

Anhang

I. Konvertierungshilfe – andere Settings

Dieses Abenteuer sollte sich ohne große Mühen an jedes beliebige Setting von DnD anpassen lassen. Insaks Zähne können an praktisch jeder Meeresküste liegen und sollte sich auch gut an extremere kulturelle Eigenarten einer Region anpassen lassen.

Im Abenteuer werden mehrere Faerun-typische Gottheiten genannt, die von den Piratengründern der Siedlung angebetet wurden:

- a) Umberlee – eine böse und rachsüchtige Göttin der See. Ihren Segen braucht jeder Seemann.
- b) Beshaba – Die Göttin des Unglücks. Sie war besonders populär bei Wrackpiraten, die mit falschen Leuchtfuern Handelsschiffe auf Klippen geleitet haben.
- c) Tymora – Die Göttin des Glücks. Populär bei Reisenden, Glücksrittern und Menschen in gefährlichen Jobs.
- d) Waukeen – Die Göttin des Handels. Ihre Schreine findet man praktisch in jeder größeren Stadt.
- e) Maske – Der böse Gott der Diebe. Öffentliche Schreine sind eigentlich eher selten.

II. Kämpfe ohne Bodenplan

Die Insel der Gerechten kann relativ problemlos auch völlig kampffrei geleitet werden. Keiner der im Abenteuer vorkommenden Kämpfe ist für das Fortschreiten der Handlung wirklich wichtig; entsprechend leicht können sie gestrichen werden.

Es gibt nur zwei Kämpfe, die wirklich von einem Bodenplan profitieren könnten. Zunächst ist da der Kampf gegen die Chuuls unter der See. In der Regel wird sich ein Chuul auf einen Helden stürzen. Wenn einer von ihnen gelähmt wird, braucht der Chuul eine Runde, um ihn in eine ihrer Höhlen zu zerren. Helden können die Höhlen ebenfalls mit einer doppelten Bewegung erreichen (bei einer Bewegung von 6m oder 9m).

Schwieriger ist die eventuelle finale Konfrontation mit der Gemeinschaft von Fackel und Schild. Ihr Magier wird früh im Kampf seinen Kältekegel einsetzen. Aufgrund der beengten Verhältnisse (und der vielen Gegner) kann man immer davon ausgehen, dass er 2-3 Helden damit erwischen kann. Die anderen beiden Abenteuerer werden versuchen die Krieger der Helden zu binden, während Antea und die Geister gegen die hinten stehenden Helden vorgehen.

III. Monsterwerte

Viele der vorkommenden Monster in diesem Abenteuer stammen direkt aus dem Monsterhandbuch. Hier sind die sonstigen Monster, mit denen die Helden es zu tun bekommen können. Die Werte beschränken sich dabei auf die tatsächlich relevanten Kampfeigenschaften.

Der rasende Ozmar (HG 3)

Magische Bestie, klein

TP: 3W10+12 (28)

Ini: -1

Bew: 6m (4 Felder)

RK: 18 (+1 Größe, -1 GE, +8 natürlich),
Berührung 10, Auf dem falschen Fuß 18

Angriff: Biss +7 Nahkampf (1W4+6+1 Feuer)
Feuer spucken +2 Berührungsangriff auf
Entfernung (4W4 Feuer)

Reichweite: 1,5m

Besondere Angriffe: Feuer spucken

Besondere Eigenschaften: Dunkelsicht 18m,
Dämmerlicht, Feuerresistenz 3

Rettungswürfe: Ref +1, Will +0, Zäh +6

Feuer spucken (AF)

9m Reichweite; Berührungsangriff auf
Entfernung; 4W4 Feuer; kann alle 1W4
Runden verwendet werden.

Agahan, der rote Vernichter (HG 2)

Magische Bestie, klein

TP: 2W10+8 (19)

Ini: +2

Bew: 6m (4 Felder)

RK: 20 (+1 Größe, +2 GE, +7 natürlich),
Berührung 12, Auf dem falschen Fuß 18

Angriff: Biss +5 Nahkampf (1W4+5+1 Feuer)
Feuer spucken +5 Berührungsangriff auf
Entfernung (4W4 Feuer)

Reichweite: 1,5m

Besondere Angriffe: Feuer spucken

Besondere Eigenschaften: Dunkelsicht 18m,
Dämmerlicht, Feuerresistenz 3

Rettungswürfe: Ref +4, Will +0, Zäh +5

Feuer spucken (AF)

9m Reichweite; Berührungsangriff auf
Entfernung; 4W4 Feuer; kann alle 1W4
Runden verwendet werden.

Die Kralle (HG 2)

Magische Bestie, klein

TP: 2W10+10 (21)

Ini: +0

Bew: 6m (4 Felder)

RK: 18 (+1 Größe, +7 natürlich), Berührung 10,
Auf dem falschen Fuß 18

Angriff: Biss +8 Nahkampf (1W6+8+1 Feuer)
Feuer spucken +2 Berührungsangriff auf
Entfernung (4W4 Feuer)

Reichweite: 1,5m

Besondere Angriffe: Feuer spucken

Besondere Eigenschaften: Dunkelsicht 18m,
Dämmerlicht, Feuerresistenz 3

Rettungswürfe: Ref +2, Will +0, Zäh +6

Feuer spucken (AF)

9m Reichweite; Berührungsangriff auf
Entfernung; 4W4 Feuer; kann alle 1W4
Runden verwendet werden.

Schielauge (HG 2)

Magische Bestie, klein

TP: 2W10+8 (19)

Ini: -1

Bew: 6m (4 Felder)

RK: 17 (+1 Größe, -1 GE, +7 natürlich),
Berührung 10, Auf dem falschen Fuß 17

Angriff: Biss +5 Nahkampf (1W4+5+1 Feuer)
Feuer spucken +1 Berührungsangriff auf
Entfernung (4W4 Feuer)

Reichweite: 1,5m

Besondere Angriffe: Feuer spucken

Besondere Eigenschaften: Dunkelsicht 18m,
Dämmerlicht, Feuerresistenz 3

Rettungswürfe: Ref +1, Will +0, Zäh +6

Feuer spucken (AF)

9m Reichweite; Berührungsangriff auf
Entfernung; 4W4 Feuer; kann alle 1W4
Runden verwendet werden.

Höherer Luftelementar (HG 9)

Elementar (Luft, Extraplanar), riesig

TP: 21W8+84 (178 TP)

Ini: +14

Bew: 30m (20 Felder)

RK: 26 (-2 Größe, +10 GE, +8 natürlich),

Berührung 18, Auf dem falschen Fuß 16

Angriff: Hieb +23 Nahkampf (2W8+5)

Reichweite: 4,5m

Besondere Angriffe: Luftmeisterschaft,
Wirbelsturm

Besondere Eigenschaften:

Schadensreduzierung 10/-, Dunkelsicht 18m,
Elementareigenschaften

Rettungswürfe: Ref +22, Will +9, Zäh +11

Luftmeisterschaft (AF)

Fliegende Kreaturen erleiden einen Malus von
-1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen
Luftelementare.

Wirbelsturm (ÜF)

Der Elementar kann sich einmal pro 10
Minuten in einen Wirbelsturm verwandeln
und für 10 Runden in dieser Form bleiben. In
dieser Form kann sich der Elementar mit
seiner Fluggeschwindigkeit bewegen.
Der Wirbelsturm ist an der Basis 1,5m breit,
bis zu 6m breit an seiner Spitze und bis zu 15m
hoch. Der Elementar bestimmt die genaue
Höhe, aber sie muss mindestens 3m betragen.
Kreaturen die groß oder kleiner sind, erleiden
im Bereich des Wirbels 2W8 Schadenspunkte
pro Runde (Ref 25 keine Wirkung) und können
davon umhergestoßen werden (zweiter
Rettungswurf Ref 25 keine Wirkung). Eine
umhergewirbelte Kreatur erleidet jede Runde
automatisch den Schaden und ist im Wirbel
gefangen. Fliegende Kreaturen können jede
Runde einen neuen Rettungswurf versuchen
um zu entkommen.

Gefangene Kreaturen müssen einen
Konzentrationswurf gegen SG 15+Zaubergrad
schaffen, um erfolgreich zu zaubern.
Außerdem erleiden sie einen Malus von -2 auf
Angriffswürfe und -4 auf Geschicklichkeit.

Dort wo der Elementar den Boden berührt,
wirbelt er Staub (und Papierblätter) auf. Diese
Wolke beschränkt die Sicht auf 1,5m. Alles
darüber hinaus liegt in vollständiger Deckung.
Ein Elementar in Wirbelwindform kann keine
Hiebattacken durchführen.

Großer Wasserelementar (HG 5)

Elementar (Wasser, Extraplanar), groß

TP: 8W8+32 (68 TP)

Ini: +2

Bew: 6m (4 Felder), Schwimmen 27m (18
Felder)

RK: 20 (-1 Größe, +2 GE, +9 natürlich),

Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 18

Angriff: 2 Hiebe +10 Nahkampf (2W8+5)

Reichweite: 3m

Besondere Angriffe: Wassermeisterschaft,
Wirbel, drench

Besondere Eigenschaften:

Schadensreduzierung 5/-, Dunkelsicht 18m,
Elementareigenschaften

Rettungswürfe: Ref +4, Will +2, Zäh +10

Wassermeisterschaft (AF)

Ein Wasserelementar erhält einen Bonus von
+1 gegen Angriffs- und Schadenswürfe, wenn
sowohl es selbst als auch sein Gegner Wasser
berühren. Wenn das Elementar oder sein
Gegner den Boden berühren erhält er einen
Malus von -4 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Drench (AF)

Das Elementar kann mit einer Berührung
offene Flammen von großer Größe oder
kleiner zum Erlöschen bringen.

Wirbel (ÜF)

Siehe MHB für genauere Informationen
hierzu.

Großer Erdelementar (HG 5)

Elementar (Erde, Extraplanar), groß

TP: 8W8+32 (68 TP)

Ini: -1

Bew: 6m (4 Felder)

RK: 18 (-1 Größe, -1 GE, +10 natürlich),

Berührung 8, Auf dem falschen Fuß 18

Angriff: 2 Hiebe +12 Nahkampf (2W8+7)

Reichweite: 3m

Besondere Angriffe: Erdmeisterschaft,
Schieben

Besondere Eigenschaften:

Schadensreduzierung 5/-, Erdgleiten,

Dunkelsicht 18m, Elementareigenschaften

Rettungswürfe: Ref +1, Will +2, Zäh +10

Erdmeisterschaft (AF)

Ein Erdelementar erhält einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, solange sowohl es selbst als auch sein Gegner den Boden berühren. Wenn der Gegner fliegt oder Wasser berührt erleidet er stattdessen einen Malus von -4.

Schieben (AF)

Ein Erdelementar kann einen Ansturm durchführen, ohne eine Gelegenheitsattacke zu provozieren.

Erdgleiten (AF)

Ein Erdelementar kann so leicht durch Fels und Erde gleiten, wie ein Fisch durch Wasser schwimmt. Er gräbt ohne Tunnel zu hinterlassen, noch schlägt er Wellen oder hinterlässt andere Spuren.

Antea Jorgen, die Nebelfrau (HG 11)

Magisch veränderter Mensch, mittelgroß

TP: 8W10+3W6+33 (91)

Ini: +3

Bew: 9m (6 Felder)

RK: 20 (+3 GE, +2 Ablenkung, +5 Rüstung),

Berührung 15, Auf dem falschen Fuß 17

Angriff: Kurzschrift+2 +16/+16/+11

Nahkampf (1W6+4/19-20)

Reichweite: 1,5m

Besondere Angriffe: Zeichen der Lähmung,

Zeichen der Stille, Zeichen der Bewegung

Besondere Eigenschaften: Blindsicht 9m,

Dunkelsicht 18m, Resistenz (Feuer, Kälte,

Säure) 10

Rettungswürfe: Ref +8, Will +4, Zäh +10

Relevante Fertigkeiten: Konzentration +14

Besitz: Kurzschrift der Schnelligkeit +2,

Lederrüstung des Zwilichts +5, Nebelstein,

Faust der Ruhe

Zeichen der Lähmung (ZF)

3m Radius um Anwender; Lähmung für 1W6

Runden; Zäh 19 keine Wirkung; kann alle 1W4

Runden verwendet werden.

Zeichen der Stille (ZF)

9m Reichweite; *Stille* für 3 Runden auf ein

einzelnes Ziel, Will 19 keine Wirkung; kann alle

1W4 Runden verwendet werden.

Zeichen der Bewegung (ZF)

Nur persönlich; *Teleport*; kann alle 1W4

Runden verwendet werden.

Nebelstein (Normales Artefakt)

Aura Starke Veränderung; **ZS** 18

Ausrüstungsplatz -; **Gewicht** 2 Pfund

Dieses Artefakt sieht aus wie ein faustgroßer weißer Kiesel. Mit dem richtigen Befehlswort zerfließt er einmal pro Tag zu Nebel, der sich über einen Bereich von ca. 30m um den Anwender herum ausbreitet. Er bleibt für 3 Minuten bestehen, oder bis der Anwender den Wirkungsbereich verlässt. Dann bildet er wieder einen Kiesel im Besitz des Anwenders.

Während der Wirkungsdauer kann der Anwender bis zu 6 Nebeldiener formen, die dem Anwender zu Diensten sind. Sie können den Wirkungsbereich jedoch nicht verlassen.

Faust der Ruhe

Aura Starke Veränderung; **ZS** 15

Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 47520 GM;

Gewicht 4 Pfund

Ein einzelner schwerer Lederhandschuh für die linke Hand, der mit schweren Steinplatten eingelegt ist. Solange man die Hand frei hat, kann der Handschuh eingesetzt werden, um jeweils einmal pro Tag die Zauber *Fleisch zu Stein* und *Stein zu Fleisch* zu wirken (**Zäh 20** keine Wirkung).

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Stein zu Fleisch, Fleisch zu Stein;

Kosten 23.760 GM

Nebeldiener (HG 5)

Elementar (Luft, Wasser), mittelgroß

TP: 8W8+24 (60 TP)

Ini: +9

Bew: Fliegen 30m (20 Felder)

RK: 17 (+5 GE, +3 natürlich), Berührung 15,

Auf dem falschen Fuß 13

Angriff: Hieb +11 Nahkampf (1W6+2+

Betäubender Nebel)

Reichweite: 3m

Besondere Angriffe: Betäubender Nebel

Besondere Eigenschaften:

Schadensreduzierung 5/-, Dunkelsicht 18m,

Elementareigenschaften

Rettungswürfe: Ref +13, Will +2, Zäh +5

Betäubender Nebel (ÜF)

Benommenheit für eine Runde, Will 14 keine Wirkung

Brannak, der Wächter (HG 12)

Untotes Tier, groß (körperlos)

TP: 24W12 (156 TP)

Ini: +2

Bew: Fliegen 9m (6 Felder)

RK: 13 (-1 Größe, +2 GE, +0 natürlich, Ablenkung +2), Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 11

Angriff: 2 Klauen +20 Nahkampf (2W4+8) und Biss +14 Nahkampf (2W6+4)

Reichweite: 1,5m

Besondere Angriffe: Manifestation, Geisterhafte Berührung, Anspringen, Hinterläufe

Besondere Eigenschaften: Dämmersicht, Geruchssinn, Resistenz gegen Untote vertreiben

Rettungswürfe: Ref +12, Will +11, Zäh +13

Manifestation (ÜF)

Brannak lebt auf der Ätherebene und kann als ätherische Kreatur nichts auf der materiellen Ebene betreffen und auch nicht von dort aus von irgendwas betroffen werden. Wenn Brannak sich manifestiert, betrifft er zu einem Teil die materielle Ebene und wird dort sichtbar, bleibt jedoch körperlos. Manifestiert kann er nur von anderen ätherischen Kreaturen, magischen Waffen oder Zaubern betroffen werden, und bei jedem Schaden durch eine körperliche Quelle besteht eine Chance von 50%, dass der Geist diesen Schaden ignorieren kann. Dabei bewegt er sich perfekt lautlos. Für weitere Details zu dieser Fähigkeit siehe den entsprechenden Eintrag bei Geistern (MHB S. 130).

Geisterhafte Berührung (ÜF)

Brannaks Manifestation ist stärker als die der meisten Geister. Darum kann er seine natürlichen Attacken auch gegen Gegner auf der materiellen Ebene richten. Im Gegenzug kann er aber keine Rüstungen ignorieren und auch nicht durch feste Objekte schweben, während er manifestiert ist.

Anspringen (AF)

Wenn Brannak einen Sturmangriff durchführt, kann er einen Vollen Angriff durchführen, inklusive zweier Attacken mit den Hinterläufen.

Hinterläufe (AF)

Angriffsbonus +18 Nahkampf, Schaden 2W4+4

Resistenz gegen Untote vertreiben (AF)

Brannak hat eine Resistenz von +4 gegen Untote vertreiben.

Geisterwächter (HG 8)

Untoter Mensch, mittelgroß (körperlos)

TP: 6W12 (39 TP)

Ini: +2

Bew: Fliegen 9m (6 Felder)

RK: 13 (-1 Größe, +2 GE, +0 natürlich, Ablenkung +2), Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 11

Angriff: Hieb +8 Nahkampf (1W6+1W4ST)

Reichweite: 1,5m

Besondere Angriffe: Manifestation, Corrupting Touch, Entziehende Berührung

Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen Untote vertreiben

Rettungswürfe: Ref +4, Will +2, Zäh +6

Manifestation (ÜF)

Geisterwächter leben auf der Ätherebene und können als ätherische Kreaturen nichts auf der materiellen Ebene betreffen und auch nicht von dort aus von irgendwas betroffen werden. Wenn sie sich manifestieren, betreffen sie zu einem Teil die materielle Ebene und werden dort sichtbar, bleiben jedoch körperlos. Manifestierte Geisterwächter können nur von anderen ätherischen Kreaturen, magischen Waffen oder Zaubern betroffen werden, und bei jedem Schaden durch eine körperliche Quelle besteht eine Chance von 50% dass sie diesen Schaden ignorieren können. Sie können sich in manifestierter Gestalt problemlos durch solide Gegenstände hindurchbewegen,

und ihre eigenen Angriffe durchdringen jede Rüstung. Sie bewegen sich perfekt lautlos. Für weitere Details zu dieser Fähigkeit siehe den entsprechenden Eintrag bei Geistern (MHB S. 130).

Corrupting Touch (ÜF)

Ein Geisterwächter, der ein lebendes Ziel mit seinem körperlosen Berührungsangriff trifft, verursacht 1W6 Schadenspunkte.

Entziehende Berührung (ÜF)

Ein Geisterwächter, der ein lebendes Ziel mit seinem körperlosen Berührungsangriff trifft, entzieht 1W4 Geschicklichkeitspunkte. Bei jedem erfolgreichen Angriff heilt er selbst 5 Schadenspunkte.

Resistenz gegen Untote vertreiben (AF)

Geisterwächter haben eine Resistenz von +4 gegen Untote vertreiben.

Grennard, der Halbork (HG 9)

Halbork, mittelgroß

TP: 9W10+27 (67 TP)

Ini: +7

Bew: 9m (6 Felder)

RK: 22 (+3 GE, +2 natürlich, +7 Rüstung), Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 20

Angriff: *Langschwert*+2 +14/+9 Nahkampf (1W8+6/19-20) und *Kurzschwert*+1 +13/+8 (1W6+3/19-20)

Reichweite: 1,5m

Besondere Eigenschaften: Erzfeinde (Untote, böse Externare), Tierempathie, Spuren lesen, Entrinnen, Dunkelsicht 18m

Rettungswürfe: Ref +9, Will +4, Zäh +9

Zauber: 1. Grad – *Alarm*; 2. Grad – *Schutz vor Energie*

Ausrüstung: *Langschwert*+2, *Kurzschwert*+1, *Kettenhemd*+3, *Amulett der natürlichen Rüstung* +2, 2 *Tränke* (schwere Wunden heilen)

Liana, die Halbelfe (HG 9)

Halbelfe, mittelgroß

TP: 9W10+27 (77 TP)

Ini: +2

Bew: 6m (4 Felder)

RK: 26 (+1 GE, +2 natürlich, +10 Rüstung, +3 Schild), Berührung 14, Auf dem falschen Fuß 25

Angriff: *Langschwert*+2 +17/+12 Nahkampf (1W8+6/19-20)

Reichweite: 1,5m

Talente: Heftiger Angriff, Doppelschlag, Ausweichen, Beweglichkeit, Tänzeler Angriff

Rettungswürfe: Ref +5, Will +3, Zäh +11

Ausrüstung: *Langschwert*+2, *Schild*+2, *Ritterrüstung*+2, *Amulett der natürlichen Rüstung* +2, 2 *Tränke* (schwere Wunden heilen)

Petar, der Zauberer (HG 9)

Mensch, mittelgroß

TP: 9W4+27 (49 TP)

Ini: +1

Bew: 9m (6 Felder)

RK: 21 (+1 GE, +2 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild), Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 20

Angriff: *Dolch*+1 +5 Nahkampf (1W4+1/19-20)

Reichweite: 1,5m

Zauber: 1. Grad – *Schmierer* (SG 14), 2x *Magisches Geschoss*; 2. Grad – *Schutz vor Pfeilen*, 2x *Sengender Strahl*, *Ausdauer des Ochsen*; 3. Grad – *Magie bannen*, 2x *Blitz* (SG 16), *Hast*; 4. Grad – *Fluch* (SG 17), *Unverwüstliche Sphäre*; 5. Grad – *Kältekegel* (SG 18)

Rettungswürfe: Ref +5, Will +3, Zäh +11

Ausrüstung: *Dolch*+1, *Rüstungsarmschienen*+4, *Amulett der natürlichen Rüstung* +2, 2 *Tränke* (schwere Wunden heilen)