

Dungeons & Dragons Rathians Hort

Schriftführer: Der Dungeonmaster

Letzte Federführung: 16. Februar 2019

Reisetagebuch

Schlachtplan

1	Einleitung	3
1.1	Lebensweißeiten	4
1.2	Zwergenfaustregeln	5
2	Dramatis Personae	6
2.1	Heagan	6
2.2	Kerlia Sanae	7
2.3	Koriel Myster	7
2.4	Rurik Eisenfaust	8
2.5	Thurmond	8
3	Prequel	10
4	Kapitel I: Eine sonderbarer Brief	13

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 Welt Aventurien und dessen Götterpantheon des Zwölfgötterglaubens 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. Diese 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"*

- Ein Elf

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

"Wenn man etwas von Elfen will, muss man ihnen ein profanes Opfer bringen; z.B. den Busch einer Dryade gießen!"
- Ein leises Kichern macht sich breit -
"Nicht so wie DU denkst!"
"Ja, dann sind wär sie nämlich ziemlich angepisst!"

- *Kopfschüttel*

"Der Magier hat sich wegteleportiert!"
"Und WIE soll er das gemacht haben?"
"Vermutlich durch den Limbus..."
- Kurze Pause -
"Und wie lange fährt der Limbus?"
- Gelächter setzt ein -

- "Der Neue"

1.2 Zwergenfaustregeln

"Wie habe ich diesen Blog/diese Geschichte zu lesen?"

Hier einmal ein paar Dinge zu diesem Thema:

- Der Hintergrund zu den Charakteren stammt im großen Teil von den Spielern
- Die Gruppe trifft sich einmal pro Woche in sog. "Sessions", um Abenteuer zu bestreiten, sich in der Diplomatie zu üben oder sich grundlos zu besaufen ... woraus diese Geschichte entsteht
- Dieses Dokument wird nur pseudo-regelmäßig aktualisiert, allerdings mind. einmal pro Woche (wenn es die Zeit zulässt). Das ist zumindest der Plan
- Bei dem Text im Schlachtplan handelt es sich um Ankerlinks

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 kennenlernen sollte.

2.1 Heagan

Heagan 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 Heagan 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 Sanae

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 ein Käfig.

2.3 Koriel Mystan

Sieht man einen männlichen Drachengeborenen, der 2,20m groß ist, hellblaue Augen hat und durch seinen weißen Schuppenpanzer unter allen anderen heraussticht, hat man höchst wahrscheinlich Koriel ins Auge gefasst.

Die Drachengeborenen sind eine Vermischung aus Drachen und Humanoiden. Sie gehen stolz durch eine Welt, die sie mit furchterregendem Unverständnis begrüßt. Viele Drachengeborenen stellen sich unter den Dienst echter Drachen und andere bilden Soldaten in großen Kriegen oder folgen keiner besonderen Berufung.

Koriel wurde in einer Enklave von Dragonborn vor 50 Wintern geboren. Er wuchs behütet und in Frieden auf. Sein weißer Schuppenpanzer hat ihn damals schon zu etwas Besonderem gemacht. Sein Weg führte ihn in das Militär des Königs, wo er immer gern gesehen war und schon bald zum Kommandanten aufstieg. Eines Tages ergriff Koriel die Möglichkeit etwas Großes aus seinem Namen zu machen.

2.4 Rurik Eisenfaust

Wer am Praiostag einer ausschweifenden Messe beiwohnen möchte, könnte dort auf Rurik treffen. Ein Zwergen-Priester wie er im Buche steht; Und das tut dieser auch: Die ehrenwerte Liturgie der Paraioskirche.

Praios ist der höchste Gott des Pantheons der Zwölfgötter. In Gestalt der Sonne soll er jeden Tag in unveränderlicher Ordnung seine Bahn über den Himmel ziehen. Die prächtigsten und reichsten Tempel sind Praios geweiht, auch wenn man sie seltener auf dem Lande als in der Stadt findet. Als Gott von Recht und Ordnung wird vielerorts in seinem Namen Gericht gehalten.

Ein für Zwergen mittlerer Wuchs, ein Paar braune Augen und das rostrote Haar, das wie der prächtige Bart, in langen Zöpfen geflochten ist, zeichnen diesen Geweihten aus. Rurik vertritt seinen Glauben in allen Lebenslagen und hat somit immer ein offenes Ohr für die Probleme und Prüfungen anderer Mitstreiter und somit kam es, dass er sich auf eine spirituelle Fahrt ins Ungewisse machte und dort gern als Säule des Glaubens fungiert.

2.5 Thurmond

Thurmond ist ein waschechter Druiden! Ein von Gaia auserwählter Diener der Natur und der Elementargeister.

Gaia ist der höchste Elementargeist der Erde. Die Menschen stellen sich die Personifikation der Erde als eine Frau mit leichtem, weißen Gewand vor. Um ein Druiden zu werden bedarf es einer jahrelangen Ausbildung, um schließlich durch Tätowierungen an Armen und Beinen an die Erde gebunden zu werden. Gaia wird ebenfalls als Göttin verehrt. Die Elementargeister stellen das Grundgerüst der Natur dar und kümmern sich um die Bedürfnisse der Tier- und der Pflanzenwelt. Neben Gaia als höchster Elementargeist, sind die unteren Elementargeister folgendermaßen aufgebaut: Elementargeister... der Kontinentalplatten → der Ökozonen → der Länder → der Biome und schließlich kleinere Elementargeister.

Nachdem seine Heimat von Orks überfallen wurde, nahm sich Gaia seiner an und führte ihn auf den Weg der Flora und Fauna. Nämlich zu einem Druiden, der ihn ausbildete und an die Erde band. Auch wenn er auf andere Menschen als weltfremd gilt und er große Siedlungen eher meidet, verbindet ihn der Hass auf die Orks mit den Soldaten des Königs. Als Bewahrer der Natur sieht Thurmond sich in der Pflicht in eine unbekannte Welt aufzubrechen.

3 Prequel

Was in den Wintermonaten mit dem Königreich passiert, ist sagenhaft. Die sonst dichten Wälder aus Nadel- und Laubgehölz ragen aus dem Grund wie Zähne und der Schnee, der sich vielerorts niederlegt, bedeckt weite Landstriche mit einer sanften, weißen Decke. In den nördlichen Regionen peitscht ein kalter, rauher Wind, während sich im Süden die Tier- und Pflanzenwelt vom heißen Sommer erholt. Das Ende des Winters ist nun fast da und der Frühling hält seinen Fuß in die Tür.

Ein halbes Jahrzehnt ist es her, dass König Thalamos, "Zweitgeborener des Thorus, Herrscher des Reiches, Ehrerbieter der Zwerge und Diplomat der Zwölf" (und neuerding, aber noch inoffiziell: 'Volksvereiniger'), den Thron nach dem Tod seines Bruders, der in der Schlacht bei Goldwasser gegen die Orks gefallen ist, bestieg. Seit diesem Tage befindet sich das Land im ständigen Wandel, da Thalamos beschlossen hatte, das Reich wieder in Baronien (also viele Unterreiche) aufzuteilen. Neue Positionen und Titel am königlichen Hofe werden vergeben und es entstehen somit die unterschiedlichsten Staatsgrenzen. Ein selbstorganisiertes und gutes Reich ist der sehnlichste Traum Thalamos', auch weil sein großer Bruder im Begriff stand, das Vermächtnis ihres Vaters in den Untergang zu führen.

Ferdok ist schon immer ein beliebtes Ziel für Reisende, die ein Abenteuer suchen, gewesen. Im Hafen herrscht ein reges Treiben, viele Schiffe legen an und wieder ab, jedermann geht seinem Tagewerk nach und vor allem ist das königliche Militär üblicherweise nur wenig vertreten. Was dem einen oder anderen gefällt, welcher das schnelle Geld sucht, aber dabei unentdeckt bleiben möchte.

Die komplett ummauerte Stadt Ferdok an der Ferdok-Mündung steht als Handelsstadt unter der Herrschaft einer neu entstandenen Baronie des Königs. Die Lebensweise der Bevölkerung ist traditionell und obrigkeitshörig. Der Seehafen ist gut besucht und beherbergt auch eine Vielzahl an Hausbooten und bewohnten Wracks. Im berühmten Loch des Großen Platzes vor dem Fürstenpalast kann man Gefangene von der Straße aus betrachten. Die Stadt wird von Reisfeldern und Sumpfland eingeschlossen.

Wer spannende Abenteuer bei einem guten Krog Met oder Bier hören möchte, geht am besten ins Gasthaus 'Das Pony'. Diese Taverne ist auch der Ort in Ferdok, wo Ailan Abdan, der große Seefahrer und Pirat, das erste Mal von einer mysteriösen Insel erzählt:

Laute Musik erschallt aus eine der hinteren Ecken, in die sich einige Musikanten gestellt haben, um in Hesindes Namen zu feiern (Wäre die Musik sehr harmonisch, könnte man vermutlich behaupten sie spielten in Rahjas Namen). Dominant ist hier der Pfeifenbalg und einige Pflöten aus Holz.

Rahja ist in der zwölfgöttlichen Mythologie die Göttin der Liebe, Schönheit, sexuellen Freuden, des Rausches, des Weines und der Harmonie. Ihr ist der zwölfte Monat zugeordnet. Im Königreich ist die Redewendung verbreitet, dass sich zwar viele Götter um das Wohl der Menschen kümmern, aber nur Rahja darum, was sie wirklich wollen.

Die Theke erstreckt sich über die schmale Seite des Schankraumes und rege Gespräche zu Politik und Tratsch finden statt. Ein runder, großer Tisch in der Mitte der Stube erregt mehr Aufmerksamkeit. Ailan Abdan sitzt von vielen Leuten umringt und erzählt eine seiner waghalsigen Geschichten. Doch heute scheint irgendetwas anders zu sein.

"Glaubt mir Leute, die Insel die ich mit meiner Crew gefunden habe ist der Wahnsinn! Durch Stürme, Strudel und Seeungeheuer sind wir gesegelt und schließlich fanden wir sie."

"Wo liegt die Insel?"

"Das ist wieder eine dieser erfundenenen Geschichten!"

"Was für Ungeheuer?!"

- Viele Fragen und Spekulationen gehen wild durch den Raum und Ailan blickt nur mit gierigem Blick in die Runde -

"Wenn ihr mehr hören wollt, müsst ihr mir schon noch ein paar Bierchen holen!" lacht er und setzt zum Trinken an.

Plötzlich springt die Tür zur Taverne auf und drei schwer gepanzerte Gardisten des Königs betreten das Gasthaus. Zielstrebig gehen sie auf Ailan zu, der auch, als diese ihn mit seinem Namen ansprechen, nicht den Krug absetzt und genüsslich weitertrinkt.

"Ich wiederhole mich nur ungern!"

- Ein ernst dreinblickender Gardist schaut den Piraten durchdringend an -

"HAH! Ich weiß genau was ihr wollt, ihr Maultierklöten!"

DAS hatte hier noch niemand gewagt. Einem Königsgardisten eine Beleidigung dreist ins Gesicht zu sagen, worauf immerhin eine harte Strafe stand. Das rege Treiben in der Taverne ist schlagartig dahin. Nach einigen Augenblicken zuckt die Hand des Mannes, der die Beleidigung empfangen hatte, zum Gürtel, woraufhin Ailan den Griff seines Dolches umklammert, der sich an seinem Gürtel befindet. Als der Gardist dies bemerkt, zieht er langsam seine Hand zurück und mit ihr einen gesiegelten Brief. Die Lage beruhigt sich wieder ein wenig. Nachdem der Gardist den Brief vor Ailan auf den Tisch legt, raunt dieser mit grimmiger Miene:

"Irgendwas kriegen wir dich."

"Ihr könnt mir nichts! Der König selbst hat wahrscheinlich sehr viel Interessen von meinem kleinen Abenteuer zu hören, darum seid ihr doch hier!" lacht der sichtlich erleichterte Pirat

"Und außerdem seid ihr dazu viel zu dumm"

"Überspann den Bogen nicht!" entgegnet sein Gegenüber und macht auf dem Absatz kehrt. Ein kurzer Wink zu seiner Gesellschaft und die Gepanzerten verlassen die Schankstube.

Alle Augen sind auf Ailan gerichtet. Dieser richtet sich langsam auf, streckt sich und verlässt die Taverne ohne den Brief an sich zu nehmen mit dem Gewissen, dass niemand es wagen würde einen gesiegelten Brief des Königs zu öffnen. Der Tisch mit dem Brief wird für den restlichen Tag nicht mehr besetzt und sogar gemieden werden.

Einige Wochen gingen ins Land und es ist allgemein bekannt, dass König Thalamos den Piraten Ailan Abdan mit der Überfahrt einiger Siedler, Abenteurer und Soldaten betraut. Was für den Piraten dabei herauspringt, ist nicht bekannt. Aufgabe ist die Landerschließung eines neuen Eilands, welches der Pirat vor wenigen Monaten entdeckte. Der Herrscher des Reiches sendet deswegen Botschaften in das ganze Königreich, um mutige Siedler und Recken auszuwählen, die die Fahrt antreten sollen. Auch Schurken aus den Kerkern der Hauptstadt sollen die Fahrt antreten, aber nur diejenigen, die sich einen Neuanfang erarbeiteten.

So kommt es, dass die Recken, um die sich diese Geschichte hier dreht, zueinander finden. Heagan, Kerlia, Koriel, Rurik und Thurmond. Ein jeder ist im Besitz einer Aufforderung der Überfahrt beizuwohnen. An dieser Stelle ist zu vermerken, dass einer Widersetzung dieser 'Aufforderung' eine erzwungene Kooperation mit Waffengewalt folgt.

4 Kapitel I: Eine sonderbarer Brief