

1W20

plotrelevante

Tanzveranstaltungen

1. Der Tanz unterm See

Die Nixen des Halcru-Sees laden alljährlich zum Tanz. Am Ende wird der beste nichtnixische Tänzer gewählt. Leider muss dieser für immer bei den Nixen auf dem Grund des Meeres bleiben.

2. Urrgramosch

Bei dieser rituellen Tanzveranstaltung der Zwerge kommt es oft zu Friedensschlüssen. Leider kommt es aber fast genauso oft zu neuen Familienfehden.

3. Der Flug der Libelle

Der Korridor, der zur sagenumwobenen Schatzkammer von König Jalgrom dem Grimmigen führt, liegt ruhig und friedlich da. Sobald man ihn jedoch betritt, schießen aus Boden, Decke und Wänden unzählige tödliche Fallen hervor: Klingen, Speere, Pfeile, Äxte, Flammensäulen, Blitzstrahlen und dergleichen mehr. Gleichzeitig erklingt von schmalen Schlitzern an den Wänden eine fröhliche Melodie aus mechanisch betriebenen Blechpfeifen. Nur wenige erkennen hierin das vergessene Kinderlied „Flug der Libelle“ - und noch weniger wissen, dass es das Lieblingslied von Jalgroms jüngster Tochter war, die hierzu einen anmutigen Tanz erfunden hat. Wem es gelänge, die Königstochter ausfindig zu machen, die seit dem Sturz Jalgroms des Grimmigen als nunmehr alte Frau unerkannt in der Hauptstadt lebt, den könnte sie vielleicht die Schritte ihres Tanzes lehren. Dennoch dürfte es nur den geschicktesten Tänzern gelingen, einen Weg an den Fallen vorbei in die Schatzkammer zu finden ...

4. Die Winterkönigin gewährt nicht jedem eine Audienz und die seltenen Termine in ihrem Kristallpalast sind hart umkämpft. Wettbewerber bieten ihre Künste im Eislaufen dar, um die feischen Schiedsrichter zu beeindrucken. Einzelnen, paarweise oder in kleinen Gruppen treten sie gegeneinander an. Für Sterbliche ist der Ausgang des Wettbewerbs oft unverständlich, werden doch auch in Kategorien wie Klang, Härte, Freiheit oder Menschlichkeit Punkte vergeben. Aber was für eine Darbietung lässt man sich einfallen, wenn man um jeden Preis mit der Winterkönigin sprechen muss?

5. Wieder einmal steht der Vulkan Tar'Golar kurz vor seinem Ausbruch. Langsam aber unerbittlich steigt die Lava im Krater empor. Was mag den Feuergeist Gol dieses Mal so verärgert haben? Von einem alten Schamanen kann man das Ritual lernen, um eine Verbindung mit Gol herzustellen. Doch der Feuergeist kommuniziert ausschließlich über rhythmische Bewegungen, die es zu deuten und möglichst geschickt nachzuahmen gilt. Wird es gelingen, in dem langwierigen, ermüdenden Tanz auf dem Kraterrand keine Fehltritte zu machen und den Zorn des Vulkangeistes zu besänftigen?

6. Der Tanz um den Südsee-Thron

Archaische Thronfolgezeremonie der wilden Halblingstämme der Südsee, in der zu Trommeln vor dem vakanten Thron der Großkönigin Ihre Nachfolgerin durch den körperlich sehr anstrengenden Freitanz der Göttin bestimmt wird. Wer am längsten durchhält, wird die neue Königin.

7. Tanz der Knödelköche

Jährlicher ritueller Tanz der sieben besten Knödelköche und ihrer Partner zur Wintersonnenwende am Hofe. Währenddessen muss das Königspaar bis zum Ende des Tanzes sieben Knödel verspeisen. Gelingt das nicht, geht der Volksmund von einem schlechten Omen für das nächste Jahr aus und unterminiert in der kulinarisch geprägten Adelskultur des Reiches den Herrschaftsanspruch des Königspaares.

8. Tanz der Hoffnung

Angefangen mit dem Großtanz zur Sommersonnenwende, täglicher ritueller Tanz mindestens zweier Personen zur Abenddämmerung zur Zeiten des abnehmenden Lichts. Je nach Perfektionsgrad der Ausführung können die, die im Dunklen lauern, in der Nacht von Herd und Hof ferngehalten werden oder nicht.

9. Tanz der Drachen

Kollektiver und aggressiver Balz- und Paarungstanz der verbliebenen Drachen, der atypisch auf dem Boden abgehalten wird. Führte zum Untergang des letzten Großreiches. Die Gelehrten sind sich unsicher, wann dieser Tanz wieder aufgeführt wird und vor allem, wie man ihn abwenden kann.

10. Tanz des Einen

Die Mönche eines sagenumwobenen Bergklosters praktizieren ein besonderes Ritual, um zu außerweltlichen Erkenntnissen zu gelangen: Zum wilden Spiel auf

schaurigen Knochenflöten wird ein irrwitziger Tanz vollführt, dessen Schritte für Außenstehende kaum nachvollziehbar sind. Doch wiegt sich der Tänzer erst einmal im Gleichschritt mit Azathoth im Zentrum des Universums, können ihn große Erkenntnis, aber auch ewiger Wahnsinn zuteil werden...

11. Der Flusstanz

Einmal im Jahr fließen die magischen Energien durch den Fluss, dadurch wird dieser für Tänzer zu einem festen Untergrund. Jeder der aufhört zu tanzen, geht danach unter. Traditionell wird der Tanz mit an den Körper gepressten Armen getanzt. Der letzte Tänzer, der nicht untergegangen ist, darf sich für ein Jahr Fürst des Tanzes nennen.

12. Der Maskenball

Die Charaktere erfahren in einem ärmlichen Weiler von einem berausenden Maskenball, der alle 10 Jahre im nahen Schloss stattfindet und in drei Tagen wieder abgehalten werden soll. Mischen sich die Helden mit den weißen Masken, die dort jeder trägt, unerkant unter Volk, werden sie Zeuge eines wahrhaft dekadenten Gelages von zügelosesten Außmaßen. Je länger der Abend dauert, desto weiter entfernt sich die Gesellschaft von jeder Norm und Regel und scheint jeden Sinn für Anstand zu verlieren. An dem völlig überladenen Buffet frisst man bis zur Besinnungslosigkeit, auch verbotene Speisen und Getränke sowie Rauschmittel werden im Überfluss gereicht. Die Gesellschaft vergnügt sich ohne Scham miteinander, sogar in den Fluren des Schlosses, ein jeder scheint zunehmend enthemmt durch den Rausch des Festes und das Incognito der weißen Maske. Den Höhepunkt bildet der ekstatische Tanz im Ballsaal, doch ohne die übliche Demaskierung. Denn der gesamte Abend ist dem König in Gelb gewidmet, und ein jeder hofft, dass die Bleiche Maske in dem dekadenten Reigen wie zu jeder Feier von einem der Teilnehmer Besitz ergreift. Irgendwann während des Tanzes wird der „glückliche“ Auserwählte erst plötzlich still und regungslos, während seine ganze Haltung sich merklich verändert. Seine Maske, die zuvor wie jede andere wirkte, scheint noch blasser und wirkt wie angewachsen. Erhaben schreitet der Avatar zu dem alten Thron in der Mitte des Ballsaals, um für den König in Gelb von dessen treuen Untertanen die Opfergaben zu empfangen...

13. Der Reigen der 13 Hexen

In der Nähe eines Berges verschwinden alle paar Dekaden die Kinder der umliegenden Dörfer. Gerüchte werden laut, dass alte Vetteln diese entführen und

verspeisen. Machen sich die Helden auf die Suche nach den Kindern, werden sie am Ende Zeugen eines grausigen Spektakels. Auf einem flachen Plateau des Berges finden sie des Nachts die Kinder um ein großes Feuer gekettet. Um sie herum tanzen dreizehn alte Hexen ihren Reigen. Je länger der Tanz dauert, desto mumifizierter erscheinen die Kinder und die alten Hexen verjüngen sich von Sprung zu Sprung. Versuchen die Charaktere, die Kinder zu retten, werden Schutzzauber der Hexen aktiv und ein Kampf gegen die Zeit beginnt. Aber womöglich wollen auch einige der „Helden“ sich stattdessen in diesen düsteren Reigen einreihen...

14. Der Hochzeitstanz des Nesselkönigs

Die Legende besagt, dass zur Zeit der düsteren Herrschaft des „Nesselkönigs“ sich dieser bei jeder Gelegenheit, sogar zu seiner Hochzeit am Leid anderer ergötzen musste. So ließ er im Festsaal vor seinem Sitz ein Podest anfertigen, in welches ein mit großen Eisenplatten abgedecktes Kohlebecken eingelassen war. An seiner Hochzeit ließ der Nesselkönig die Kohlen im Becken befeuern, bis die Eisenplatten glühten, um dann einige Gefangene aus dem Kerker holen zu lassen. Barfüßig mussten diese nun bis zu ihrem Ende auf den Platten tanzen, umringt von den Wachen des Königs mit ihren Speeren. Mit dem Nesselkönig verschwand auch diese Tortur, aber wie sicher kann man sich da sein?

15. Tanz der Schwerter

Einmal im Jahr führen die Absolventen der Akademie von Schwert und Schwert ihren Tanz auf. Dabei wirbeln sie mit jeweils zwei Schwertern herum und führen eine gefährlich schöne Choreografie auf.

16. Der sterbende Flamingo

Vor vielen Jahren wurde das Stück selbigen Namens vom königlichen Ballett aufgeführt, wobei es zu einem schrecklichen Unfall kam, der viele Zuschauer, auch den König, und allen Tänzern das Leben kostete. Nun jährt sich dieser Vorfall zum hundertsten Mal und seit ein paar Tagen verschwinden immer öfter Personen um das alte Theater herum.

17. Tanz des letzten Sakraments

Jedes Jahr zur Wintersonnenwende ist der Schleier zur Welt der Toten besonders dünn. Ruhelose Seelen finden ihren Weg ins Diesseits und sorgen für Terror und Chaos. Um dies zu verhindern, führt die Kirche zu dieser Zeit einen rituellen Tanz durch, an dem sich die Gemeinschaft beteiligen muss. Weihrauch und

Sprechgesang, sowie der Reigen durch das Gräberfeld sind wichtiger Teil der Zeremonie und wer sich nicht akribisch an die Vorgaben hält, läuft Gefahr von aufgebrachtten Geistern besessen zu werden.

18. Tanz der Steine

Bei diesem traditionellen Tanz der Steinleute bleiben diese bis zu sieben Tage bewegungslos stehen

19. Ein monolithartiger, schwarz-metallischer Block (5x5x5 m) steht auf einer kleinen Anhöhe inmitten der Stadt, der seltsamerweise beständig von einer steifen Brise umweht wird. In jeder Neumondnacht wird rituell „der schwarze Kubus“ um das gleichnamige Gebäude aufgeführt. Für einen Tänzer dieses Tanzes öffnet sich dabei ein Tor in das Innere des Kubus, in das er oder sie tanzend für immer verschwindet. Die wenigen Male, als dieser Tanz ausfiel, wurde die Stadt von der Pest heimgesucht. Es gibt noch einen zweiten verschollenen Tanz, der weiße Kubus. Seine Wirkung auf das Gebäude ist unbekannt.

20. Tanz der Unendlichen

Schon seit Anbeginn der Zeit tanzen die Unendlichen zum Herzschlag der Universums. Es ist nicht mehr zu unterscheiden, ob der Herzschlag ihren Tanz steuert oder ob ihr Tanz die Führung übernommen hat und das Universum selbst am Leben erhält. Was wird wohl geschehen, wenn einer der Tänzer strauchelt oder der Tanz ganz zum Erliegen kommt?

Autoren: The_Nathan_Grey, McBlavak, Kurutta, N.Hotep, Lukas, Pixellance, Stephael