

# Dungeons & Dragons Rathians Hort

Schriftführer: Der Dungeonmaster

Letzte Federführung: 9. Februar 2019

## Reisetagebuch

## Schlachtplan

|     |                            |   |
|-----|----------------------------|---|
| 1   | Einleitung                 | 3 |
| 1.1 | Lebensweisheiten . . . . . | 4 |
| 2   | Dramatis Personae          | 5 |
| 2.1 | Heagan . . . . .           | 5 |
| 2.2 | Kerlia . . . . .           | 6 |
| 2.3 | Koriel . . . . .           | 6 |
| 2.4 | Rurik . . . . .            | 6 |
| 2.5 | Thurmond . . . . .         | 6 |
| 2.6 | Turian . . . . .           | 6 |

## I Einleitung

Gegrüßt seist du werter Wanderer, abenteuerlicher Gesell!

Das Fabelhafte, das du hier lesen wirst, schreibt sich als Erfahrung einer Gruppe von wackeren Recken nieder, die einmal Abenteuerluft geschnuppert, auf eine Reise ins Unbekannte aufbrachen. Nimm nur all deinen Mut zusammen und folge ihnen durch Raum und Zeit; Werde Zeuge einer Menge Spaß, Frust und Angstschweiß!

Doch zunächst bedenke, dass die Geschichte nicht abgeschlossen oder vollständig ist. Da unsere Rollenspielgruppe zur Zeit etwa 2-3 Stunden pro Woche in die Gestaltung der Abenteuer investieren kann, wird dieser Bericht stetig erweitert und weicht von den Geschehnissen in unseren D&D-Sessions ab. Des Weiteren ergibt sich mir als Story-Teller diesbezüglich die Möglichkeit die Gemeinschaft mit Informationen über die Welt zu versorgen.

Die Welt, wie die Gruppe sie formt, erhebt keinen Anspruch auf Deckungsgleichheit mit dem Niedergeschriebenen aus den Dungeons & Dragons Büchern. Eher habe ich eine mehr-oder-weniger konkrete Vorstellung meiner eigenen Welt und hoffe, dass der Leser den einen oder anderen Konsistenzfehler entschuldigt. Für Verbesserungsvorschläge bin ich jederzeit offen!

Man wird obendrein meine Vorliebe für das *"Das Schwarze Auge"* - Universum feststellen, da ich dessen Götterpantheon adaptiert habe.

### GENUG GEFASELT

- Ein Zwerg raunt mich von der Seite an -

**DU BIST MIT DER NÄCHSTEN RUNDE DRAN!**

- Ich sollte ihn nicht darauf aufmerksam machen, -

- dass ein Brocken Kalbsleber in seinem Barte hängt... -

- Ach was solls, wer will schon ewig Leben?! -

## 1.1 Lebensweisheiten

Man Führe sich folgende Zitate zu Gemüte. Dieser Abschrift wird stetig erweitert. Lesen auf eigene Gefahr!

*"Die Geschichten des Reisetagebuchs entspringen einer Reihe von D&D-Sessions, sprich: Eine Aneinanderreihung von Blödeleien, Unsinn und empirischer Feldforschung"*

- Ein D&D-Spieler

*"Wer im Gasthaus sitzt, sollte nicht mit Schweinen werfen!"*

- Ein Zwerg

Elfische Volksweisheit, stark vereinfacht: *"Wer seine Artgenossen befriedigt, hat Selbstbefriedigung erlangt"*

- Eine Elfe

Mitstreiter infiltriert Piratenschiff, schleicht sich an Deck und versteckt sich (kritisch verpatzter Wurf) an Deck.

Im Klartext: Dieser Taugenichts sitzt auf dem Vordeck mit einem leeren Fass auf dem Kopf und denkt er sei versteckt...

Das bleibt natürlich nicht unbemerkt:

Pirat: *"WER BIST DU?!"*

Jene verkrachte Existenz: *"Ich bin der Neue!"*

- Man denke sich übertriebenen Enthusiasmus -

- Zum Charakter oder Spieler möchte ich schweigen.  
Oder besser noch: Eine Schweigeminute einlegen

*"Unsere Gruppe ist am Arsch!"*

*"Warum? Was ist passiert?"*

*"Unser Ork hat einen Intelligenz-Trank getrunken und besteht nun darauf sich beim örtlichen Praioten eine schriftliche Vollmacht zur Ergreifung des Diebes zu holen... Da läuft er übrigens"*

- Wenn man als Meister mal kurz nicht hinhört

## 2 Dramatis Personae

*"Helden? Wer hat hier etwas von Helden erzählt? Nein die folgenden Charaktere sind keine Helden. Eher sowas wie hineingestolperte Personen, die hoffen irgendwie klarzukommen"*

Da diese Illusion jetzt auch vom Tisch ist: Hier die Leutchen, die der Leser kennen lernen sollte.

### 2.1 Heagan

Heagen ist ein junger, mittelgroßer Mann von 2 Jahrzehnten mit azurblauen Augen und kupfernem Haar. Als junges Kind wurde er im Peraine-Tempel aufgenommen, da seine Eltern sich nicht um ihn kümmern konnten.

Peraine ist die Göttin des Ackerbaus und der Heilkunst. Sie wird von der überwiegenden Mehrheit der Bevölkerung verehrt, da diese ländlich strukturiert ist. Das Wappen Peraines ist eine goldene Ähre auf grünem Grund. Eine als peraineheilig geltende Frucht ist der Goldapfel.

Dort wurde er von den Priestern vieles gelehrt; Vor allem den Umgang mit Pflanzen und das Versorgen der Kranken. Die meiste Zeit saß er vertieft in die Schriften des Tempels um dessen Wissen in sich aufzunehmen. Wenn Menschen in den Tempel kamen und der Heilung bedurften, pflegte Heagen sie, bis sie gesund waren. Weiter hatte er weniger Kontakt mit den Menschen außerhalb des Tempels. Das Wichtigste, das ihn die Priester lehrten war die Vermeidung von Konflikten und das Schützen jeglichen Lebens so gut er konnte. Mithilfe dieses Wissens ist er in der Lage auch außerhalb des Tempels seine eigenen Wege zu finden. Die Gesetze der Göttin sind ihm heilig und er hält sich stets an diese; Das hat er sich geschworen, als er damals fortging.

## 2.2 Kerlia

Die freiheitsliebende Kerlia ist eine junge Hochelfin von mittlerem Wuchs und hellblauen Augen. Das rote Haar und die blasser Haut laden zum Träumen ein.

Hochelfen sind magiebegabte Elfen, die im Allgemeinen viel Wert auf Größe, Prunk und Kunstfertigkeit, Philosophie, Kunst, Musik, Architektur, Rhetorik und andere intellektuelle und künstlerische Betätigungen legen. Für den Menschen wirken Hochelfen unfassbar schön, was wohl ihrer makellosen Haut, der Weichheit ihrer Sprache und dem perfekten Körperbau zuzusprechen ist.

Doch der Äußere Schein kann trügen! Kerlia ist eine Piratin durch und durch. Sie selbst sieht sich als diejenige, die von den Leuten, die zu viel haben, nimmt und den weniger betuchten gibt. Nichtsdestotrotz können diese, welche sich zu ihren Freunden und Mitstreitern zählen auf Kerlia verlassen und ihr vertrauen. In Städten und auf hoher See fühlt sie sich zuhause und ihre größte Angst ist der Käfig.

## 2.3 Koriel

## 2.4 Lancelin

## 2.5 Rurik

## 2.6 Thurmond