CC BY NC SA

ZWISCHEN TOBENDER SEE UND DUNKLEM WALD

EIN FISCHERDORF IN DEN FREIEN LANDEN

FÜR DEN DUNGEONSLAYERS COMMUNITY-KALENDER 2014 VON MICHAEL KIRSCHBAUM

MARDAKENA

Mardakena liegt an der Mondküste zwischen Sturmklippen und Verdan.
Mardakena wurde das erste Mal in einem Reisebericht erwähnt, der vor 200 Jahren von dem reisenden Scholar Deren Varak geschrieben wurde. Bei ihm wurde das Dorf Mardykenos genannt. Er verbrachte eine Woche dort, weil er sich verletzt hatte. Er berichtete, dass das Dorf von Hilanern gegründet wurde, die Schiffbruch erlitten hatten. Die Seefahrer fanden die Gegend so schön, dass sie blieben.
Das Dorf geriet sehr bald unter die Herrschaft von Sturmklippe. Der Bürgermeister wird von Sturmklippens Machthabern bestimmt, ansonsten ist das Dorf sich selbst überlassen. Es lebt vom Meer und von der Arbeit der Bauern.

Vor 15 Jahren strandete auf ein paar kleinen Felsen vor der Küste ein Priester Luhntrazs. Er baute auf diesen Felsen zu Ehren seines Gottes ein Kloster, das im Kult des Gottes der Tiefe und des Meeres zu einer Pilgerstätte wurde. Für das Dorf Mardakena bedeutete das einen Aufschwung. Es siedelten sich mit der Genehmigung Sturmklippes weitere Menschen hier an und das Dorf erreichte bald die heutige Größe.
Vor einen Jahr wurde allerdings das Kloster, durch einen Unfall mit verdorbenen Muscheln, vollständig entvölkert. Die Anhänger Luhntraz konnten sich bisher noch nicht entschließen das Kloster wieder zu beziehen. Da sich das Meer das Kloster wieder nahm, so die Argumentation, ist der Ort Luhntraz nicht genehm und sollte nicht wieder benutzt werden. Für Mardakena eine kleine Katastrophe. Nahm das Kloster doch eine Vielzahl der Waren auf, die das Dorf produzierte; Waren die nun woanders verkauft werden müssen.

ABENTEUERIDEEN

- Waren es wirklich schlechte Muscheln, die das Kloster vernichten. Oder ein perfider Plan.
- Eine große Seeschlange bedroht die Fischer. Die Helden müssen mit raus fahren und das Monster töten
- Huron Felssar wartet auf seine Lieferung. Jemand muss nachschauen wo sie geblieben ist.
  - Orks oder Banditen haben die Wagen überfallen
  - ein Rad ist gebrochen
- Jeromin erzählt von einer alten Ruine. Was gibt es da zu entdecken?
- Ein Fremder macht Stress im Fischer's Ruh
- Ein Schiff wird an den Strand gespült. Es ist nur ein Wrack und ihm entsteigen Zombies und Skelette

1. Gaststätte Fischer's Ruh
   Der Wirt Kosta und seine Frau Grana versorgen ihre Gäste mit Köstlichkeiten aus dem Meer. Die Zimmer sind klein aber sauber. Preise sind in Ordnung. Kosta ist mal zur See gefahren und weiß seine Gäste zu unterhalten.
   Gegenüber der Gaststätte haben der Bürgermeister und ein Händler ihre Häuser bauen lassen. Der Händler verkauft Holz und Schnitzerei aus Holz und Fischbein.
2. Schrein / Tempel Helia
   Zwei Priester (Hyng und Wenzyl) versorgen hier die Gläubigen mit Service und Trost. Zaubersprüche für den Heiler bis Stufe 3 lassen sich hier auch kaufen
3. Kerzenmacher / Krämer
   Kerzen machen allein ernährt nicht die Familie. Huron Felsar betreibt deshalb auch einen Krämerladen. Man bekommt so ziemlich alle Gegenstände aus der Ausrüstungsliste mit der Verfügbarkeit D und K mit einem Aufpreis von 20%
4. Stall
   Jo führt den Stall mit seinen beiden Knechten Kire und Dasum
5. Schmied
   Verg Haran ist der Schmied des Dorfes. Er ist in Westheim geboren. Hauptsächlich macht er Reparaturen für die Dorfgemeinschaft. Er kann allerdings auch Waffen und Rüstungen herstellen oder reparieren.
   Wenn er betrunken ist, behauptet er einen Teil seiner Ausbildung in Eisenhall bekommen zu haben. Ob das stimmt was keiner im Dorf. Zu mindestens einer seiner Schmiedehämmer ist aus Eisenhaller Stahl
6. Jäger/Waldläufer
   Der Waldelf Jeromin (Späher 8) lebt hier. Er versorgt Fischer's Ruh mit Wildbret und schaut sich für den Bürgermeister in der Umgebung um. Er ist Mitglied in der Miliz.
   Oft wandert er traurig blickend durch das Dorf. Spricht man ihn darauf an, so sagt er nur, dass es schon gut wäre. Er hätte nur an Dynomere gedacht.
7. Bauern und Holzfäller
   Hier leben neben ein paar Bauern mehrere Familien von Holzfällern. Das geschlagene Holz wird in Sturmklippe für den Schiffsbau verwendet.
8. Bauern und Fischer
   In dieser Straße wohnen Fischer und Bauersleute Tür an Tür. In einem der Häuser hat Jerak, ein Fischer, der sein Boot verloren hat, eine Taverne aufgemacht. Er braut einen ziemlich potenten Mondschein (Schnaps).
9. Obstplantage
   Hier stehen mehre Obstbäume: Äpfel, Birnen und ein Kirschbaum. Die Bäume sind Eigentum des gesamten Dorfes. Gespendet vom Heliatempel
10. Fischer
    Hier wohnen die ärmeren Fischer des Dorfes. Bei sehr hohem Wasserstand stehen die Häuser unter Wasser.
11. Anlegestelle
    Von hier wurden die Pilger zum Kloster rüber gefahren. Die Fischer selbst landeten meist mit ihren Booten am Strand und zogen die Boote dann hinauf.

Creative Common Lizenz 3.0 Deutschland
Dungeonslayers by C. Kenning www.dungeonslayers.net
Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland

KARTE MARDAKENA