



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 1

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

Was ist DCC

- 3-5 Spieler mit je 4 Charakteren der Stufe 0 oder einem der Stufe 1
- 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, Ausnahme: ein Char pro Spieler
- 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

dieses Abenteuer: DnD 1 Klassiker

Charaktere vorstellen

Einleitung

Gerüchte

3 Handouts: Brief, Karte, Schriftrolle „Tanaroa Sprache“

Änderungen:

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

hier Hex=2km: ~40 Hex * 2 km/Hex ≈ 80 km (~Saaremaa, ~Rhodos)

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

Loot/10

Orte & Begegnungen geändert

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

zusammen ca. 2000 Menschen, ~1400 in Tanaroa, je 100 andere

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

Matriarchin, Clanführer, Ahnenführer (Schamane);

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

Lehmbau in der Mitte des Dorfes, oben Gong und Palisaden

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

Mauer 15 m hoch, 5 m dick, 1 Meile lang, 4 Holz-Wachtürme, darunter 4 Doppel-Tore

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

Vipern

Wespenschwarm

Ahnen

Geisir & Ruinen

Schwefelgeruch, der Untergrund besteht aus heißem feuchten Schlamm und inmitten von ausgedehnten **Ruinen** aus einem rötlichen Gestein (Rhyolith & Tuff), {vielleicht Bad oder Therme}, alle paar Minuten schießt ein Geisir hervor

2 Alligator Bucht

hier lauern einige Alligatoren im seichten Wasser

3 Korallenbänke (Austern & Seeschlangen/Moränen)

6 m tief, jede Perle w4 Gold, 8 Stunden: w20 Perlen

Seeschlangen (klein, leuchtend gelb)

4 Berghang/Felspaviane (rechts vom Pfad, Zufallsbegegnung)

Zufallsbegegnung

5 Felspaviane/Dimetrodon (links unter Teergrube)

15 Felspaviane leben in einer Höhle in 2 m Höhe

INI +1, AT Stein 2, RK 6, TW 2 (14), 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

50% Chance Angriff, 25% Schiff w10, 75% Besatzung

INI +4, AT , RK 7, TW 6 (37), Reflex 0, Zäh 5, Willen +3, neutral

7 Piratennest (Insel ganz links unten)

Piratenanführer RK 5 Schuppenpanzer, Langschwert w8

10 Piraten RK 7 Lederrüstung, Säbel w6

10 Piraten RK 7 Lederrüstung, Kurzbogen, Säbel w6

P1 Wachturm 6 m hoch, max. 4 Mannschaft

P2 Kanus 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): 200 Kupfer, 300 Silber, 70 Gold, Edelsteine (60 Gold), 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)

8 Hippogryph Nest (Insel ganz links, fressen Schafe etc)

5 Hippogryph RK 5 TW 3+1 (16)

9 Rakasta Lager (über Teergrube, Karte E5)

Stamm von Katzenmenschen, teilweise auf Säbelzähntigern

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

16 Krieger, 3 Reiter (3 Säbelzähntiger), 20 andere (Kinder & Alte)

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

R2 Pavillion (3 Stück), je 1 Säbelzähntiger

R3 Gemeinschafts-Pavillion mit Feuerstelle

R4 Feuerstelle Steinkreis, Drehspieß, Töpfe und Krüge

10 Phanaton Siedlung (hoch über Teergrube links, Karte E-6)

Holzplattformen, vom Boden nicht sichtbar da 15 m hoch, Vegetation

ca. 100 Phanaton (Affenhörnchen mit Gleitflug), Blasrohre?

PH5 Falltür mit ausrollbarer Strickleiter

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

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

Truhe: 300 Silber

PH3-6 Wohnplattform: 2 Erwachsene, 1-4 Kinder pro Hütte

11 Echsenmenschen Siedlung (rechts von See, Höhle #2)

14 Echsenmenschen in halb überfluteter Höhle im Sumpf

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

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

13 Horst der Gargoyle (Landzunge ganz rechts)

auf 100 m hohen Klippen: 3 Statuen von Wasserspeiern, in beträchtlichem Abstand
Rubin (60 Gold), Rolle Schutz vor Elementen

14 Aranea Nest (rechts neben Vulkan)

Netze zwischen Bäumen, 12 m hoch, vom Boden nicht zu sehen,
3 Spinnen

A1 braune Spinne: Magie erkennen, Schlaf, Fliegen; Schild -1, Trank Untote kontrollieren

A2 schwarze Spinne: Energie formen, Bauchreden, Trugbild; Hexenbesen

A3 graue Spinne: Helligkeit, Runenalphabet der Sterblichen, Spiegelbild; Gift

15 Brücke & Pteranodon Überfall (unter Vulkan)

3 Pteranodons

16 Nest des Vogel Roch (mitte links)

abc

17 Dimetrodon im Kampf (links neben Vulkan)

abc

18 Oger Höhle (rechts oben neben Vulkan)

abc

19 Verwirrter Ankylosaurus (links oben neben Vulkan)

abc

20 Hort eines Grünen Drachen (rechts oben auf Landzunge)

abc

21 Erdhöhle der Troglodyten (über Vulkan)

abc

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



22 Revier des Plesiosaurus (am See links über Vulkan)

abc

23 Lauernde Alligatoren [Zufallsbegegnung] (auf Landzunge)

abc

24 Seedrache (Bucht im Norden)

abc

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 silbrig 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.

Alle 3 Hexe Begegnung bei w3=1: 2w6 auf Tabelle Vulkankrater

2	2 Höhlenbären
3	1 Wollnashorn
4	4 Pteranodons
5	7 Pterodactyls
6	2 Eber
7	5 Antilopen
8	4 Wölfe
9	2 Mastodons
10	1 Brontotheridon
11	2 Säbelzahn timer
12	Erdbeben w6: 1-4 leicht 5 schwer, liegend/Absturz 6 Bäume fallen, Erdrutsch 3w6

25 Goldader (Karte 2/???)

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

26 Ent Wald (Karte 2/???)

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

27 Vulkanwand (Karte 1/15)

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

Begegnung Vulkankrater: 4, 5, 12

oben: teilweise Schnee, keine Begegnung, eisig

28 Dorf Mantru (Karte 2/???)

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

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

Umlat der Schamane (faltig, weißer Bart, tatterig)

Großer Häuptling 3 m hohe schwarze Steinfigur

50 Bewohner freigiebig, Grillfest, erwarten Freigiebigkeit, bieten Unterkunft

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

29 Tabu Insel (Karte 2/???)

voller Ruinen, kleinen schwarzen Statuen, Steinterrassen, im Westen Tempeleingang

30 Tempeleingang (Karte 2/???)

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 stehen zwei Unterschenkel als Uferreste einer zerstörten Riesenstatue, ein riesiges bronzenes Gesicht, bis zur Unkenntlichkeit verkratzt und verdreckt in der Ecke hinten links (Löcher aus Raum 33)

31 Wache

5 Wachen, 1 Anführer; Speer, Blasrohre mit Giftpfeilen & Knochenrüstung warten hinter Eingang

32 Hauptraum/Wohn- und Schlafrum

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

32a {Junggesellen}

leerer Raum

32b {Jungfrauen}

leerer Raum

32c Schamane

Speer & Knochenrüstung meditiert an kleinem Feuer, einschläfernder Geruch Edelsteine, Goldgefäße

33 Geheime Kammer

lange nicht benutzt, staubig, Schwefelgeruch, bronzene Röhren führen zu einem Steinpult; mehrere kleine Gucklöcher zu 32a-c

34 Alte Priesterkammer

lange nicht benutzt, staubig, heiß, betäubender Schwefelgeruch, bronzene Röhren mit einem Hebelmechanismus, daneben Amphoren mit Öl

35 Blockierter Gang

der Gang ist hier durch aufeinander getürmte Felsbrocken versperrt

36 Abgesenkter Boden

der Boden dieses Raumes besteht aus Steinplatten, ist aber abgesenkt und brüchig

37 Privater Altar

weniger staubig und heiß, verrottetes Himmelbett mit schwere Stoffen, goldenes Geschirr, goldene Statue eines liegenden menschenähnlichen Wesens mit kleinen Tentakeln um das Maul und flossenartigen kurzen Beinen; **Willen 12**

Ebene 2

38 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. **Geschick 10**

39 Kammer des Großen

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

39a Riesenauster

1 ½ Schritt unter der Wasseroberfläche , enthält schwarze Perle

40 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 (Geheimtür → überfluteter Raum, SCs werden in **45** gespült), in der Mitte der Decke eine verrottete Falltür aus Holz

4 Speikobras hinter Statuen (greifen nur an wenn SCs näherkommen)

41 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: **3 Alligatoren**

42 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 Rattennest

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

Hobbit kann sich durchquetschen, Rattennest: 2 Heiltränke, verdorbener Trank (Gift), Spruchrolle Levitation

44 Feuerfalle

abc

Wetter (Frühsommer = Regenzeit) 2w6

2	Hagel, kalt und stürmisch
3	Taifun, kalt und stürmisch
4	Gewitter, schwarze Wolken
5	Sturm, dunkle Wolken
6	Starker Regen, eingeschränkte Sicht
7	Regen, nebelig
8	Nieselregen, diesig
9	Feuchtheiß, klar
10	Drückend Heiß, klar
11	Dichter Nebel
12	Vulkanasche w4: <u>1</u> Insel unten <u>2</u> Vulkan/Ruinen <u>3</u> Vulkan/Ruinen <u>4</u> Insel oben

Orientierung 3w12 Median

	Effekt
1	±180°
2	±120°
3	±60°
4	ok
5	ok
6	ok

Gelände/Sicht	Effekt
Hügel/Sumpf/klar/Tag	+1
Hügel/Sumpf/diesig/Tag	–
Hügel/Starkregen/Gewitter/Nacht	-1
Berge/Nebel	-2
Regenwald/Dichter Nebel/Vulkanasche	-3

Entfernung Zufallsbegegnung: Wald w3, Hügel w4, Sumpf w6

1	nah, möglicherweise Überraschungsangriff
2	mittel, einfach zu sehen
3+	weit, maximale Sichtweite

Reisegeschwindigkeit

Flachland	12 Hex/Tag (8 Stunden a 3 km/h)	perfekte Sicht
Sumpf	4 Hex/Tag (8 Stunden a 1 km/h)	weite Sicht
Hügel	6 Hex/Tag (8 Stunden a 2 km/h)	weite Sicht
Zerklüftet/Höhlen	6 Hex/Tag (8 Stunden a 2 km/h)	eingeschränkte Sicht
Dschungel	2 Hex/Tag (8 Stunden a 500m/h)	kaum Sicht
Gebirge	2 Hex/Tag (8 Stunden a 500m/h)	wechselnde Sicht
Vulkankrater	unpassierbar?	

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

Alter Riesentintenfisch 10m lang, atmet unter Wasser (jede 2. Runde)

Ini +6
 Angriff Biss +6 **4w6**; Tentakel +6 **7**; Tintenwolke; umschlingen Reflex 15 oder **2w6**
 Rüstklasse 13 TW 13w12 (110)
 Bewegung 9 m schwimmen Aktion **5w20**
 Zähigkeit +2 Reflex +2 Willen +1 Neutral

Aranea Spinne mit Gehirn

Ini +5
 Angriff Biss +5 **w8+3**; Netz +5 Zäh 12 oder gehalten
 Bezaubern; Schlaf; Spiegelbild; ...
 Rüstklasse 14 TW 13w12 (110)
 Bewegung 15 m klettern Aktion **w20**
 Zähigkeit +2 Reflex +3 Willen +0 Chaos

Brontosaurus 25m lang, flieht bei ernster Verletzung

Ini +5
 Angriff Trampeln +8 **5w8**; Schwanz +8 **5w8**; Zäh 14 oder liegend
 Rüstklasse 15 TW 9w20 (121)
 Bewegung 10 m Aktion **2w20**
 Zähigkeit +3 Reflex -1 Willen +0 Neutral

Dimetrodon

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Riesenkrabbe

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Riesenauster

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Junger Vogel Roch

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Kopru

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Mammut

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Megalodon

Ini	+4			
Angriff	Biss +4	2w6		
Rüstklasse	12	TW 3w8 (19)		
Bewegung	10 m	Aktion w20		
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral	

Megatherium

Ini	+4			
Angriff	Biss +4	2w6		
Rüstklasse	12	TW 3w8 (19)		
Bewegung	10 m	Aktion w20		
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral	

Phanaton

Ini	+4			
Angriff	Biss +4	2w6		
Rüstklasse	12	TW 3w8 (19)		
Bewegung	10 m	Aktion w20		
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral	

Rakasta

Ini	+4			
Angriff	Biss +4	2w6		
Rüstklasse	12	TW 3w8 (19)		
Bewegung	10 m	Aktion w20		
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral	

Rakasta Reiter

Ini	+4			
Angriff	Biss +4	2w6		
Rüstklasse	12	TW 3w8 (19)		
Bewegung	10 m	Aktion w20		
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral	

Felspavian

Ini	+4			
Angriff	Biss +4	2w6		
Rüstklasse	12	TW 3w8 (19)		
Bewegung	10 m	Aktion w20		
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral	

Seeschlange klein, leuchtend gelb

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Spinosaurus

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Stegosaurus

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Titanothera

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Trachodon

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Velociraptor

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Wollnashorn

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Zombie (Tanaroa Ahne)

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Tanaroa Krieger

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Tanaroa Bauer/Handwerker

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Begegnungen Vulkankrater: alle 3 Hexe bei w3=1: 2w6 auf Tabelle

2	2 Höhlenbären
3	1 Wollnashorn
4	4 Pteranodons
5	7 Pterodactyls
6	2 Eber
7	5 Antilopen
8	4 Wölfe
9	2 Mastodons
10	1 Brontotheridon
11	2 Säbelzahn timer
12	Erdbeben w6: 1-4 leicht 5 schwer, liegend/Absturz 6 Bäume fallen, Erdrutsch 3w6

Begegnungen Hügel: alle 3 Hexe bei w3=1: 2w6 auf Tabelle

2	Megatherion
3	Wollnashorn
4	Pteranodons
5	Pterodactyls
6	2 Eber
7	Büffelherde
8	Wolfsrudel
9	Mammut-Gruppe
10	Brontotheridon
11	Säbelzahn timer
12	Erdbeben w6: 1-4 leicht 5 schwer, liegend/Absturz 6 Bäume fallen, Erdrutsch 3w6

Begegnungen Dschungel: alle 3 Hexe bei w3=1: 2w6 auf Tabelle

2	Allosaurus
3	Ankylosaurus
4	Brontosaurus
5	Dimetrodons
6	Spinosaurus
7	Velociraptor

8	Pteranodon
9	Stegosaurus
10	Triceratops
11	Tyrannosaurus rex
12	Erdbeben w6: 1-4 leicht 5 schwer, liegend/Absturz 6 Bäume fallen, Erdrutsch 3w6

Begegnungen Küste: alle 3 Hexe bei w3=1: 2w6 auf Tabelle

2	Riesenkrabben
3	Ankylosaurus
4	Brontosaurus
5	Dimetrodons
6	Spinosaurus
7	Velociraptor
8	Pteranodon
9	Stegosaurus
10	Triceratops
11	Tyrannosaurus rex
12	Erdbeben w6: 1-4 leicht 5 schwer, liegend/Absturz 6 Bäume fallen, Erdrutsch 3w6

Gerüchte in Tanaroa w16

- 1 Die Götter wohnen auf dem Vulkan in einem prächtigen Palast
aus rotem Stein besetzt mit weißen und schwarzen Perlen.
- 2 Furchterregende Tiere und andere Wesen leben auf der Hauptinsel.
Nur die mutigsten Jäger trauen sich gelegentlich dorthin.
- 3 Früher wohnten die Götter auf der ganzen Insel in prächtigen Bauten,
aber sie waren nicht zufrieden mit unseren Diensten und ließen Steine vom
Himmel regnen, die alles zerstörten.
- 4 Alle paar Jahre ist morgens ein Jüngling aus dem Dorf verschwunden. Es heißt
sie gehen zum Palast auf dem Vulkan um ihr Leben den Göttern zu weihen.
- 5 Es leben auch intelligente Wesen auf der Hauptinsel.
Sie sehen aus wie Tiere, können aber sprechen.
- 6 Einen halben Tag nördlich der Mauer liegen Teergruben.
Die Zimmerleute holen dort manchmal Teer zum Abdichten der Dächer.
- 7 Die jungen Mädchen tauchen am Korallenriff nach Perlen.
Dort gibt es gefährliche Seeschlangen, doch Jungfrauen verschonen sie.
- 8 Piraten kommen vor allem im Frühling und im Herbst nach der Ernte,
um unsere Dörfer zu plündern. Sie kommen in kleinen schnellen Booten.
- 9 Auf der Hauptinsel hinter der Mauer gibt es viele Große Fresser.
- 10 Manchmal sieht man riesige Flugwesen am Himmel. Dann muss man
sich schnell in einer Hütte oder unter einem Baum verstecken.
- 11 Manche sagen es gibt noch ein weiteres Dorf das vom Zorn der Götter verschont
wurde. Aber es liegt irgendwo auf der Hauptinsel.
- 12 Ein Fluch liegt auf der Insel weil unsere Vorfahren den Göttern
nicht gut gedient haben.
- 13 Manchmal sieht man Rauch von einem der kleineren Vulkane aufsteigen.
Dann opfern wir einen jungen Dörfler um die Götter zu besänftigen.
- 14 Die Götter können allerlei Wunder vollbringen.
Sie haben große Hütten aus Stein gebaut und lange Brücken über die Berge.
- 15 In grauer Vorzeit kamen die Götter auf Flügeln nach Tanaroa um uns zu lehren.
- 16 Es ist gut die Ahnen hart arbeiten zu lassen, denn so können sie ihre schlechten
Dienste gegenüber den Göttern büßen und sie wieder gnädig stimmen.