

# 1W20 Vergessene Reiche

**Idee:** Pixellance

**Mit Beiträgen von:** SeldomFound, Frau Blau, Tindome10, Tristan Natsirt, pan narrans, Momosnyx, McBlavak, The\_Nathan\_Grey, Wyrd, Cid, Bruder Jankins, Shay, Shamae

**Genre:** Fantasy

1. Einst wählte der Platindrache die Hochelfen als Verwalter der neuen Welt aus, doch diese nutzten ihre Privilegien stattdessen, um Tore in die Geisterwelt zu öffnen. Unwillig in einer Welt zu bleiben, wo Tod noch existierte, flohen die Hochelfen durch die Tore ins Jenseits und ließen die anderen Völker im Chaos zurück. Geblieben sind nur ihre Städte und die Übergänge zur Geisterwelt, aus der nun allerlei seltsame Wesen entfleuchen.

2. Das Klappern ihrer Zähne lies sie hochschrecken. Verdutzt blickte sie sich um. Ihr war eiskalt, die Bibliothek leer. Sie blickte zur Karte, die sie entdeckte, als sie als Erste hereingestürmt war. Die lugte unter einem Regal hervor. Um herauszufinden, wo diese hingehört, schaute sie darauf und fand sich zwischen singenden Vögeln, tanzenden Bienen und dem Duft frischen Gebäcks wieder. Diesem folgend gelangte sie zu einem Marktflecken mit lachenden, blauhäutigen Händler\*innen.

3. Ein alter Spiegel auf dem Dachboden des vom Onkel vererbten Gehöfts steht abgedeckt von staubigen Tüchern in der Ecke. Beim Polieren des Gleichen fällst du durch dein Spiegelbild und findest dich in der Kemenate einer Dame wieder, aber warum möchte sie von dir wissen, ob sie die schönste im ganzen Land ist?

4. Sijuntalepo war angeblich ein großes Land, welches eines Tages verschwand. Wo dieses Land war, weiß leider keiner. Allerdings findet man auf der ganzen Welt immer wieder Artefakte, welche anscheinend nichts mit dem Fundort zu tun haben und doch irgend wie dahin gehören, die aber mit anderen Funden aus der ganz Welt sehr gut zusammen passen. Man denkt, dass diese Sachen sijuntalepojanisch sind. Auch alte Geschichten und Volksweisen sowie Bilder und alte Künste weisen auf das Land hin.

5. Einst wurde in der Ebene ein gewaltiges Bewässerungssystem erschaffen, um Felder zu bewässern, die Tausende von Bewohnern in den zahlreichen Städten mit Nahrung versorgten. Die Felder sind verdorrt, die Städte sind längst untergegangen und an die Erbauer erinnert sich heute niemand mehr. Die verwitterten und teilweise verschütteten Kanäle dienen heute den Karawanen auf ihren Reisen durch die Wüste als Wegweiser zur nächsten Oase.

6. Als sich das Reich von ... dem Eroberungszug der dunklen Magierin entgegenstellte, belegte sie es mit einem Fluch und nahm ihm seinen Namen. Ohne diesen Zusammenhalt konnte das Land nach und nach erobert werden. Inzwischen ist eine Generation unter dem Joch der Zauberin vergangen. Verzweifelte Widerstandskämpfer suchen weiter nach dem Namen des Landes, um den Fluch zu brechen, aber die Zeit läuft ab. Mit dem letzten Bewohner stirbt auch die letzte Erinnerung an das Land und der Fluch ist vollendet.

7. „Himmelstore“ genannte Monolithen aus trübem Kristall lassen sich in der ganzen Region finden. Sie sind mit Platin-Intarsien geschmückt, welche gesichtslose Wesen, ungewöhnliche Schiffe und monumentale Gebäude darstellen. Lokale Märchen warnen, dass darüber in klaren Nächten Mondmenschen kommen um ungezogene Kinder und Tunichtgute zu entführen, welche nicht zu Hause geblieben sind. Andere Legenden behaupten, dass man mit ihrer Hilfe in das Reich der Mondkaiserin gelangen kann.

8. Die Ruinen dieses Reiches findet man in der Wüste von Krill. Dort stürzte vor 200 Jahren der Körper eines Gottes zu Boden. Dabei zerstörte er Alt Tzorea und verwandelte das umliegende Land in eine verfluchte Wüste. Dort kann man unermessliche Schätze finden oder den Tod.

9. Prinz Leopold eroberte mit seinen Rebellen Burg Hohenstein und entriss die gesamte Region Blautann den Händen seines Bruders Großherzog Ruprecht. Er sandte einen Herold aus, um das Herzogtum Blautann ausrufen zu lassen, doch dieser versackte im ersten Dorf, in das er kam, in einer Kneipe. Bereits am nächsten Morgen hatte sich die Sache erledigt, da ein Meuchelmörder Ruprechts Prinz Leopold im Schlaf erdolcht hatte. Daher erfuhr nie jemand vom Herzogtum Blautann.

10. Heute gelten die Berge als das Land unkultivierter Barbaren, die nicht mehr besitzen als ihre Ziegenherden. Doch das war nicht immer so. Sollten sich die

kriegerischen Stämme erneut vereinen, könnten sie die umliegenden Länder überrennen und ihr altes Reich zurückerobern. Hoffentlich erfahren die Barbaren nie, welch ruhmreiches Erbe sie vergessen haben.

11. Fragt man die Leute nach Bylanuelde, hört man meist „Das gibt es doch gar nicht“. Andererseits behaupten andere immer wieder dort gewesen zu sein. Fragt man sie jedoch, wie man da hinkommt, ist die Antwort nur noch verwirrender; „Man muss im Land der Riesen einfach nur durch einen Spalt gehen, schon ist man im Lande Bylanuelde“. Eine genauere Antwort erhält man nie. Und die legen auch immer „Beweise“ vor. Sie behaupten diese Mitbringsel gibt es nur in Bylanuelde und sonst nirgends auf der Welt.

12. In der Wüste gibt es oft Übergänge in die ozeanischen Reiche, aber den meisten gelingt es nicht, sie zu erreichen, denn das Portal scheint sich immer wieder zu entfernen. Und die, denen es gelungen ist, dorthin zu kommen, sind nie zurückgekehrt.

13. Alle wissen, dass man der merkwürdigen Musik im Freien nicht folgen soll, doch wissen die wenigsten weshalb. Oft führt diese an sonderbare Orte mit Felsen und Bäumen in befremdlichen Formen, sodass der Wind, so er richtig weht, dort eine seltsame und wohlklingende Musik erzeugt. Doch erkennt man den Ursprung, so ist es bereits zu spät und die Musik der Sterblichen kann nie wieder das Herz der armen Person erfassen.

14. Einst waren sie viele Tausende und wir waren nur ein paar wenige. Einst nannten sie uns Riesen und wir nannten sie Däumlinge. Jetzt sind wir viele und sie sind verschwunden. Nur wer ein Auge für das Detail hat, entdeckt heute noch Spuren, das ihr Reich je existierte.

15. Die Nekropole unserer Ahnen reicht fünf Ebenen in die Tiefe. Darunter beginnen die Grabstätten der alten Völker. Bis zur neunten Ebene entdeckt man kunstvolle Gräber von Elfen, Zwergen und sogar Orks. Doch reichen noch weitere Ebenen in die Tiefe. Statuen zeigen seltsame Kreaturen und die Knochen sind keiner bekannten Rasse zuzuordnen. Die Gräber von Herrschern längst vergessener Völker und Zivilisation warten darauf, entdeckt zu werden.

16. Über viele Jahrhunderte haben die Magierkönige und ihre Dynastien das Land beherrscht. Zahllose Bedrohungen von außen als auch Revolten im Inneren mussten sie mit blutiger Gewalt und mächtiger Zauberei überstehen. Trotz der

Triumphe sank ihre Zahl ständig. Heute ist ihr Reich längst vergessen – dafür haben sie selbst gesorgt. Es ist viel einfacher, die Strippen im Hintergrund zu ziehen, während bloß die Köpfe von Marionetten rollen.

17. Der Immerwald ist weithin für seine Größe, seine raue Schönheit und Mengen an jagdbarem Wild gerühmt. Laut uralter Sagen soll inmitten des Waldes ein verzaubertes Land liegen. Doch niemand kann tief genug in den Wald vordringen, um es zu finden, da sich die Bäume in den Weg zu stellen und mit den Ästen um sich zu schlagen scheinen. Es ist, als würden sie ein Revier im Herzen des Waldes verteidigen.

18. Bei der Untersuchung des versiegten Brunnens fand man zwar kein Wasser, doch als man sich einige Schritt an dem Seil hinunterließ, führten plötzlich in den Stein geschlagene Sprossen in die Tiefe. Steigt man diese hinab und lässt den Himmel über sich, so gelangt man in die längst vergessene Brunnenwelt, ein kleiner abgeschirmter Ort voll magischer Kräuter und seltsamer Tiergeschöpfe. Doch Vorsicht, dass seltene Brunnenkraut ist bekannt für seine Beliebtheit bei Giftspinnen.

19. Was ist eigentlich über den Wolken? Vereinzelt erzählen Legenden von der vergessenen Welt, in der die Traumfee leben soll, die alte Schnee-Dame mit ihrer Daunenwäsche oder die verbannten Riesen. Nur mit einem Pegasus, anderen Flugtieren oder wenn die Wolken dicht und schwer zusammenhängen, kann man von einem Wolkenreich in das andere gelangen. Wie man dorthin kommt? Nun, mit ein paar Zauberbohnen oder lieber dem Sprung in den seltsamen See, auf dem sich spiegelglatt die Wolkenreiche abbilden.

20. Das rostige, grün bewachsene Tor aus filigraner Schmiedekunst liegt halb aus den Angeln gehoben mitten im Dickicht. Es zu öffnen scheint simpel, doch niemand hat es bisher geschafft. Warum auch, wenn man es doch einfach umgehen kann? Ja, es gibt ein Schloss und ja, ein Einsiedler behauptet, dass es magisch sei, aber es scheint die Mühe nicht wert. Und doch hört man Legenden über das Labyrinth von Kyrth, die von unglaublichen Schätzen schwärmen, aber auch vor dem dort hausenden Zyklopen warnen.