

**Diverse Hintergrundgeschichten zu erfunden
Charakteren**

Kosef

Klan: Steingedächtnis

Dieser Klan lebt in der Zweigenstadt „Earthfast“ in den „Earthfast Mountains“. Nachdem von der einstigen Größe der Stadt nur mehr ein Häuflein übrig geblieben ist, formte sich dieser Klan und macht sich die Aufgabe, das Wissen und die Geschichte aller Zwerge zu archivieren. Einerseits für die nachkommenden Generationen, andererseits in der Hoffnung andere Zwergenklaue würden in zukünftigen Konflikten „Earthfast“ zur Seite stehen.

In jungem Jahren wurde Kosef zum Klan „Battlehammer“ geschickt. Grund dafür war eine Belagerung von Goblins, welche von vorn herein keinen positiven Ausgang für die Stadt „Earthfast“ erschießen ließ. Er wurde bei Klan „Battlehammer“ in die Obhut seiner Tante Helja gegeben, welche ihm ein Grundwissen in der Kunst ihres Handwerkes lehrte: dem Brauen. Nach einigen Jahren der Ungewissheit über die Umstände seiner Familie und seines Klans, gelang eine Nachricht an Klan „Battlehammer“: „Die Belagerung ist gebrochen“. Für die meisten Zwerge im Klan „Battlehammer“ zwar nur ein Grund mehr einen Abend mit Bier zu feiern, Kosef jedoch konnte wieder zurück in sein altes Leben, zu seinem Klan.

Durch die Unfähigkeit, bleiben zu können, als sein Klan in Gefahr war und die Entfernung zu seinen engsten Artgenossen beschloss Kosef seinen Weg in die Zukunft einzuschlagen. Bei der Wache würde er seinen Klan nie wieder in Krisenzeiten zurück lassen.

Im Laufe seiner Ausbildung zur Wache steckte Kosef sich ein klares Ziel für sein weiteres Leben: Die „Eiserne Linie“. Die Eliteeinheit von Klan „Steingedächtnis“ würde sein Ziel sein. Wo diese aufgestellt wurden, war ein Vorrücken des Feindes ausgeschlossen. Ursprünglich gegründet zur Sicherung des Archives, hatten sie schon einige Gelegenheiten bei Scharmützeln unter Belagerung und mit Raubbanden ihren Namen unter Beweis zu stellen. Der Legende nach konnte noch kein Gegner einen Zwerg der Eisernen Linie auch nur einen Schritt von seinem Standort zurück drängen.

Nach ein paar Jahrzehnten der Ausbildung und des Trainings als reguläre Wache erreichte Klan „Steingedächtnis“ eine Nachricht dem entfernten Kontinent. In Auros sei es unruhig geworden. Monster, welche nur aus Geschichten vor einem Millennium bekannt waren, treiben sich wieder unter dem Himmel. Die ältesten der Zwerge von Klan „Steingedächtnis“ beraten sich und kamen einstimmig zu einer Entscheidung: Es bestehe eine wirkliche Gefahr, dass Wissen und Geschichte von Artgenossen für immer verloren gehen können. Aufgrund der Ungewissheit über die Lage auf Auros wurde beschlossen, lediglich einen Zwerg des Klans für die Dokumentation zu schicken, um nicht ungewollte Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Kosef, welcher die Gelegenheit nutzen wollte, seinem Ziel in die „Eiserne Linie“ einen Schritt näher zu kommen, meldete sich freiwillig für diese Aufgabe. Nachdem von der Eisernen Linie kein Soldat entbehrbar war und die anderen Freiwilligen junge Zwerge ohne jegliche Ausbildung, fiel die Wahl auf Kosen. Seine Mission: So viel wie möglich über die Zwerge auf dem Kontinent Auros in Erfahrung zu bringen, um ihre Geschichte in den Archive von Klan „Steingedächtnis“ zu sichern.

Gozcur

Stamm: Netherhoves Tribe

Stammeshierarchie:

- 1) Stammesführer
- 2) Schamanen, Handwerker, etc.
- 3) Mitglieder
- 4) Unter-Mitglieder
- 5) Sklaven

Personen:

Vakhoz, Stammesführer

Zorror, Mutter

Ghalux, Stammeschamane

Dakhic, Stammeschamanin

Tazkar, Stammeschamane

Story:

Gozcur war sein ganzes Leben lang schon ein Teil von Stamm Netherhoves. Da Monogamie unter Minotauern eine Seltenheit ist, kann niemand sagen, wer der Vater von Gozcur ist. Von seiner Mutter Zorror mit den anderen Kühen des Stammes großgezogen, entwickelte Gozcur mit ca. 10 Jahren ein Interesse an den Schamanen des Stammes. Nach einigen Jahren wurde er von den Schamanen als einer der ihrigen anerkannt.

Nach einiger Zeit entstand zwischen den Schamanen im Stamm ein Disput. Fünf Schamanen behaupteten, Baphomet habe zu ihnen gesprochen und ihnen befohlen, einen Weg zu finden, ihn nach Toril zu hohlen, um seine Rasse zu vereinen und an die Macht über den anderen zu bringen. Zu ihnen gehört auch Gozcur. Sie wollten eine Möglichkeit suchen, ihren Gott zu dienen und den Willen zu erfüllen. Die anderen wollten sich nicht gegen den Stammesführer Vakhoz stellen und wollten beim Stamm bleiben. Nach einer gewalttätigen Auseinandersetzung zwischen den Schamanen, wobei drei starben, brachen die Überlebenden, welche die Baphomet gehört hatten, auf um ihn nach Toril zu hohlen. Von den fünf waren noch drei übrig: Ghalux, Dakhic und Gozcur. Ghalux war der älteste der dreien. Mit 45 ist er sogar einer der ältesten im Stamm gewesen. Auch wenn seine Stärke in den letzten Jahren mehr weniger als gleich geblieben oder mehr geworden ist, so wollte doch noch niemand am anderen Ende seines Warhammers(Maul) sein. Es steckt noch Kraft in ihm und die Jahre an Erfahrung haben in nur zur einem gefährlichen Kämpfer gemacht. Im Kontrast zu seinem Kampf steht sein medizinisches Wissen. Als Medizin- Minotaurus war er hoch geachtet im Stamm, da er die anderen half sich von Krankheiten zu erholen und ihnen eine Chance gab, einen ehrenvollen Tod im Kampf zu finden.

Dakhic war eine Sonderheit unter Minotauern. Einerseits durch ihre Intelligenz, weshalb sie bei den Schamanen des Stammes war. Andererseits durch ihr Geschick. Von Natur aus schwächer als ihre männlichen Gegenstücke und nicht bei den Rankämpfen untergehen wollend, war Geschick ihre Methode. Es gelang ihr bei den Rankämpfen sich zu behaupten und als ein Mitglied des Stammes zu gelten. Zu Stärke-Demonstrationen wird sie nicht mehr aufgefordert, da jeder im Stamm weiß, sie fordert beim Verlieren den Gewinner einfach zum Kampf auf, welche sie mehrheitlich gewinnt. Die einfacheren Geister des Stammes können sich die Diskrepanz zwischen ihrer fehlenden Stärke und ihren zahlreichen Siegen erklären, so ist den Intelligenteren Vertretern bewusst, was ihre wirkliche Stärke ist und wissen, dass es zu vermeiden ist, sich vor ihre Gelfe zu stellen.

Mit der Wiedersetzung gegen ihren Stammesführer zu Verstoßenen geworden teilten sich ihre Wege bald. Um das Unterfangen nicht noch mehr zu Gefährden, wurden Meinungsverschiedenheiten bezüglich des weiteren Weges gewaltfrei gelöst, indem jeder einfach seinen für ihn richtigen Weg

ging. Nach einigen Reisen erfuhr Gozcur vom Kontinenten Auros. Die Erzählungen, dass längst verloren geglaubte Götter wieder an Einfluss gewinnen könnten, waren für Gozcur die vielversprechendste Option um sein Ziel zu erfüllen.

Gozcur besitzt zwei Hörner aus vergangenen Kämpfen. Den ersten hat er sich in jüngeren Jahren verdient. Netherhoves wollten den Stamm Maneater angreifen, jedoch kam dieser ihnen die Nacht davor zuvor. Als Gozcur, von Lärm geweckt, aus seinem Zelt hervorkam, stürmten die Krieger von Maneater gerade das Lager. Ohne Überblick über die Situation zu bekommen, befand sich schon ein Krieger im Lauf auf Gozcur. Mit seiner Keule über den Kopf, holte dieser zum Schlag auf Gozcur auf. Gozcur hielt seine Battleaxe zur Abwehr dagegen. Mit einem brutalem Schlag traf die Keule auf die Axt und drückte Gozcur ein paar Zentimeter in den Boden. In diesem Moment begannen die Beine von Gozcur zu glimmen. Unter seinem Widersacher taten sich Flammen hüfthoch auf. Dieser hörte mit seiner Krafteinwirkung auf Gozcur auf und versuchte aus der Hitze zu entkommen. Ohne begriffen zu haben, was überhaupt passiert, nutzte Gozcur die Gelegenheit und erleichterte den Angreife mit einem Hieb gegen den Kopf um sein Leben. Das war der Moment, in dem Gozcur sein magisches Potential entdeckte. Als Erinnerung an diesen Ereignis, nahm er das Horn seines Widersachers als Andenken.

Das zweite Horn hatte auch mit seiner magischen Begabung zu tun. Hier ging es um die Aufwertung zu einem vollwertigem Schamanen. Aufgrund seiner (im Vergleich zu anderen Minotauern) hohen Intelligenz tat Gozcur sich leicht mit den Gepflogenheiten als Schamane. Den Rieten, dem Wissen über Pflanzen, etc. Mit seinem flotten Fortschritt war die Aufwertung auch nicht mehr weit und so war es, dass sich die anderen Schamanen besprachen über diese. Es bedarf der Zusage eines jeden Schamanen für eine Aufwertung, welcher Gozcur auch erhielt, bis auf eine. Die von Tazkar. Ihm missfiel der junge Minotaurus durch seinen schnellen Weg. Wollte Gozcur nicht noch länger warten, so blieb ihm nur eine Option: der Kampf. Er forderte Tazkar heraus, welcher die Herausforderung mit lachen annahm. Da die Schamanen weder ein altes Mitglied, noch einen motivierten Nachkömmling verlieren wollten, wurde sich auf einen Kampf ohne Waffen und Magie geeinigt. Der Kampf war ein asymmetrischer. Gozcur hatten den Vorteil der Kraft als jüngerer Minotaurus. Tazkar hatte die Erfahrung des Alters zu seinem Vorteil. Es wurde ca. eine Minute gekämpft, als sie die beiden im Halt des jeweiligen anderen befanden. Die Gesichter blutverschmiert, die Haut unter dem Fell schon blau hervorschauen, wollte Tazkar um Nichts den Kampf verlieren. Blitze schlugen von den Händen Tazkars auf Gozcur über, wessen Augen rot wurden, bei der Realisierung, sein Gegner würde um seines namens Willen bei einem Kampf betrügen. Auch wenn betrogen, ein verlorener Kampf ist immer noch ein Verlorener und seine Wut nutzend, gelang es Gozcur eines seiner Beine hinter Tazkar zu bekommen. Gozcur ergriff sein Gesicht und warf in mit all seine Kraft in seinem Arm über sein Bein zu Boden, bei dessen Aufprall Tazkar bewusstlos wurde. Die Haut von den Blitzen verbrannt, es gab nur eine Tat, um so einen Betrug zu sühnen. Gozcur stelle ein Bein auf den Kopf von Tazkar und riss mit seinen beiden Armen sein linkes Horn heraus. Damit war beschlossen, Gozcur war ein Schamane.

Auch wenn Gozcur als Schamane zu den intelligenteren Vertretern seine Rasse angehört und sich bewusst ist, dass andere Rassen in ihren Städten ihre Probleme meist nicht mit Gewalt zu lösen, so verachtet er sie doch dafür. Auch dass Geld zum Handeln mehr verwendet wird im Gegensatz zum Tauschandel, irritiert Gozcur. Widerwillig lässt er sich darauf ein, aber es bedarf nicht viel Bürokratie um seinen Zorn zu erwecken. Auch dass Sklaverei in den meisten Gesellschaften nicht gestattet ist, ist für Gozcur nicht zu erklären.

Wenn sich Gozcur ein Problem in den Weg stellt, so ist seine Vorgehensweise immer die selbe: Sofern sich nicht gleich eine Lösung bietet, Einschüchterung. Es haben sich schon so manche Wegelagerer in den Weg gestellt. Die vernünftigeren unter ihnen, leben heute womöglich noch. Wenn ersteres nicht funktioniert, so gesellen sie sich zu den anderen Wegelagerern, welche heute definitiv nicht mehr am leben sind.

Aus dem sozialen Rang lässt sich die physische Stärke einer Person erkennen (laut Minotauren Kultur). Auch außerhalb seiner Heimat sieht Gozcur die Welt so. Er selbst weiß, dass auch schwach wirkende Personen nicht zu unterschätzen sind, er hat schon manchen Minotauren die Hufe heiß gemacht, aber "Old habits die hard". Es gibt zwei Dinge, zu denen sich Gozcur verbunden fühlt. Das eine sind seine Besitztümer. Sein Hab und Gut sind die Früchte seiner Arbeit und diese gilt es mit dem Leben zu verteidigen. Das andere ist Baphomet.

Osvias Silvermist

Osvias Silvermist ist in West Faerûn in einer kleinen Halbling-Gemeinschaft namens Water-Reed-Turn herangewachsen. Diese bestand aus vier Familien und ca. 60 Bewohnern. Lage dieser Gemeinschaft war ein Sumpf am Fluss Alandor, etwas entfernt der Hauptstadt Athkatla.

Hauptsächlich war die Siedlung selbstversorgend, gehandelt wurde mit der Hauptstadt vor allem mit im Sumpf wachsenden Kräutern und Rohmaterialien von Tieren. Keineswegs eine Isolierte Gemeinschaft, der Besuch der Hauptstadt und anderen Siedlungen entlang des Flusses war keine Seltenheit, jedoch abgelegen genug, dass sich nur selten jemand dort hin verirrt, meistens Jäger, Kartographen und ab und zu mal eine ungebetenes Monster.

Die Vier Familien in Water-Reed-Turn sind Silvermist, zu denen Osvias gehören und welche sich auf den Verkehr zu Wasser und Fischfang spezialisieren. Mossseeker ihr Gebiet sind die Kräuter und Pflanzen in der Gemeinschaft. Autumndancer sind die Jäger und Kundschafter in der Sumpf-Siedlung. Da sie auf ihren Jagdzügen viel um Water-Reed-Turn herum kommen, werden Änderungen in der Umgebung durch sie bekannt. Letztlich lebt auch die Familie Woodhands, welche auf das Bauen von Häusern spezialisiert sind.

Water-Reed-Turn besteht aus zwei Teilen: Den Unterküften von Autumndancer und Woodhands in den Bäumen und den Hütten im Wasser von Silvermist und Erd-Behausungen von Mossseeker. Die letzten beiden sind durch ihre Bodenlage vor allen durch die gelegentlichen Monster-Besuche gefährdet und somit ist ihre Zerstörung auch kein unbekanntes Geschehniss. Da diese unglückliche Realität allerdings bekannt ist, stehen in den Bäumen genug Behausungen bereit, falls es am Boden zu gefährlich wird. Umgekehrt auch am Boden für die Baumbewohner, falls die Natur ein Spektakel bieten will.

Da die Wanderlust eine Volkskrankheit unter den Halblingen ist, ist es auch nicht verwunderlich, dass Water-Reed-Turn größer wäre, würden alle Halbinge mitgezählt werden, die das Dorf verlassen haben. Mit ihnen kommt man ca. auf 320 Bewohnern. Mehrheitlich haben sich die Wanderer der Sumpf-Siedlung den Karawanen und Schiffen in Athkatla angeschlossen, um die Welt zu erkunden. Die meisten der Bewohner in der Sumpf-Siedlung sind die Alten, welche schon genug in ihrem Leben gereist sind und die Jungen, die man noch nicht alleine auf die Welt loslassen kann. Seit kurzem haben sich sechs Kobolde zu der sonst nur aus Halblingen bestehenden Siedlung dazugesellt. Sie wurden im Auftrag einer Stadt von Abenteurern von ihrer Heimat vertrieben.

In diese, bis auf die gelegentlichen Monster, heile Welt wurde Osvias geboren. Bis zu seinem 16ten Lebensjahr verlief sein Leben typisch wie für einen Halbling in Water-Reed-Turn. Als er eines Tages mit seiner Familie Waren für den Handel nach Athkatla brachte, war dort eine reisende Loxoden Buchhändlerin. Ihr Name war Irjo und sie sammelte Schriften über die Welt. Von Berichten, über Reiseführern, bis hin zu von Herrschern und Akademikern in Auftrag gegebene Reisen war alles in ihrem Sortiment. Einen dieser Berichte, verfasst von einem Kartographen-Gnom, kaufte sich Osvias und nahm ihn mit nach Hause. Die Lust auf Abenteuer bei Halblingen ist von Natur aus stark ausgeprägt und die Nähe zu Schiffen lässt diese Flammen in den meisten der Halblingen in Water-Reed-Turn nie erlöschen, so auch nicht in Osvias. Dieses Buch war der Brennstoff, der in Osvias die Flamme in eine Leidenschaftliches Feuer verwandelte. Von diesem Tag an war klar, dass sein Weg zum Reisen führen würde und durch die Verbindung von seiner Familie mit dem Wasser war klar, dass es eine Reise zu See sein würde.

Nach dem Osvias das 32 Lebensjahr angetreten hatte und das im Dorf bekannte Theater, was immer spielte, wenn ein Mitglied einer Familie sie auf Reisen begab, vorgetragen wurde, wurde er auf dem Schiff Mistley angestellt. Dieses Schiff gehörte einem Schifffahrt-Unternehmen, welches mit den Halblingen aus der Sumpf-Siedlung vertraut war. Die Umstellung war nicht ganz so schlimm, da auf diesem Schiff bekannte aus Water-Reed-Turn bereits arbeiteten.

Nachdem einige Jahre vergangen waren und Osvias auf verschiedenen Schiffen gearbeitet hatte, ging es leider mit dem Unternehmen zu Grunde und er musste sich ein neues Schiff suchen. Da auf Handelsschiffen sein für Halblinge typische Heldenmut der Wanderlust an zweiter Stelle gerückt war, konnte dieser nun ihn zum Dienst auf einem Söldner-Schiff, der Ultimatum, verleiten. Zu dieser Zeit war das Schiff von mehreren Adligen in Athkatla beauftragt worden, die Handelsruten zu sichern und Piraten zu jagen. Zugegeben war der Unterschied zwischen dem Söldner-Schiff und einem Piraten-Schiff die Fahne, jedoch für die Dauer des Auftrages der Adligen verhielten sich das Schiff ruhig.

Wesen, die ihr Leben auf See verbringen, sind im allgemeinen so Rau wie die See selbst. Allerdings gibt es auch unter ihnen Unterschiede. Auf Handels-Schiffen ist die Rauheit der See, welche auf die Crew abfärbt bereits zu spüren, jedoch sind die häufigen Landgänge und die Arbeit an sich ein Anker für den Charakter der Seeleute, daher ist bei ihnen noch eine zivile Seite vorhanden. Anders sieht es auf dem Söldner-Schiff aus. Von langen Reisen und Kämpfen zur See Abgehärtet ist auf der Ultimatum kaum ein gesitteter Umgang vorhanden. Es gab oft Keilereien, denen auch Osvias nicht immer aus dem Weg gehen konnte. Da er als Halbling von Natur aus in der Stärke anderen Rassen benachteiligt ist, kam ihm seine Flinkheit zu Gunsten. Durch seine Aufgabe am Schiff als Rigger, am Segel zu klettern, rettete im der Mast so manches Mal den Kopf, wenn die Kontrahenten weniger geschickt waren und zu Boden fielen. Manches mal auch durch den Capitain, welcher sein Segel nicht zerrissen sehen wollte.

Auf der Ultimatum lernte Osvias das Kämpfen auf See und den Umgang mit einer in dem meisten Teilen von Toril eine Seltenheit war, der Muskete. Ihre Feuerkraft und Reichweite machte sie geeignet für die See, da der Umgang und das Zielen im Vergleich zu einem Bogen einfacher war und die Reichweite die einer Armbrust übertraf.

Irgendwann mussten die Gelder der Adligen aus Athkatla aufhören und dies geschah eines Tages. Als der Auftrag beendet war, statt sich neue Gönner für einen Auftrag zu suchen, war der Capitain von der Bezahlung unzufrieden und nahm sein Glück mit samt Schiff und Crew selbst in die Hand und ging der Ultimatum ihr vergangene Tätigkeit nach, der Piraterie. Zu diesem Zeitpunkt wusste Osvias von der früheren Piraterie des Schiffes und ihrer Crew, jedoch war es schwierig ein Piraten-Schiff unbemerkt und ohne Konsequenzen zu verlassen und selbst wenn, als letzte Anstellung auf deinem Piraten-Schiff gedient zu haben, macht sich nicht gut auf bürgerlichen Schiffen.

Mitgehangen und mitgefangen war Osvias bei so manchen Plünderungen also dabei. Da Stehlen nicht in seiner Natur lag, jedoch nun sein Überleben war, wurde mit der Zeit der Raub zur Gewohnheit. So manches Leben wurde von ihm auch frühzeitig beendet, da sein Heldenmut jedoch nie ganz erloschen war, vermied er das Blutverliesen, wo es ging, gelegentlich auch wenn jemand zwischen ihm und der Beute stand.

Wenn das Leben eine erzählte Geschichte ist, kennt diese Ironie. Wie alle Dinge mussten auch die Tage der Ultimatum zu ende gehen und wie sollte es anders sein, als von einem Söldner-Schiff, angeheuert von Adligen um die Piraterie auf See einzudämmen. Die Ultimatum war des wendigere der beide Schiffe, konnte jedoch mit der Feuerkraft des neueren, sie jagenden, Schiffen mithalten und nach einigen verheerenden Treffern auf der Wasserlinie ging die Ultimatum in einer bewölkten Nacht vor der Küste Malatras auf Kara-Tur zu Grunde. Osvias gelang es mit anderen in einem kleineren Boot unbemerkt von dem Wrack wegzukommen, nicht dass das andere Schiff sich die mühe gemacht hätte, jedes Mitglied der Crew zu töten, das Versenken reichte für die Bezahlung. An Land angekommen und mit wenig, was die Crew zusammenhalten könnte, der Umgang war ja nie besonders gut, teilten sich ihre Wege und Osvias kam noch mit einem Schrecken von der Ultimatum weg.

Fern ab von der Heimat, ein schreckliches Kapitel hinter sich, schlief er einige Nächte in Gedanken an Water-Reed-Turn ein. Nach ungefähr zwei Wochen brachten ihn seine Reise zwischen Küste und Jungle nach Marabaya, einer Menschenstadt an der Küsten von Malatras. Aufgrund seiner nun jahrelangen Erfahrung auf Masten zu See und einer Werf im Hafen, welche bei seinem Können keine weiteren Fragen, für entsprechend geringer Bezahlung, stellte, konnte er wenn auch in ärmlichen Verhältnissen endlich einmal zu Ruhe kommen.

So vergingen die Monate und mit jeder Nacht die Osvias sich schlafen legte, sank die Angst, seine Zeit auf der Ultimatum könne ihm sein neues Leben vernichten. Nach knapp fünf Jahren von zuhause weg, auf der anderen Seite der Landmasse von seiner Heimat, kam mit der Zeit wieder die Lust, die See zu befahren. Mit seiner anfänglichen Erfahrung im nun nicht mehr existierenden Unternehmen und seine aktuellen Arbeit, konnte seine Zeit auf der Ultimatum weggelassen werden und es sollte reichen, sich einem neuen Schiff anzuschließen. Da allerdings in Marabaya Schiffe nur von fern ab einliefen, war der Bedarf eigener Schiffe nicht vorhanden und die Schiffe von fern her waren selten unterbesetzt, oder zwielichtige Schiffe, auf denen Osvias nach seinen Erlebnissen keine Lust hatte, zu reisen.

Eines Tages nach Feierabend in der Werft, saß Osvias nach getaner Arbeit bei einem Ale und einer Mahlzeit in einer Bar im Hafenviertel. Die Bar war voll und es waren keine einzelnen Plätze mehr frei, daher begann ein alt bekanntes Spiel: Welche ist der Tische mit dem am wenigsten zwielichtigen Personen hier. Einige kurze Blicke genühten reichten um festzustellen, dass keine Handels-Schiffen um diese Zeit im Hafen anlegten. Selbst wenn, diese Bar ist eine der verrufensten (und günstigsten) im Viertel. Ein Tisch viel jedoch auf, aufgrund der Ruhe seiner Besetzer. Meist sind Seeleute guter Laune bei einem Landgang, diese ist selbst meist Grund zu Feiern, daher ist die Ruhe dieser auffällig. Dort saßen ein Zwergin, dessen Kleidung mit Schwarzpulver gefärbt war, ein Harengon, dessen Kleidung von der selben Marke war wie die der Zwergin, ein Kenku, welcher in bunten von Salz gefärbten Tüchern geschmückt war und ein Locathah, welcher sich über die Mahlzeit vor sich kritisch zu äußern schien. Ein Sessel war noch frei, daher viel die Entscheidung auf diesen Tisch und nachdem die Frage, ob sich Osvias dazusetzen dürfe bejaht worden war, kamen er mit ihnen ins Gespräch.

Wie von Osvias korrekt beobachtet, sind diese Gestalten Teil des selben Schiffes. Nach ein wenig Smalltalk viel auf, das sie auffällig gesittet (für Seeleute) waren. Sie waren freie Seeleute, wirkten aber nicht wie die üblichen Piraten und Söldner, welche im Hafen ankerten. Nach einer Weile traten weitere Kollegen von ihnen dem Tisch bei, am Nennenswertesten davon ein Mensch, dessen Kleidung nichts gewöhnliches war, bis auf einen abgetragenen Mantel, welcher mindestens dem Militär, wenn nicht sogar dem Adel einmal gehört hat.

Einige Zeit verging und Osvias erzählte ihnen von seinem Vorhaben, wieder auf ein Schiff zu gehen. Auf die Frage nach seiner Erfahrung, wo er von seinen Anfängen von Mistley erzählte und von seiner Zeit hier in Marabaya erzählte, kam die von der Zwergin, wie er hier her gekommen sei. Nie wirklich über eine Lüge nachdenken müssen, hier werden selten Fragen gestellt, so ein Gespräch, welches geführt wird, wirkt fast schon fehl am Platz, zu leise und es wird zu viel zugehört, sagte er, er sei Schiffbrüchig. Der Locathah, welche über die Zeit hinweg nur Widerwillens sein Essen, gelegentlich pausiert für eine Beschwerde über dieses, blickte auf und fragte Osvias, ob es die Ultimatum gewesen sei. Erschrocken über Frage, die Ultimatum war nicht bekannt und nun schon einige Monate unter Wasser und niemand in Marabaya hatte sie nur selten gehalten, nicht das hier jemand nach dem Namen eines Schiffes fragte, sah Osvias den Locathah an. Die Wahrheit von den Augen Osvias ablesend, sagte dieser, eine Siedlung Seinesgleichen hätte den Kampf mitbekommen und einige Überlebende sind von ihnen gerettet worden. Die Frage von Osvias, ob er von dort sei, verneinte der Locathah, jedoch würden ab und zu gehandelt und geredet werden. Seine Chancen, mit dieser Crew Marabaya hinter sich zu lassen, senkte Osvias den Kopf und stand auf. Der Fragte in nach dem Grund, warum er von hier weg wolle und von der ganzen Situation gebrochen, erzählte Osvias seine Gesichte, von seiner Heimat, seinem Leben, dieses Mal mit dem Ultimatum-Kapitel und seinem Verlangen, wieder in See zu stechen, um schließlich

irgendwann wieder, noch nicht, bei seiner Familie zu sein. Das Leben hier sei eine Sackgasse, aus der es nur schwer ist, wieder heraus zu kommen. Der Mensch sagte, dass bei einer Auseinandersetzung ihr Rigger getroffen worden sein und zu Tode vom Mast viel und das Osvias ein brauchbarer Ersatz sein könnte. Sich Bewusst, dass er so schnell nicht mehr eine so gute Gelegenheit bekommen würde, sagte Osvias zu und wurde von den anderen am Tische lachend aufgenommen, bis auf den Locathaha, der wieder in seinem Essen vertieft war.

Osvias war schon auf einigen Schiffen neu dazugestoßen, er kannte also die Schwierigkeiten, in die man laufen könnte. Jedoch war dieses Schiff, die Watchman, eine neue Erfahrung für ihn. Er erwartete die Schroffheit von Söldner, jedoch fand er diese nicht vor. Viel mehr war die Watchman ein Haufen von Leuten, welche gut miteinander auskamen. Es gab kleine Gruppen, aber unter diesen herrschten keine Streitereien. Nach einiger Zeit und Gesprächen, erkannte Osvias ein Muster: niemand kannte jemanden auf dem Schiff, bevor er/sie der Crew beitrat. Von den wenigen, die etwas mehr von ihrer Vergangenheit erzählten, kam auch ein Muster hervor: Sie sind alle ähnlich wie in einer Sackgasse gewesen. Ein paar entlaufene Piraten, verstoßene Seeleute, sogar ein entlassener Soldat war dabei. Nun wäre dies alleine nicht unbedingt eine Seltenheit für eine Crew, jedoch der Umgangston war es, der es so seltsam machte. Niemand war dabei wegen Reichtum, Abenteuer dabei. Was alle verband war, dass niemand einen anderen Weg hatte, wo es weiter gehen konnte.

...

Nun ist es fünf Monate her, dass ich der Watchman als Rigger beigetreten bin. Der Captain, Volker, nimmt jeden legitimen Auftrag an, den er bekommen kann, was mit der Zeit einfacher wurde, als sich der gute Ruf der Watchman verbreitete. Jedoch gab es auch flauten, in denen Diebstahl die einzige Option war, sich über Wasser zu halten. Allerdings wäre Raubüberfall die falsche Bezeichnung. Die Aktionen finden immer in der Nacht, zumindest in der Zeit wo ich hier bin, ohne Tot, jedoch mit Blutvergießen, statt. Mit einigen Crew-Mitgliedern bin ich mittlerweile vertraut. Im Vergleich zu den anderen Schiffen, auf denen ich war, ein wirklich seltsamer Haufen.

... - Auszug Osvias Tagebuch

Im Leben jetzt wieder bergauf gehend, bereiste Osvias auf seinem neuen Schiff, der Watchman, nun die Meere und versuchte mit seiner neuen Crew zu überleben. Alles verlief den Umständen entsprechend gut, bis zu ihrem letzten Auftrag. Ihr Auftrag war es, Holz von Ravenharbor nach Neverwinter zu bringen. Als sich jedoch die Watchman in einer Nacht Auros näherte, wurden die größtenteils schlafende Crew von dem lauten Brechen des Holzes des Schiffes geweckt. Tentakel schossen aus dem Boden und von der Seite und zerrissen das Schiff in mehrere Teile. Dies waren die letzten Blicke, die Osvias sah, bevor er von einem geschleuderten Holz bewusstlos geschlagen wurde. [Wie er dann zur Gruppe kommt, wird überlegt, wenns so weit ist (Merke: wenn, ned falls)]

Schiffe:

Mistley: Erstes Schiffen

Ultimatum: Söldner-Schiff

Watchman: Letztes Schiff

Besatzung der Watchman

Captain, Mensch; Volker Dukur

- Sohn eines niedrigen Adligen, ehemaliger Soldat auf See, Offizier auf einem Schiff, unehrenhaft entlassen wegen einer Missglückten Mission.

1st Officer Lizardfolk; Shorko

- Sohn eines Stammesführer in einem kleinen Lizard-Dorf, Stamm wurde von Druiden überfallen und vernichtet.

Navigator, Halfling; Flynry Hillfoot

- Kindheitsfreund von Volker, Sohn eines Industriellen Halblings, ihm wird nichts vererbt, daher suchte er sein Glück auf der See, schloss sich Volker an ohne äußerliche Umstände an.

Navigator Mate, Zwerg; Bonnnis Strobriron

- Kunschafter, führte diverse Zwergen-Expeditionen an, wurde bei einer dieser gefangen genommen und weit weg von seiner Heimat transportiert, gelang es dort zu entkommen, wollte aufgrund der Scharm nicht mehr zurück.

Bootswain, Yuan-ti; Yishitha

- Arbeitete in einer Werft, wo sie und ihresgleichen ausgebeutet wurden, gelang es eines Tage sich unbemerkt auf ein Schiff, welches auslief, zu schleichen, welches die Watchman war. Dort wurde sie weiter wie in der Werft als günstige Arbeitskraft eingesetzt, bis sich Volker das Schiff unter dem Nagel riss.

Bootswain Mate, Mensch; Larna Grov

- War auf der Watchman als Sklavin eingesetzt, wurde wie Yishitha als günstige Arbeitskraft verwendet. Kannte außerhalb ihres von ihren Sklavendaseins kein Leben, wurde wie Yishitha von Volker befreit.

Carpenter, Deep Gnome; Thaicnirs Basaltheart

- Arbeitete in einer Schreinerei und wollte die Welt bereisen. Schloss sich der Watchman an, als dies nach einem Schreiner suchte.

Carpenter Mate, Kobold; Ivlu

- War in seiner Kobold-Kolonie für die Verarbeitung zuständig, wollte in die Stadt und dort mit dem Verkauf von allerlei Holz-Dingen leben, hatte keinen Erfolg, wurde eines Tages von Thaicnirs im Hafen entdeckt und dieser Bot ihm die Stelle seines Mates auf der Watchman an.

Master Gunner, Zwerg; Bretlyl Firehorne

- Zwergen-Ingenieurin welche von ihre Feste verstoßen wurde, für unethische Test von Schießpulverwaffen an Gefangenen, arbeitete in einer Gießerei, bis sie die Kanonen auf der Watchman überarbeiten sollte, das Schiff gefiel ihr und als diese Arbeit Fertig war, gab sie mit einem Mittelfinger ihrem Arbeitgeber die Fristlose und war seit dem Teil der Crew.

Master Gunner Mate, Harengon; Balnak

- War seit dem Tag an, als er das erste Mal eine Muskete Feuern sah, begeistert von ihnen, fing eine Lehre in einer Büchsenmacherrei an, diese wurde von einer konkurrierenden mittels Verbrecher in Brand gesetzt, Balnak überlegte die folgende Explosion und traf in einer Kneipe auf Bertlyl, welche von seinem Wissen über Feuerwaffen beeindruckt war und ihm eine Stelle als ihr Mate anbot.

Cook, Locathah; Thivul

- War seit seiner Geburt an vom Kochen begeistert, verließ seine Heimat um alle Zutaten der Welt kennen zu lernen, ein Schiff kam ihm als geeigneter Platz dafür vor und die Wahl viel auf die Watchman.

Cooks Mate, Tieflingin; Lilxori

- War in einem Adelshaus als Köchin angestellt, bis zu dem Tage, als Besuch anfang, bald darauf alle Adligen im Umkreis, hinter vorgehaltener Hand über sie und ihre Herrin zu reden, was der Herrin nicht gefiel, daher wurde Lilxori entlassen und ihr Weg führte sie schließlich auf die Watchman.

Rest: Kenku (Auskuck), und viele weitere

Grenrum

Gott: Marthammor Duin

Gott von Reisenden und Kundschaftern. Tempel sind typischerweise in der Nähe von Zwergen-Festen an der Oberfläche. Symbol ist ein Hammer. <https://www.thievesguild.cc/gods/god?godid=153>

Story:

Geboren und aufgewachsen ist Grenrum in „Earthfast“. Mit der Abnahme der Bevölkerung durch die immer wiederkehrenden Schlachten entschieden sich auch einige Zwerge, dem ewig-scheinenden Zyklus des Krieges zu entziehen und brachen aus der Stadt auf. Da im „Underdark“ immer mit Hinterhalten von Goblins gerechnet werden musste, war der sicherste Weg auf der Oberfläche, in den Zeiten, wo dort nicht Orks die Zwergen-Stadt belagern.

Durch diese Migration, welche sich dem Zyklus des Krieges anpasste, entstand eine beschauliche Gruppe von Zwergen, welche sich Marthammor Duin, dem Zwergen-Gott der Reisenden und er Kundschaftern, in den Dienst stellten. Sie halfen ihren Artgenossen in Zeiten des Friedens sicher zu Reisen. In Zeiten des Krieges hielten sie sich zurück und Beobachteten das Gebiet um „Earthfast“ aus den Schatten. Wartend auf Reisende, unwissend über die bestehende Belagerung, Unterstützern gegen die Belagerung, welche sich nicht mit der lokalen Geographie auskennen, oder verirrte Seelen, deren Verlangen sich nicht nach dem Bösen richtet und sich aus welchem Grund auch immer hier her fanden.

Seit seiner Geburt an seine Familie und Freunde unter dem wiedererkennen Kämpfen leiden sehen, beschloss sich Grenrum dieser Gruppe anzuschließen. Um denen, die sich von diesem Leben befreien wollen, einen sicheren Übergang in ein anderes zu ermöglichen. Als Wache in den Lagern und Eskorte von indiskreten Kolonnen von Wagen in Zeiten von Belagerung lerne er den Kampf mit seinem Hammer. Nachdem die Zeiten der großen Belagerungen gewichen ist und nur mehr kleinere, aber doch andauernde, Scharmützel an die Vergangenen Zeiten erinnern, beschloss Grenrum sich selbst auf die Reise zu machen, um anderen Zwergen und deren Verbündeten zu unterstützen.