

# Eiland des Grauens

Original: D&D (BX), David Cook, Tom Moldvay: „X1 The Isle of Dread“ 1981, 6-10 Charaktere der Stufe 3-6/3-7  
DCC Stufe 2

Pen and Paper Erfahrung? altes DnD/OSR? DCC? Dieses Abenteuer?

## Was ist DCC

- 3-5 Spieler mit Charakteren der Stufe 2
- grundsätzlich einfache Regeln, aber sehr klassenspezifisch
- komische Würfel
- Skills über Beruf
- Ordnung=Inquisitor/Mafia, Neutral=Natur/Cthulhu, Chaos=Individualist
- **Glück verbrennen:** immer wenn ihr würfelt, regeneriert nicht (außer Dieb/Hobbit)
- Charaktere können sterben, übermächtige Monster, manchmal besser fliehen
- ich würfle offen, TPK ist eure Verantwortung
- nutzt jeden Gegenstand oder Tier und jeden Trick der euch einfällt
- sagt möglich spezifisch was und wie ihr etwas tun wollt: **suchen! wo? wie?**
- **Spieler seid mutig und schlau**, die Lösung steht selten auf dem Charakterblatt
- Kleriker: Ungnade -w4/Nacht

**dieses Abenteuer:** DnD B/X Klassiker von 1981, vereinfacht (weniger Monster)

## Charaktere vorstellen

### Einleitung

### Gerüchte

## Handout: Karte

## Todo

Begegnungen

Flucht

Schätze, magische Items

Monster Stats zu Begegnungs-Tabelle

## Änderungen:

original Hex=6M≈9,65km: ~40 Hex \* 6M/H ≈ 240M ≈ 386 km (>Sizilien, <Irland)

hier Hex=5km: ~40 Hex \* 5 km/Hex ≈ 200 km (~Sardinien, >Zypern)

Vulkankrater: ~28 Hex \* 250 m ≈ 8 km (original 28M, 1M/Hex)

Loot/10

## Teil 1 Fund und Reise zum Eiland

### Fund

Skelett mit Säbel und verschlossener Kasse: Beutel mit Perlen, **Karte**, handgeschriebenes **Wörterbuch** Tanaroa, versiegelter **Brief** an Kaufmann **Jose Alvarez**: bittet um Finanzierung einer **Expedition**, reiche Schätze und insbesondere eine **riesige schwarze Perle** mit magischen Kräften seien im **Vulkankrater** im Inneren der Insel zu finden, sie ist eines Königs oder Kaisers würdig, gez. **Rory Barbarossa**

### Reise

mit Perlen bezahlt, 3 Wochen, an Zielposition **dichter Nebel**, **Klippen** und Seevögel gesichtet, Käptn setzt euch im **Beiboot** aus, da Klippen für Schiff zu gefährlich, verspricht in **3 Wochen** wieder zu kommen

### Hintergrundgeschichte für den SL

Einst herrschten die **Kopru** über die Insel, sie benutzten die Insulaner als Arbeiter und die Aranea als Aufseher. Die Kopru stammen aus der **Tiefsee**, wo sie einst im heißen Wasser und auf dem Schlammboden nahe unterirdischer Vulkane lebten. Sie ernähren sich von Algen und Muscheln. Sie sind fast unsterblich und ihre **Larven** brauchen sehr lange um heranzuwachsen. Während ihres Wachstums müssen sie auch mit zerkleinerten Perlen gefüttert werden.

Bei dem **Erdbeben** und Ausbruch der beiden **Vulkane** im Süden vor hunderten Jahren wurden die Paläste und Schlammbecken der Kopru zerstört. Ihre einzige Stadt (zwischen den beiden Vulkanen im Südwesten) lag direkt im Zentrum des Lavaflusses. Fast alle Kopru kamen dabei um, aber auf der kleinen Insel im zentralen Vulkankrater überlebten einige wenige. Seitdem leben die verbliebenen Menschen und Aranea ohne ihre früheren Herren und haben sie fast vergessen. Heute gibt es nur noch **2 lebende Kopru**, die versuchen ihre wenigen **Larven** großzuziehen.

Die **Aranea** können weder sprechen noch Werkzeuge benutzen, sondern nutzen die **Phanaton** für kleinere Arbeiten, fressen sie aber auch gelegentlich. Hauptsächlich aber ernähren sie sich davon große Fresser in ihre Netze zu locken und auszusaugen. Sie beherrschen Magie, die sie mittels fein gewobener Netze wirken. Diese wirken wie eine Spruchrolle oder Glyphe. Besonders begabt sind sie in **Telepathie** und **Frostmagie**.

Die **Menschen** haben noch eine diffuse Erinnerung an ihre ehemaligen Herren und sehen sie als Götter, die sie einst verloren haben und jetzt besänftigen müssen. Mit einem alten magischen Artefakt der Kopru, der schwarzen Perle im Vipernschädel, animieren sie ihre eigenen **Toten**, so wie es früher auch die Kopru getan hatten.

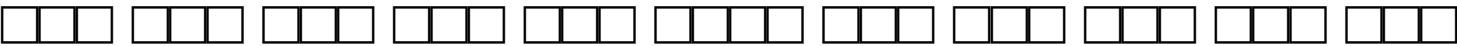
Die **Ausgestoßenen** wurden als Kriminelle auf den Dörfern der Menschen verbannt.

Die **Rakasta** sind nomadische Wüstenbewohner aus einem fernen Land und von ihrem Hohepriester mittels Portal hierher gesandt worden, da sich Tempel und Idole böser Götter – der Kopru – hier befinden. Sie würden auch den verbliebenen Kopru im Krater töten wollen, wissen aber nichts von ihm.

Die **Piraten** nutzen die kleine Insel im Südwesten als Stützpunkt für ihre Fahrten und rauben gelegentlich die Dörfler aus, dabei nehmen sie auch Gefangene um sie auf dem Festland zu verkaufen. Ins Innere der Insel wagen sie sich aber nicht.

Die **schwarzen Perlen** sind durch Beschwörung der Kopru magisch und dienen als Verstärker von Einflussmagie (+w3) , oder als Schutz davor (+w3). Sie lassen den Träger aber auch unheimlich wirken (Persönlichkeit –w3).

Hexcrawl



Reisegeschwindigkeit:

Pfad→ 4 Hex      Ebene→ 3 Hex      Hügel/Wald→ 2 Hex      Urwald/Berge/Sumpf→ 1 Hex

**Wetter w6:** 1 Nebel (−1 Hex)    2 schwerer Regen (−1 Hex)    2-4 diesig    5-6 Sonnenschein (weite Sicht)

Entfernung Zufallsbegegnung:

Ebene **w3**      Hügel/Wald **w4-1**      Urwald/Berge/Sumpf **w6-3**      1 nah      2 mittel      3 weit

Entdeckung w20:

- 1-2      Scheißhaufen (klein – mittel – groß)
- 3      Beeren (rot, leicht bitter, aufputschend)
- 4      Erdspalte: −1 Hex & Klettern 15
- 5      Steilwand: −1 Hex & Klettern 12
- 6      Treibsand/Moor: Ausdauer −w3/Runde, Stärke 15, Gestank
- 7-9      Fallgrube, Schlinge, vergifteter Köder
- 10      Lagerfeuer, alt
- 11      Unterstand/Höhle
- 12      Ruine/eingefallener Keller → Fund
- 13      Nest/Haufen/Mulde mit w6 Eiern
- 14–15      Saurierskelett: Pflanzenfresser – Raubsaurier
- 16–17      frische Spuren: rund – Klauen
- 18      Saurierkadaver: mehrere Pterodactylus', Gestank, umgehen?
- 19      Stegosaurus/Ankylosaurus, umgehen?
- 20      Herde Brontosaurus/Diplodocus/Argentinosaurus → Allosaurus, umgehen?

**Erdbeben w20:** 1-14 – , 15-18 leicht, 19 schwer→umfallen, 20 Bäume fallen, Erdrutsch **w6**

**Begegnungen Insel** einmal tagsüber, Ebene/Hügel/Sumpf auch nachts

2w6	Sumpf	Ebene, Hügel	Zerklüftet, Höhlen	Urwald	Berge	Küste, Wasser
2	Drache	Drache	Drache	V-Raptor	Drache	Seedrache
3	Allosaurus	Allosaurus	Pteranodon	Raptor	Drache	Dimetrodon
4	Ankylosaurus	Dimetrodon	Höhlenbär	Schwarm-S	Höhlenbär	Protosuchus
5	Triceratops	Oviraptor	Phanaton	Phanaton	Phanaton	Muräne
6	Protosuchus	Triceratops	Rakasta	Ranken	Pteranodon	Plesiosaurus
7	Brontosaurus	Brontosaurus	Rakasta Reiter	Rakasta	Pterodactyl	Krabbenschwarm
8	Ranken	Brontos.-Panik	Felspaviane	Fallschlinge w4	Berglöwe	Seeschlangen
9	Stegosaurus	Fallgrube w6	Höhlenbär	Höhlenbär	Smilodon	Riesenmuschel
10	Riesenlibellen	Riesenlibellen	Riesenlibellen	Riesenlibellen	Riesenlibellen	Riesenkrabbe
11	Pterodactyl-S	Pteranodon	Ranken	Aranea	Pteranodon	Pterodactyl-S
12	Echsenmensch	Quetzalcoatlus	Ausgestoßener	Smilodon	Quetzalcoatlus	Hammerhai

**Verfolgen:** Rennen AUSDAUER      Verstecken GLÜCK      Hindernis (Baum, Felsen, Ast) GES

Funde w10:

- 1 schwarze Perle, zersprungen (magisch)
- 2 Spruchrolle (Grad 1)
- 3 Säckchen mit 20 kleinen Perlen (40 Gold)
- 4 3 Schritt langer Eisenspiess, fettverkrustet
- 5 großes Fangeisen
- 6 angelaufenes Silberblech 1x1 Schritt groß
- 7 schwarze Perle (normal groß)
- 8 Krug mit ranzigem Tran
- 9 Topf mit Baumharz
- 10 sehr dickes Seil aus getrockneten Lianen

## Teil 2 Das Eiland des Grauens

### 1 Tanaroa [Kirikura, Dawa, Mora, Panitube, Burowao & Usi]

insges. ca. 2000 Menschen, ~1400 in Tanaroa, je 100 andere; *Piraten* ↔ *Metall/Ausrüstung*

**4x Clanhäuser** (Schilfhütten 10 m lang, 5 m breit): **Affe**, **Büffel**, **Schildkröte**, **Schlange**;

**Matriarchin** (Älteste), **Clanführer** (Jäger/Krieger), **Ahnenführer** (Schamane, Kopru-Statuette)  
**schwarze Perle in Vipernschädel**

**Jukal** alt, leise Stimme, vorsichtig

**Sanar** stolz, bestimmend, laut

**Kuna** mütterlich, ausgleichend, rundlich

**Bakora** schlank, geschickter Jäger

**Koru** prächtiger Speer, freundlich, respektiert **Masawa** arrogant, geschwätzig, grausam

**Una** alt, stumm, vernarbt, linker Arm fehlt **Pewa** verrückt, mager, Kopfwackeln

**Piraten**: vor kurzem überfallen, kommen in Booten, rauben Perlen und junge Leute, Hilfe!

**Kailua**, 16-jähriges Mädchen mit kleinem zahmen Velociraptor **Keoki**, Krallen gestutzt,

Vater hat vor 1 Jahr Eier gefunden, eins ist geschlüpft, Mutter **Nalani**, Vater **Pika**

**Bakora** kommt mit bis Teergrube, **Makoa** ist gerade auf Jagd (einziger der sich traut)

**Lehmbau** in der Mitte des Dorfes, oben Gong und Palisaden (gegen Piraten, große Fresser)

**Äcker** neben dem Dorf, **Ställe** mit Büffeln, Schafen, Ziegen, Hühnern

**Zombies** in Lehmbau in Mitte des Dorfes; 50 in Tanaroa, je 8-10 in anderen Dörfern

**Palisade** 10 m hoch, 5 m dick, 1 Meile lang, 1 Holz-Wachturm, darunter Doppel-Tor

**Teergrube** am Ende eines 6 Meilen Pfades auf der Hauptinsel (bis hierhin gehen Dörfler)

riecht nach Teer, wenig Tiere, Blick: links Wald, Mittel Ebene, rechts Felsen

### Geisir & Ruinen

Schwefelgeruch, Untergrund heißer feuchter Schlamm, blubbert, ausgedehnte **Ruinen**,

**Säulen** aus rötlichem Gestein (Rhyolith & Tuff), Bad oder Therme?, Geysir alle paar Minuten

### 2 Protosuchus Alligator Bucht

dicke mannshohe Pfähle in engem Abstand in den Boden gerammt;

hier lauern einige Protosuchus im seichten Wasser oder dösen am Strand

#### **Protosuchus**

Ini	-3	___(-3)	00000 00000 00000
Angriff	Biss +5 <b>w10</b> ins Wasser zerren		00000 00000 00000
Rüstklasse	<b>15</b> TW 3w8 (30)	___(-3)	00000 00000 00000
Bewegung	12 m Aktion <b>w20</b>		00000 00000 00000
Zähigkeit +2	Reflex -2 Willen -2	Neutral	

### 3 Korallenbänke 6m tief (Seeschlangen, Riesenmuschel, Moränen)

**Seeschlangen** (klein, leuchtend gelb) **INI +1 Gift Lähmung: Zäh 15, RK15, TW 1(4), 3/-3/0, N**  
jede Perle w4 Gold, w20=20+Glück Perle, 8 Stunden: w20 Perlen

### 4 Berghang/Felspaviane (rechts vom Pfad)

**INI +1, AT Stein 2, Biss w4, RK 10, TW 2 (8), Reflex 2, Zäh 0, Willen +2, neutral**

innerhalb 2 Hex Zufallsbegegnung, hier viele **Flugsaurier**

### 5 Felspaviane aggressiv, leben in einer Höhle auf 2 m Höhe (links unten von Teergrube)

**15x INI +1, AT Stein 2, Biss w4, RK 10, TW 2 (8), Reflex 2, Zäh 0, Willen +2, neutral**

**Gold-Armreif (70 Gold), Silberkettchen mit Amethyst (130 Gold)**

**6 Riesentintenfisch** (Bucht links von Tanaraoa)  
1 Riesentintenfisch lebt in Höhle 10m unter dem Meer, **Heiltrank w6, Stärketrank +w3**  
**50% Chance Angriff, 25% Schiff umschlingen w10 Schaden, 75% Person ertränken/Zäh 15**  
**INI +4, AT Ertränken +5 Zäh 14, Biss w4, RK 7, TW 7 (32), Reflex 0, Zäh 5, Willen +3, neutral**

Karte Piratennest.png

**7 Piratennest** Hütten plus Höhlendurchgang (Insel ganz links unten)  
*Jan, Peter, Sven, Björn, Flint, Goldzahn, Hinkfuß, Hakenhand, Schwarzbart, Rotbart*  
**Piratenanführer INI +3 Langschwert w8, RK 15, TW 3 (14), Reflex 3, Zäh 2, Willen +1, Chaos**  
**10 Piraten INI +1, Säbel w6, RK 12, TW 2 (9), Reflex 2, Zäh 1, Willen 0, Chaos**  
**10 Piraten INI +1, Kurzbogen w6, Säbel w6, RK 12, TW 2 (9), Reflex 2, Zäh 1, Willen 0, Chaos**  
**P1 Wachturm** 6 m hoch, max. 4 Mannschaft (Bogen)  
**P2 Boote** 4 Stück, 6 m lang mit einklappbarem Mast, je 7 Mann  
**P3 Hütten**

**L Hütte Anführer Segel**  
**S Lagerhütte Seil, Ruder, Werkzeug, Teer, Rationen, Dolche, Schleudern**  
**C Gefangene 3w4, gefesselt**

**P4 Höhle** (2 Wachen)  
**Truhe: Viper INI +3 Biss w3 Zäh 15 | -w6 Stärke, RK 13, TW 1(2), 3/0/0, Neutral**  
**20 Kupfer, 30 Silber, 70 Gold, Edelsteine (60 Gold), Heiltrank w6, Geschicktrank +w3**  
**Rolle: Schild, Langschwert +1**

**P5 Fluchtunnel** 2 m breit, 100 m lang, Ende im Wasser: bei Flut (20%) unter Wasser  
**P6 Dornenhecke** 2 m hoch, 2 m breit (Gebück)

**Pirat**  
INI +2 \_\_\_\_\_(+2) 00000 00000  
Angriff Säbel +2 **w8+1** \_\_\_\_\_(+2) 00000 00000  
RK 13 TW w8 (10) \_\_\_\_\_(+2) 00000 00000  
Bew. 9m Aktion **w20** \_\_\_\_\_(+2) 00000 00000  
Zähigkeit +2 Reflex +2 Willen 0 Chaos \_\_\_\_\_(+2) 00000 00000

**Piratenkapitän**  
INI +4  
Angriff Säbel +4 **w8+1**  
RK 15 TW 2w8 (15) \_\_\_\_\_(+4) 00000 00000 00000  
Bew. 9m Aktion **w20**  
Zähigkeit +4 Reflex +2 Willen +3 Chaos

**8 Quetzalcoatlus Hippogryph Nest** fressen Schafe etc (Insel ganz links)

**Quetzalcoatlus**  
Ini -2  
Angriff Biss +8 **w12**, Packen  
RK 12 TW 6w8 (20) \_\_\_\_\_(+2) 00000 00000  
Bew. 3m oder fliegen Aktion **2w20** 00000 00000  
Zähigkeit +6 Reflex +5 Willen +2 Neutral

## Karte Rakasta Lager.png

**9 Rakasta Lager** (über Teergrube, Karte E5) nahe 2 Vulkanen, viele Ruinen, zerstörte Stadt *M'aiq, J'zargo, J'bar, Ra'jirr, Kharjo, J'darr, J'zargo, J'mhad, J'ffer, M'aiq, M'dasha, M'desi, Ma'dran, Ra'jirr, Ra'dirsha, Ra'qanar, Ra'zaym, Ri'saad, Ri'Bassa, Ri'Zakar, S'rathra, S'drassa, S'shani, Aahin, Aahni, Ajjan, Aziahin, Aziahni, Bhisha, Dahlima, Dro'shanji, Hassiri, J'risk, J'zin-Dar, Ma'Raska, Ma'zaddha, Ranarr-Jo, S'sani, Vasha, Adabah, Shotahra, Bhirina, Drorasha, Shavani, Zahjhan, Ahja-jirra, Sarabes, Bhiassi, Ahjajma, Rajis-opor, Sarra, Tovimin*  
**Stamm von Katzenmenschen, teilweise auf Smilodons, zerstören Zeichen böser Götter**

**Seide, bunte Stoffe, kostbare Teppiche, Bronze, Silber und Gold Gegenstände, Leder**

**Priester Vasha** Anführer, schwarze Kutte mit goldener Mondsichel (Mondgöttin **Shul**), spricht als einziger Gemeinsprache, kamen vor einigen Monden durch **Portal**, wollen Idole der **bösen Götter (Kopru)** zerstören, ihr **Tempel** liegt in der Nähe, zerstören Götzen, graben, bieten evtl. gemeinsames **Mahl** an: rosa gerösteter **Phanaton** mit süßen Beeren

**16 Krieger (Lederrüstung, Säbel, Bögen), 3 Reiter (3 Smilodon), 20 andere (Helfer)**

**R1 Zelt** (6 Stück), je 6-7 Bewohner, **zentrales Zelt:** Vasha, 3 Reiter +5 Krieger

**R2 Pavillion** (3 Stück), je 1 Smilodon

**R3 Gemeinschafts-Pavillion** mit Feuerstelle

**R4 Feuerstelle** Steinkreis, Drehspeiß, Töpfe und Krüge

**Rakasta** +4 auf Schleichen

Ini	+4	___(-4)	ooooo	ooooo	ooooo
Angriff	Biss +3 <b>w4</b> , Krallen +4 <b>w4</b> , Säbel <b>w6</b>	___(-4)	ooooo	ooooo	ooooo
Rüstklasse	14 TW 2w8 (15)	___(-4)	ooooo	ooooo	ooooo
Bewegung	10 m Aktion <b>2w20</b>	___(-4)	ooooo	ooooo	ooooo
Zähigkeit +0	Reflex +3 Willen +1 Neutral	___(-4)	ooooo	ooooo	ooooo

### **Lederrüstung**

**Rakasta Reiter** +4 auf Schleichen, vorbeireiten: Reflex 10 oder kein Gegenangriff

Ini	+4	___(-4)	ooooo	ooooo	ooooo
Angriff	Biss +3 <b>w8</b> , Krallen +4 <b>w4</b> , Säbel <b>w6</b>	___(-4)	ooooo	ooooo	ooooo
Rüstklasse	<b>14</b> TW 2w8 (15)	___(-4)	ooooo	ooooo	ooooo
Bewegung	20 m Aktion <b>2w20</b>	___(-4)	ooooo	ooooo	ooooo
Zähigkeit +0	Reflex +3 Willen +1 Neutral	___(-4)	ooooo	ooooo	ooooo

### **Beschlagene Lederrüstung**

**Smilodon** +4 auf Schleichen

Ini	+2	___(-4)	ooooo	ooooo	ooooo
Angriff	Biss +3 <b>w6+2</b> , Krallen +1 <b>w3+1</b> , nach doppeltem Treffer Kratzen +1 <b>w3+1</b>	___(-4)	ooooo	ooooo	ooooo
RK	<b>13</b> TW 3w8 (15)	___(+2)	ooooo	ooooo	ooooo
Bew.	18 m Aktion <b>2w20</b>	___(+2)	ooooo	ooooo	ooooo
Zähigkeit +1	Reflex +2 Willen +1 Neutral	___(+2)	ooooo	ooooo	ooooo

### **2 Smilodon Reißzähne**

### **Kopru Ruinen**

teilweise von lange erstarrten Lavaströmen bedeckt, ovale Wasserbecken, mit getrockneten Schlamm gefüllte Becken, viele zerstörte Statuen, abgeschlagene Reliefs, eine Mauer oben mit Zeltplane abgedeckt → **farbiges Bild (Kopru)**



## Karte Phanaton Siedlung.png

**10 Phanaton Siedlung** (weit über Teergrube links) Holzplattformen, von unten unsichtbar da 15 m hoch, ca. 100 Phanaton (Affenhörnchen mit Gleitflug), **wollen nicht gegessen werden**

**Phanaton** klein & flink, Pieps-Stimme, sehr lecker, bauen Plattformen hoch in Bäumen

Ini +4

Angriff Biss +4 **w3**, Blasrohr +1 **w3**

Rüstklasse 15 TW w4 (3) \_\_\_\_(+4) ooo

Bewegung 10m klettern, gleiten Aktion **w20**

Zähigkeit -2 Reflex +5 Willen +0 Neutral

**PH1 Wohnplattform:** 12 Erwachsene, 2 Kinder (fliehen bei Gefahr)

**PH2 Hauptplattform:** Anführer, 7 Leibgarde, 12 Weibchen & Kinder (fliehen bei Gefahr)

**Truhe: 300 Silber, viele Schnitzereien von Phanaton und Tieren in Holz und Elfenbein**

**PH3-6 Wohnplattform:** 2 Erwachsene, 1-4 Kinder pro Hütte, **PH5** Falltür mit Strickleiter

**11 Echtenmenschen Siedlung** (rechts von See, Höhle #2)

Vorzeichen: Dino-Schädel auf Pfählen, angespitzte Pfähle in 10m Halbrund

14 Echtenmenschen in halb überfluteter Höhle im Sumpf, jagen Dinos

**Echtenmensch**

INI +1 \_\_\_\_(+1) oooooo oooooo

Angriff Biss +3 **w4** + Gift | Zäh 14, Kurzspeer +3 **w6** \_\_\_\_(+1) oooooo oooooo

Rüstklasse **12** TW w10+2 (10) \_\_\_\_(+1) oooooo oooooo

Bew. 9m schwimmen Aktion **w20** \_\_\_\_(+1) oooooo oooooo

Zähigkeit +2 Reflex +1 Willen +2 Ordnung \_\_\_\_(+1) oooooo oooooo

**Kurzspeer, Ledertaschen, Angelhaken**

**12 Lager der Ausgestoßenen** [Neandertaler] (links über See, Höhle #1)

Vorzeichen: Fallgruben, Dino-Skelette wollen Metall & Ausrüstung

7 Ausgestoßene, davon 2 Krieger **w6+2**, **Perlen (50 Gold), Obsidian (10 Gold)**

**Ausgestoßene**

INI -1 \_\_\_\_(-1) oooooo oooooo

Angriff Knochenkeule +3 **w4+2**, Nagelkeule **w6+2** \_\_\_\_(-1) oooooo oooooo

Rüstklasse **12** TW w8+2 (10) \_\_\_\_(-1) oooooo oooooo

Bew. 9m Aktion **w20** \_\_\_\_(-1) oooooo oooooo

Zähigkeit +2 Reflex -1 Willen -2 Ordnung \_\_\_\_(-1) oooooo oooooo

**Ausrüstung: Speerschleuder, Holzschild, Seile, Beile, Hammer, Angelhaken, ...**

**13 Horst der Pterodactylus' Gargoyle** (Landzunge ganz rechts)

auf 100 m hohen Klippen: von Guano umgebenes Nest

**Rubin (60 Gold), Schriftrolle Schutz vor Elementen**

**Pterodactylus'-Schwarm** (Falkengroß)

Ini +2

Angriff Biss +1 **w4**, Klaue +2 **w3** (gegen alle)

RK 15 TW 6w8 (20) \_\_\_\_(+2) oooooo oooooo oooooo oooooo

Bew. 3m oder fliegen Aktion **w20+w14**

Zähigkeit +6 Reflex +5 Willen +2 Neutral

#### 14 Aranea Nest (rechts neben Vulkan)

Vorzeichen: Netze mit kunstvollen Mustern und Ornamenten wie Schrift (magisch→ Frost), Felsbrocken oben in den Bäumen wird von Spinnennetz gehalten, Fäden zwischen Bäumen „kommt hier lang“ „viel Futter“, eingetrockneter Dino; Netze zwischen Bäumen und über Farne, 3 Plattformen 5 m hoch, vom Boden nicht zu sehen, **3 Aranea**, wollen Blut  
*wir waren ihre Diener, Herren vor langer Zeit bei Vulkanausbruch zerstört*

**A1 Nest** braune Spinne: **Magie erkennen, Schlaf, Fliegen**

**Klebriges Schild (RK 1, Malus -1, entwaffnet), Trank Untote kontrollieren**

**A2 Nest** schwarze Spinne: **Energie formen, Bauchreden, Trugbild**

**A3 Nest** graue Spinne: **Helligkeit, Runen-Alphabet der Sterblichen, Spiegelbild; Gift**

**Aranea** Spinne mit Riesenhirn, lange Beine, kann nicht sprechen, verzaubert Phanatons

Ini +2

Angriff Biss +1 **w4**; Netz +5 Zäh 12 oder gehalten

Person bezaubern; Schlaf; Spiegelbild; Dunkelheit; Machtwort; Mag. Geschoss

Rüstklasse **12** HD 5w8 (10)

\_\_\_\_(+5) 00000 00000

Bewegung 15 m klettern Aktion **w20**

\_\_\_\_(+5) 00000 00000

Zähigkeit +2 Reflex +3 Willen +5 Chaos

\_\_\_\_(+5) 00000 00000

#### 15 Brücke & Pteranodon Überfall (unter Vulkan)

3 Pteranodons oder 3 Pterodactylus oder 1 Quetzalcoatls

##### **Pterodactylus**

Ini +2

Angriff Biss +8 **w10**, Klaue +2 **w6**

RK 15 TW 3w8 (10)

\_\_\_\_(+2) 00000 00000

Bew. 3m oder fliegen Aktion **w20+w14**

\_\_\_\_(+2) 00000 00000

Zähigkeit +6 Reflex +5 Willen +2 Neutral

\_\_\_\_(+2) 00000 00000

**Schatzkarte in Silberröhre (2 Gold) → graben bei 19 Ankylosaurus/Allosaurus**

##### **Quetzalcoatls**

Ini -2

Angriff Biss +8 **w12**, Packen

RK 12 TW 5w8 (20)

\_\_\_\_(+2) 00000 00000

Bew. 3m oder fliegen Aktion **2w20**

00000 00000

Zähigkeit +6 Reflex +5 Willen +2 Neutral

#### 16 Nest des Quetzalcoatls ~~Vogel-Rech~~ (mitte links)

1 Quetzalcoatls und 1 Junges (wie Pterodactylus)

#### 17 Dimetrodon im Kampf (links neben Vulkan)

Dörfler Makoa (hat Arm+Schulter verloren), Speer in Dimetrodon gerammt, war jagen, will begraben werden **Perlen (50 Gold), Speer, Kurzbogen, 20 Pfeile, Giftfläschchen**

##### **Dimetrodon**

Ini -5

Angriff Biss +5 **3w4** bluten 1/Runde bis w4=4 oder verbinden

Rüstklasse **16** TW 3w8 (30)

\_\_\_\_(-5) 00000 00000 00000

Bewegung 12 m Aktion **w20**

00000 00000 00000

Zähigkeit +2 Reflex -2 Willen -2 Neutral



### 18 Oger Höhle 5 Oger in alter Kultstätte/Höhle (rechts oben neben Vulkan)

**Oger** INI +2 A Faust +5 **w6+6**, Streitkolben +5 **w8+2**, packen | Reflex 12

RK 16 TW 4w8+4(20) Bew. 6 m AW **w20** +4/+2/+1 Chaos

### 3 Smilodon Schädel, Lederbeutel mit 211 Silber

### 19 Verwirrter Ankylosaurus von Pflanzen berauscht & aggressiv (links oben neben Vulkan)

#### Ankylosaurus

Ini -5

Angriff Schwanz -2 **4w6** weggeschleudert & Knochenbruch

Rüstklasse 18 TW 3w8 (45) \_\_\_\_(-5) 00000 00000 00000

Bewegung 12 m Aktion **w20** 00000 00000 00000

Zähigkeit +5 Reflex -2 Willen -2 Neutral 00000 00000 00000

wenn graben nach Schatz: **3 Diamanten (200 Gold), Wurfaxt w3+3 (kommt zurück)**

#### Allosaurus

Ini +1

Angriff Biss +5 **2w6** bluten 3/Runde bis w4=4 oder verbinden

Rüstklasse 15 TW 3w8 (30) \_\_\_\_(+1) 00000 00000 00000

Bewegung 12 m Aktion **2w20** 00000 00000 00000

Zähigkeit +2 Reflex -2 Willen -2 Neutral

### 20 Hort eines Grünen Drachen (rechts oben auf Landzunge)

**Mushussu:** junger grüner Drache, immun gegen Feuer

Initiative +5

Angriff Biss +7 **w12**; Klaue +7 **w8**; 2/Tag Feuerodem **HP** Reflex 16 halbiert

Zauber +4: Sengender Strahl, Magischer Schild, Sprachen verstehen

Rüstklasse 17 HD 5w12 (20) \_\_\_\_(+5) 00000 00000 00000 00000

Bewegung 12 m, fliegen 24 m Aktion **4w20**

Zähigkeit +5 Reflex +5 Willen +5 Chaos

### Hort **w100 Perlen**

### 21 Erdhöhle der Ausgestoßenen Trogloodyten (über Vulkan)

schmäler verwachsener Pfad zwischen Vulkan und Bucht, einzelne Stufen des rötlichen Gesteins sind noch unter dem Moos und Gestrüpp erkennbar, Kochen liegen im Gestrüpp, am Vulkankrater selbst ist ein halb verfallener Tunnelleingang zu sehen

#### Ausgestoßene

INI -1 \_\_\_\_(-1) 00000 00000

Angriff Keule +3 **w4+2**, Nagelkeule **w6+2** \_\_\_\_(-1) 00000 00000

Rüstklasse 12 TW w8+2 (10) \_\_\_\_(-1) 00000 00000

Bew. 9m Aktion **w20** \_\_\_\_(-1) 00000 00000

Zähigkeit +2 Reflex -1 Willen -2 Ordnung \_\_\_\_(-1) 00000 00000

**Truhe mit schwerer Eisenkette: Ausrüstung: Seile, Beile, Hammer, Angelhaken, ...**

## 22 Revier des Plesiosaurus (am See links über Vulkan)

### **Plesiosaurus**

Ini +3  
Angriff Biss +5 **2w6**  
Rüstklasse **16** TW 3w8 (20) \_\_\_\_(+3) oooooo oooooo  
Bewegung 12 m Aktion **w20** oooooo oooooo  
Zähigkeit +2 Reflex -2 Willen -2 Neutral

### **im Magen: Ring der Ausdauer (verflucht, Ausdauer+w3, Geschick-w3)**

## 23 Protosuchus Lauernde Alligatoren ~~[Zufallsbegegnung]~~ (auf Landzunge)

### **Protosuchus**

Ini -3  
Angriff Biss +5 **w10** ins Wasser zerren  
Rüstklasse **16** TW 3w8 (20) \_\_\_\_(-3) oooooo oooooo  
Bewegung 12 m Aktion **w20** oooooo oooooo  
Zähigkeit +2 Reflex -2 Willen -2 Neutral

## 24 Seedrache (Bucht im Norden)

**Erwachsener Seedrache** 10m lang, immun Feuer, atmet unter Wasser (jede 3. Runde)

Ini +6  
Angriff Biss +10 **2w8**; Klaue +10 **w6+6**; Schwanz +10 **3w6**  
Giftwolke Reflex 15 oder **3w6**; umschlingen Reflex 15 oder **2w8**  
Rüstklasse 17 TW 12w12 (126)  
Bewegung 7,5m schwimmen 9m Aktion **3w20**  
Zähigkeit +4 Reflex +0 Willen +0 Neutral

### **Hort**

### Wasserfälle

in vielen kleineren Fällen strömt Wasser über dichtbewachsene Terrassen ins Meer. Klettern ist möglich, aber die Strömung treibt Alles aufs Meer hinaus und es gibt die Gefahr, dass Boote volllaufen und kentern.

### Felsnadel (südlich von Vulkan)

eine hohe Felsnadel ragt hier viele hundert Schritt in die Höhe, sie ist nur etwa 50 Schritt von dem Vulkankrater entfernt, aus der Nähe sieht man dass eine Wendeltreppe außen in die Felsnadel geschlagen wurde, wenn man nach oben blickt sieht man eine Art Hängebrücke die sich von der Spitze der Felsnadel zum Krater spannt

### Hängebrücke (südlich von Vulkan)

auf der Spitze der Felsnadel steht ihre eine schmale Hängebrücke die sich hinüber zur Wand des Vulkankraters spannt, die Brücke ist nicht aus normalem Seil, sondern aus einem blau glänzenden metallischen Seil gebaut und scheint völlig unbeschädigt zu sein, allerdings stecken vor der Brücke zwei gekreuzte Speere im Boden

### Vulkankrater (Zentrales Plateau, Karte 2)

Wohl 1000 Schritt hoch erhebt sich ein riesiger Vulkankrater, der im Süden und Westen zudem von reißenden Flüssen umgeben ist.

### Teil 3    Zentrale Kraterebene

**25 (1) Goldader**

insgesamt 15.000 Gold (3000 Stein Erz), 5 Gold/Tag/Arbeiter (3000 Manntage)

## 26 (2) Ranken Ent-Wald

~~15 Ents, auf 10 m erkennbar, interessiert fällen, klettern, jagen, Feuer; hinterrücks?~~

**Ranken:** vage humanoid; erster Angriff auf Alle, dann schwächster Charakter

Initiative +3 \_\_\_\_\_(+3) 00000 00000 0

Angriff      Ranke +1 **w3** & Stärke 10 oder greifen, mitziehen

Rüstklasse **14** HD 3w6 (11)

Bewegung 9 m Aktion w20

Zähigkeit +6   Reflex +4   Willen +0   Neutral

## 27 (3) Vulkanwand

klettern: runter 3 Std., hoch 8 Std., Vorklettern 15, Nachklettern 12, je Misserfolg **w4**

~~klettern 50%, Dieb +10%, DEX-Mod +10%, Seil +20%, 8 Stunden~~

## Begegnung Vulkankrater: 4 Pteranodons, 5 Pterodactyls, 12 Tremors

**oben:** teilweise Schnee, keine Begegnung, eisig

## 28 (4) Dorf Mantru

Dorf am Rande des Kratersees, 6 große Hütten & 2 Pfahlbauten, Palisade aus Palmstämmen,

## 2 Fischreusen, Kanus

**Großer Häuptling** grobe Steinfigur, Kopf aus faustgrosser schwarze Perle geschnitzt

**Fano** der redende Häuptling (alt, stolz, kräftig, Armstumpf links)

**Umlat** der Schamane (faltig, weißer Bart, tatterig) **Heilen, Segnen, Zuflucht**

## 50 Bewohner freigiebig, Grillfest, erwarten Freigebigkeit, bieten Unterkunft

### **Tabu-Insel:** plötzlich rudern junge Männer zur Insel, kehren nie zurück

## 29 (5) Tabu Insel

kleine Insel voller Ruinen, zerstörten Statuen, Steinterrassen, im Westen Tempeleingang

Dörfler warnen eindringlich vor betreten, Großen Häuptling um Schutz bitten!

### 30 (1) Tempeleingang

seitlich in den Vulkanfels gebaut, 10 Schritt hoher Raum, heiße Luft mit feuchtem, schwefligen Geruch, rote Steinsäulen mit Schrumpfköpfen darauf, 3 Treppen führen auf eine etwas erhöhte Ebene, dazwischen zwei Unterschenkel als Überreste einer Riesenstatue, mittig Gang → 32 (3) Hauptraum

Ecke oben riesiges bronzenes Gesicht, Löcher → 33 (4) Geheime Beobachtungs-Kammer

### 31 (2) Wache

5 Wachen; Keulen, Blasrohre mit Giftpfeilen & Knochenrüstung  
warten hinter Eingang zu 32 (3) Hauptraum

#### **Tabu-Insel Wache**

Ini	+1	___(+1)	ooooo	ooooo	oo		
Angriff	Knochenkeule <b>w4</b> , Blasrohr <b>w3</b>	Zäh 15   AUS -w3	___(+1)	ooooo	ooooo	oo	
Rüstklasse	<b>13</b>	TW 2w8 (12)	___(+1)	ooooo	ooooo	oo	
Bewegung	9 m	Aktion <b>w20</b>	___(+1)	ooooo	ooooo	oo	
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral	___(+1)	ooooo	ooooo	oo

#### **Knochenrüstung, Blasrohre, Giftpfeile**

### 32 (3) Hauptraum/Wohn- und Schlafraum

hohe Halle, Loch in Decke, Feuerstelle in der Mitte, Schlafmatten, Krüge, Schüsseln, Werkzeug; auf Rückwand riesiges menschliches Gesicht, weitgehend zerstört

2 Durchgänge oben → 32a (3a) Planktonbecken → 32b (3b) Muschelbecken  
Geheimtür oben links → 33 (4) Geheime Beobachtungs-Kammer  
Durchgang unten → 32c (3c) Schamane  
Geheimtür unten rechts → 34 (5) Alte Priesterkammer  
Durchgang rechts (nach unten) → 35 (6) Blockierter Gang

### 32a (3a) Planktonbecken Junggesellen

leerer Raum, riesiges Becken mit Algen und Plankton

### 32b (3b) Muschelbecken Jungfrauen

leerer Raum, riesiges Muschelbecken, auch Algen und Plankton

### 32c (3c) Schamane

Speer & Knochenrüstung meditiert an kleinem Feuer, einschläfernder Geruch

#### **Tabu-Insel Schamane, alter Mann, berauscht**

Ini	+1				
Angriff	Knochenkeule <b>w4</b>				
Rüstklasse	<b>9</b>	TW 2w6 (10)	___(+1)	ooooo	ooooo
Bewegung	10 m	Aktion <b>w20</b>			
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral		

#### **Rauschkraut, Edelsteine, Goldgefäße, Perlenmühle, Amulett mit schwarzer Perle**

### 33 (4) Geheime Beobachtungs-Kammer

lange nicht benutzt, staubig, Schwefelgeruch, bronzene Röhren führen zu einem Steinpult, mehrere kleine Gucklöcher zu → 30 (1) Tempeleingang

### 34 (5) Alte Priesterkammer

lange nicht benutzt, staubig, heiß, betäubender Schwefelgeruch, Treppe hoch mit **Guckloch**, **bronzene Röhren** mit einem **Hebelmechanismus**: STÄ 12 → Feuerstoß in 32 (3) Hauptraum, daneben **3 Amphoren mit Öl**  
hölzerne Falltür [F], tiefer Schacht → Ebene 2 40 (3) Raum der Leibgarde [C]

### 35 (6) Blockierter Gang

der Gang führt schräg nach unten, nach 5 m durch aufeinander getürmte Steine blockiert  
STÄ 15 | 1 Stunde (Werkzeug)

### 36 (7) Instabiler Boden

der Boden dieses Raumes besteht aus Steinplatten, ist aber abgesenkt und brüchig, Gewicht!  
GES 12 | w6 Fallschaden, [T] → Ebene 2 38 (1) Überflutete Kammer

### 37 (8) Privater Altar

weniger staubig und heiß, ausgetrocknetes Schlammbett, verrottete schwere Stoffe,  
**Durchgang rechts** komplett verschüttet,  
**goldenes Geschirr, goldene Statue** liegendes menschenähnliches Wesen kleine Tentakeln  
ums Maul, flossen-artige kurze Beine **Willen 12** | „**verschwinde**“ **zerstören: Glück +1**,

## Die Tabu Insel Ebene 2

### 38 (1) Überflutete Kammer

1 ½ Schritt tiefes dampfend heißes Wasser (Therme), rostrot gefärbte Decke, starker Schwefelgeruch, urtümlich aussehende Fische im Wasser, metallene und steinerne Gegenstände bedecken den Grund. **scharfe Scherben: Geschick 10** | **w4**

[ ] Schacht aus Ebene 1 36 (7) Instabiler Boden

Durchgang oben → rechts → 39 (2) Kammer des Großen  
→ Geheimtür oben → 40 (3) Raum der Leibgarde  
→ links → 41 (4) Alligatorbecken

### 39 (2) Kammer des Großen

Eingang liegt 4 Schritt über dem Boden, 6 Schritt tiefes dampfend heißes Wasser (Therme), starker Schwefelgeruch, **2 Riesenkrabben** (2 Schritt Durchmesser)

oben links Treppen → 39a (2a) Riesenauster

#### **Riesenkrabbe**

Ini	+4	
Angriff	Biss +4 <b>2w6</b>	___(-3) 0000 0000 0000 0000
Rüstklasse	<b>12</b> TW 4w8 (20)	___(-3) 0000 0000 0000 0000
Bewegung	9 m Aktion <b>w20</b>	
Zähigkeit +2	Reflex +2 Willen +0	Neutral

### 39a (2a) Riesenauster

1 ½ Schritt unter der Wasseroberfläche, offen bis angegriffen, enthält **riesige weiße Perle**

<b>Riesenauster</b>		0000 0000 0000 0000 0000
Rüstklasse <b>18</b>	TP 50	0000 0000 0000 0000 0000

Geheimtür oben links → 43 (6) Rattennest

#### 40 (3) Raum der Leibgarde

Halle mit Wandmosaiken von bunt gekleideten Dienerinnen, die liegenden Amphibienwesen allerlei Dinge bringen, auf dem Boden einzelne Pfützen, Reihen von Statuen von menschlichen Kriegern mit Speeren und Schilden; eine größere Pfütze an der Südwand  
Tür unten → überfluteter Raum, SCs werden in **45 (8) Kochender Brunnen** gespült, in der Mitte der Decke eine verrottete **Falltür** [C] aus Holz von **34 (5) Alte Priesterkammer**  
**4 Speikobras** hinter Statuen (greifen nur an wenn SCs näherkommen)

##### **Speikobra**

Ini	+1		
Angriff	Biss +3 <b>w4</b> & Gift, Spucken +1 <b>w3</b> und Gift: Zäh 16   AUS-w6		
Rüstklasse	<b>12</b>	TW 3w8 (15)	____(+1) oooooo oooooo oooooo
Bewegung	9 m	Aktion <b>w20</b>	
Zähigkeit -2	Reflex +2	Willen 0	Neutral

#### 41 (4) Alligatorbecken

Treppen führen zu einer leicht erhöhten Plattform über dem Wasserspiegel, Zwerg/Bergarbeiter sieht dass Fels hier zu hart war, nach ein paar Schritt wieder Treppe nach unten:

##### **2 Protosuchus**

Ini	-3	____(-3)	ooooo oooooo oooooo
Angriff	Biss +5 <b>w10</b> ins Wasser zerren		ooooo oooooo oooooo
Rüstklasse	<b>16</b>	TW 3w8 (30)	____(-3) oooooo oooooo oooooo
Bewegung	12 m	Aktion <b>w20</b>	ooooo oooooo oooooo
Zähigkeit +2	Reflex -2	Willen -2	Neutral

#### 42 (5) Priesterkammer

fest verschlossene Bronzetür (öffnen → SCs werden in Raum gespült), niedrige Steinbänke und Altarstein, in Altarfach (nur sichtbar ohne Wasser):

**2 Korallen-Statuetten (je 100 Gold), und 5 Goldschalen (je 10 Gold)**

#### 43 (6) Rattennest

½ Schritt große Löcher in den Wänden; **10 Riesenratten**

Hobbit kann sich durchquetschen,

Rattennest: **2 Heiltränke, verdorbener Trank (Gift), Spruchrolle Schweben (Grad 2)**

##### **Riesenratte**

INI +4		____(+4)	ooooo	____(+4)	ooooo		
Angriff	Biss +2 <b>w4+1</b> & Krankheit Zäh 7   w6	____(+4)	ooooo	____(+4)	ooooo		
Rüstklasse	<b>13</b>	TW w6+2(5)	____(+4)	ooooo	____(+4)	ooooo	
Bewegung	9m schwimmen 6 m	Aktion <b>w20</b>	____(+4)	ooooo	____(+4)	ooooo	
Zähigkeit +4	Reflex +2	Willen -1	Neutral	____(+4)	ooooo	____(+4)	ooooo

#### 44 (7) Feuerfalle

halb mit Wasser gefüllter Raum, unter Wasser Stolperdraht löst flammenden Ölstrahl aus  
**-3 HP/Runde für 6 Runden**

Tür oben

unter Wasser Hebel öffnet unter-Wasser-Fallgitter und Tür

unter Wasser: Fallgitter → **Ebene 3 46 (A) Mineralische Terasse**



### 45 (8) Kochender Brunnen

U-förmig, führt 5m steil herab auf Ebene darunter, aber mit kochendem Wasser gefüllt **w10**

→ Ebene 3 48 (C) Kochende Quelle

### Die Tabu Insel Ebene 3

---

### 46 (A) Mineralische Terasse

Erhöhung, Steinboden

### 47 (B) Die Kopru (mittig)

#### **2 Kopru**

Ini +2

Angriff Biss +2 **w4**, Psychische Kontrolle gegen Willen

Rüstklasse **12** TW 3w8 (15) \_\_\_\_(+2) ooooo ooooo ooooo

Bewegung 3 m Aktion **w30** \_\_\_\_(+2) ooooo ooooo ooooo

Zähigkeit +2 Reflex -2 Willen +10 Neutral

**schwarze Perle**

### 48 (C) Kochende Quelle

hier endet der U-förmige Brunnen aus 45 (8) Kochender Brunnen

### 49 (D) Die Kaverne

führt zu einem Ausgang im See dicht unter der Wasseroberfläche

### 50 (E) Kopru-Larven ~~Instabiler Boden~~ (links außen)

**5 Kopru-Larven**, etwa 50cm groß, in einer Mulde mit Plakton und Perlenmehl

~~Boden ist instabil, Geysir kann ausbrechen~~

### 51 (F) Der versteckte Thron

unter einer Kruste von Algen das Skelett eines Kopru mit einem Ring an einer Halskette

**Ring Unsichtbarkeit (Grad 2), verfluchtes Kurzsword des Herrschers:**

**Persönlichkeit +3, Stärke -1, Geschick -1, Ausdauer -1**