

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 Schlambäder 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.

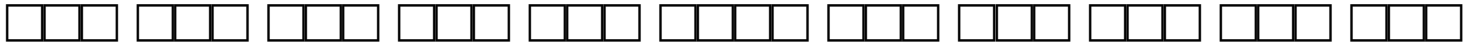
Die **Ausgestoßenen** wurden als Kriminelle auf den Dörfern der Menschen verbannt.

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, Erdbeben **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?, Geisir 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 **w10** ins Wasser zerren 00000 00000 00000

Rüstklasse **15** TW 3w8 (30) _____(-3) 00000 00000 00000

Bewegung 12 m Aktion **w20** 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 Tanaroa)

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'riska, 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, Drehspieß, Töpfe und Krüge

Rakasta +4 auf Schleichen

Ini	+4	___(-4)	00000	00000	00000
Angriff	Biss +3 w4 , Krallen +4 w4 , Säbel w6	___(-4)	00000	00000	00000
Rüstklasse	14 TW 2w8 (15)	___(-4)	00000	00000	00000
Bewegung	10 m Aktion 2w20	___(-4)	00000	00000	00000
Zähigkeit +0	Reflex +3 Willen +1 Neutral	___(-4)	00000	00000	00000

Lederrüstung

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

Ini	+4	___(-4)	00000	00000	00000
Angriff	Biss +3 w8 , Krallen +4 w4 , Säbel w6	___(-4)	00000	00000	00000
Rüstklasse	14 TW 2w8 (15)	___(-4)	00000	00000	00000
Bewegung	20 m Aktion 2w20	___(-4)	00000	00000	00000
Zähigkeit +0	Reflex +3 Willen +1 Neutral	___(-4)	00000	00000	00000

Beschlagene Lederrüstung

Smilodon +4 auf Schleichen

Ini	+2	___(-4)	00000	00000	00000
Angriff	Biss +3 w6+2 , Krallen +1 w3+1 , nach doppeltem Treffer Kratzen +1 w3+1	___(-4)	00000	00000	00000
RK	13 TW 3w8 (15)	___(+2)	00000	00000	00000
Bew.	18 m Aktion 2w20	___(+2)	00000	00000	00000
Zähigkeit +1	Reflex +2 Willen +1 Neutral	___(+2)	00000	00000	00000

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 Echsenmenschen Siedlung (rechts von See, Höhle #2)

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

14 Echsenmenschen in halb überfluteter Höhle im Sumpf, jagen Dinos

Echsenmensch

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

Kurzspeere, 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 Quetzalcoatlus

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

Quetzalcoatlus

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 Quetzalcoatlus ~~Vogel-Rech~~ (mitte links)

1 Quetzalcoatlus 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) ooooo ooooo ooooo

Bewegung 12 m Aktion **w20** ooooo ooooo ooooo

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

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) ooooo ooooo ooooo

Bewegung 12 m Aktion **2w20** ooooo ooooo ooooo

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) ooooo ooooo ooooo ooooo

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

Zähigkeit +5 Reflex +5 Willen +5 Chaos

Hort w100 Perlen

21 Erdhöhle der Ausgestoßenen Troglothyten (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) ooooo ooooo

Angriff Keule +3 **w4+2**, Nagelkeule **w6+2** ___(-1) ooooo ooooo

Rüstklasse **12** TW w8+2 (10) ___(-1) ooooo ooooo

Bew. 9m Aktion **w20** ___(-1) ooooo ooooo

Zähigkeit +2 Reflex -1 Willen -2 Ordnung ___(-1) ooooo ooooo

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) 00000 00000
Bewegung 12 m Aktion **w20** 00000 00000
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) 00000 00000
Bewegung 12 m Aktion **w20** 00000 00000
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 seht 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) ooooo ooooo o

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, bemalter Kopf, Augen: 2 Murnel-große schwarze Perlen

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

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 w4					
Rüstklasse	9	TW 2w6 (10)	___(+1)	ooooo	ooooo	
Bewegung	10 m	Aktion w20				
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 **2w6** ___(-3) 0000 0000 0000 0000
Rüstklasse **12** TW 4w8 (20) ___(-3) 0000 0000 0000 0000
Bewegung 9 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +2 Willen +0 Neutral

39a (2a) Riesenauster

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

Riesenauster 0000 0000 0000 0000 0000
Rüstklasse **18** 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 Kriegerern 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 **w4** & Gift, Spucken +1 **w3** und Gift: Zäh 16 | AUS-w6
Rüstklasse **12** TW 3w8 (15) ___(+1) ooooo ooooo ooooo
Bewegung 9 m Aktion **w20**
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 ooooo ooooo
Angriff Biss +5 **w10** ins Wasser zerren ooooo ooooo ooooo
Rüstklasse **16** TW 3w8 (30) ___(-3) ooooo ooooo ooooo
Bewegung 12 m Aktion **w20** ooooo ooooo ooooo
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 **w4+1** & Krankheit Zäh 7 | w6 ___(+4) ooooo ___(+4) ooooo
Rüstklasse **13** TW w6+2(5) ___(+4) ooooo ___(+4) ooooo
Bewegung 9m schwimmen 6 m Aktion **w20** ___(+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 Kurzschwert des Herrschers:

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