

MERANWĒ



ie MeranwĒ war der Bauart nach ein *Drakkar-Langschiff*, wie sie auf den Moonshae Inseln und im Norden als Kriegs- und Handelsschiffe verwendet wurden. Als *Drakkar*-Schiffe wurden die größten und schnellsten Schiffe ihrer Klasse bezeichnet, mit einer Schiffslänge über 30 Metern, einer Breite von

mehr als 6 Metern und mit meist 30 Ruderbänken je Seite. Alle Besatzungsmitglieder an den Rudern waren ausgebildete Krieger und der Anblick eines oder gar mehrerer *Drakkar* ließ alle Schiffs- und Hafenbesatzungen äußerst Aufmerksam werden.

Die MeranwĒ gehörte zu den kleineren Vertretern dieser größten Langschiffklasse des Nordens, mit ihren 25 Ruderbänken je Seite wurde sie als *halfpřitugt skip* bezeichnet und war den größeren Langschiffen an Manövrierfähigkeit überlegen. Doch es war nicht ihre Größe, welche die MeranwĒ zu einem sehr eindrucksvollen Schiff machte. Ihr Planken und Ruder waren aus einem dunklen, nahezu schwarzen Holz gefertigt, auf ihrem Kiel prangten in voller Länge silbrig schimmernde Runen und der Kopf des Schiffes war der weiße Kopf eines Knochendämons. Schwarz und silbrig-weiß waren die Farben der Segel und der Schilde der Besatzung.

MAGIE

Die Runen des Kiels waren nicht nur eine eindrucksvolle Verzierung, sondern enthielten mächtige Magie. Die MeranwĒ war damit in der Lage auf der offenen See zwischen den Existenzebenen zu fahren. Jede von einem Schiff befahrbare "See" konnte sie auf diese Art und Weise erreichen, selbst der Lava-Feuersee der berühmten City of Brass war mit diesem Langschiff befahrbar.

BESATZUNG

Im Jahr 1490 DR führte *Aruunsha die Halborkin* das Kommando über die MeranwĒ und ihre Besatzung von 50 furchtlosen Kriegerinnen und Kriegern. Die meisten von ihnen waren Menschen des Nordens von Faerûn, doch ihre Reisen führten sie immer wieder an die ungewöhnlichsten Orte und so war auch die eine oder andere der Besatzung recht ungewöhnlich. Von allen Besatzungsmitgliedern, egal welcher Herkunft und welchen Berufsstandes, wurde jedoch stets die Fertigkeit im Umgang mit Waffe, Schild und Bogen erwartet.

EIGENTÜMER UND HERKUNFT

Schiff und Besatzung stehen im Sold von Phineas, Ilominar, Fohleireih & Co. aus Waterdeep. Es heisst der Herr Phineas hätte das Schiff von einem Arcanaloth mit Namen Shemeshka der Marodeur erworben.

Alle Angaben im Statistikblock sind auf Englisch und orientieren sich an den Regeln aus *Ghosts of Saltmarsh*.

MERANWĒ

Gargantuan planar vehicle (90 ft. by 18 ft.)

Creature Capacity 50 crew, up to 100 passengers

Cargo Capacity 10 tons

Travel Pace 6 miles per hour (144 miles per day)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
20 (+5)	6 (-2)	17 (+3)	0	0	0

Damage Immunities poison, psychic
Condition Immunities blinded, charmed, deafened, exhaustion, frightened, incapacitated, paralyzed, petrified, poisoned, prone, stunned, unconscious

Hull

Armor Class 17

Hit Points 400 (damage threshold 20)

Control: Helm

Armor Class 18

Hit Points 75

Move up to the speed of one of its movement components, with one 90-degree turn. If the helm is destroyed, the longship can't turn.

Movement: Sails

Armor Class 13

Hit Points 150; -10 ft. speed per 25 damage taken

Locomotion (water) sails, speed 60 ft.; 20 ft. while sailing into the wind; 75 ft. while sailing with the wind

Movement: Oars

Armor Class 13

Hit Points 150; -5 ft. speed per 25 damage taken

Locomotion (water) oars, speed 30 ft.

Actions

Move. On its turn, the longship can move using its helm. If the longship loses half or more of its crew, it moves at half speed.

Plane Shift. On its turn, the longship and all creatures on board are transported to a different plane of existence. The person on helm can specify a target destination in general terms, such as the City of Brass on the Elemental Plane of Fire or the port of Hillsfar on Moonsea of Faerûn, and you appear near that destination on the next surface that qualifies as "open water".