stärkere Kreatur herfallen.

Flexible Fortbewegung: In einem normalen Abenteuer ist es relativ einfach, die Wegstrecke eines Charakters genau vorherzusagen – zumindest bis magisches Fliegen leicht verfügbar wird. Um an Land zu einer Höhle im Wald zu gelangen, müssen die Charaktere den Wald durchqueren, wobei sie wahr-

scheinlich vorhandene Wege benutzen, um schneller voranzukommen, statt sich querfeldein durchs Unterholz zu schlagen. Insbesondere in Kerkern und Gewölben können die dortigen Bewohner bestimmte Felder mit Fallen versehen, weil sie davon ausgehen, dass Ortsfremde genau dorthin treten werden – was Charaktere dann mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit auch tun werden. Unter Wasser dagegen gelten andere Regeln: Wenn die SC zu einer Höhle im Algenwald wollen, können sie über den Algenwald hinwegschwimmen, bis sie über dem Höhleneingang sind, und dann hinabtauchen und so kaum Zeit im Algenwald verbringen. Selbst in einem Unterwassergewölbe haben Charaktere weitaus mehr Bewegungsspielraum, solange Höhe und Breite eines Ganges sich nicht auf 1,50 m verengen (was andererseits ein Hinweis sein könnte, dass die Charaktere in eine Falle geleitet werden). Dieser größere Spielraum bedeutet, dass die Gewölbewohner Fallen aufstellen sollten, welche auf Annäherung reagieren und einen größeren Radius abdecken, statt davon abhängig sind, dass eine Fläche in einem bestimmten Feld berührt wird. Die dritte Dimension erschwert es zudem, einen Perimeter zu blockieren oder zu patrouillieren, da es viele Möglichkeiten gibt hineinzugelangen – die Verteidiger patrouillieren im Grunde die Oberfläche einer Kugel anstelle einer Kreislinie.

UNTERWASSERKÄMPFE

Kämpfe unter Wasser sind komplexer als an Land, da die Umgebung dreidimensional ist und viele Handlungen anders funktionieren. Dieser Abschnitt enthält Regelhinweise und Richtlinien zu den Hauptfaktoren, die sich im Wasser verändern.

KÖRPERLICHE ANGRIFFE

Einer der auffälligsten Unterschiede beim Unterwasserkampf ist der Umstand, dass Hieb- und Wuchtangriffe mit einem Malus von -2 erfolgen und nur halben Schaden verursachen. Entsprechend eignen sich Stichwaffen am Besten für Unterwasserabenteurer. Solltest du den Zustand aus dem Gleichgewicht (siehe Aus dem Gleichgewicht auf Seite 45) innehaben, unterliegen auch deine Angriffe mit Stichwaffen einem Malus von -2 und verursachen nur halben Schaden.

Bewegungsfreiheit kann diese Mali komplett aufheben und besitzt zudem noch einige andere Effekte (siehe Bewegungsfreiheit auf Seite 45). Auch das Talent Wasserfokus (Seite 57) kann insbesondere in dieser Situation helfen. Kreaturen mit einer natürlichen Bewegungsrate für Schwimmen aus der Kreaturenunterart Aquatisch oder Wasser erleiden diese Mali bei ihren angeborenen natürlichen Angriffen nicht. Z. B. unterliegen die Wuchtschaden verursachenden Tentakelangriffe einer Krake keinen Mali, doch sollte eine Krake Klassenstufen als Spiritist erlangen und den Archetypen des Ektoplasmaforschers^{ABR VI} wählen, welcher ihr zwei ektoplasmatische Peitschenangriffe mit Hiebsschaden verschafft, würden diese Angriffe den Mali unterliegen. Angriffe, welche Wuchtschaden mittels Wasserbewegung verursachen, z. B. das Wassergeschoß eines Kinetikers, unterliegen ebenfalls keinem Malus und verursachen unter Wasser den vollen Schaden.

Fernkampfangriffe: Angriffe mit traditionellen materiellen Fernkampfwaffen sind unter Wasser weitaus schwieriger, da der Wasserdruck viel stärker auf das Geschoss einwirkt als der Luftdruck. Neben den üblichen Entfernungsmali unterliegen Fernkampfangriffe pro 1,50 m Wasser normalerweise

einem kumulativen Malus von -2. Die Ausnahmen hiervon sind die Leichte Unterwasserarmbrust und die Schwere Unterwasserarmbrust^{ABR III}, welche die Mali für Unterwasserfernkampf ignorieren, dafür aber unter Wasser eine deutlich geringere Grundreichweite besitzen. Wurfwaffenangriffe funktionieren unter Wasser normalerweise nicht, allerdings kannst du dich direkt über einen Gegner bewegen und dann eine entsprechend vorbereitete Stichwaffe aus Stein, Metall oder anderem besonders dichten Material in gerader Linie nach unten werfen, damit ihr Auftrieb von Sinkend sie zum Ziel bewegt. Theoretisch wäre dies umgekehrt mit Waffen von extrem niedriger Dichte möglich, welche sodann nach oben schießen. Die Verbindung aus niedriger Dichte, hinreichender Fläche zum Werfen und genügend Masse zum Verursachen von Schaden würde jedoch ein ungewöhnliches Material und/oder magische Unterstützung erfordern. Die Geschossbahn eines nach unten geworfenen Gegenstandes wird jenseits seiner Maximalreichweite zu unvorhersehbar, als dass er noch etwas mit seinem gefährlichen Ende trafe.

Kampfmanöver: Die meisten Kampfmanöver funktionieren unter Wasser, aber du erhältst einen Malus von -2 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf, solltest du keine Bewegungsrate für Schwimmen besitzen (wenn du dem Ziel als Teil der Aufrechterhaltung eines Ringkampfes Schaden zufügst, so ist dies zwar Wuchtschaden, aber dieser wird nicht halbiert). Dank besonderer Regeln ist es sogar möglich, unter Wasser Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen auszuführen (siehe Zu-Fall-bringen unter Wasser).

Deckung gegen die Oberfläche: Aufgrund der Oberflächenspannung von Wasser behandeln Kreaturen, die durch die Wasseroberfläche hindurch angreifen, diese Oberfläche als Vollständige Deckung (teilweise untergetauchte Kreaturen erhalten proportional weniger Deckung); dies gilt sogar für Zauber, welche Angriffswürfe erfordern. Die Ausnahme von dieser Regel sind Angriffe, welche Stichschaden verursachen – diese können die Wasseroberfläche durchdringen, unterliegen dabei aber einem Malus von -2 auf den Angriffswurf. Dies ist eine Änderung zur Regel zu Deckung durch Wasser im Grundregelwerk und soll Handlungen wie Speerfischen und das Verschießen von Harpunen von Walfangschiffen aus ermöglichen.

AUS DEM GLEICHGEWICHT UND LIEGEND UNTER WASSER

„Aus dem Gleichgewicht“ ist ein besonderer Zustand, welcher auf der Tabelle für Anpassungen im Unterwasserkampf auf Seite 433 des Grundregelwerks aufgeführt ist. Eine Kreatur, die im Wasser Aus dem Gleichgewicht ist, verliert ihren GE-Bonus auf die RK, ihre Angriffe mit Stichwaffen unterliegen einem Malus von -2 sowie verursachen halben Schaden und Angreifer erhalten auf Angriffswürfe gegen die Kreatur einen Bonus von +2. Eine Kreatur erhält in der Regel den Zustand Aus dem Gleichgewicht, wenn ihr ein Fertigkeitswurf für Schwimmen misslingt. Dieser Zustand währt 1 Runde lang, selbst wenn die Kreatur einen Auftrieb von Neutral hat und weder sinkt noch aufsteigt.



Zu-Fall-bringen unter Wasser: Während fliegende Kreaturen nicht zu Fall gebracht werden können, legt das Grundregelwerk nicht fest, ob dies auch für schwimmende Kreaturen gilt. Der Zustand Liegend bedeutet nicht sonderlich viel für eine schwimmende Kreatur. Ein erfolgreiches Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen gegen eine schwimmende Kreatur zwingt diese stattdessen zu einem Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen einen SG in Höhe des Ergebnisses des Kampfmanöverwurfes. Misslingt dieser Fertigkeitswurf für Schwimmen, so erhält die Kreatur den Zustand Aus dem Gleichgewicht.

Viele aquatische Kreaturen können nicht zu Fall gebracht werden. Andere verfügen über einen hohen Bonus für Schwimmen und dürfen daher stets 10 nehmen, sodass diese Taktik nicht immer effektiv ist – doch wenn gelingt sie, so können gewandte Gegner viel leichter getroffen werden. Aus dem Gleichgewicht zu sein wirkt sich jedoch auf die meisten Angriffswürfe des Zieles nicht aus; es kann sein Gleichgewicht normal zurücklangen, indem ihm während seines nächsten Zuges ein Fertigkeitswurf für Schwimmen gelingt.

BEWEGUNGSFREIHEIT

Bewegungsfreiheit verhindert nicht nur, dass ein Charakter von Zuständen wie Ringend oder dergleichen betroffen wird, sondern verleiht ihm zudem die Fähigkeit, sich normal unter Wasser zu bewegen und angreifen zu können. Eine Kreatur unter der Wirkung von *Bewegungsfreiheit* kann Waffen ohne Mali schwingen, was allerdings nur solange gilt, wie diese Waffen sich in ihrem Besitz befinden, sodass z.B. geschleuderte Wurfaffen oder verschossene Munition diesen Vorteil verlieren. Eine solche Kreatur kann ferner Gegenstände anheben, ohne gegen den Wasserdruck ankämpfen zu müssen, und sich mit voller Bewegungsrate auf dem Grund eines Gewässers fortbewegen. Der Kreatur gelingen automatisch alle Fertigkeitswürfe für Schwimmen, da das Wasser ihm keinen sonderlichen Widerstand entgegengesetzt. Sollte die Kreatur die Fähigkeit dazu besitzen, kann sie fliegen oder Zauber wie *Luftweg* einsetzen, um sich frei zu bewegen, als befände sie sich außerhalb des Wassers. Kreaturen, welche lediglich die Fortbewegungsvorteile von *Bewegungsfreiheit* ohne die Vorteile gegen Lähmung, Ringkampf oder die Fortbewegung behindernde magische Effekte benötigen, sollten den niedrigstufigeren Zauber *Freischwimmen* auf Seite 59 in Erwägung ziehen.

ZAUBER

Verschiedene Zauber entfalten unter Wasser andere Effekte. Zumindest auf den unteren Stufen ist unter Wasser das größte Hindernis hinsichtlich Magiewirkens aber der Umstand, dass eine Kreatur, welche den Atem anhält, einen Konzentrationswurf gegen SG 15 + Zaubergrad ablegen muss, um einen Zauber überhaupt wirken zu können (egal ob dieser eine verbale Komponente besitzt oder nicht). Sollte der Zauber über eine verbale Komponente verfügen, verbraucht diese zusätzlich zu dem Verbrauch für das Ausführen einer

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN


EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



Standard- oder Vollen Aktion 3 Runden an verbliebener Atemluft; siehe den Abschnitt zu Ertrinken auf Seite 47. Falls die Kreatur nicht mehr über die erforderliche Menge an Atemluft in Runden verfügt, kann sie den Zauber nicht vollenden. Zauber mit verbalen Komponenten und einem Zeitaufwand von Schnelle oder Augenblickliche Aktion verbrauchen stattdessen nur 1 Runde an Atemluft. Nichtmagische Zauberkomponenten funktionieren unter Wasser normalerweise, solange sie in wasserdichten Behältern untergebracht sind, und für jene Komponenten, die sich von Natur aus unter Wasser nicht verwenden lassen, gibt es passende Ersatzmöglichkeiten. Im Grundregelwerk findest du die Effekte von Feuerzaubern unter Wasser beschrieben, doch auch manche andere Zauber funktionieren anders:

Elektrizitätszauber: Gewöhnliche Elektrizität (z. B. die eines natürlichen Gewitters), neigt dazu, sich unter Wasser in alle Richtungen aufzulösen. Magische Elektrizitätszauber dagegen behalten genug von ihrer Integrität, um normale Effekte unter Wasser zu besitzen; die Ausnahme dabei sind sicht- und hörbare Blitze sowie Funken als Resultat verbrennender Luft, welche nicht unter Wasser zustande kommen. Daher werden Kreaturen, denen es nicht gelingt, einen Elektrizitätszauber zu identifizieren, welcher einen Berührungsangriff im Fernkampf erfordert, gegen den ersten solchen Berührungsangriff im Fernkampf als auf dem falschen Fuß angetroffen behandelt, da sie nicht erkennen, dass sie dem unsichtbaren Geschoss ausweichen müssen – sofern sie keinen anderen Grund haben, mit derartigen Effekten zu rechnen. Dies gilt nicht für Berührungsangriffe im Nahkampf wie Schockgriff, da die Zielkreatur immer noch die Hand des Zauberwirkers auf sich zukommen sieht.

Feuerzauber: Normales Feuer – Alchemistenfeuer eingeschlossen – und die meisten übernatürlichen Feuer können unter Wasser nicht brennen. Es besteht aber eine Chance, dass Feuerzauber sich stattdessen in Dampf verwandeln. Wenn du unter Wasser einen Feuerzauber wirkst, musst du einen erfolgreichen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 20 + Zaubergrad ablegen, um die Hitze ins Wasser zu leiten und Dampf zu erzeugen. Diese Dampfversion verursacht dieselbe Menge an Feuerschaden wie üblich, hat aber keine Sekundäreffekte von Feuer (z. B. werden keine brennbaren Stoffe entzündet). Ein Feuerzauber muss entweder gänzlich Dampf oder gänzlich Feuer sein. Dies bedeutet, dass du für den Fall, dass sein Wirkungsbereich auch zum Teil außerhalb des Wassers liegt, dich entscheiden musst, ob der Effekt über oder unter der Wasseroberfläche eintritt, da die Wasseroberfläche für den restlichen Effekt die Ziellinie blockiert. Ein Zauber oder eine Zauberähnliche Fähigkeit der Kategorie Feuer, der bzw. die bereits Dampf erzeugt (z. B. das Dampfgeschoss des Kinetikers), erfordert keinen Wurf auf die Zauberstufe, um Dampf zu erschaffen. Das Metamagische Talent Dampfender Zauber (siehe Seite 59) erleichtert das Wirken von Feuerzaubern unter Wasser.

Kältezauber: Zauber, welche Kälteschaden verursachen, normalerweise aber kein Eis herbeischwören (z. B. ein Kältekegel), verursachen stattdessen zu Hälfte Kälte- und zur Hälfte Stichschaden, da die Kälte unter Wasser scharfkantige Eissplitter erzeugt. Dies hat keine Effekte auf Zauber, welche bereits Eis statt nur Kälteschaden erzeugen.

Säurezauber: Zauber der Unterschule der Erschaffung (Beschwörung), welche nichtmagische Säure beschwören, funktionieren unter Wasser nicht richtig, da das Wasser die Säure bis zur Harmlosigkeit verdünnt. Zauber der Schule der Herbeizauberungsmagie, welche magischen Säureschaden verur-

sachen (z. B. ein mittels Elementarer Zauber^{EXP} modifizierter Feuerball) funktionieren unter Wasser normal.

Schallzauber: Schall bewegt sich im Wasser zwar vier Mal weiter und schneller als an der Luft, benötigt dafür aber auch mehr Energie, sodass Schallzauber letztendlich dieselben Ergebnisse unter Wasser wie an Land erbringen. Der SL kann aber zulassen, dass ein Zauberkundiger alternativ die Reichweite oder den Wirkungsbereich des Zaubers verdoppelt, dafür aber den Schaden halbiert und der SG des Rettungswurfs gegen Schallangriffe um 2 reduziert wird.

Unsichtbarkeit: Unter Wasser verdrängt eine unsichtbare Kreatur immer noch das Wasser, sodass man sie entdecken und ins Ziel nehmen kann, als besäße sie nur Tarnung (siehe die Beschreibung von Unsichtbarkeit im Grundregelwerk). Der Zauber Unsichtbarkeitsblase auf Seite 60 verbirgt das verdrängte Wasser und ermöglicht so unter Wasser eine effektive Unsichtbarkeit.

Wetter- und Wolkenzauber: Bei Wolkenzaubern wie Nebelwolke und Verhüllende Wolke ist speziell angegeben, dass sie nicht unter Wasser wirken. Das Metamagische Talent Schlammiger Zauber (Seite 58) kann aber unter Wasser das Äquivalent zu Nebelzaubern erzeugen. Andere Zauber, welche Wetter erschaffen, dass nur an Land passend wäre (z. B. Eissturm und Schneesturm), funktionieren unter Wasser gar nicht. Zwiellichtwolke^{ABR VI} ist eine Illusion und funktioniert daher unter Wasser.

ÜBERLEBENSKUNST UND WAHRNEHMUNG

Die meisten Fertigkeiten funktionieren über und unter Wasser nahezu identisch, bei Überlebenskunst und Wahrnehmung gibt es aber Unterschiede.

Überlebenskunst: Kreaturen mit der Fähigkeit Scharfe Sinne, wie z. B. Haie, können im Wasser Blut über unglaubliche Entfernungen riechen, weshalb es leichter ist, verwundete Ziele in Zusammenarbeit mit einer solchen Kreatur zu verfolgen. Ansonsten ist es unter Wasser viel schwieriger, den Spuren einer Kreatur zu folgen, welche sich nicht am Boden bewegt oder z. B. in Korallenriffen Spuren hinterlässt. Das Wasser wäscht sogar dann schnell alle Spuren fort. Der SG von Fertigkeitwürfen für Überlebenskunst zum Spuren lesen beginnt bei 10 und steigt alle 10 Minuten um 1, nachdem das Ziel weitergezogen ist. Sollte es in dem Bereich eine Wasserströmung geben, steigt der SG stattdessen jede Minute um 1.

Wahrnehmung: Selbst in klarem Wasser kann eine Kreatur aufgrund der Lichtbrechung unter Wasser schlechter sehen als an Land. Zudem enthält das Wasser zuweilen Partikel, welche die Sicht stören. Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um etwas zu sehen, erfolgen unter Wasser stets wenigstens mit einem Malus von -2. Schlammiges Wasser erhöht den Malus; fließendes Wasser, egal ob es sich um einen Fluss oder eine Unterwasserströmung handelt, ist stets zumindest ein wenig schlammig. Wie weit eine Kreatur unter Wasser maximal sehen kann, variiert im klaren Wasser zwischen 12 m bis 96 m (4W8 x 3 m) und in schlammigem Wasser zwischen 3 m bis 24 m (1W8 x 3 m). Generell muss sich jemand im offenen Wasser um wenigstens diese Distanz von einem Gegner entfernen, um die nötige Tarnung zum Benutzen von Heimlichkeit zu erlangen.

Die meisten natürlichen aquatischen Kreaturen besitzen entweder Augen, die sich für den Kontakt mit Wasser entwickelt haben, oder schützende, transparente Augenlider wie z. B. Biber. Kreaturen von der Oberfläche können

Taucherbrillen oder ähnliches nutzen, um ihre Augen vor dem Wasser und seinen Inhaltsstoffen zu schützen; andernfalls erleiden sie einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um unter Wasser zu sehen. Außerdem riskieren sie, je nach Beschaffenheit des Wassers, Augenschäden oder Blindheit.

Viele Wasserbewohner, insbesondere jene der tiefen Bereiche, nutzen Geruchs- oder Erschütterungssinn anstelle von Sicht. Geruchssinn funktioniert für aquatische Kreaturen unter Wasser normal. Landgebundene Kreaturen, welche von ihrem Geruchssinn abhängig sind, können allerdings im Wasser keinen Spuren folgen. Zudem überträgt Wasser Gerüche weitaus besser über größere Entfernungen, sodass Kreaturen wie Haie Blut im Wasser mittels ihrer Scharfen Sinne über bis zu 1,5 km wahrnehmen können. Aquatischer Erschütterungssinn nimmt nahe Wasserbewegungen wahr, ohne dass die Beteiligten dabei dieselbe feste Oberfläche berühren müssen. Schall reist unter Wasser weiter und schneller, allerdings wird dieser Vorteil in der Regel durch die Hintergrundgeräusche fließenden Wassers ausgeglichen. In Situationen mit besonders wenig Hintergrundlärm (z. B. wo eine nekromantische Plage alles Tierleben ausgerottet hat oder in einer überfluteten Kammer bzw. einem Wassertank) erfolgen Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um etwas unter Wasser zu hören, mit einem Bonus von +2.

UNTERWASSERGEFAHREN UND -MERKMALE

Der Aufenthalt unter Wasser hat nicht nur Auswirkungen auf normale Handlungen; eine Unterwasserumgebung besitzt zudem eine Reihe besondere Eigenschaften und enthält Gefahren, welche Oberflächenbewohner und aquatische Kreaturen gleichermaßen bedrohen können.

ERTRINKEN

Bei Unterwasserabenteuer gehört das Ertrinken zu jenen Gefahren, die im Grunde auf der Hand liegen. Eine Kreatur kann normalerweise ihren Atem für eine Anzahl von Runden in Höhe ihres doppelten Konstitutionswertes anhalten. Führt sie eine Standard- oder Volle Aktion aus, verbraucht dies eine zusätzlich Runde an Luft. Sollte eine Kreatur also jede Runde kämpfen oder eine doppelte Bewegung ausführen, hat sie im Grunde nur Luft für eine Anzahl von Runden in Höhe ihres Konstitutionsmodifikators. Atmet die Kreatur absichtlich aus, verbraucht dies jeweils 1-3 Runden (1 Runde für einen kurzen Atemstoß, 3 Runden für anhaltendes Ausatmen wie z.B. Singen oder einen Zauber wirken). Manche Magie, wie z.B. der Zauber *Ersticken*^{EXP}, kann eine Kreatur zwingen, ihren gesamten angehaltenen Atem auszustoßen.

Sobald eine Kreatur die Anzahl der sicheren Runden verbraucht hat, vollführt sie einen Balanceakt zwischen Leben und Tod. Fortan muss sie jede Runde einen Konstitutionswurf ablegen, dessen SG bei 10 beginnt und mit jeder Runde kumulativ um 1 steigt. Mislingt dieser Attributswurf, beginnt die Kreatur zu ersticken: Sie erhält den Zustand Bewusstlos und fällt auf 0 Trefferpunkte (sofern sie gegenwärtig mehr hatte); in der nächsten Runde fällt sie auf -1 TP und

erhält den Zustand Sterbend. Sollte die Kreatur zwischenzeitlich wieder atmen können (z. B. weil jemand sie aus dem Wasser gezogen oder einen entsprechenden Zauber auf sie gewirkt hat), ertrinkt sie nicht länger, erlangt aber auch keine verlorenen Trefferpunkte zurück. Beachte, dass eine Kreatur, welche ihren Atem in einer Situation anhält, in welcher sie normal atmen könnte, bei einem gescheiterten Konstitutionswurf nicht den Zustand Bewusstlos erhält. Sie schnappt dann einfach nach Luft.

Da das Luftanhalten doch einigen Einschränkungen unterliegt, nutzen Unterwasserforscher von der Oberfläche eine Vielzahl an Techniken, um ihre Fähigkeit zur Unterwasseratmung auszuweiten. Am weitesten verbreitet ist dabei *Wasser atmen*, hält dieser Zauber doch extrem lange an und kann eine ganze Gruppe mit einer Anwendung schützen. Eine einfachere, kurzfristigere Lösung ist der Zauber *Luftblase*^{ABR}^{II}, welcher eine einzelne Kreatur einige Minuten schützen kann, wenn auch in der Regel nicht lange genug für ein Unterwasserabenteuer.

Die mächtigste Option ist *Schutzhülle des Lebens*^{EXP}; die Wirkungsdauer ist zwar nur halb so lang wie bei *Wasser atmen*, der Zauber schützt aber zudem vor vielen Unterwassergefahren wie extremen Temperaturen und Druck. Wer eine nichtmagische Alternative bevorzugt, die nicht gebannt werden kann, nutzt Lufttanks (siehe Seite 56), um zusätzliche Luft zu speichern. Dies hat allerdings bei mehr als ein paar zusätzlichen Atemzügen im Tank zur Folge, dass Charaktere rasch einen Auftrieb von Schnell aufsteigend erlangen, als würden sie eine riesige Schwimmweste tragen. Somit ist diese Lösung im Grund nur für kräftige Schwimmer oder Unterwasserforscher mit Zugang zu solcher Magie effektiv, welche den Auftrieb verändern kann.

MEERESZONEN

Der Ozean wird in vier Tiefenzonen unterteilt: die Sonnenlichtzone (von der Oberfläche bis in 180 m Tiefe), die Zwielichtzone (von 180 m bis 990 m Tiefe), die Mitternachtzone (von 990 m bis 3.900 m Tiefe, welche häufig bis zum Grund reicht) und die Abyssische Zone (von 3.900 m Tiefe bis zum Grund von noch tieferen Gewässern). Manche Ozeanografen Golariions zählen noch eine fünfte Zone auf, die Abaddonische



ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN


EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



Zone, welche alle Bereiche ab 6.000 m Tiefe in den tiefen Meeresgräben abdeckt.

Druck: Die meisten aquatischen Kreaturen sind an Tiefen angepasst, welche grob einer oder mehrerer dieser Meereszonen entsprechen, und ignorieren Druckschaden, solange sie sich innerhalb des für sie natürlichen Tiefenbereiches aufhalten, solange sie nicht augenblicklich von einer Tiefe zur nächsten transportiert werden, z. B. mittels *Dimensions-tür*. Regeln für Druckschaden findest du auf Seite 445 des *Grundregelwerkes*.

Oberflächenkreaturen behandeln den Bereich von 0 m bis 30 m Tiefe als ihren natürlichen Tiefenbereich. Jede Minute, die eine Kreatur unterhalb ihres natürlichen Tiefenbereiches verbringt, muss sie einen Zähigkeitswurf ablegen. Misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie 1W6 Schadenspunkte plus 1W6 Schadenspunkte pro 30 m Tiefe außerhalb ihres natürlichen Bereiches. Der SG ist zu Beginn 15 und steigt mit jeder verstrichenen Minute um 1. Nach fünf erfolgreichen Zähigkeitswürfen hat sich die Kreatur an den Druck angepasst; diese Rettungswürfe müssen nicht aufeinanderfolgend gelingen. Hält sich eine Kreatur in ihrem natürlichen Tiefenbereich auf, erfährt aber Druckgefahren aufgrund plötzlicher Reise ohne Zeitverlust, so tritt diese Anpassung an die neuen Druckverhältnisse sofort ein (siehe auch S. 214 im *Spielleiterhandbuch*). Sollte die Kreatur sich außerhalb ihres natürlichen Tiefenbereichs befinden, passt sich ihr natürlicher Bereich auf diese Weise um bis zu 30 m nach oben oder unten an. Ein abwärts schwimmender Oberflächenbewohner könnte sich an die neue Tiefe anpassen, wird dann aber Druckgefahren in Form der Taucherkrankheit erfahren, wenn er wieder zur Oberfläche hinaufsteigt.

Wenn z.B. Valeros bis in eine Tiefe von 66 m hinabschwimmt, befindet er sich 36 m außerhalb seines natürlichen Tiefenbereichs von 0 m bis 30 m. Er muss somit jede Minute einen Zähigkeitswurf ablegen, um nicht 2W6 Schadenspunkte zu erleiden. Gelingen ihm fünf Zähigkeitswürfe, verschiebt sich sein natürlicher Tiefenbereich von 30 m – 60 m. Er ist immer noch außerhalb seines natürlichen Bereiches und muss weiterhin jede Minute einen Zähigkeitswurf ablegen, um nicht 1W6 Schadenspunkte pro Runde zu erleiden. Nach weiteren fünf erfolgreichen Zähigkeitswürfen verschiebt sich sein natürlicher Tiefenbereich zu 60 m – 90 m. Nun erleidet er keinen Druckschaden mehr. Sollte er aber wieder zur Oberfläche aufsteigen, muss erneut Zähigkeitswürfe ablegen, um nicht 2W6 Schadenspunkte aufgrund des subjektiven Unterdrucks zu erleiden. Aufgrund der mit Tiefenveränderungen einhergehenden Gefahren erachten es Unterwasserforscher als am sichersten, sich schrittweise dem Tiefendruck anzupassen, sofern sie nicht über besondere Mittel verfügen, um Druckgefahren zu meiden. Zauber wie *Bewegungsfreiheit* und *Schutzhülle des Lebens*^{EXP} vereiteln Druckschaden. *Druckanpassung* und *Druckstabilisierung* auf Seite 60 sind dagegen fokussiertere, niedrigstufigere Optionen.

Temperatur: Das Eintauchen ins Wasser kann bei Landbewohnern Unterkühlung (Hypothermie) bei Temperaturen auslösen, bei denen sie an Land völlig sicher wären. In der Regel sind Kreaturen bei einer Wassertemperatur von 27° Celsius oder höher vor Unterkühlung sicher. Eine Wassertemperatur von 16° - 27° C entspricht Kaltem Wetter (eine Kreatur muss jede Stunde einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen erleidet sie 1W6 Punkte Nichttödlichen Kälteschaden; siehe auch Seite 442 im *Grundregelwerk* zur Bestimmung des SG). Eine Wassertemperatur von 5° - 16° C

entspricht Großer Kälte (eine Kreatur muss alle 10 Minute einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen erleidet sie 1W6 Punkte Nichttödlichen Kälteschaden). Eine Wassertemperatur von 0° - 5° C wirkt wie Extreme Kälte (die Kreatur erleidet jede Minute automatisch 1W6 Punkte tödlichen Kälteschaden). Eine Wassertemperatur unter 0° C ist in der Regel nur in Gebieten mit hohem Salzgehalt möglich und fügt einer Kreatur automatisch jede Minute 2W6 Punkte tödlichen Schaden zu. Meereskreaturen sind an die Wassertemperaturen in ihren natürlichen Wassertiefen angepasst. Der Zauber *Elementen trotzen* schützt sein Ziel vor Wassertemperaturen bis 0° Celsius

(statt bis zu -45° Celsius an der Luft). Dies genügt eigentlich, um Extremtemperaturen im Ozean abzudecken. Auf der anderen Seite wird Wasser nur selten warm genug, um Hitzegefahren zu generieren, solange man sich von Gefahren wie hydrothermalen Spalten fernhält. Ansonsten steigt die Temperatur in der Sonnenlichtzone selbst unter extremen Umständen für gewöhnlich nicht über 40° Celsius.

Sonnenlichtzone: In der Sonnenlichtzone befinden sich jene Wasserpflanzen, welche Licht für Photosynthese benötigen. Dies gilt für Meeresalgen und Phytoplankton. Ebenso leben in dieser Zone die meisten Meeressäuger, viele Haie, manche Quallen und die meisten Fischarten, mit denen Fischer vertraut sind. Die geschätzten Sichtweiten im Abschnitt zu Wahrnehmung auf Seite 46 geht von hinreichenden Lichtverhältnissen (oder Möglichkeiten, im Dunkeln zu sehen) aus, die es typischerweise nur in der Sonnenlichtzone gibt. Die Wassertemperatur in der Sonnenlichtzone variiert je nach den Oberflächenbedingungen zwischen 38° und bis unter -1° Celsius.

Zwielichtzone: In der Zwielichtzone gibt nur etwa 1 % des Lichts von der Oberfläche – dies reicht nicht für Photosynthese. Ebenso kann eine Kreatur dort nicht normal sehen, wobei Dämmerlicht wie bei Dämmerlicht aber immer noch gut 18 m weit reicht. Viele Bewohner dieser Zone verfügen entweder über Dunkelsicht oder nutzen andere scharfe und präzise Sinne, während andere biolumineszent sind. Gut 90 % der Fischpopulation Golarions lebt in dieser Zone. Die Temperatur reicht von 20° C im oberen Bereich bis zu 4° C im unteren Bereich und variiert in den jeweiligen Tiefenbereichen nicht sonderlich.

Mitternachtszone: Von der Oberfläche erreicht kein Licht die Mitternachtszone. Wer nicht über eine eigene Lichtquelle verfügt, benötigt Dunkelsicht oder nichtvisuelle Sinne. Viele Arten von Tintenfischen und Oktopi, sowie manche Kraken leben zusammen mit einigen großen Walen sowie anderen Kreaturen der Tiefe in dieser Zone



und ernähren sich von den Überresten, die aus den höheren Bereichen herabsinken. Für Fische ist das Überleben schwieriger. Die Temperatur liegt nahezu durchgehend bei etwa 4° Celsius. Die Mitternachtszone reicht an den meisten Stellen bis zum Meeresgrund.

Abyssische Zone: In Regionen, wo der Meeresboden weiter als 3.900 m tief liegt, lauert die Abyssische Zone unter der Mitternachtszone, wo es selbst im Vergleich zur Mitternachtszone dunkel und kalt ist. Selbst die herabsinkenden Abfälle und Überreste, welche von den Bewohnern der Mitternachtszone verspeist werden, findet man hier nicht. Diese Zone wurde nach dem Abyss benannt und enthält unnatürliche und furchtbare Kreaturen, die zwischen anderen Tieren leben. Riesentintenfische, Kraken und andere tentakelbewehrte Schrecken gedeihen in dieser Zone trotz Temperaturen zwischen 2° und 4° C. Andere Kreaturen sammeln sich nahe der Wärme hydrothermaler Schlote und leben von den Nährstoffen, welche diese Schlote und Spalten ausstoßen.

Abaddonische Zone: Insbesondere unter den Völkern der Tiefsee wispern manche Gelehrte unheilvoll von einer letzten Zone, die es nur in tiefsten Tiefseegräben über 6.000 m unter der Wasseroberfläche gibt. Der Wasserdruck beträgt dort wahrscheinlich mehr als das Tausendfache als der Luftdruck an der Oberfläche. Zusammen mit niedrigen Temperaturen und vorherrschender Magie erzeugt dies in diesen Gräben eine albraumhafte Landschaft, wie sie eigentlich gar nicht auf der Materiellen Ebene bestehen dürfte. Amorphe Kreaturen wie Quallen, Seegurken und Röhrenwürmer kämpfen in dieser unwirtlichen Umgebung zwischen Geschöpfen abgrundtiefer Boshaftigkeit ums Überleben. Gelehrte haben zwar schon Expeditionen finanziert, um an Informationen über die Abaddonische Zone zu gelangen, jedoch gab es bisher nur weniger bis keine Überlebenden, die von ihren Erlebnissen berichten konnten – und diese Handvoll ist nicht mehr bei Verstand.

STRÖMUNGEN UND FLIESENDES WASSER

Strömungen im Ozean – und ähnlich großen Gewässern – funktionieren ähnlich wie Flüsse. Jede Strömung hat ihre eigene, in Metern pro Runde gemessene Geschwindigkeit, Breite und Richtung. Zu Beginn ihres Zuges wird eine Kreatur von der Strömung in die Richtung dieser Strömung bewegt. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Eine Kreatur kann während ihres Zuges versuchen, gegen die Strömung anzuschwimmen, um ihre Position zu halten. Es macht meistens aber mehr Sinn, senkrecht zur Strömung zu schwimmen, um ihren Rand zu erreichen und ihr zu entkommen. Während Flüsse eine Strömungsgeschwindigkeit von bis zu 27 m pro Runde besitzen können, fließen natürliche Meeresströmungen in der Sonnenlichtzone meistens nur mit 15 m pro Runde. Je tiefer man reist, umso langsamer werden die Strömungen. Dies liegt daran, dass Strömungen hauptsächlich von den Wetterbedingungen nahe der Oberfläche und winzigen Temperaturunterschieden weit unterhalb der Wasseroberfläche beeinflusst werden, wobei letztere weitaus schwächer ausfallen. Strömungen zählen zumindest als Raues Wasser (Schwimmen, SG 15) und schnellere Strömungen als zumindest Stürmisches Wasser (Schwimmen, SG 20).

Der Großteil des Ozeans gilt mit Ausnahme von Strömungen nicht als fließendes Wasser. Während der Zauber *Kreatur aufspüren* unter Wasser funktioniert, kann er nur selten mit voller Reichweite genutzt werden, da selbst eine extrem lang-

same Strömung den Zauber blockiert. Ebenso fordern Vampire das Schicksal heraus, wenn sie sich dem Ozean aussetzen und riskieren, in eine unerwartete Strömung zu gelangen.

WASSERWIRBEL

Wo sich in entgegengesetzte Richtungen fließende Strömungen treffen, bilden sie einen Wasserwirbel. Die meisten Wasserwirbel sind harmlos, doch manche mächtige Mahlströme werden von heftigen Gezeiten gebildet und sind zu großen Zerstörungen fähig. Die mächtigsten Wirbel können eine maximale Strömungsgeschwindigkeit von gut 60 m pro Runde erreichen, wobei sie im Kreis wirbeln und eine nach innen wirkende Kraft generieren, die Kreaturen und Gegenstände in den Wirbel zieht und dann am Verlassen hindert. Die vom Wirbel erzwungene Fortbewegung provoziert normalerweise keine Gelegenheitsangriffe, da niemand, der in der Strömung gefangen ist, Gelegenheitsangriffe ausführen kann. Die Bedingungen in einem Wasserwirbel sind derart rau, dass der SG von Fertigkeitswürfen für Schwimmen 40 oder höher sein kann. In einem Wasserwirbel gefangene Kreaturen erleiden jede Runde 1W6 Punkte Wuchtschaden pro 15 m Strömungsgeschwindigkeit des Wirbels. Manchmal kann man einen Wasserwirbel nur überleben, indem man sein Zentrum erreicht, da ein natürlicher Wirbel im Gegensatz zu solchen, die von Wasserelementaren mit finsternen Absichten erschaffen und kontrolliert werden, seine Gefangenen zum Grund zerrt und ausspuckt.

AQUATISCHE ARCHETYPEN UND KLASSENOPTIONEN

Die folgenden Archetypen und Klassenoptionen eignen sich bestens für Unterwasserkampagnen. Schau dir ferner noch folgende Archetypen an: Meeressänger^{EXP} (Barde), Seehexe^{ABR} (Hexe), Undinenadept^{ABR III} (Undinen-Druide), Wasserdruide^{EXP} (Druide), Wassersänger^{ABR III} (Undinen-Barde) und Wellenwächter^{ABR III} (Meervolk-Waldläufer).

Die Archetypen und Klassenoptionen sind wie üblich nach Klassen sortiert. Mit einem Sternchen (*) gekennzeichnete Regelmechanismen findest du in diesem Band.

AQUACHYMIST (ALCHEMISTEN-ARCHETYP)

Die Prinzipien der Alchemie funktionieren unter Wasser auf dieselbe Weise wie an Land, allerdings ist es unter den Wellen um einiges schwerer, Stoffe zu vermischen und dabei Verunreinigungen zu vermeiden. Aquachymisten gehören zu den seltenen Alchemisten, welche neue und fantastische Geheimnisse der Alchemie zu enthüllen versuchen, die nur in den Tiefen des Meeres zu finden sind.

Klassenfertigkeiten: Ein Aquachymist erhält die Klassenfertigkeit Schwimmen und streicht dafür Fliegen von der Liste seiner Klassenfertigkeiten. Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Alchemisten.

Wasserfeste Alchemie (ÜF): Die Extrakte und Mutagene eines Aquachymisten sind bereits bei ihrer Erschaffung von einer flexiblen äußeren Hülle aus Wasserfestmembran (siehe Seite 57) umgeben, sodass der Aquachymist einen wasserfesten Vorrat herstellen kann, ohne dafür Unmengen an Wasserfestmembranen aufwenden zu müssen. Dies modifiziert Alchemie.

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN

Unterwasserbomben (ÜF): Die Feuerbomben eines Aquachymisten verursachen Dampfschaden, sodass sie sowohl unter Wasser als auch an Land genutzt werden können. Da man Wurfaffen unter Wasser nicht weit werfen kann, entscheidet sich der Aquachymist bei Erschaffung einer Bombe für die Zugabe zusätzlichen Gewichts oder von Luftspeichern. Dies verleiht ihr einen Auftrieb von Rasch aufsteigend oder Rasch sinkend, sodass er sie gegen Ziele direkt über oder unter sich einsetzen kann. Falls der Angriff das Ziel verfehlt, verursacht die Bombe keinen Flächenschaden, sondern sinkt oder steigt weiterhin in gerader Linie, bis sie am Ende des Zuges des Alchemisten ihre Wirksamkeit verliert. Hierzu gibt es nur eine Ausnahme: Sollte die Bombe während des Zuges den Grund erreichen, explodiert sie dort. Aufgrund der ungewöhnlichen Zusammensetzung haben Unterwasserbomben außerhalb des Wassers nur eine Grundreichweite von 1,50 m. Dies modifiziert Bomben.

Amphibienmutagen (ÜF): Mit der 2. Stufe ermöglicht das Mutagen eines Aquachymisten diesem, zusätzlich zu seinen anderen Effekten während der Wirkungsdauer Luft und Wasser atmen zu können. Dies ersetzt die Entdeckung, die ein Alchemist mit der 2. Stufe erhalten würde.

AQUATISCHE BLUTLINIE (BLUTWÜTER-BLUTLINIE)

Der Zorn in deinem Blut erwächst aus den Meerestiefen; er entspringt untergegangenen Unterwasserreichen, Pirschern der Tiefsee, die abgelegene Küstendörfern infiltrieren, oder noch tieferen Quellen.

Bonustalente: Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Dampfender Zauber*, Fertigkeitssfokus (Fliegen) und Unterwasserfokus*.

Bonuszaubers: *Wasserstrahl*^{EXP} (7), *Wellenritt*^{EXP} (10), *Sturzflut*^{EXP} (13), *Wasser kontrollieren* (16).

Unterwasserangriff (ÜF): Mit der 1. Stufe ignorieren deine Hieb- und Wuchtangriffe im Nahkampf unter Wasser die üblichen Mali (siehe Seite 44).

Aquatische Anpassung (AF): Mit der 4. Stufe erhältst du eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m sowie die Fähigkeit, unter Wasser und an der Luft zu atmen. Mit der 8. Stufe erhältst du Kälteresistenz 5. Mit der 12. Stufe steigt deine Bewegungsrate für Schwimmen auf 18 m und du erlangst die Anpassungsvorteile der 4. Stufe konstant (auch außerhalb deiner Blutwut; dies gilt nicht für die Anpassungsvorteile der 8. und 12. Stufe).

Wassersinn (AF): Mit der 8. Stufe erhältst du Erschütterungssinn 9 m im Wasser. Mit der 12. Stufe steigt die Reichweite auf 18 m im Wasser.

Wellenmacht (ÜF, ZF): Mit der 12. Stufe lenkt deine Blutwut den Strom des Wassers, um dich im Kampf zu unterstützen. Unter Wasser steigt deine Reichweite um 1,50 m und du erlangst die Vorteile von *Hast*.

Strömungsruf (ÜF): Mit der 16. Stufe kannst du unter Wasser als Schnelle Aktion zu Beginn deines Zuges bis zu drei Mal am Tag eine Strömung mit einer Bewegungsrate von bis zu 6 m in eine Richtung deiner Wahl in dein Feld herbeirufen, welche sich bis zum Ende deines Zuges mit dir bewegt.

Meereszorn (ÜF): Mit der 20. Stufe erhältst du dauerhaft Erschütterungssinn 36 m im Wasser, Entrinnen sowie Immunität gegen Druckschaden und Kälte (d. h. auch außerhalb deiner Blutwut).

MEERESJÄGER (JÄGER-ARCHETYP)

Meeresjäger gehen starke Bindungen ein, welche in die Tiefen des Meeres reichen und nach jenen rufen, die ihnen antworten, egal ob es sich um gewöhnliche Tiere oder weitaus finstere Kreaturen handelt.

Meeresgefährte: Ein Meeresjäger muss einen aquatischen Tiergefährten wählen. Dies modifiziert Tiergefährte.

Meeresaspekt (ÜF): Im Gegensatz zum normalen Tierspekt eines Jägers gestattet Meeresaspekt ihm, magische Tiefseekreaturen anstelle von Tieren zu kontaktieren und die folgenden Optionen zu nutzen. Dies modifiziert Tierspekt.

Aboleth: Die Kreatur erhält einen Moralbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen göttliche Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten. Dieser Bonus steigt mit der 8. Stufe auf +2 und mit der 15. Stufe auf +3.

Charybdis: Die Angriffe der Kreatur ignorieren die ersten 5 Punkte an Härte. Mit der 8. Stufe ignoriert sie die ersten 7 Punkte an Härte und mit der 15. Stufe die ersten 10 Punkte an Härte.



Keto: Die Kreatur erhält das Bonustalent Ausfallschritt. Mit der 12. Stufe wird dieses Bonustalent durch eine Erhöhung ihrer Reichweite um 1,50 m ersetzt.

Krake: Die Kreatur erhält die Fähigkeit Wasserstoß^{MHB} II mit einer Bewegungsrate in Höhe ihrer unmodifizierten Bewegungsrate an Land oder ihrer vierfachen Bewegungsrate für Schwimmen, sofern vorhanden und falls diese höher ist. Sollte die Kreatur über eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügen, so steigt mit der 8. Stufe die Bewegungsrate des Wasserstoßes auf die fünffache Bewegungsrate für Schwimmen und mit der 15. Stufe auf die siebenfache Bewegungsrate für Schwimmen.

Riffklaue: Die Kreatur erhält das Bonustalent Unverwundlich. Mit der 12. Stufe wird dieses Bonustalent durch die Fähigkeit Wildheit^{MHB} ersetzt.

Schoggoth: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und reduziert jene Boni um 1, welche Kreaturen erhalten, wenn sie sie in die Zange nehmen. Dieser Bonus auf Würfe für Wahrnehmung steigt mit der 8. Stufe auf +3 und mit der 15. Stufe auf +4. Mit der 12. Stufe kann die Kreatur nicht mehr in die Zange genommen werden.

Seepferd: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen. Dieser Bonus steigt mit der 8. Stufe auf +6 und mit der 15. Stufe auf +8.

Selkie: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen. Dieser Bonus steigt mit der 8. Stufe auf +6 und mit der 15. Stufe auf +8.

Siyokoy: Die Angriffe der Kreatur verursachen 1 zusätzlichen Punkt Elektrizitätsschaden. Mit der 8. Stufe steigt dieser zusätzliche Schaden auf 1W3 Punkte Elektrizitätsschaden und mit der 15. Stufe auf 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden.

Sylla: Die Angriffe der Kreatur verursachen 1 zusätzlichen Punkt Blutungsschaden. Mit der 8. Stufe steigt dieser zusätzliche Schaden auf 1W3 Punkte Blutungsschaden und mit der 15. Stufe auf 1W6 Punkte Blutungsschaden.

Seeschlange: Die Kreatur wird behandelt, als hätte sie *Unauffindbarkeit* mit einer Zauberstufe in Höhe ihrer Jägerstufe auf sich gewirkt.

Tiefes Wesen: Die Kreatur erhält Resistenz Druckschaden 10 (siehe Seite 48). Mit der 12. Stufe wird sie gegen Schaden durch wechselnden Wasserdruck immun.

Blut zu Wasser (ÜF): Mit der 5. Stufe verwandelt sich austretendes Blut des Meeresjägers oder seines Tiergefährten unter Wasser binnen 1 Runde in gewöhnliches Wasser, egal ob dieses Blut aus Hieb- oder Stichschaden, einem Blutungseffekt oder anderem Effekt resultiert, der zu Blutverlust und -vergießen führt. Dies verhindert, dass Haie und andere Raubtiere mit Scharfen Sinnen durch das Blut angelockt werden oder den Jäger oder seinen Tiergefährten allein anhand der Blutspur im Wasser verfolgen können. Dies ersetzt Unterholz durchqueren.

AQUANAUT (KÄMPFER-ARCHETYP)

Aquanautische Kämpfer meistern die Bewegung des Wassers und nutzen den Wasserfluss im Kampf zu ihrem Vorteil.

Umgang mit Rüstungen: Ein Aquanaut ist geübt im Umgang mit Leichten und Mittelschweren Rüstungen, aber nicht mit Schilden. Dies modifiziert Umgang mit Rüstungen des Kämpfers.

Stichwaffenfokus: Wenn ein Aquanaut ein Bonuskampfertalent erhält, welches normalerweise die Wahl einer einzelnen Waffe verlangt (Umgang mit Waffen-Talente aus-

genommen), so kann er das Talent stattdessen allen Stichnahkampfwaffen zuordnen, in deren Umgang er geübt ist und die alle sonstigen Voraussetzungen für das fragliche Talent erfüllen. Dies Fähigkeit wirkt, als besäße das Talent für alle zugeordneten Waffen hinsichtlich der Erfüllung von Voraussetzungen. Diese Fähigkeit gilt auch für das Klassenmerkmal Waffenmeisterschaft. Dies modifiziert Bonustalente und Waffenmeisterschaft.

Gezeitenschwung: Mit der 2. Stufe erhält ein Aquanaut einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe und Rettungswürfe gegen Effekte, die ihn bewegungsunfähig machen oder ihm den Zustand Gelähmt verleihen würden. Dieser Bonus steigt pro 4 Stufen jenseits der 2. Stufe jeweils um 1 (maximal +5 mit der 18. Stufe). Dies ersetzt Tapferkeit.

Aquadynamischer Kämpfer: Mit der 3. Stufe erhält ein Aquanaut eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe seiner unmodifizierten Bewegungsrate an Land (sollte er bereits über eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügen, steigt diese stattdessen um +3 m). Ferner kann er ein Mal pro Zug als Freie Aktion entscheiden, einen Auftrieb von Neutral zu erhalten. Mit der 7. Stufe kann er ein Mal pro Zug als Freie Aktion einen der fünf Auftriebszustände wählen und seine aus Auftrieb resultierende Bewegung als Teil dieser Freien Aktion statt am Ende seines Zuges nutzen, ohne dabei aus dem Gleichgewicht zu geraten oder einen Fertigkeitwurf für Schwimmen ablegen zu müssen. Ferner kann er entscheiden, ob ihn eine Strömung um die halbe oder doppelte Strecke fortbewegen soll. Mit der 11. Stufe kann er im Rahmen einer Bewegung, doppelten Bewegung, eines Rückzuges oder beim Rennen unter Wasser eine Strömung in den durchqueren Feldern hinterlassen, welche eine Geschwindigkeit von 3 m in die Richtung seiner Bewegung aufweist (sollte er sich im Kreis bewegen, so gilt dies auch für die Strömung) und bis zum Beginn seines nächsten Zuges anhält. Mit der 15. Stufe kann ein Aquanaut als Volle Aktion wild unter Wasser herumwirbeln und so einen Wirbel um sich herum erzeugen, dessen Kraft alle Kreaturen innerhalb von 36 m Entfernung um 9 m auf ihn zu zieht. Kreaturen innerhalb von weniger als 9 m Entfernung werden um 9 m um den Aquanauten herum in eine Richtung seiner Wahl bewegt. Der Wirbel ist nicht schnell genug, um Schaden zu verursachen; der Aquanaut wird von seinem eigenen Wirbel nicht betroffen, sodass er Gelegenheitsangriffe gegen Kreaturen ausführen kann, die sich in seinem Wirbel bewegen. Mit der 19. Stufe erlernt der Aquanaut, das Wasser um sich herum zu nutzen, in Schläge abzufedern, was ihm unter Wasser SR 5/- verleiht. Dies ersetzt Rüstungstraining und Rüstungsmeisterschaft.

Unterwasserwaffentraining: Mit der 5. Stufe wählt ein Aquanaut Hieb-, Stich- oder Wuchtnahkampfwaffen. Sollte er Stichnahkampfwaffen wählen, erhält er einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit diesen Waffen unter Wasser. Sollte er Hieb- oder Wuchtnahkampfwaffen wählen, kann er die normalen Mali für Angriffe mit diesen Waffen unter Wasser ignorieren (siehe Seite 44). Mit der 9. Stufe und der 13. Stufe kann er jeweils eine weitere Art von Nahkampfwaffenkategorie wählen, welche die Vorteile der 5. Stufe erhält, während bereits gewählte Kategorien einen zusätzlichen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe erhalten. Mit der 17. Stufe erhält er einen zusätzlichen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit Waffen aller drei Kategorien. Dies ersetzt Waffentraining.

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN

AQUAKINETIKER (KINETIKER-ARCHETYP)

Alle Hydrokinetiker können das Wasser kontrollieren, doch die Kräfte eines Aquakinetikers sind eng mit seiner Entschlossenheit verbunden, die Welt unter den Wellen erkunden zu wollen.

Aquatischer Fokus: Ein Aquakinetiker muss als sein Primärelement und beide Erweiterte Elementarfoki Wasser wählen. Er muss Wassergeschoss als sein erstes Einfaches Geschoss wählen. Dies modifiziert Erweiterter Elementarfokus.

Schwache Aquakinese (ZF): Ein Aquakinetiker kann schwache Strömungen erzeugen wie mittels Schwache Hydrokinese. Ferner kann er als Standard-Aktion seinen Auftrieb (siehe Seite 43) nach Belieben anpassen. Dieser Auftriebszustand währt, bis er Schwache Aquakinese erneut einsetzt. Diese Fähigkeit ersetzt Schwache Hydrokinese als schwache Mehrzweckgabe und modifiziert Elementarfokus.

Ruf der Tiefe: Mit der 2. Stufe erhält ein Aquakinetiker die Wilde Bonusmehrzweckgabe Wassertänzer. Mit der 6. Stufe erhält er die Wilde Bonusmehrzweckgabe Wassergespür und kann wählen, die Effekte von Strömungen mit Geschwindigkeiten von bis zu 18 m pro Runde zu ignorieren, während seine Fähigkeit Wassertänzer aktiv ist. Dies ersetzt die Wilden Mehrzweckgaben, welche ein Kinetiker mit der 2. und der 6. Stufe erhält.

Umarmung des Meeres (ÜF): Mit der 2. Stufe kann ein Aquakinetiker ebenso leicht unter Wasser wie an der Luft atmen und erhält die Wilde Bonusmehrzweckgabe Kälteanpassung (dabei addiert er seine halbe Kinetikerstufe auf die durch Kälteanpassung erlangte Kälteresistenz). Indem er 1 Punkt an Zehrung annimmt, kann er seine Kälteresistenz um weitere 3 Punkte verstärken, dies ist mit der Resistenz aus Kälteanpassung kumulativ. Sollte er jemals Kälteresistenz 40 oder höher besitzen, erhält er stattdessen Immunität gegen Kälte. Diese Resistenz und Immunität gegen Kälte wirkt auch gegen Druckschaden; der Aquakinetiker passt sich an neue Druckverhältnisse nach fünf erfolgreichen Zähigkeitswürfen sofort an, statt die Anpassung in 30 m-Schritten vollziehen zu müssen (siehe Seite 48). Wenn der Aquakinetiker Zehrung annimmt, während er eine Wilde Wassergabe verwendet, verdickt sich das Wasser um ihn herum und verdoppelt so seine Kälteresistenz für 1 Runde (dies kann ihm ggf. Kälteimmunität verleihen). Er kann diesen Effekt als Augenblickliche Aktion beenden oder wiederaufnehmen. Dies ersetzt die Wilde Verteidigungsgabe von Elementare Verteidigung.

Frosteschoß (ÜF): Mit der 7. Stufe ermöglicht die Verbindung des Aquakinetikers zum Wasser um sich herum ihm eine größere Kontrolle über das Eis, welches durch seine Kälteangriffe geformt wird. Wenn er sein Eisgeschoss unter Wasser einsetzt (welches Wasser zu Eis gefriert und häufig Stiches Schaden verursacht; siehe Seite 46), kann er das Eisgeschoss zu einem materiellen Geschoss machen und ihm Form- oder Substanzinfusionen beifügen, welche er normalerweise einem Spezialisierten Eisgeschoss verleihen könnte. Dies verursacht immer noch den Schaden eines einfachen körperlichen Geschosses und nicht eines spezialisierten Geschosses. Diese Fähigkeit modifiziert das Einfache Kältegeschoss des Aquakinetikers.

PERLENSUCHER (PALADIN-ARCHETYP)

Manche Paladine werden mittels seltsamer empathischer Visionen und Träume zu ihrem Glauben berufen, die sie zum Meer und in dessen Tiefen locken. Dort sollen sie aquatische Ungerechtigkeiten bekämpfen und nach einer strahlenden japsenden und flüsternden Perle suchen, welche sie nicht begreifen. Ihr Kontakt zu jener fremdartigen, aber wohlwollenden Wesenheit, die ihnen diese Träume schickt, verleiht ihnen im Vergleich zu anderen Paladinen ungewöhnliche Kräfte.

Umgang mit Rüstungen und Klassenfertigkeiten: Ein Perlensucher ist geübt im Umgang mit Leichter und Mittelschwerer Rüstung, aber nicht mit Schilden. Ferner erhält er Schwimmen als Klassenfertigkeit. Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Paladins und die Rüstungen, mit denen umzugehen er geübt ist.

Übersinnliche Eindrücke suchen (AF, ZF): Perlensucher erlangen ihre Macht aus einer seltenen resonanten Empfindlichkeit für die visionenverleihende Wesenheit. Ein Perlensucher erhält das Bonustalent Okkulte Sensibilität^{ABR VII} und kann beliebig oft *Psychometrischen Gegenstand entdecken*^{ABR VII} als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen. Dies ersetzt *Böses entdecken*.

Aquatic Domain (ÜF): Mit der 3. Stufe erhält ein Perlensucher die Domänenfähigkeit der 1. Stufe der Aqua-



tischen Domäne^{ABR} mit einer effektiven Druidenstufe in Höhe seiner Paladinstufe. Mit der 8. Stufe erhält er ferner die Domänenfähigkeit der 6. Stufe der Aquatischen Domäne. Dies ersetzt Aura der Tapferkeit und Aura der Entschlossenheit.

Orakelmagie: Ein Perlensucher wirkt spontan göttliche Zauber. Er verwendet die Tabellen für Zauber pro Tag und Bekannte Zauber von der Progression des Blutwüters^{ABR VI} (seine Zauber stammen immer noch von der Zauberliste des Paladins). Mit der 7. Stufe erhält er *Wellenritt*^{EXP} als bekannten Bonuszauber des 1. Grades. Mit der 10. Stufe erhält er *Kind der Wellen*^{ABR} als bekannten Bonuszauber des 2. Grades. Mit der 13. Stufe erhält er *Flüssige Gestalt*^{EXP} als bekannten Bonuszauber des 3. Grades. Mit der 16. Stufe erhält er *Mantel der See*^{EXP} als bekannten Bonuszauber des 4. Grades. Ferner fügt er seiner Liste an Paladinzauber *Wasserstrahl*^{EXP} und *Sturzflut*^{ABR} als Zauber des 1. bzw. 3. Grades hinzu, muss diese Zauber aber normal erlernen. Dies modifiziert die Zauber des Paladins.

Göttliches Seepferd: Mit der 5. Stufe muss ein Perlensucher ein Reittier als Teil seines Klassenmerkmals Göttlicher Bund wählen. Er erhält ein Seepferd-Reittier mit den folgenden Tiergefährtnisspielwerten:

Größe Groß; **Bewegungsrate** 1,50 m, Schwimmen 24 m; **RK** +4 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6), Schwanzschlag (1W4; Sekundärangriff); **Attributswerte** ST 18, GE 13, KO 15, INT 2, WE 12, CH 11; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Wasserabhängig.

Dies modifiziert Göttlicher Bund und ersetzt Positive Energie fokussieren.

MEERESRITTER (RITTER-ARCHETYP)

Die Unterwasserritter reiten auf Delphinen, Schwertwalen oder Seepferden.

Umgang mit Rüstungen: Ein Meeresritter ist im Umgang mit Leichten und Mittelschweren Rüstungen sowie mit Schilden geübt (nicht aber im Umgang mit Turmschilden). Dies modifiziert die Rüstungen, mit deren Umgang der Ritter geübt ist.

Aquatisches Reittier: Ein Mittelgroßer Meeresritter kann entweder auf einem Seepferd^{MHB IV} oder einem Schwertwal reiten (dieser Schwertwal hat zu Beginn die Größenkategorie Groß, erhält die übrigen Fähigkeiten der 7. Stufe aber erst mit Erreichen der 7. Stufe). Ein Kleiner Meeresritter kann einen Delphin reiten. Dies modifiziert Reittier und ersetzt Meisterlicher Ausbilder.

WELLENORDEN (RITTERORDEN)

Die Ritter des Wellenordens erkunden die Geheimnisse der Meerestiefen.

Ordensregeln: Der Ritter muss stets nach neuen Orten und Geheimnissen unter der Wasseroberfläche suchen und diese erkunden. Er darf nur innehalten, um seine Leute und gefundene Schätze gegen Unterwasserbedrohungen zu verteidigen (meistens böse Unterwasservölker wie Sahuagine oder auch gute oder neutrale Feinde im Falle eines bösen Ritters).


Herausforderung: Wenn ein Ritter des Wellenordens eine Herausforderung ausspricht, erhält er einen Moralbonus von +1 auf seine Rettungswürfe, solange er sich unter Wasser befindet. Der Bonus steigt pro 4 Ritterstufen um 1 (maximal +6 mit der 20. Stufe).

Fertigkeiten: Ein Ritter des Wellenordens fügt Wahrnehmung und Wissen (Geographie) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Er kann Fertigkeitwürfe für Wissen (Geographie) ungeübt ablegen. Sollte er über Fertigkeitstufen in dieser Fertigkeit verfügen, addiert er seine halbe Ritterstufe (Minimum 1) auf alle Fertigkeitwürfe für Wissen (Geographie) zum Finden von Orten unter Wasser.

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter dieses Ordens erhält im Rahmen seiner Stufenprogression die folgenden Fähigkeiten:

Wellenreiter (AF): Mit der 2. Stufe erlangt der Ritter eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe seiner unmodifizierten Bewegungsrate an Land. Sollte er bereits über eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügen, so steigt diese um +3 m. Sollten er und sein Reittier beide über





eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügen, steigt auch die Bewegungsrate des Reittiers um +3 m. Er erhält einen Moralbonus von +1 auf Schadenswürfe unter Wasser.

Strömungssturmgriff (AF): Mit der 8. Stufe erhält der Ritter einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe, wenn er einen Sturmgriff in dieselbe Richtung ausführt, in welche ihn eine Strömung schiebt. Hinzu kommt ein Bonus von +1 auf Schadenswürfe pro 3 m pro Runde Strömungsgeschwindigkeit (maximal +6 Schadenspunkte).

Meeresforscher (AF): Mit der 15. Stufe erhält der Ritter das Bonustalent Druckanpassungskundiger* und fügt seiner heimischen Tiefe zwei Meerestiefenzonen statt nur einer hinzu. Wenn er einen neuen Ort unter Wasser erkundet, erhält er einen Moralbonus von +2 auf Initiativwürfe und Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, zudem kann er dann stets in der Überraschungsrunde handeln.

TIEFSEESCHAMANE (SCHAMANEN-ARCHETYP)

Die meisten Schamanen des Wellentotems besitzen Kräfte in Verbindung mit Oberflächenwasser, doch Tiefseeschamanen sind mit Totems aus der Tiefe verbunden. Manche behaupten, die ersten Tiefseeschamanen hätten einst Besmara gedient, als diese noch ein Wassergeist war, ehe sie zur Gottheit aufstieg.

Tiefseetotem: Ein Tiefseeschamane muss das Totem der Wellen wählen. Er muss ein Totemtier mit der Unterart Aquatisch wählen und es erhält die besondere Eigenschaft Amphibie statt der Fähigkeit, im Wasser zu atmen. Ein Tiefseeschamane erhält Schwimmen als Klassenfertigkeit. Dies modifiziert Totem, Totemtier und die Klassenfertigkeiten des Schamanen.

Aquatische Schamanenhexereien (ÜF): Wenn ein Tiefseeschamane die Totemhexerei Fluch der Kälte auf eine Kreatur im Wasser wirkt, erhält diese Kreatur während der Wirkungsdauer aufgrund von Unterkühlung den Zustand Erschöpft. Sollte die Kreatur zudem durch die Totemfähigkeiten und/oder Zauber und Fähigkeiten der Kategorie Wasser des Tiefseeschamanen Schaden erleiden, so erhält sie ferner den Zustand Verstrickt. Seine Totemhexerei Macht des Wassers wirkt auf seine Totemfähigkeiten, welche Schaden verursachen, als wären sie Zauber der Kategorie Wasser, wodurch seine effektive Schamanenstufe hinsichtlich dieser Fähigkeiten steigt. Anstelle von Nebelschleier und Wassersicht kann er die folgenden Schamanenhexereien wählen. Dies modifiziert Schamanenhexereien.

Auftriebskontrolle (ZF): Der Tiefseeschamane berührt eine dazu bereite Kreatur und verändert für 1 Minute ihren Auftrieb (siehe Seite 43) zu einem der fünf Auftriebszustände seiner Wahl. Eine betroffene Kreatur ist danach für 24 Stunden gegen diese Hexerei immun. Der Tiefseeschamane besitzt einen Auftrieb von Neutral, egal wie sein Auftrieb normalerweise aussähe. Er kann diesen Effekt aber als Standard-Aktion beenden oder wieder aufnehmen.

Herz der Tiefsee (ÜF): Der Tiefseeschamane besitzt die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen, und erhält eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe seiner unmodifizierten Bewegungsrate an Land. Mit der 8. Stufe erleidet er nur noch halben Druckschaden und passt sich nach fünf erfolgreichen Zähigkeitswürfen sofort an neue Druckverhältnisse an statt in 30 m-Schritten (siehe auch Seite 48).

Tiefseetotemfähigkeiten (ÜF): Setzt der Tiefseeschamane die Totemfähigkeit Wellenhauch unter Wasser ein,

verursacht sie tödlichen Wuchtschaden und stößt das Ziel um 1,50 m + weitere 1,50 m pro 6 Schamanenstufen fort. Mit der 11. Stufe werden alle vom Schamanen geführten Waffen behandelt, als besäßen sie statt *Löschend*^{ARK} die Waffeneigenschaft *Einschlagend*^{ARK}. Anstelle einer Bewegungsrate für Schwimmen und der Fähigkeit, unter Wasser zu atmen, verleiht Meisterschaft des Wassers Erschütterungssinn mit einer Reichweite von 9 m im Wasser. Das mit Meisterschaft des Wassers verbundene Geschoss verursacht in einem 9 m-Kegel 1W6 Schadenspunkte pro Schamanenstufe. Dies modifiziert Totemfähigkeit und Mächtige Totemfähigkeit.

Salzdrachengestalt (ÜF): Wenn ein Tiefseeschamane Zugang zur Wahren Version des Wellentotems erlangt, kann er die Gestalt eines Großen (oder kleineren) Salzdrachen annehmen (wie *Drachengestalt II*). Dadurch erhält er eine Odemwaffe (Säure, Linie), Resistenz Säure 20 und einer Bewegungsrate für Schwimmen von 18 m. Er kann diese Fähigkeit pro Tag für 1 Stunde pro Schamanenstufe einsetzen; die Wirkungsdauer muss nicht zusammenhängend genutzt werden, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Stunde verbraucht. Die aus dem Zauber resultierenden Einschränkungen der Odemwaffe gelten aber jeweils für den ganzen Tag. Unter Wasser verbrachte Zeit wird nicht gegen die Wirkungsdauer des Zaubers angerechnet, während jede Minute (oder angebrochene Minute), die der Schamane fliegend verbringt, 1 Stunde der täglichen Anwendungen verbraucht. Mit der 18. Stufe kann er alternativ die Gestalt eines Riesigen oder kleineren Salzdrachen annehmen (wie *Drachengestalt III*). Dies ersetzt die Elementargestalt der Wahren Totemfähigkeit.

GEZEITENTRICKSTER (SCHURKEN-ARCHETYP)

Gezeitentrickster durchstreifen die Meere und nutzen ihre Meisterschaft der Strömungen, um sich über aquatische Schlachtfelder zu bewegen und ihre Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Weisheit der Wellen (AF): Ein Gezeitentrickster erlangt eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe seiner unmodifizierten Bewegungsrate am Land (sollte er bereits über eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügen, so steigt diese stattdessen um +3 m). Anstelle des Bonus von +8, den eine Bewegungsrate für Schwimmen verleiht, erhält er auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen einen Volksbonus in Höhe seiner halben Schurkenstufe +4 (sollte er über eine Volksbewegungsrate für Schwimmen verfügen, nutzt er den besseren Bonus). Er erhält einen Bonus auf Fertigkeitwürfe für Bluffen in Höhe seiner halben Schurkenstufe. Mit der 3. Stufe erhält er unter Wasser einen Bonus von +1 auf Willenswürfe; dieser Bonus steigt mit der 6. Stufe um 1 und dann jeweils alle weiteren 3 Stufen um 1. Dies ersetzt Fallen finden und Fallengespur.

Flüssige Präzision (AF): Mit der 4. Stufe kann ein Gezeitentrickster sein Wissen über die Eigenschaften von Flüssigkeiten nutzen, um bestimmten Gegnern Präzisionsschaden zuzufügen. Er kann Schlicker und Kreaturen der Unterart Wasser, welche normalerweise gegen Präzisionsschaden immun sind (z.B. Wasserelementare), Hinterhältigen Schaden zufügen. Ferner ignoriert er die Chance eines Hydrokinetikers, Präzisionsschaden mittels Elementare Aufladung aufzuheben. Dies modifiziert Hinterhältiger Angriff und ersetzt Reflexbewegung sowie den Schurkenrick, welcher ein Schurke mit der 4. Stufe erhält.



ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN

Gezeitenverzerrung (AF): Mit der 8. Stufe kann ein Gezeitentrickster im Rahmen eines Vollen Angriffs unter Wasser auf einen Angriff verzichten, um eine Gezeitenverzerrung zu erzeugen. In diesem Fall bewegt er sich um bis zu 3 m weit. Sollte er dabei ein Feld betreten, welches an wenigstens einen Gegner angrenzt, kann er einen solchen Gegner wählen und gegen ihn einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 11 + den Modifikator des Gegners für Motiv erkennen oder Schwimmen nutzen, sofern dieser höher ist. Auf den Wurf für Bluffen finden alle Mali Anwendung, welche er auf den geopferten Angriffswurf erhalten hätte. Sollte er einen zusätzlichen Angriff opfern, welchen er aufgrund eines hohen Grundangriffsbonus erlangt hat, erhält er ferner einen Malus entsprechend der Differenz zwischen seinem GAB und dem Angriffsbonus auf diesen Angriff (d.h. -5 für den zweiten ihm möglichen Angriff, -10 für den dritten Angriff oder -15 für den vierten Angriff, so er einen ausführen kann). Gelingt ihm der Fertigkeitwurf für Bluffen, provoziert seine Bewegung keinen Gelegenheitsangriff durch den Gegner und dieser Gegner gerät bis zu seinem nächsten Zug Aus dem Gleichgewicht (siehe Seite 45). Ein Gezeitentrickster kann eine beliebiger Zahl der ihm im Rahmen eines Vollen Angriffs möglichen Angriffe aufgeben, um Gezeitenverzerrungen zu erzeugen, kann aber keine zwei aufeinanderfolgenden Angriffe aufgeben. Dies ersetzt Verbesserte Reflexbewegung und den Schurkentrick, den ein Schurke mit der 8. Stufe erhält.

MEERESSPIRITIST (SPIRITISTEN-ARCHETYP)

Ist der Geist eines Ertrunkenen zum finsternen Untod verdammt und sucht er Zuflucht in einer sterblichen Hülle, so ergibt dies einen ungewöhnlichen Spiritisten mit Fähigkeiten, welche das Ableben des ertrunkenen Geistes widerspiegeln.

Klassenfertigkeiten: Ein Meeresspiritist erhält Schwimmen als Klassenfertigkeit anstelle von Fliegen. Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten dieses Spiritisten.

Ertrunkenes Phantom: Ein Meeresspiritist verfügt über ein Ertrunkenes Phantom. Vom ektoplasmatischen Leib eines Ertrunkenen Phantoms tropft Wasser und es scheint selbst in körperloser Gestalt wässrige Tröpfchen abzugeben. Ein Ertrunkenes Phantom besitzt in beiden Gestalten eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m und erhält neben der Unterart Phantom die Unterart Wasser; d.h. es kann seinen Hiebangriff unter Wasser ohne den für Wuchtschadensangriffe üblichen Malus einsetzen. Das Ätherische Band des Meeresspiritisten hat unter Wasser die doppelte Reichweite, außerhalb des Wassers aber nur die halbe. Ferner verleiht das Ertrunkene Phantom nicht die üblichen Vorteile, während es sich im Bewusstsein des Spiritisten befindet, wenn dieser weiter als 7,50 m von einem Ozean, Meer, See oder größerem Gewässer entfernt ist. Beide Formen der Manifestationsverbindung verleihen dem Spiritisten die Bewegungsrate für Schwimmen des Phantoms. Angriff mit den Tentakeln der Ektoplasmatischen Manifestation unterliegen nicht den für Wuchtschadensangriffe üblichen Mali unter Wasser, als würden sie vom Phantom ausgehen. Dies modifiziert Phantom, Gemeinsames Bewusstsein, Ätherisches Band und Manifestationsverbindung.

Meereszauber: Mit der 2. Stufe fügt ein Meeresspiritist seiner Zauberliste die folgenden Zauber zu dem Grad zu, zu dem sie auf der Liste des Hexenmeisters/Magiers

bzw. des Klerikers stehen (im Falle eines Konfliktes gilt der niedrigere Zaubergrad): *Druckanpassung**, *Druckstabilisierung**, *Flüssige Gestalt^{EXP}*, *Kind der Wellen^{ABR}*, *Negative Strömung fokussieren**, *Positive Strömung fokussieren**, *Sturzflut^{EXP}*, *Wasser atmen*, *Wasser kontrollieren*, *Wasserstrahl^{EXP}*, *Wellengestalt** und *Wellenritt^{EXP}*. Der Meeresspiritist muss die Zauber wie gewohnt als Bekannte Zauber wählen, um sie wirken zu können. Dies ersetzt Sinnesverbindung.

Meereskräfte (ZF): Mit der 5. Stufe kann ein Meeresspiritist ein Mal am Tag *Wasserstoß^{EXP}* als Zauberähnliche Fähigkeit anwenden. Mit der 9. Stufe und dann alle weiteren 4 Spiritistenstufen erhält er eine weitere Anwendung dieser Fähigkeit. Mit der 7. Stufe kann er ein Mal am Tag *Wellenritt^{EXP}* als Zauberähnliche Fähigkeit anwenden. Mit der 11. Stufe und dann alle weiteren 4 Spiritistenstufen erhält er eine weitere Anwendung dieser Fähigkeit. Mit der 11. Stufe kann er ein Mal am Tag *Kind der Wellen^{EXP}* als Zauberähnliche Fähigkeit anwenden. Mit der 16. Stufe schließlich kann er ein Mal am Tag *Flüssige Gestalt^{EXP}* als Zauberähnliche Gestalt einsetzen. Dies ersetzt *Untote entdecken*, *Geist besänftigen*, *Unsichtbares sehen* und *Geist herbeirufen*.

UNTERWASSERSTIL (WALDLÄUFERKAMPFSTIL)

Sollte der Waldläufer diesen Kampfstil wählen, kann er aus der folgenden Liste wählen, wenn er ein Bonuskampfstiltalent erhält: *Delphinstil**, *Haistil**, *Unterwasserfokus** und *Unterwasserschuss**. Mit der 6. Stufe fügt er *Dephinvorstoß** und *Haireißen** dieser Liste hinzu und mit der 10. Stufe *Delphinumkreisen** und *Haisprung**. Die mit der 6. und 10. Stufe hinzugekommenen Talente erfordern das entsprechende Kampfkunsttalent als Voraussetzungen, ansonsten ignoriert der Waldläufer alle übrigen Voraussetzungen.

DAS LEBEN UNTER WASSER

Unterwasser Kreaturen und Entdecker von der Oberfläche nutzen verschiedene ungewöhnliche Ausrüstungsgegenstände, um unter Wasser zu überleben.

UNTERWASSERAUSRÜSTUNG

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Druckausgleichstablette	75 GM	—	25
Duftsatz	1 SM	—	—
Giftüberzug	20 GM	—	20
Lufttank (0,5 l)	5 GM	1/2 Pfd.	—
Lufttank (Druckluft)	25 GM	30 Pfd.	—
Qualle, Leucht-	2 GM	1 Pfd.	—
Schwimmflossen [Meisterarbeit]	50 GM	1 Pfd.	—
Seepferd, Streitross	750 GM	1.300 Pfd.	—
Seepferd, gewöhnlich	500 GM	1.000 Pfd.	—
Tauchanker	5 GM	50 Pfd.	—
Taucherbrille	5 GM	—	—
Taucherkleidung	8 GM	4 Pfd.	—
Wasserfestmischung, nichtmagisch	1 SM	1 Pfd.	—
Wasserfestmischung, Trank	8 GM	—	—

DRUCKAUSGLEICHSTABLETTE

PREIS 75 GM
GEWICHT — Pfd.

Wenn du diese murmelgroße alchemistische Pille als Volle Aktion schluckst, passt sich dein Körper augenblicklich an den umliegenden Wasserdruck an. Du erleidest aber 3 Punkte Nichttödlichen Schaden pro 30 m an erforderlicher Anpassung (siehe auch Seite 48).

DUFTSALZ

PREIS 1 SM
GEWICHT — Pfd.

Diese wasserlöslichen Salzkristalle werden in einem wasserdichten Beutel aufbewahrt. Sie generieren einen angenehmen Geruch im umliegenden Wasser, der sich etwa 1 Stunde hält.

GIFTÜBERZUG

PREIS 20 GM
GEWICHT — Pfd.

Aufgetragenes Gift wird in der Regel innerhalb von 1W10 Runden von Waffen abgewaschen, sofern das Gift nicht in der Waffe verwahrt und mittels Injektion übermittelt wird. Unterwasseralchemisten haben daher Giftüberzug entwickelt, um diese Einschränkungen zu umgehen. Das Auftragen auf eine vergiftete Waffe erfordert dieselbe Zeit wie das Auftragen des Giftes selbst. Der Überzug schützt das Gift dann vor den Elementen und sorgt dafür, dass die Waffe unter Wasser vergiftet bleibt. Giftüberzug löst sich in Blut auf, sodass das Gift übertragen werden kann, zugleich vereitelt er eine ungewollte Vergiftung.

LUFTTANK

PREIS 5 SM/4L
GEWICHT 1/2 Pfd./4L

Tanks voll gewöhnlicher Luft taugen nicht lange als Atemgeräte, allerdings sorgt ein großer Lufttank dafür, dass ein Charakter einen Auftrieb von Schnell aufsteigend besitzt, während ein fähiger Taucher seinen Lufttank derart anpassen kann, dass er einen Auftrieb von Neutral erlangt. 24 l Luft genügen, um grob 1 Minute lang unter Wasser zu atmen. Eine Mittelgroße Kreatur benötigt aber viel weniger Luft, um einen Auftrieb von Neutral zu erlangen, sofern sie nicht beachtliche Mengen an Metall oder anderem dichten Material dabei hat.

LUFTTANK (DRUCKLUFT)

PREIS 25 GM
GEWICHT 30 Pfd.

Ein luftatmender Abenteurer müsste über ein Dutzend Tanks voller Luft mitführen, wenn er auch nur eine Stunde unter Wasser atmen will. Da dies recht unpraktisch ist, haben Alchemisten eine Technik entwickelt, um mittels Druck größere Mengen an Luft in einem kleineren Behälter unterzubringen. Jeder Drucklufttank ist etwas weniger als halb so groß wie ein normaler Tank, enthält aber 1 Stunde Atemluft für einen schwimmenden Charakter (die Druckluft wiegt 7 Pfund, der leere Tank 23 Pfund). Ein kleines Ventil kann als Standard-Aktion geöffnet werden, um gerade genug Luft zum Atmen freizusetzen. Diese atmet der Taucher durch eine strohhalmartige Röhre mit einem semipermeablen Endstück, welches nur Luft hinaus, aber kein Wasser hinein lässt. Zum Nachfüllen des Lufttanks sind Materialien im Wert von 5 GM und ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 (ein misslungener Fertigkeitswurf zerstört den Tank) oder die Dienste eines Kinetikers mit Schwacher Aerokinese erforderlich.

QUALLE, LEUCHT-

PREIS 2 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Diese sehr kleine Qualle hat eine grob 10 cm durchmessende Krone und leuchtet mit meist blauer oder grüner Biolumineszenz von der Stärke einer Kerze. Andere Arten geben andersfarbiges Licht ab (auch wenn sie in der Regel teurer ausfallen). Wird die Qualle in einem Behälter mit kleinen Löchern eingeschlossen, durch die Plankton zum Verzehr hineingelangen kann, kann sie als lebende Laterne dienen – insbesondere für Kreaturen mit Dämmerlicht. An manchen Orten wie z. B. in Talasantri treiben sie als mobile Lichtquellen frei umher. Eine Leuchtqualle lebt in diesem Stadium ihres Lebenszyklus maximal 1 Jahr, ehe sie stirbt.

SCHWIMMFLOSSEN [MEISTERARBEIT]

PREIS 50 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Diese schlanken, aquadynamischen Flossen verleihen ihrem Träger bei komplexen Unterwasseranmanövern oder beim Schwimmen in rauem Wasser einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen. Dieser Bonus ist nicht mit Volksboni auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen aufgrund einer Bewegungsrate für Schwimmen kompatibel.

SEEPFERD

PREIS VARIERT
GEWICHT VARIERT

Gewöhnlich	500 GM	1.000 Pfd.
Streitross	750 GM	1.300 Pfd.

Seepferde sind zwar etwas seltener als Pferde an der Oberfläche, aber in etwa ebenso leicht auszubilden, obwohl es sich bei ihnen um Magische Bestien handelt. Selbst zum Kampf ausgebildete Seepferde tragen nur selten Harnische und auch dann höchstens solche aus Leder, da Rüstungen sie beim Schwimmen behindern.

TAUCHANKER

PREIS 5 GM
GEWICHT 50 Pfd.

Dieser dichte Anker ist an einer stabilen, aber leicht zu entfernenden Kette befestigt (zum Entfernen ist eine Bewegungsaktion erforderlich). Das Mitführen eines Tauchankers verleiht einem Unterwasserforscher einen Auftrieb von Schnell sinkend, erhöht aber auch seinen Rüstungsmalus um 1 und senkt seinen Maximalen GE-Bonus um 1 (oder beschränkt diesen auf +6, sollte der Träger bisher keinen Maximalen GE-Bonus besitzen). Der Anker ist im Vergleich zum Mitführen vieler dichter Gegenstände unhandlich, besitzt aber den Vorteil, dass der Benutzer den Anker rasch lösen kann, um an die Oberfläche zu schwimmen, während das Loswerden einer Reihe dichter Gegenstände weitaus langsamer vonstatten gehen und den Entdecker wertvoller Ausrüstung berauben könnte.

TAUCHERBRILLE

PREIS 5 GM
GEWICHT — Pfd.

Diese billige, wasserdichte Brille ist ein wichtiger Schutzgegenstand für die Augen von Landbewohnern. Sie wird vor allem in Salzwasser benötigt und in Wasser mit einem hohen Partikelanteil. Ein Landbewohner, welcher eine Taucherbrille trägt, kann unter Wasser wie ein aquatischer Einheimischer sehen und visuelle Wahrnehmung nutzen (siehe Seite 46).

TAUCHERKLEIDUNG

PREIS 8 GM

GEWICHT 4 Pfd.

Diese relativ aquadynamische Taucherkleidung ist für Oberflächenbewohner gedacht, welche die Tiefen erkunden. Sie verfügt über wasserdichte Taschen, damit wichtige Gegenstände trocken bleiben.

WASSERFESTMEMBRAN

PREIS VARIERT

GEWICHT VARIERT

Nichtmagisch	1 SM	1 Pfd.
Trank	8 GM	—

Trankschwämme^{ABR III} stellen für Luftatmer wie Undinen eine recht gut funktionierende Methode dar, um Tränke für die Nutzung unter Wasser vorzubereiten, doch aquatische Kreaturen bevorzugen eine Lösung, die es ihnen erlaubt, Tränke, Gebräue und andere Flüssigkeiten auch unter Wasser herzustellen. Wasserfestmembran ist ein dünner, zu Blasen gearbeiteter Stoff, welcher keine Flüssigkeiten hindurch lässt. Indem man einen festen Halm oder eine Röhre durch die Membran stößt, kann man die Blase füllen, ohne dass Meerwasser eindringt. Ist die Blase voll, kann der Benutzer am Ende der Membran nippen und den Inhalt nach Belieben trinken. Während des Austrinkens verschrumpelt die Membran und wird letztendlich weggeworfen. Die billigeren nichtmagischen Wasserfestmembranblasen fassen etwa 2 Becher Flüssigkeit und eignen sich am besten für das Lieblingsgetränk (die aufgeführte Gewichtsangabe geht davon aus, dass die Blase voll ist). Bei Tränken muss die gesamte Anwendung getrunken werden; Trankblasen aus Wasserfestmembran sind daher einerseits viel kleiner (gerade groß genug für einen Zauberspruch), stehen aber unter Druck, damit der gesamte Inhalt ohne Verlust auf einmal abgegeben wird, sodass man den Trank auch unter Wasser als Standard-Aktion zu sich nehmen kann. Beide Arten von Wasserfestmembranblasen können nur ein Mal verwendet werden.

AQUATISCHE TALENTE

Landgebundene Organisationen mit Interesse an den Schätzen der Tiefsee trainieren das Überleben in der Tiefe, die Wasserelfen der Mordantspitze hüten eifersüchtig ihre geheimen Techniken und Kiemenmenschen halten sich an Traditionen, die bis in die Zeit ihrer azlantischen Vorfahren zurückreichen.

BERÜHRUNG DES BRACKHERRSCHERS

Deine Berührung kann Zauber unterdrücken, welche helfen, Wasser zu atmen.

Voraussetzungen: Anhänger von Kelizandri, Charakterstufe 5.

Vorteil: Du kannst ein Mal am Tag unter Wasser eine Kreatur berühren, um alle Zauber für 5 Minuten zu unterdrücken, die es ihr erlauben, unter Wasser zu atmen (*Luftblase^{ABR II}*, *Schutzhülle des Lebens*, *Wasser atmen* usw.). Würfle dazu auf deine Charakterstufe (1W20 + Charakterstufe); der SG für jeden Zauber ist 11 + Zauberstufe des Zaubers (sollten Zauber mit unterschiedlichen Zauberstufen auf die Zielkreatur einwirken, kann es sein, dass du nicht alle unterdrückst). Dies ist eine Zauberähnliche Fähigkeit. Mit der 10. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen kannst du diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen.

DAMPFENDER ZAUBER [METAMAGIE]

Du adaptierst einige der am besten gehüteten Geheimnisse der Undinen-Dampfzauberer, was dir erlaubt, Feuermagie auch unter Wasser einzusetzen.

Vorteil: Du kannst nur einen Zauber der Kategorie Feuer mit diesem Talent metamagisch modifizieren. Ein Dampfender Zauber funktioniert unter Wasser ohne Wurf auf die Zauberstufe, erfordert einen solchen aber außerhalb des Wassers. Ein Dampfender Zauber verwendet einen Zauberplatz desselben Grades wie der unmodifizierte Zauber.

DELPHINSTIL [KAMPF, KAMPFKUNST]

Du kämpfst wie ein Delphin, indem du deine Gegner zusammenschiebst, um sie leichter zu erledigen.

Voraussetzungen: Verbesserter Waffenloser Schlag, Schwimmen 3 Fertigkeitstufen; GAB +3 oder Mönch 3. Stufe.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Nahkampfangriffswürfe gegen eine Kreatur, welche zu wenigstens zwei weiteren Verbündeten angrenzend ist, so lange du sie dabei nicht in die Zange nimmst. Diese Nahkampfangriffe ignorieren alle Boni auf die RK, welche die Kreatur durch Jemand anderem helfen erlangt.

DELPHINUMKREISEN [KAMPF]

Du umkreist deine Gegner wie ein Delphin und zwingst sie, dir in die Hände zu spielen.

Voraussetzungen: Delphinstil, Delphinvorstoß, Verbesserter Waffenloser Schlag, Schwimmen 10 Fertigkeitstufen; GAB +10 oder Mönch 10. Stufe.

Vorteil: Während du den Delphinstil einsetzt, kannst du unter Wasser als Volle Aktion einen kreisförmigen Weg wählen, der in deinem aktuellen Feld beginnt und wieder endet. Es muss dir möglich sein, die Strecke während einer Bewegungsaktion zurückzulegen. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges bewegst du dich auf diesem Pfad entlang, ohne damit Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Hinsichtlich bedrohter Felder, in die Zange nehmen mit anderen (aber nicht mit dir selbst) und Flächeneffekten wirst du als auf jedem Feld des Pfades befindlich behandelt. Andere Kreaturen können dich auf allen Feldern des Pfades angreifen oder mit vorteilhaften Berührungszaubern berühren. Du zählst aber nicht als auf jedem Feld befindlich hinsichtlich anderer Kreaturen, die sich durch belegte Felder bewegen. Wähle zu Beginn deines nächsten Zuges, auf welchem Feld des Pfades dein Umkreisen endet.

DELPHINVORSTOSS [KAMPF]

Du stößt rasch vor wie ein Delphin und ziehst dich dann wieder zurück.

Voraussetzungen: Delphinstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, Schwimmen 6 Fertigkeitstufen; GAB +6 oder Mönch 6. Stufe.

Vorteil: Während du den Delphinstil einsetzt, kannst du dich unter Wasser als Standard-Aktion um bis zu deine halbe Bewegungsrate für Schwimmen fortbewegen, einen einzelnen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur innerhalb deiner Reichweite ausführen und dich an deine vorherige Position zurückziehen. Deine Bewegung und dein Angriff provozieren keine Gelegenheitsangriffe, selbst wenn dein Gegner über eine Fähigkeit verfügt, die bei ihm Gelegenheitsangriffe mit anderen Handlungen auslösen kann, als sich aus bedrohten Feldern zu bewegen.

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN



DRUCKANPASSUNGSKUNDIGER

Du hast derart viel Zeit unter ungewöhnlichen Druckbedingungen zugebracht, dass deine normale Druckreichweite größer ist als bei gewöhnlichen Angehörigen deiner Art.

Voraussetzungen: Schwimmen 5 Fertigkeitstränge.

Vorteil: Addiere eine Meereszone zu deiner normalen Reichweite, wenn du Druckschaden berechnest (dies bedeutet, dass du innerhalb dieser Zone keinen Druckschaden erleidest, außer du wirst augenblicklich nach oben oder unten transportiert; auch dann passt du dich an die Veränderung sofort an anstatt in 30 m-Schritten). Oberflächenbewohner müssen diesem Talent die Sonnenlichtzone zuweisen, während aquatische Kreaturen die Zone direkt über oder unter ihrer angeborenen Reichweite wählen müssen.

GROSSES LUNGENVOLUMEN

Du kannst die Luft doppelt so lange anhalten wie normal.

Voraussetzungen: KO 15.

Vorteil: Die Dauer, die du die Luft anhalten kannst, beträgt das Vierfache deines Konsitutionswertes in Runden anstatt des Doppelten.

GUNST DER HERRSCHERIN DER REISSENDEN STRÖMUNG

Du kannst machtvolle Wasserstöße entfesseln, um deine Gegner unter Wasser zurückzutreiben.

Voraussetzungen: Anhänger von Lysianassa oder Paladin (Perlensucher); Charakterstufe 5.

Vorteil: Du kannst ein Mal am Tag unter Wasser *Sturzflut*^{EXP} als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Mit der 10. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen kannst du diese Fähigkeit jeweils ein weiteres Mal am Tag einsetzen.

HAIREISSEN [KAMPF]

Du verbeißt dich in blutenden Gegner und kannst ihr Blut im Wasser riechen.

Voraussetzungen: Haistil, Verbesserter Waffenloser Schlag, Schwimmen 6 Fertigkeitstränge; GAB +6 oder Mönch 6. Stufe.

Vorteil: Während du den Haistil einsetzt, erhältst du im Wasser die Fähigkeit Geruchssinn gegenüber blutenden Kreaturen. Du erhältst ferner einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen blutende Kreaturen.

HAISPRUNG [KAMPF]

Wie ein tödliches Raubtier schießt du von unten heran.

Voraussetzungen: Haireißen, Haistil, Verbesserter Waffenloser Schlag, Schwimmen 10 Fertigkeitstränge; GAB +10 oder Mönch 10. Stufe.

Vorteil: Während du den Haistil nutzt und dich unter Wasser mit einem Auftrieb von Neutral, Aufsteigend oder Schnell aufsteigend befindest, kannst du einen furchterweckenden Sprung ausführen, um Gegner direkt über dir anzugreifen. Dies funktioniert ähnlich wie ein Sturmangriff, allerdings bewegst du dich dabei in gerader Linie nach oben und führst einen einzelnen Waffenlosen Stich- oder Bissangriff aus. Gelingt der Angriff, versucht er doppelten Schaden. Sollte das Ergebnis des Angriffswurfs SG 11 + Schwimmenmodifikator des Zieles übertreffen, so bringst du das Ziel zudem bis zum Beginn seines nächsten Zuges aus dem Gleichgewicht. Wie bei einem Sturmangriff kannst du eine Teilversion durchführen, solltest du auf eine Standard-Aktion beschränkt sein (z.B. während der Überras-

chungsrunde); in diesem Fall kannst du dich nur halb so weit bewegen und verdoppelst lediglich den Schadenswürfel (wie bei Konzentrierter Schlag) anstelle den kompletten Schaden.

HAISTIL [KAMPF, KAMPFKUNST]

Du kämpfst wie ein Hai und reißt deine Gegner in Stücke.

Voraussetzungen: Verbesserter Waffenloser Schlag, Schwimmen 3 Fertigkeitstränge; GAB +3 oder Mönch 3. Stufe.

Vorteil: Du kannst mit deinen Waffenlosen Schlägen Stich- oder Wuchtschaden verursachen. Deine Waffenlosen Stich- und Bissangriffe verursachen zusätzliche 1W6 Punkte Blutungsschaden.

KIND DER BRANDUNG [QUEST]

Du bist das Kind eines Landbewohners sowie einer aquatischen Kreatur und mühest dich, deine beiden Abstammungen in Einklang zu bringen.

Voraussetzungen: Egal ob du das Resultat eines *Elixiers der Zwei Welten** oder anderer Methoden bist, eines deiner Elternteile war aquatisch und das andere ein Landbewohner. Du bist größtenteils ein normaler Angehöriger deines Volkes, sofern dieses Talent es nicht anders besagt. Du musst dieses Talent mit der 1. Stufe wählen und darfst keine anderen Talente, Volksmerkmale, Wesenszüge oder Fähigkeiten besitzen, welche deine Blutlinie bestimmen (z. B. Halbblut^{EXP}). Thematisch passende Hintergründe wären Bastard, Der Verwandte, Einzigartig, Tod eines Verwandten und Von anderem Volk adoptiert (siehe *Ausbauregeln IV: Kampagnen*).

Vorteil: Solltest du die Unterart Aquatisch besitzen, erlangst du an Land eine Bewegungsrate von 3 m, andernfalls erhältst du einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen, der nicht mit dem Bonus durch eine Bewegungsrate für Schwimmen kumulativ ist.

Ziel: Du musst beim Volk deines anderen Elternteils leben (d.h. beim aquatischen Elternteil im Fall eines Landbewohners oder umgekehrt) und dich an seine fremdartige Welt und Kultur anpassen, bis du von diesem Volk akzeptiert wirst. Es genügt nicht, einen Angehörigen des passenden Volkes zu finden und solange zu bezirzen oder zu belästigen, bis er sich bereit erklärt, dich zu akzeptieren; du musst stattdessen wichtige Übergangsriten vollziehen und echte Bindungen zu Angehörigen des Volkes deines anderen Elternteils ausbilden.

Abschlussvorteil: Du erhältst die Unterart Amphibisch (und die Unterart Aquatisch, sofern du sie noch nicht besitzt) und kannst ebenso leicht an der Luft wie unter Wasser atmen. Als Schnelle Aktion kannst du deine Füße nach Belieben in einen Fischschwanz oder umgekehrt verwandeln (dies verleiht dir eine Bewegungsrate für Schwimmen von 12 m bzw. eine Bewegungsrate an Land von 9 m).

MEISTERSCHWIMMER

Du bist geübt, im Kampf zu schwimmen und weite Entfernungen zurückzulegen, solange du dich wie ein Einheimischer durch das Wasser bewegst.

Voraussetzungen: Fertigungsfokus (Schwimmen), Schwimmen 10 Fertigkeitstränge.

Vorteil: Du erhältst eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m oder in Höhe deiner unmodifizierten Bewegungsrate an Land, sofern diese niedriger ist. Du erhältst einen Volksbonus von +2 anstelle von +8 dafür, dass du über eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügst.

SCHLAMMIGER ZAUBER [METAMAGIE]

Du kannst auf schlammige Sedimente im Wasser zurückgreifen, um einen Nebelzauber unter Wasser zu transformieren.

Vorteil: Du kannst dieses Talent nur auf einen Nebel- oder Wolkenzauber anwenden, der normalerweise nicht unter Wasser funktioniert, wie z. B. *Fester Nebel*, *Gedankenebel*, *Nebelwolke*, *Todeswolke* oder *Verhüllender Nebel*. Wird ein Schlammiger Zauber unter Wasser gewirkt, entsteht eine Sedimentwolke, welche grob dieselben Effekte erzeugt, die der Zauber über der Wasseroberfläche hatte – wenn auch mit folgenden Modifikationen:

Aufgrund der Verdünnung durch das Wasser wird die Wirkungsdauer eines Schlammigen Zaubers auf 1/10 der Wirkungsdauer des unmodifizierten Zaubers gesenkt (in der Regel 1 Minute pro Stufe; *Gedankenebel* währt 3 Minuten). Dies wirkt sich nicht auf die Wirkungsdauer von Sekundäreffekten wie die mentalen Mali von *Gedankenebel* aus. Fähigkeiten zum Sehen durch Nebel und Wolken greifen bei einem Schlammigen Zauber nur, wenn sie auch explizit durch schlammiges Wasser sehen können (z. B. *Nebelsicht*). Ein Schlammiger Zauber kann statt von Wind durch Strömungen aufgelöst werden. Eine Strömung mit einer Bewegungsrate von wenigstens 3 m pro Runde löst einen Schlammigen Zauber in 1 Runde auf. Ein Schlammiger Zauber besitzt außerhalb des Wassers keinen Effekt. Ein Schlammiger Zauber verwendet einen Zauberplatz desselben Grades wie der unmodifizierte Zauber.

UNTERWASSERFOKUS [KAMPF]

Dein Können mit deinen ausgewählten Waffen ist so umfassend, dass du sie ohne Einschränkung unter Wasser nutzen kannst.

Voraussetzungen: Waffenfokus, GAB +1.

Vorteil: Du erleidest im Unterwasserkampf keine zusätzlichen Mali auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn du Hieb- und Wuchtnahkampfwaffen verwendest, für welche du das Talent Waffenfokus besitzt.

Normal: Wenn du Hieb- und Wuchtnahkampfwaffen unter Wasser verwendest, erleidest du einen Malus von -2 auf Angriffswürfe und verursachst nur halben Schaden.

UNTERWASSERSCHUSS [KAMPF]

Du verwendest Geschosse und besonders trickreiche Schüsse, die unter Wasser weniger an Genauigkeit verlieren.

Voraussetzungen: Fernschuss, Kernschuss, GAB +4.

Vorteil: Deine Fernkampfangriffe mit Schusswaffen unterliegen pro 1,50 m Wasser zwischen dir und dem Ziel einem Malus von -1. Du kannst Wurfaffen immer noch nicht effektiv unter Wasser einsetzen, sieht man von besonderen Umständen ab (siehe Seite 44).

Normal: Angriffe mit Geschossen unterliegen unter Wasser pro 1,50 m Wasser zwischen dem Schützen und dem Ziel einem Malus von -2.

AQUATISCHE ZAUBER

Landgebundene Zauberkundige haben zahlreiche Zauber entwickelt, um sich Unterwasserabenteuer zu erleichtern. Aber auch aquatische Völker besitzen eigene, uralte magische Traditionen. Wenn Land- und Meeresbewohner zusammenarbeiten, können sie Unglaubliches erreichen. Ziehe neben den folgenden Zaubern auch *Auftrieb*^{ABR VI} in Erwägung, um im Notfall mehreren Zielen einen Auftrieb von Schnell aufsteigend zu verleihen.

AQUATISCHE SPUR

Schule Erkenntnismagie [Wasser]; **Grad** DRU 3, INQ 3, SHA 3, WDL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Wirkungsbereich Kreis mit dir als Mittelpunkt und einem Radius von 30 m + 3 m/Stufe

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du nutzt Erkenntnismagie, um die Unterwasserfährten in deiner Umgebung zu verstärken, sodass du Kreaturen im Wasser verfolgen kannst, als würdest du Spuren in weichem Boden nachspüren. Die Kreaturen müssen das Gebiet vor weniger als 1 Woche passiert haben (auf diese Weise kannst du Spuren unter Wasser entdecken, die älter sind als üblich). Der Wirkungsbereich des Zaubers bewegt sich mit dir, sodass du der Fährte über weite Entfernungen hinweg folgen kannst. Andere Kreaturen können dieser Spur ebenfalls folgen, solange sie sich mit dir fortbewegen. Da es in den höheren Meereszonen eine Vielzahl an Meereskreaturen gibt, ist es möglich, dass die Fährten anderer aquatischer Kreaturen die für dich interessante Spur überlagern. Entsprechend ist dieser Zauber in der Abyssischen und der Abaddonischen Zone nützlicher als anderswo.

BLEIANKER

Schule Hervorrufungsmagie; **Grad** ALC 2, BAR 2, DRU 2, HEX 2, MED 2, MEN 2, OKK 2, SHA 2, WDL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Beutel mit Luft), GF

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minute/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Der Auftrieb des Zieles wird zu Schnell sinkend und bleibt so, egal welche Dichte das Ziel und seine Ausrüstung haben. Neben anderen Effekten kann das Ziel auf dem Grund gehen, muss aber auch einen Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 20 ablegen, um Richtung Oberfläche schwimmen und über Wasser bleiben zu können (siehe Auftrieb, Seite 43). Daher ist dieser Zauber nützlich, um den Meeresboden erkunden zu können und einen luftatmenden Gegner im Wasser zu ertränken.

DAMPFSTRAHLENBESCHUSS

Schule Hervorrufungsmagie [Feuer, Wasser]; **Grad** HXM/MAG 7

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Bröckchen aus einem Hydrothermalen Schlot)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Während der Wirkungsdauer des Zaubers kannst du als Standard-Aktion drei Dampfstrahlen pro Runde abfeuern (du kannst bereits beim Wirken des Zaubers drei dieser Strahlen abfeuern). Diese Strahlen funktionieren wie *Sengender Strahl* (du kannst sie innerhalb der Reichweite Nah verschießen, es sind Berührungsangriffe im Fernkampf, sie verursachen jeweils 4W6 Punkte Feuerschaden und Zauberresistenz vereitelt sie), funktionieren aber über und unter Wasser, ohne dass ein Wurf auf die Zauberstufe erforderlich wird, weil es sich um einen Feuerzauber handelt.

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN

DRUCKANPASSUNG

Schule Bannmagie; **Grad** ALC 3, BLU 3, DRU 3, KLE 3, MEN 3, PAL 3, PKM (Entfesselt) 3, SHA 3, WDL 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (Schleim eines Cephalopoden)

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (harmlos);

Zauberresistenz Ja (harmlos)

Das Ziel passt sich unglaublich schnell an Druckveränderungen an – es benötigt nur einen erfolgreichen Zähigkeitswurf anstelle von fünf Würfeln (siehe Seite 48), um sich an 30 m Tiefenunterschied anzupassen (oder im Fall einer augenblicklichen Veränderung des Druckes innerhalb seiner angestammten Reichweite an den Gesamtunterschied).

DRUCKSTABILISIERUNG

Schule Bannmagie; **Grad** ALC 2, BLU 2, DRU 2, KLE 2, MEN 2, PAL 2, PKM (Entfesselt) 2, SHA 2, WDL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Stück Muschelschale)

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (harmlos);

Zauberresistenz Ja (harmlos)

Du stabilisierst augenblicklich den Druck des Zieles, sodass es sich sofort an seine gegenwärtigen Druckverhältnisse anpasst. Dies betrifft nur die aktuelle und keine künftigen Druckveränderungen.

EXTREMER AUFTRIEB

Schule Hervorrufungsmagie; **Grad** ALC 2, BAR 2, DRU 2, MED 2, MEN 2, OKK 2, SHA 2, WDL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Beutel mit Luft), GF

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Der Auftrieb des Zieles wird zu Schnell aufsteigend und bleibt so, egal welche Dichte das Ziel und seine Ausrüstung besitzen. Neben anderen Effekten muss das Ziel einen Fertigkeitsswurf für Schwimmen gegen SG 20 ablegen, um unterzutauchen und unter Wasser zu bleiben (siehe Auftrieb, Seite 43).

FREISCHWIMMEN

Schule Bannmagie; **Grad** ALC 3, BAR 3, DRU 3, INQ 3, KLE 3, MED 3, MEN 3, MES 3, OKK 3, SPI 3, WDL 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein am Ziel befestigter Algenstreifen), GF

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos);

Zauberresistenz Ja (harmlos)

Das Ziel kann sich unter Wasser normal - wie unter *Bewegungsfreiheit* - bewegen und angreifen, ohne die üblichen Mali für Unterwasserkampf zu erleiden. Das Ziel erhält aber keinen Schutz vor Ringkampf, Lähmung und magischen Effekten, welche die Fortbewegung behindern (z. B. *Fester Nebel*, *Spinnennetz* und *Verlangsamten*).

NEGATIVE STRÖMUNG FOKUSSIEREN

Schule Beschwörungsmagie (Heilung) [Wasser]; **Grad** ANP 3, DRU 3, KLE 3, SHA 3, WDL 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, GF

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Wirkungsbereich Strömung oder Teil einer Strömung von maximal 6 m Breite und 30 m Länge

Wirkungsdauer 1 Runde

Rettungswurf WIL, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber funktioniert wie *Positive Strömung fokussieren*, nur dass du die Strömung mit Negativer Energie aufladest, sodass sie Untote heilt und lebenden Kreaturen Schaden zufügt.

NEUTRALER AUFTRIEB

Schule Hervorrufungsmagie; **Grad** ALC 2, BAR 2, DRU 2, MED 2, MEN 2, OKK 2, SHA 2, WDL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Beutel mit Luft), GF

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Der Auftrieb des Zieles wird zu Neutral und verbleibt dabei, egal wie Dicht das Ziel und seine Ausrüstung sind. Neben anderen Effekten steigt das Ziel weder auf, noch sinkt es ab, wenn es keine Fertigkeitsswürfe für Schwimmen ablegt. Dies erleichtert es während anstrengender Handlungen oder wenn das Ziel den Zustand Hilflos oder Kampfunfähig hat, auf der Stelle zu verbleiben. Das Ziel kann mit derselben Leichtigkeit aufwärts und abwärts schwimmen.

POSITIVE STRÖMUNG FOKUSSIEREN

Schule Beschwörungsmagie (Heilung) [Wasser]; **Grad** DRU 3, KLE 3, PAL 3, SHA 3, WDL 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, GF

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Wirkungsbereich Strömung oder Teil einer Strömung von maximal 6 m Breite und 30 m Länge

Wirkungsdauer 1 Runde

Rettungswurf WIL, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Du lädst die Strömung mit Positiver Energie auf. Lebende Kreaturen werden zu Beginn ihres Zuges im Bereich der Strömung für 1W6 Trefferpunkte pro 3 m Bewegungsrate der Strömung (maximal 6W6) geheilt, wenn sie von der Strömung bewegt werden. Untote Kreaturen in der Strömung erleiden dieselbe Menge an Schaden.

UNSICHTBARKEITSBLASE

Schule Illusionsmagie (Fehlgefühl); **Grad** ALC 2, ANP 2, BAR 2, HXM/MAG 2, INQ 2, KAM 2, MED 2, MEN 2, MES 2, OKK 2, PKM (Entfesselt) 2, SPI 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Stachel eines Seeigels)

Reichweite Berührung

Wirkungsbereich Bereich der berührten Kreatur, maximal ein Würfel mit 1,50 m Seitenlänge

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos);

Zauberresistenz Ja (harmlos)

Eine illusionäre Blase umgibt den vom Ziel belegten Raum und macht es unter Wasser komplett unsichtbar, indem sie sowohl das

Ziel wie auch das von ihm verdrängte Wasser verbirgt. Aufgrund der Größenbeschränkung der Blase funktioniert dieser Zauber nur bei Mittelgroßen oder kleineren Zielen. Andere Gegenstände und Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs der Blase werden ebenfalls unsichtbar, was einem Beobachter die Existenz der Blase verraten könnte, wenn er bemerkt, dass z.B. ein Fisch plötzlich verschwindet und nach einer Weile wieder auftaucht. Kreaturen im Inneren der Blase können einander sehen, was Gegnern, die die Position der Blase bestimmen können, erlaubt, den Kopf in die Blase zu stecken, um das Ziel zu sehen. Eine Kreatur im Inneren der Blase, welche etwas tut, das *Unsichtbarkeit* brechen würde, bringt die Blase zum Platzen und lässt den Zauber vorzeitig enden. An Land ist die Blase deutlich sichtbar, so wie man *Unsichtbarkeit* im Wasser erkennen könnte. Im Gegensatz zu *Unsichtbarkeit* blockiert die Innenseite der Blase auch das Licht, sodass Lichtquellen im Inneren nichts außerhalb der Blase erhellen und auch kein verräterisches Leuchten abgeben.

UNSICHTBARKEITSBLASE, RIESIGE

Schule Illusionsmagie (Fehlgefühl); **Grad** BAR 3, HXM/MAG 3, MEN 3, MES 3, OKK 3, PKM (Entfesselt) 3

Wirkungsbereich Ausstrahlung mit 3 m Radius um den Bereich der berührten Kreatur

Dieser Zauber funktioniert wie *Unsichtbarkeitsblase*, aber die Blase fällt größer aus, sodass eine maximal Gigantische Kreatur oder mehr Kreaturen in die Blase passen.

UNSICHTBARKEITSBLASE, MASSEN-

Schule Illusionsmagie (Fehlgefühl); **Grad** HXM/MAG 7, MEN 7, MES 6, PKM (Entfesselt) 6

Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)

Ziele Beliebige Anzahl an Kreaturen, von denen keine weiter als 54 m von den anderen entfernt sein darf)

Dieser Zauber funktioniert wie *Unsichtbarkeitsblase*, betrifft aber den Bereich jeder Zielkreatur unabhängig von deren Größenkategorie. Der Effekt bewegt sich mit der Gruppe und wird gebrochen, sollte ein Angehöriger der Gruppe einen Angriff ausführen. Individuen in den einzelnen Blasen können einander nicht sehen. Sollte sich ein Individuum weiter als 54 m von dem ihm nächsten Gruppenmitglied entfernen, endet der Effekt für dieses Individuum. Falls nur zwei Individuen von dem Zauber betroffen sind, verliert derjenige seine Unsichtbarkeit, der sich von dem anderen fortbewegt. Sollten sich beide zugleich voneinander fortbewegen, so werden beide unsichtbar, wenn die Distanz zwischen ihnen 54 m überschreitet.

WELLENGESTALT

Schule Verwandlungsmagie [Wasser]; **Grad** BLU 4, DRU 4, HXM/MAG 4, KLE 4, SHA 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf siehe Text

Du verwandelst dich in eine Welle aus schäumendem Wasser von bis zu 4,50 m Breite und 4,50 m Höhe, sofern es der verfügbare Platz erlaubt. Dann schießt du mit höchstens deiner doppelten Bewegungsrate am Boden in gerader Linie in eine Richtung deiner Wahl voran, ehe du augenblicklich wieder deine normale Gestalt annimmst. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. In Wellengestalt bist du gegen Waffenangriffe und Angriffe immun, welche eine bestimmte Anzahl an Kreaturen zum Ziel haben (da der Zauber die Wirkungsdauer Augenblicklich besitzt, betrifft dies hauptsächlich Vorbereitete Handlungen und dergleichen). Alle

Kreaturen und Gegenstände, die niemand am Leib oder in Händen trägt, erleiden 4W6 Punkte Wuchtschaden und den Zustand Liegend. Ein erfolgreicher Reflexwurf vereitelt den Zustand Liegend.

AQUATISCHE SCHÄTZE

Viele Schätze warten unter den Wellen und verlocken Oberflächen- wie Meeresbewohner, nach den versunkenen Mysterien zu suchen.

AQUADYNAMISCH (BESONDERE RÜSTUNGSEIGENSCHAFT)		PREIS variiert
Aquadynamisch (+5)		3.750 GM
Verbessert-Aquadynamisch (+10)		15.000 GM
Mächtig-Aquadynamisch (+15)		33.750 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 5	GEWICHT —
Aura variiert		

Diese schlanke und bewegliche Rüstung ist mittels Magie stromlinienförmig gemacht worden, um beim Schwimmen zu helfen, statt Schwimmbewegungen einzuschränken. Dies verleiht dem Träger einen Kompetenzbonus (siehe oben) auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Aquadynamisch	1.875 GM
Verbessert-Aquadynamisch	7.500 GM
Mächtig-Aquadynamisch	16.875 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Bewegungsfreiheit	

DIE JAPSENDE PERLE		MÄCHTIGES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 4 Pfd.
AURA Überwältigende Verwandlungsmagie		

Vor langer Zeit führten die tyrannischen Elementarherrscher gegen ihre wohlwollenden Gegenstücke Krieg und kerkerten sie in einzigartigen Artefakten ein. In diesem verlorenen Artefakt ist Lysianassa, die Herrscherin der Reißenden Strömungen, eingesperrt, so wie der *Klagende Diamant* das Gefängnis von Sarazul, der Kristallinen Königin, ist. Die *Japsende Perle* ist äußerlich eine perfekt runde, strahlend weiße Perle von der Größe einer menschlichen Faust. Sie gibt stets ein röchelndes, japsendes Geräusch von sich, als hätte sie Mühe zu atmen. Trotz dieses ständigen, beunruhigenden Lärms ist die *Japsende Perle* nicht böse. Der Träger kann drei Mal am Tag auf ihre Kraft zurückgreifen, um damit Wasser zu bewegen und zu kontrollieren (wie *Wasser kontrollieren*; Wirkungsbereich 150 m x 150 m mit einer maximalen Tiefe von 30 m). Ferner kann die Perle ein Mal am Tag einen Älteren Wasserelementar (*Monsterhandbuch*, S. 103) herbeizaubern. Dieser Elementar verfügt über die maximale Anzahl an Trefferpunkten und dient dem Träger der Perle, bis er getötet wird (es kann auf diese Weise stets nur ein Elementar herbeigezaubert werden).

ZERSTÖRUNG	KOSTEN Variiert
------------	-----------------

Die *Japsende Perle* kann mit der vereinten Macht dreier Elementarherrscher zerstört werden; jeweils einer muss von der Ebene der Erde, des Feuers und der Luft stammen. Der Staub muss sodann an einen Ort verstreut werden, wo er niemals mit auch nur einem Tropfen Wasser in Kontakt kommen wird.

ALMANACH DER OZEANE GOLARIONS

VORWORT

ANTARKTISCHER OZEAN

ARKADISCHER OZEAN

EMBARISCHER OZEAN

OBARISCHER OZEAN

OKAIYISCHER OZEAN

GOLARIONS MEERE

UNTERWASSER-REGELN

ELIXIER DER ZWEI WELTEN

PREIS
5.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner **ZS** 15 **GEWICHT** 1/2 Pfd.

AURA Starke Verwandlungsmagie

Wird dieses Elixier freiwillig unter Wasser getrunken, verwandelt es den Anwender augenblicklich entweder in einen humanoiden Landbewohner oder eine meervolkartige Meereskreatur. Die Beine eines Landbewohners werden zu einem Fischschwanz (er erhält eine Bewegungsrate an Land von 1,50 m und eine Bewegungsrate für Schwimmen von 12 m). Zudem erhält er die Unterart Aquatisch. Der Fischschwanz (oder ähnliches) eines Meeresbewohners verwandelt sich in Beine (er erhält eine Bewegungsrate an Land von 9 m und keine Bewegungsrate für Schwimmen) und er verliert die Unterart Aquatisch. Da der Anwender das Elixier unter Wasser zu sich nehmen muss, muss er entweder einen Trankschwamm^{ABR III} verwenden oder es aus einer Wasserfestmembranblase^{*} für Getränke trinken. Es ist nicht möglich, *Alchemistische Aufteilung*^{EXP} auf dieses Elixier zu wirken. Die Effekte des Elixiers können nur mittels *Wunder*, *Wunsch*, ähnlicher Magie oder einem weiteren *Elixier der Zwei Welten* umgekehrt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Beliebiges verwandeln*, *Flossen zu Füße*^{ABR III}

OKTOPUSAPPARAT

PREIS
20.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner **ZS** 19 **GEWICHT** 400 Pfd.

AURA Starke Hervorrufungs- und Verwandlungsmagie

Ein inaktiver *Oktopusapparat* wirkt wie ein großes geschlossenes Eisenfass, in das zwei Mittelgroße Kreaturen passen. Eine nähere Untersuchung im Rahmen eines Fertigkeitwürfes für Wahrnehmung gegen SG 20 enthält einen versteckten Hebel, mit dem eine Luke an einem Ende geöffnet werden kann. Wer in das „Fass“ klettert, findet 10 unbeschriftete Hebel und Sitzplätze für zwei Mittelgroße oder Kleine Insassen. Diese Hebel ermöglichen es den Insassen, den Apparat zu aktivieren und seine Bewegungen und Handlungen zu kontrollieren.

Hebel Funktion

1	Beine und Schwanz aus-/einfahren
2	Vorderes Sichtfenster freimachen/abdecken
3	Seitenfenster freimachen/abdecken
4	Tentakel aus-/einfahren
5	Tentakelsteuerung
6	Vorwärts/Rückwärts
7	Links-/Rechtsdrehung
8	„Augen“ mit <i>Dauerhafte Flamme</i> öffnen/schließen
9	Aufsteigen/Absinken
10	Luke öffnen/Schließen

Zum Benutzen eines Hebels ist eine Volle Aktion erforderlich. Ein Hebel kann pro Runde nur ein Mal bewegt werden. Da aber zwei Charaktere in den Apparat passen, sind diesem bis zu zwei Handlungen pro Runde möglich.

Das Gerät funktioniert bis zu einer Wassertiefe von 1.500 m. Es fasst genug Luft für eine zweiköpfige Besatzung für 2W4+2 Stunden (doppelt so lange bei nur einem Insassen).

Aktiviert und mit ausgefahrenen Tentakeln ähnelt der Apparat einem riesigen Oktopus. Über den fünften Hebel kann man die acht Tentakel des Apparats so steuern, dass sie wie Hände Gegenstände manipulieren können (sie können aber nicht zu Handlungen verwendet werden, die Feinmotorik erfordern, z. B. Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit oder Mechanismus ausschalten; ebenso können sie keine Angriffe oder Kampfmanöver ausführen – die aufgeführte KMV gilt nur zum Freikommen aus einem Ringkampf). Die Tentakel können Gegenstände ergreifen. Der Apparat kann maximal 600 Pfund Gewicht tragen, die Insassen und Dinge in seinen Tentakeln eingeschlossen.

Ein aktiver *Oktopusapparat* besitzt die folgenden Spielwerte: **TP** 100; **Härte** 5; **Bewegungsrate** 1,50 m, Schwimmen 12 m; **RK** 16 (+7 Natürlich, -1 Größe); **KMB** +10; **KMV** 20.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dauerhafte Flamme*, *Gegenstand beleben*, Hersteller muss über wenigsten 8 Fertigkeitstränge in Wissen (Baukunst) verfügen

STRÖMUNGSWEISER

PREIS
2.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner **ZS** 5 **GEWICHT** 1/2 Pfd.

AURA Schwache Erkenntnismagie

Dieser zerbrechliche, kugelförmige Kompass aus Blutkoralle besitzt eine länger äußere Nadel und eine kürzere innere Nadel. Wird er aktiviert, weist die äußere Nadel in die Richtung der nächsten Strömung oder Gezeitenströmung innerhalb von 1,5 km Entfernung. Dabei verändert sich die Farbe der Nadel von Rot bis Violett, um die Entfernung anzuzeigen (Rot bedeutet innerhalb von 9 m, Violett fast 1,5 km entfernt). Die innere Nadel dagegen weist die Richtung der Strömung an und zeigt mittels Verfärbung ihre relative Geschwindigkeit an (Rot bedeutet extrem turbulent mit bis zu 60 m/Runde, Violett bedeutet weniger als 1,50 m/Runde).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand aufspüren*, *Wellenritt*^{EXP}

TAUCHERKLEIDUNG DES REISENDEN

PREIS
5.250 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Körper **ZS** 3 **GEWICHT** 4 Pfd.

AURA Schwache Erkenntnismagie

Diese Taucherkleidung schützt vor Umgebungskälteschaden und Unterkühlung. Was in den wasserdichten Taschen verstaut wird, ist auf magische Weise vom umgebenden Wasser getrennt, selbst wenn der Träger die Taschen unter Wasser öffnen sollte. Der Träger erhält zudem einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Elementen trotzen*

TRICKBEUTEL, AQUAMARIN		PREIS 4.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 4	GEWICHT 1/2 Pfd.
AURA Schwache Beschwörungsmagie		

Dieser *Trickbeutel* enthält das Folgende:

W%	Tier	Quelle
1-30	Königskrabbe	<i>Ausbauregeln: Magie</i>
31-60	Robbe	<i>Monsterhandbuch V</i>
61-80	Delphin	<i>Monsterhandbuch</i>
81-90	Oktopus	<i>Monsterhandbuch</i>
91-100	Tintenfisch	<i>Monsterhandbuch</i>

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.250 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verbündeten der Natur herbeizaubern II*

UNTERWASSER (BESONDERE WAFFENEIGENSCHAFT)		PREIS +1 BONUS
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 5	GEWICHT —
AURA Schwache Erkenntnismagie		

Nur Hieb- oder Wuchtnahkampfwaffen können mit dieser Eigenschaft versehen werden. Solche Waffen erleiden dann nicht den für Angriffe unter Wasser üblichen Malus von -2 auf den Angriffswurf und verursachen zudem vollen Schaden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus
------------------------------------	------------------------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bewegungsfreiheit*

WELLENSTECKEN		PREIS 90.300 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 13	GEWICHT 5 Pfd.
AURA Stark, Variiert		

Dieser Stecken besteht aus verschlungenen Korallen und ist mit einem strahlenden Saphir bekrönt. Er funktioniert wie ein *Löschender Kampfstab +1* über und wie ein *Einschlagender Kampfstab +1* unter Wasser. Angriffe mit dem Stecken unterliegen unter Wasser keinem Malus für Wuchtnahkampfangriffe. Der Stecken ermöglicht die Anwendung der folgenden Zauber:

- *Sturzflut*^{EXP} (1 Ladung)
- *Wellenritt*^{EXP} (1 Ladung)
- *Kind der Wellen*^{ABR} (2 Ladungen)
- *Wellengestalt*⁺ (2 Ladungen)
- *Strudel*^{EXP} (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 45.300 GM
------------------------------------	-------------------------

Zauberstecken herstellen, *Kind der Wellen*^{ABR}, *Strudel*^{EXP}, *Sturzflut*^{EXP}, *Wellengestalt*⁺, *Wellenritt*^{EXP}

ZAUBERSTATUETTE (KORALLENSEEPFERD)		PREIS 6.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 19	GEWICHT 400 Pfd.
AURA Starke Hervorrufungs- und Verwandlungsmagie		

Wird diese *Zauberstatuette* belebt, verhält sie sich wie ein normales, für den Kampf ausgebildetes Seepferd (*Monsterhandbuch II*, S. 231). Dieser Gegenstand kann drei Mal pro Woche für jeweils bis zu 12 Stunden benutzt werden. Nach Ablauf der 12 Stunden oder bei Aussprechen des Befehlswortes wird er wieder zu einer sehr kleinen Statuette.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand beleben*

ZAUBERZEPTER, DAMPFENDER ZAUBER		PREIS variiert
Schwächer		1.500 GM
(Normal)		5.500 GM
Mächtig		12.250 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 17	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Stark (keine Schule)		

Der Träger dieses Zauberzepters kann drei Mal am Tag unter Wasser problemlos Feuerzauber wirken, als würde er das Talent *Dampfender Zauber* nutzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
------------------------------------	------------------------

Schwächer	750 GM
(Normal)	2.750 GM
Mächtiger	6.125 GM

Zauberzepter herstellen, *Dampfender Zauber*

ZAUBERZEPTER, SCHLAMMIGER ZAUBER		PREIS variiert
Schwächer		1.500 GM
(Normal)		5.500 GM
Mächtig		12.250 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 17	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Stark (keine Schule)		

Der Träger dieses Zepters kann Nebel- und Wolkenzauber unter Wasser drei Mal am Tag zu schlammigem Sediment verwandeln, als würde er das Talent *Schlammiger Zauber* einsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
------------------------------------	------------------------

Schwächer	750 GM
(Normal)	2.750 GM
Mächtiger	6.125 GM

Zauberzepter herstellen, *Schlammiger Zauber*

ALMANACH
DER OZEANE
GOLARIONS

VORWORT

ANTARKISCHER
OZEAN

ARKADISCHER
OZEAN

EMBARISCHER
OZEAN

OBARISCHER
OZEAN

OKAIYISCHER
OZEAN

GOLARIONS
MEERE

UNTERWASSER-
REGELN

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 the 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.

Demon Lord, Kostchtchie from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on material by Gary Gygax.

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Hippocampus from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Troll, Ice 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 Russell Cole.

Pathfinder Campaign Setting: Aquatic Adventures © 2017, Paizo Inc.; Authors: Amber E. Scott and Mark Seifter.

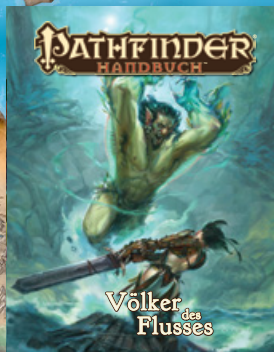
Deutsche Ausgabe **Pathfinder Almanach der Ozeane Golarions** © 2017 von Ulisses Spiele GmbH

PATHFINDER ROLLENSPIEL

TAUCHE EIN IN DIE ABENTEUER!



DIE BESTE ALLER MÖGLICHEN WELTEN
Eine Zeit der verlorenen Prophezeiungen ergreift von der Welt Besitz und bringt einen nicht enden wollenden Mahlstrom, einen Riss im Gewebe der Realität, einen Vorstoß der Teufelsanbetung und die ständige Bedrohung durch einen Krieg.



BRING MICH ZUM SELLEN
Man kann sich nicht verlaufen, wenn man dem Fluss folgt und dabei dieses Handbuch als Führer nutzt! Egal ob dein Charakter eine keltidischer Kriegsherr ist, der das Land seiner Ahnen zurückerobern will, oder ein am Fluss lebender Gauner, der sein nächstes Ziel sucht, du findest hier alles!



MONSTERKOMPENDIUM DER INNEREN SEE
Von den geflügelten Strix bis zu den aquatischen Kiemenschen bietet Golarion keinen Mangel an ikonischen und inspirierenden Kreaturen, um Abenteurer herauszufordern.



PATHFINDER ABENTEUERPfad 19 „UNTER PIRATEN“, TEIL 1/6
Nach einer durchzechten Nacht finden sich die Spielercharaktere unvermutet an Bord eines Schiffes wieder. Dort müssen sie schnell feststellen, dass es sich um ein Piratenschiff handelt, welches mit harter Hand geführt wird... und das man von ihnen erwartet, dass sie die Mannschaft verstärken sollen!



paizo.com

Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2017 Paizo Inc.





TAUCHE EIN INS ABENTEUER!

Unter den sanften Gezeiten und berstenden Wellen Golarions warten viele verborgene Abenteuer. Entdecke die üppigen Lebensräume und komplexen Gesellschaften, welche sich in den salzigen Tiefen der Meere und Ozeane verstecken. In diesem Band erfährst du mehr über die Nationen des Meervolkes, die gefährlichen Sahuagine, friedvolle aquatische Humanoide und die Unterwasserschrecken, die gegen sie Krieg führen. Wage dich in hochgefährliche Umgebungen, erkunde fremdartige Unterwasserstädte und finde verlorene Schätze.

Dieser Band enthält eine Fülle an Regeln für den Kampf unter Wasser und dafür, wie landgebundene Abenteuerer sich an aquatische Umgebungen anpassen können – darunter neue Archetypen, Talente und magische Gegenstände.

In diesem Band findest du:

- ▶ Einen ausführlichen Reiseführer zu Golarions fünf Ozeanen, welcher die verschiedenen interessanten Orte und Konflikte zwischen den Bewohnern dieser Gewässer beleuchtet.
- ▶ Einen Blick auf Golarions Meere und ihre Bewohner sowie die fremdartigen Schätze, welche in ihren Tiefen gefunden werden können.
- ▶ Regeln für den Kampf unter Wasser, welche das Grundregelwerk erweitern und neue Herausforderungen darstellen.
- ▶ Dutzende neue Archetypen, Klassenmerkmale, Talente, Zauber und magische sowie nichtmagische Gegenstände, mit welchen Spieler ihre Charaktere auf Abenteuer unter den Wellen vorbereiten können.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



Artikelnummer: US51050PDF