

1W20 phantastische Piratinnen und Piraten

1. Käpt'n Kurzbart

Wenn am Horizont eine schwarze Wolke erscheint und ein gellender Pfiff über den Wellen erschallt, solltest du hoffen, dass für dich die Winde günstig wehen. Diese Zeichen kündigen die baldige Ankunft von Käpt'n Kurzbart und seinem segellosen Schiff an welches unheilvoller Weise auch gegen den Wind mit voller Geschwindigkeit fahren kann. Niemand weiß, warum der Zwerg zur See fährt und wieso er Pirat geworden ist, aber er ist skrupellos, gnadenlos und nimmt sich eine menge Holz von gekaperten Schiffen mit.

2. Kolee die Klerikerin

Kolee, ist eine junge Klerikerin und stammte von einer guten und reichen Familie. An dem Tag, an dem sie den Kaufmann heiraten sollte, verschlug es sie, natürlich nur rein zufällig, zum Hafen und dort auf ein gerade auslaufendes Schiff. Dieses Schiff wurde nach 4 Wochen von Piraten überfallen und Kolee trat deren Mannschaft bei. Durch Ihre Reisen auf dem Piratenschiff, verliebte sie sich unsterblich in die See und widmete ihr leben, der Göttin der Meere. Ihre Verbindung zu der Göttin ist unheimlich stark, sodass sie schon manch unglaubliches Wunder geschehen ließ. Dies ist auch der Grund, warum viele andere Piraten versuchen, sie ständig zu entführen.

3. Die Brüder Ilion und Sofon

Ilion ist der Kapitän der „Meeressarg“ und ihrer Crew. Er ist einer der reichsten Piraten des südlichen Meeres, was daran liegen könnte, dass er seine ganze Beute nur mit seinem Bruder Sofon teilt. Sofon lebt in den tiefen Eingeweiden der Meeresgrab in einem stählernen Käfig. Dieser Käfig ist nicht dazu da, um ihn gefangen zu halten, sondern um ihn von Angriffen von außen zu schützen. Die Nekromantie Sofons hält die untote Crew des Schiffes am „Leben“. Mit einer untoten Crew muss man keine Beute teilen und das Anheuern neuer Seemänner gestaltet sich auch kostengünstiger nach jeder Kaperfahrt.

4. Käpt'n Firibossa und seine verfluchte Crew

An Vollmondnächten sollte man jedes Schiff meiden, welches ruhig auf der See liegt. Es könnte das Schiff von Firibossa sein, einem furchterregenden Piraten, der für sich schon gefährlich genug ist, doch in Vollmondnächten schlägt der Fluch zu. Er und seine Gesamte Crew sind Selanthropen, Werhaie. Mit rasender

Geschwindigkeit schwimmen sie durch das Wasser und fressen alles auf, was sich auf dem gekaperten Schiff zu wehren versucht.

5. König Elden

Elden war einst König von Dolon. Doch nachdem das Imperium Dolon eroberte, befährt Elden mit den treuesten seines Gefolges die Meere um Dolon als Pirat. Legenden erzählen, dass König Elden mit seinem Schiff ganz allein die drei stärksten Schiffe der imperialen Flotte versenkt zu haben. Die Kaiserin hat ein horrendes Kopfgeld auf Elden ausgesetzt, aber auch nur, wenn man ihn lebendig zu ihr bringt. Manch einer munkelt, dass sie den Plan verfolgt den König von Dolon zu ehelichen.

6. Aldarin, der Schrecken der Seefahrer

Aldarin ist eine Meernymphe. Sie liebt alle Geschöpfe der Meere und umso mehr hasst sie die Menschen, die mit ihren schwimmenden toten Bäumen auf dem Meer herumfahren und Jagd nach den Kreaturen des Meeres machen. Auf einen mit korallengepanzerten schwarzen Wal und einer Crew aus Nixen, Sirenen und Fischmenschen, macht sie Jagd auf alle Schiffe die das Meer befahren und sie verschont keine einzige Seele der Seefahrenden.

7. Elaine Rotschopf

Ehemalige Herrscherin einer kleinen Inselgruppe in der See des Abschaums, bis sie von einem Möchtegernpiraten entthront wurde. Seitdem auf der Suche nach neuen Inseln zum Erobern und zugleich auf der Flucht vor einem liebestollen Geisterpiraten. Nennt eine kleine Kogge namens Isla del Mono und eine höchst motivierte Mannschaft ihr eigen. Bringt ihre Gegner mit raffinierten Beleidigungen in Rage.

8. Lethe, Piratentochter aus Elfenland

Ihr Schiff mit Segeln aus Schmetterlingsflügeln durchstreift die Himmel um den Sterblichen ihre Träume zu rauben.

9. Zwei-Messer-Rose

Die Halblingsfrau und ihre Bande schiffen sich als harmlose Passagiere auf lohnenden Prisen ein, um des Nachts die Besatzung zu meucheln.

10. Krak, der tentakelige Seeoger

Krak ist ein mutierter, gefräßiger Oger mit Schwimmhäuten und Tentakeln zwischen den dicken Speckrollen am Bauch. Er schließt sich jedem Piratenschiff an, das ihm genug Kost bietet. (Logis braucht er nicht, er schläft auch auf dem Deck.)

11. El Rosso

Dieser Piratenkapitän ist für seinen roten geflochtenen Bart bekannt, an dem er

Insignien seiner eroberten Schiffe und besiegt Feinde anknüpft. Immer an vorderster Front dabei treibt er seine Mannschaft zu Höchstleistungen an, wobei ein wenig nachhilft, indem er seiner Besatzung vor einem Überfall Mohntabak zu kauen gibt.

12. Der unsterbliche Vasco

Er hat schon auf mehr Schiffen gedient als der Rest der Mannschaft zusammen und kennt unzählige Geschichten. Seinen Spitznamen hat er sich verdient, da er jeden Schiffbruch überlebt hat, im Kampf nie verletzt wurde und nie in Gefangenschaft geraten ist. Mehr Glück als der Rest seiner Kameraden ...

13. Karystis, die Tochter der See

Eine Kapitänin, die der festen Überzeugung ist tatsächlich die Tochter des Meeres zu sein. Kein Sturm hält sie davon ab in See zu stechen, kein Wasser ist gefährlich genug, denn ihre Mutter beschützt sie. Zumindest glaubt sie fest daran. Ihre Mannschaft ist entweder verzweifelt, wahnsinnig oder zu verschroben um auf anderen Schiffen genommen zu werden.

14. Lazar der Schönling

Ein atemberaubendes Gesicht, das schon vielen zum Verhängnis wurde. So charmant, wie grausam jagt er nur seinen Begierden hinterher und gibt einen Dreck auf Wohlbefinden oder Leben anderer. Im einen Moment schmeichelt Lazar dir, im nächsten schlitzt er dir die Kehle auf und trotzdem blickst du nur fasziniert in seine leuchtenden Augen ...

15. La Tortuga Negra

Ehemalige Hilfsköchin unter Deck, brachte sich dabei Alchemie und Schamanismus bei. Spezialisiert auf Wurzeln und Schrumpfköpfe. Verwandelt Ihre Gegner in Mäuse, die ihr Schiff betreiben. Auf der Suche nach der legendären Schatz der dritten See.

16. Der fliegende Zweihänder

Kapitän des gleichnamigen fliegenden Schiffes. Imposantes Erscheinen aufgrund seiner vollständig galvanisierten Haut, dafür etwas schwerfällig im Zweikampf. Auf der Suche diesen Fluch lösen zu können. Es heißt, dazu müssten erst die Eisenketten, die die Tore zur Hölle halten, verrosten oder gewaltsam zerschlagen werden. In Wirklichkeit handelt es sich bei dem Kapitän um einen verzauberten Zweihänder, ein infernales Artefakt, das nach Hause will.

17. Eubayd Albahr, der gebundene Dämon

Wie auch immer es die Seeräuber geschafft haben den Dämon an ihr Schiff zu binden ist niemandem bekannt. Was jedoch bekannt ist, ist die Tatsache, dass er Wind und Wasser zu ihren Gunsten verändert, Stürme und Strudel ruft um ihre

Feinde zu vernichten und als einzigen Tribut die Seelen ihrer Gefangenen verlangt. Seine Form erinnert an einen Menschen, der aus blutroter Gischt geformt ist.

18. Falda, das Schiff

Falda ist nicht nur ein Schiff, es ist auch immer ein Mitglied der Crew oder anders gesagt, ein Crewmitglied ist auch immer die Falda. In einem dunklen Ritual wird ein Mitglied der Crew an den Bug der Falda gebunden, nachdem sein Vorgänger über die Jahrzehnte hinweg verrottet ist. Verschmilzt das Opfer mit dem Schiff und wird seine neue Galionsfigur, enthält es die Kontrolle über Ruder, Segel Taue usw. Aber die Falda steht auch immer unter der Kontrolle des Kapitäns.

19. Khartys der Schrecken

Das Auge aus Glas, statt der Hand einen Haken. Das Bein aus einer Planke ist sie ein Graus. Doch nach weit über 30 Jahren gehen Ihr die Gliedmaßen aus. Sucht eine Crew um die Festung von Palmyrha zu erobern und dem Gouverneur die Karte des Korsaren Dalmyrthas abzunehmen.

20. Jenny

Eiserner Wille, ein Herz wie ein Riff,
verschworene Mannschaft, ein wendiges Schiff.
Den Schnitter im Nacken, den Teufel vor sich.
Komm ihr nicht in die Quere,
ist besser für Dich.

**Autoren: Kurutta, Daheon, Tegres, McBlavak, DrGonzo (Simon),
Pixellance**