

Eingereichter Beitrag des

NSC - Contest 2007

Von Stefan „MuhdesZorns“ Jacobi

Gargauth Donnerkiel



Kein anderer kennt Wind und Wasser, Stürme und Strömungen so gut wie der Goldzwerg Gargauth Donnerkiel. Der bullige Kapitän der *Schwarzpfeil* liebt es, mit verschränkten Armen und zusammen gekniffenen Augen am Bug seines Schiffes zu stehen und nach Beute Ausschau zu halten, während die Sonne ihm auf die dunkle Haut brennt und der Fahrtwind das Salzwasser ins Gesicht peitscht.

Gargauth Donnerkiel wurde in einem kleinen Dorf an der Küste geboren, irgendwo zwischen Moosstein und Zazesspur. Er, das Produkt einer Vereinigung von einem Plünderer und einer Unbekannten, hatte nicht einmal einen Namen, und so nannte ihn ein Fischersmann Gargauth, denn das war der einzige zwergische Name, den dieser kannte. Gargauth wuchs inmitten von fauligem Fisch, Seewasser und Abfall auf und musste, kaum dass er das Laufen beherrschte, mit auf See. So lebte er einige Jahre, bis der Fischersmann starb und Gargauth alleine hinausfahren musste. Gefangen in dem Fischerdorf mit mächtigen Bergen im Rücken und dem endlosen Horizont zur anderen Seite lebte er mehr schlecht als recht, denn die Fischer klagten über schlechte Fänge.

Das Dorf wurde vor Gargauths Geburt bereits überfallen, nun geschah es wieder. Piraten holten Gargauth, als er alleine auf See war, und plünderten und brandschatzten das Dorf. Er musste Decks schrubben und in der Kombüse helfen und irgendwann kam das Schiff auf einer Insel der Nelanter an. Gargauth lebte unter den Matrosen und Piraten, trank mit ihnen und schuftete mit ihnen, er plünderte schließlich mit ihnen und besuchte die gleichen schäbigen Spelunken und Bordelle.

Er erlebte Tod und Leid, bekam Schätze und Reichtum, gewann Kämpfe und verlor Freunde. Er fuhr von Lantan nach Luskan und von den Mondscheininseln nach Mezro. Gargauth diente immer noch auf dem gleichen Schiff, das ihn damals aus dem Fischerdorf geholt hatte. Ein schlanker, schneller Dreimaster mit geschwärzten Planken und Segeln, die sich selbst bei der kleinsten Böe im Wind blähten. Durch seinen Mut im Kampf erwarb er sich den Respekt der Mannschaft und wegen seinen Fähigkeiten und seinem Eifer wurde er nach einigen Jahren erster Maat. Der Kapitän des Schiffes, dessen Name *Schwarzpfeil* war, starb einen langsamen Tod, als die *Schwarzpfeil* bei einem Überfall auf einen elfischen Händler von plötzlich auftauchendem Geleitschutz überrascht wurde und ein Pfeil sich in seine Lunge bohrte. Unfähig, das Schiff weiter zu führen, übergab er Gargauth das Kommando. Diesem gelang es, nach über einer Woche die Verfolger in einem Labyrinth aus kleinen Inseln und Riffen abzuschütteln und die *Schwarzpfeil* zu retten. Der Kapitän erlag dem Gift, kurz nachdem die *Schwarzpfeil* in ihren Heimathafen eingelaufen war, und er vermachte es seinem ersten Maat.

Seitdem ist Gargauth Donnerkiel Kapitän des, wie er sagt, schnellsten Schiffes des Schwertermeeres. Der grimmige Zwerg hat seit jeher eine loyale und kampferprobte Mannschaft hinter sich. Mit eiserner Hand und der Erfahrung von Jahrzehnten ist er einer der gefürchtetsten und bekanntesten Piraten der westlichen Meere. Für gewöhnlich hält er sich aus den Streitigkeiten der Nelanterpiraten heraus, oft verbringt er Monate auf See und Beutezug und geht nur an Land, um seine Vorräte aufzufrischen, Waren zu Gold zu machen und Informanten zu treffen. Gargauth hat Kontakte, in vielen Häfen, und überall an der Küste. Manchen schuldet er einen Gefallen und manche schulden ihm einen. Lohnende Ziele macht er so schnell ausfindig, ebenso wie lohnende Aufträge. Was lohnt und was nicht, macht Gargauth nicht immer am potentiellen Gewinn fest. Es ist das Abenteuer und die See, die ihn lockt, und seine Männer folgen ihm. Wenn es ihm rechtens erscheint, ist die *Schwarzpfeil* auch als Handelsschiff, Geleitschutz oder gar auf Rettungsmission unterwegs.

Ein Zuhause gibt es für Gargauth nicht. Sein Zuhause und sein Leben sind sein Schiff. Dort richtet und herrscht er und niemand kennt es so gut wie er. Sein Schiff ist sein Reich und jeder folgt seinem Wort, und er ist ein gerechter Herrscher. Er steht jedem Mitglied der Mannschaft ein Mitspracherecht zu und teilt die Beute zu gleichen Teilen auf. Die Schwarzpfeilbesatzung ist eine Gemeinschaft und kann nur als solche funktionieren. Wenn er ein Schiff entert oder auf Raubzug ist, gibt er sich gerne gutmütig und kooperativ, wenn auch wortkarg und befehlend. Händler, die überleben, können womöglich irgendwann ein zweites Mal um ihre Waren erleichtert werden. Gefangene nimmt er dabei nur selten – jedoch lässt er ebenso ungern nur Tote zurück. Bei seiner Beute ist Gargauth durchaus wählerisch. Er ist käuflich, aber nicht gegen seine Prinzipien. Wie bei seiner Mannschaft legt er großen Wert auf das Selbstbestimmungsrecht und die eigene Meinung des Einzelnen. Von seinen Überzeugungen lässt er sich nicht abbringen, weder durch Gold noch durch Drohungen. Auf See gilt für ihn oft das Recht des Stärkeren. Jeder, der sich auf Seereise begibt, ist sich der Gefahren bewusst, sei es durch Stürme oder eben Piraten.

Die liebsten Ziele von Gargauth Donnerkiel sind Sklavenschiffe und Goldtransporter aus Maztica. Während er letztere einfach nur ihrer Ladung beraubt, befreit er auf ersteren mit Vorliebe die Versklavten, bewaffnet sie und überlässt die Mannschaft ihrem Schicksal.

Der Heimathafen der *Schwarzpfeil* ist in einer kleinen Bucht auf der Nelanterinsel Eralar. Diesen winzigen und abgelegenen Piratenunterschlupf besucht Gargauth jedoch nur selten. Des Öfteren liegt das Schiff in Schädelhafen vor Anker. Gargauth liebt diese Stadt unter Tiefwasser wegen ihrer Freiheiten und Kontakte und hasst sie wegen dem Abschaum, der sich dort herumtreibt. Man kann wohl sagen, dass die *Schwarzpfeil* schon in jedem Hafen zwischen Chult und dem Grat der Welt angelegt hat. Während sie mittlerweile jedoch aus vielen verbannt ist, hat sie immer einen großen Vorrat von Flaggen im Lagerraum, um auch mal das Banner der Feinde hissen zu können und sich so deren Vertrauen zu erschleichen.

Fremden gegenüber verhält sich Gargauth meistens zunächst neutral und weder unfreundlich noch übermäßig höflich, denn er schätzt es, seine Partner oder Gegner kennen zu lernen und selbst und unvoreingenommen ein Urteil zu fällen, bevor er handelt. Auf seinem Schiff und in der Nähe des Meeres bewegt er sich dabei auf sicherem Terrain.

Ein Mal traf Gargauth in Atkatla eine hübsche Zwergin und verliebte sich auf der Stelle in sie. Er gab sein Schiff auf, um mit ihr in eine Zwergensiedlung in den nahen Wolkengipfeln zu ziehen. Nach zwei Monaten hielt er es allerdings nicht mehr aus und verließ die Zwergin, um wieder ein Schiff unter seinen Füßen zu haben. Die Besatzung der *Schwarzpfeil* war mittlerweile fast zerfallen, doch er schaffte es, sie wieder zu alter Pracht zurückzubringen.

Gargauth läuft oft in seinem losen Leinenhemd auf dem Deck umher, in seinen abgelaufenen, ledernen Stulpenstiefeln. Ab und zu bleibt er stehen und kneift die Augen zusammen. Dann schaut er in den Himmel, beurteilt Kurs und Wind und nickt selbstzufrieden. Seine Statur ist kräftig und muskulös, selbst für einen Zwerg. Die bronzefarbene Haut ist rau und von Wind und Salzwasser gegerbt. Seine schwarzen Haare sind kurz geschoren, nur der Bart ist in drei fein säuberlich getrimmte Zöpfe geflochten. Gargauths Augen, die unter dicken Brauen hervorlugen, sind grau und flink und nichts entgeht ihnen. Sie stehen in starkem Gegensatz zu dem schmalen Mund, den er nur mit Bedacht und für wohl gewählte Worte öffnet. Oft kann man sehen, wie seine massiven Kieferknochen aufeinander mahlen, während er nachdenkt.

Gargauth hat als waschechter Pirat immer eine Dose Schnupftabak dabei, er kommt keine vier Stunden ohne sie aus. Sofern die Essensvorräte es hergibt, liebt er es, ausgiebig zu speisen und lässt sich auch nicht lumpen, seine Mannschaft ab und an zu einem Festmahl einzuladen.

Falls es mal so weit kommen sollte, dass ein offener Kampf ausbricht, zögert Gargauth nicht, sich selbst ins Getümmel zu stürzen und die Seinen zu unterstützen, nicht jedoch, bevor er nicht knallende Schüsse aus seinen beiden lantanischen Pistolen abgegeben hat. Im Nahkampf hört man oft, wie er mit seinem donnernden Waffen Feinde niederstreckt. Meistens versucht er jedoch, gezielt gegnerische Anführer auszuschalten, wenn ein brutaler Kampf ausbricht, um sein Schiff samt Besatzung nicht in Gefahr zu bringen. Größtenteils zieht Gargauth gar keinen oder einen schnellen und sichern Kampf vor. Nur selten lässt er sich auf größere Kämpfe mit ungewissem Ausgang ein.

Gargauth Donnerkiel

CR 12

Gold Dwarf, Rogue 3/Fighter 2/Honorable Dread Pirate 6

True Neutral, Medium humanoid

Init +3 **Senses** Darkvision 60 ft. see in darkness; Listen +1, Spot +1

Languages Dwarven, Common, Chondathan, Illuskan, Alzhedo

AC 23, touch 16, flat-footed 19

(+4 Dex, +5 Armor, +2 Deflection, +2 natural armor)

hp 71 (11 HD)

Fort +7 **Ref** +12 **Will** +4

Speed 20 ft. (4 squares)

Melee +1 *Thundering Light Mace* +13/+8 (1d6+2[+1d8 on critical hit plus permanent deafness on failed Fort save DC 14]) and +1 *Thundering Dagger* +13 (1d4+1[+1d8 on critical hit plus permanent deafness on failed Fort save DC 14]/19-20)

Ranged mwk Pistol +15 (1d10/x3)

Base Atk +10; **Grp** +11

Atk Options Sneak Attack +2d6, Improved Disarm

Special Actions Rally the Crew +1, Combat Expertise

Combat Gear *Potion of Invisibility*, 3 *Potion of Cure Moderate Wounds*, *Potion of Cat's Grace*, 20 Bullets, Horn of Smoke Powder

Abilities Str 12 Dex 18 Con 12 Int 14 Wis 12 Cha 16

SQ Seamanship, Fearsome Reputation, Acrobatic Charge, Steady Stance, Luck of the Wind, Evasion, Trapfinding, Trap Sense +1

Feats Combat Reflexes, Quick Draw, Weapon Finesse, Combat Expertise, Two-Weapon Fighting, Exotic Weapon Proficiency (Firearms), Improved Disarm

Skills Appraise +12, Profession (Sailor) +21, Swim +8, Use Rope +10, Tumble +10, Climb +8, Sense Motive +15, Diplomacy +15, Sleight of Hand +7, Bluff +14, Intimidate +12, Balance +8, Jump +7, Gather Information +16

Possessions *Studded Leather* +2, *Ring of Protection* +2, *Cloak of Charisma* +2, *Gloves of Dexterity* +2, *Amulett of natural armor* +2, 2x mwk Pistols, +1 *Thundering Light Mace*, +1 *Thundering Dagger*