DUNGEONSLAYERS FANWERK

DER TEMPEL DES LUHNTRAZ

EIN DS ABENTEUER VON M. KIRSCHBAUM FÜR DIE STUFEN 3 – 5

DAS DORF MARDAKENA

Ein kleines Fischdorf an der Küste. Es ist ein malerischer Ort, in dem ca. 500 Menschen leben. Hauptsächlich leben die Leute hier vom Fischfang, nur ein paar wenige sind Bauern. Es gibt außerdem einen Wirt, einen Schmied, einem Schreiner und Holzfäller und einem Kerzenmacher, welcher auch andere Güter verkauft, mit einem Aufpreis von 20%.

Das Gasthaus des Ortes heißt **Fischer's Ruh.** Der Wirt Kosta und seine Frau Grana führen ein komfortables Haus, mit einer hauptsächlich aufs Meer ausgerichteten Speisekarte. Ein großes Nebengebäude wirkt lang nicht mehr benutzt. Hier sind weitere Schlafräume, die früher von den Pilgern zum Tempel genutzt wurden.

Der Ort lebte neben der Fischerei auch von den Gläubigen des Gottes Luhntraz, die von hier zu einem Tempel auf ein paar kleinen Felsen vor einer Insel übersetzten.

Allerdings ist der Tempel seit einem Jahr geschlossen. Ein schrecklicher Vorfall hat die Priester, Novizen und das Dienstpersonal in einer einzigen Nacht dahingerafft. Eine scheinbar schlichte Lebensmittelvergiftung, hervorgerufen durch schlechte Muscheln, tötete alle auf den Felsen. Seit dem stand der Tempel leer, bis vor drei Monaten eine Gruppe von Echsenmensch eingezogen ist.

Das Dorf lebt seitdem in Furcht vor diesen Nachbarn.

Einer der Fischer fährt nicht mehr raus. Ihn trifft man, wie er im Dorf umherwandert. Er murmelt in seinen verdreckten Bart und seine Begleitung ist meist eine Flasche Schnaps. Dieser Fischer hatte die Muscheln an den Tempel verkauft.

Die Muscheln hatte er allerdings nicht selbst gefangen, sie sind ihm von einem Fremden übergeben worden.

AUFTRAGGEBER

Im Gasthaus wohnt zur Zeit ein Priester des Luhntraz namens Engasi. Er hat auf die Chance gewartet, die sich ihm durch die Charaktere ergibt. Als der Tempel aufgeben wurde, was sehr plötzlich geschah, blieben einige Kultgegenstände im Tempel zurück. Bisher hat sich der Tempel des Luhntraz in Sturmklippe nicht dazu durchringen können diese abzuholen. Engasi geht es um drei kupferne Schalen, die nicht mehr als so wichtige Gegenstände angesehen werden. Die Schalen des Luhntraz. Mit Hilfe der Schalen kann man Wasserelementare beschwören. Wissen, das Engasi aber nicht weitergeben wird.

Andere Kultgegenstände möchte er natürlich auch zurück. Aber für sich selbst diese Schalen. Die Schalen sind aus Kupfer, ca. 3 Handbreit im Durchmesser und haben auf dem Rand ein Wellensymbol eingraviert.

Engasi würde 50 Goldstücke zahlen und weitere 30, wenn die Charaktere alle drei Schalen zurück bringen

TEMPEL

Der Tempel liegt auf einer Gruppe von Felsen vor einer kleinen Insel. Der Tempel wird durch die Insel vor schweren Stürmen geschützt und er ist so hoch gebaut, dass die Flut ihn nicht überschwemmt. Nur bei sehr hohem Wasserstand ist der Boden ein wenig mit Wasser bedeckt. Das ist vom Baumeister so gewollt. Die nassen Felsen zu erklimmen ist sehr schwierig. (Kletterprobe –8) Es gibt aber genug Möglichkeiten einen Enterhaken hochzuwerfen. Am Seil ist es ohne Abzug möglich hinauf zu steigen.

Am Steg kann man ohne Probleme den Tempelgrund betreten.

Vor drei Monaten fand ein kleiner Stamm von Echsenmenschen den Tempel. Sie waren auf der Suche nach neuen Fischgründen. Noch haben sie nicht den gesamten Stamm nachgeholt, dazu reicht der Platz nicht ganz. Der Häuptling überlegt, ob er auf der Insel noch Hütten bauen lässt, denn die Gebäude gefallen ihm sehr gut.

1. **Anlegestelle**
   Tagsüber 4 Echsen, die Angeln
   Nachts 1 Wache
2. **Schlafräume der Diener**
   Tagsüber leer
   nachts 8 Echsen schlafend
3. **Abort/Bad**
   Wand zu 4. ist eingebrochen
4. **Lager**
   Ein Riesenkrebs hat hier sein Lager aufgeschlagen, nachdem der Boden eingebrochen war.
   Die Echsen meiden das Gebäude
   Schale des Luhntraz
5. **Küche**
   Tagsüber 4-6 Echsen , die Essen zubereiten.
   Nachts 6 Echsen schlafend
   5a Lagerraum mit viel getrocknetem Fisch; Regenumhang (Schützt magisch vor Regen und +1 PA)
6. **Speisesaal**
   Tagsüber PW:10 15 Echsen essend, dann woanders weniger - Sonst leer
   nachts leer
7. **Schlafräume**
   Tagsüber leer
   Nachts 3 Echsen pro Raum
8. **Quartier der Priester**
   Tagsüber leer
   Nachts Echsenhauptmann
9. **Quartier der Priester**
   Tagsüber leer
   Nachts Echsenhauptmann
10. **Vorraum des Tempels** leer
11. **Tempel** Wände beschmiert, Statue beschädigt, PW:10 Schamane und 2 Gehilfen
    nachts leer
    Schale des Luhntraz
12. **Wachraum**
    Tags und Nachts 4 Echsen
13. **Studierzimmer**
    Schriften über Luhntraz (Wert 200GS)
    Beute 5Z20
14. **Zimmer des Prior**
    Schamane
15. **Gästezimmer**
    für besondere Gäste
    3 Gehilfen des Schamanen
16. **Lager für Kultgegenstände**
    Zeremonienkleidung etc.
    Robe +1 PA
17. **Zimmer des Oberpriesters**
    Häuptling des Echsenstammes
    Schale des Luhntraz

INFOS * WERTE * KARTE

ECHSENMENSCH

KÖR:	9	AGI:	8	GEI:	3
ST:	4	BE:	0	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

21 | 14 | 8 | 5 | 14 | 11

Bewaffnung	Panzerung
Speer (WB +1)	Schuppenpanzer (PA+1)

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.

Schleudern: Schlagen-Immersieg (zufälliger Schwanzhiebtreffer) schleudert das Ziel (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen das es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.

Beute:	BW 1B:12, #2B:17		
GH: 3	GK: no	EP: 71	

Hauptmann der Echsenmenschen

LK: 42 : Schlagen: 16 Abwehr: 16 EP: 192

Häuptling

LK 60 Schlagen: 18 Abwehr: 16

Korallenspeer +2 GA –2

EP: 234

Schamane

LK 17 Abwehr 10

Eisstrahl 14; Heilende Hand 15

EP: 130

RIESENKREBS

KÖR:	12	AGI:	8	GEI:	1
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	3	AU:	0

78 | 19 | 10 | 5 | 18

Bewaffnung	Rüstung
Scheren +3 GA –2	Chitin Panzer +3 PA

GH: 11 GK: gr EP: 147

LUHNTRAZ

Luhntraz ist die caerianische Gottheit des Meeres und der Tiefe.

Im Zwist zwischen Helia und Baarn ist er neutral.

Das Ganze unter der CC

Creative Common Lizenz 4.0 Deutschland

Dungeonslayers by C. Kenning www.dungeonslayers.net

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Deutschland