

1W20 Vergessene Völker

Idee: Tristan Natsirt

Mit Beiträgen von: Tristan Natsirt, pan narrans, mvdf (Marius), TymothyGoll, Momosnyx, SeldomFound, The_Nathan_Grey, Cid, Bruder Jankins, Zenzilla (Eric), McBlavak

Genre: Fantasy

1. Imsatnaf

Imsatnaf lebten einst überall auf der Welt. Sie waren wie Schatten, in jedem Haushalt gab es mindestens 2. Sie sorgten für Unterhaltung und Spaß und trieben ab und zu Schabernack. Aber nie taten sie etwas Böses, nie kam jemand zu Schaden. Sie waren wie dienstbare Geister. Die Leute schenkten den Imsatnaf aber immer weniger Beachtung, sodass die Imsatnaf irgendwann verschwanden. Heute hört man manchmal seltsame Geräusche oder Stimmen, und Kinder sehen seltsame Gestalten. Sind es die Imsatnaf?

2. Die Anderen

Eine Beschreibung ist aussichtslos, da jeder sie anders beschreibt. Allerdings sprechen ihre Taten für sie. Sie sind böseartig. Sie zerstören oder beschädigen, wie sie gerade Lust haben. Wenn sie nicht zerstören oder beschädigen, dann stehlen oder verstecken sie. Und tun sie auch dies nicht, verpesten sie zum Beispiel die Luft. Keiner weiß, was sie noch alles tun. Das Schlimmste ist, keiner sieht sie. Jeder fürchtet sie. Jeder weiß, wann sie da waren. Keiner weiß, wann und wo sie wieder zuschlagen.

3. Die verfressene Horde

Im Jahr der schlechten Ernte fielen gefräßige Monster über das Reich her, tilgten ganze Landstriche kahl und plünderten die Speicher der Städte. Zum Glück bleiben die wilden Halblinge seit Generationen in ihrem abgelegenen Tal und meiden den Kontakt mit den „halb verhungerten Bohnenstangen“. Man erinnert sich ihrer nur noch in dem Sprichwort: „Möge die Ernte reichlich ausfallen, sonst ...“

4. Die nagenden Steinlinge

Einst lebte ein Volk, das den Zwergen nicht unähnlich war, aber die Eigenart

besaß, Steine zu essen. Jegliche Nährstoffe gewannen die Steinlinge aus den verschiedensten Steinsorten. Die Steinlinge lebten ausschließlich unterirdisch und waren sehr friedfertig. Leider führte ihre große Fressgier dazu, dass felsige Untergründe von Burgen und Schlössern mit der Zeit porös wurden. Steinbauten wurden nicht selten von unten her angenagt. Stürzte ein Gebäude ein, so sagte man die Steinlinge seien es gewesen.

5. Das megastische Reich Germ

Sie sind böse. Sie sind angriffslustig. Sie sind tödlich und sie sind winzig. Klein genug, um eine Garnison im Bauchnabel Deines Liebsten zu unterhalten. Klein genug, um ihre Heerscharen mit einer Mücke auf Deinem Allerheiligsten zu landen. Zu klein, um gesehen, ja sogar zu klein, um zerquetscht zu werden. Sie missbrauchen die Großen für ihre finsternen Pläne. Nehmt euch in Acht vor dem Tag an dem Sie zu alter Größe aufsteigen und die Welt verderben.

6. Das Reich Traffahr/Die Verschwundenen

Der reisende König und sein reisendes Volk sind heute hier und morgen dort. Sie hinterlassen keine Spuren, nur Gerüchte. Manch einer trifft sie, andere flüchten. Plötzlich steht auf des Bauern Feld ein Schloss, ein fremder König jagd im Forst. Abends wird zum Ball geladen, aufgetischt wird feinster Braten. Den Töchtern wird der Hof gemacht, am nächsten Tag ist alles fort, die Kinder an nem andren Ort.

7. Das träumende Imperium

Das Reich von Tregast war schon lange dekadent, als Magier - ständig auf der Suche nach neuen Unterhaltungen für die Massen - einen Zauber fanden, der das Bewusstsein in einen anderen Körper versetzte. Man war zwar passiver Beobachter, erlebte aber alles mit, was dem Wirtskörper widerfuhr. Die Sucht nach immer neuen Sinneseindrücken griff um sich und mehr und mehr Bürger zogen sich in die Schlafkrypten zurück, um in den den Vertretern anderer Völker, Tiere oder Pflanzen zu leben.

8. Die Blutfürsten

Einst regierten die Blutfürsten die Graulande. Für Entscheidungen kamen alle stimmfähigen Bewohner zusammen und sammelten Tropfen ihres Blutes in Porzellankelchen. Diese gaben sie den Blutfürsten, die aus dem Blut die Wünsche ihrer Untertanen lasen und entsprechend regierten. Aber als die Kreuzritter kamen, fanden sie die aufgespießten Leiber der Blutfürsten. Diese wurden in alte

Krypten begraben, aber keiner machten sie sich die Mühe, sie zu versiegeln.

9. Die Finsterlinge

Angeblich entstanden diese Wesen, nachdem der dritte Gott gefallen war. Laut den Legenden können sie durch die Schatten reisen und Schatten manipulieren. Da sie als Inbegriff des Bösen gelten, wurden sie gejagt und ausgerottet.

10. Die Meka

Sie brachten einst den barbarischen Stämmen bei, wie man sesshaft wird. Getreideanbau, Brauerei, Viehzucht und Töpferei waren Fertigkeiten, die sie bereitwillig weitergaben, bis sie eines Tages verschwanden. Gelehrte Stimmen meinen, sie wurden vertrieben oder gingen in andere Stämme auf. Stimmen der Wirtshäuser kennen jedoch noch immer ein ‚Meckaer‘-Bier, was von den meisten unerkant noch immer auf dieses vergessene Volk hinweist.

11. Gemlinge

Ein Volk von begnadeten Bergleuten und Handwerkern. Jede Generation zieht es weiter in die Tiefe. Mehrere Tagesmärsche tief Untertage findet man ihre verwaisten Metropolen und Stollen, die noch weitere hinab führen. Im letzten Zeitalter hat ein einzelner greiser Gemling die Bewohner der Oberwelt besucht. Er berichtete, er habe seine Reise an die Oberfläche als junger Mann begonnen.

12. Gar’Nok

Die Gar’Nok lebten vor vielen Jahrhunderten in den tiefen Wäldern. Zusammen mit den Elfen bildeten sie eine symbiotische Lebensform. Leider wurden sie vom absoluten Bösen korrumpiert und die Elfen mussten die Symbionten in ihren Körpern auslöschen, um selbst zu überleben.

13. Alymerantas Kronien

Der sagenhafte Baum Alymer bildete das Reich Kronien. Nur die am weitesten gereisten Alymerantas hatten je ihren Ast verlassen. Im Inneren gab es Tunnel von riesigen Holzwürmern geschaffen, weit über den Wolken, ganz nah an der Dunkelheit ein Drachennest. Auf den ältesten Trieben standen die Ruinen noch älterer Kulturen. Der Stamm ist vernichtet, aber die Krone kann man an klaren Nächten angeblich noch am Himmel sehen.

14. Formwandler

Einst waren sie überall, hinter jeden Busch, bei jedem Baum, an jedem Haus. Sie taten niemandem etwas. Man sah ihnen gern zu, wie sie sich zum Beispiel in

einen Adler formten und in die Luft erhoben, um dann, wenn sie landeten, zum Beispiel ein großer Stein oder eine Bank am Wegesrand wurden, worauf man sogar Platz nehmen durfte. Aber die Zeiten wurden hektischer. Die Leute hatten keine Zeit mehr für die Kunststücke der Formwandler. Also zogen sie sich zurück. Wirklich? Hm.

15. Das Königreich der Pilze

Als die Welt noch jung war, lebte ein Volk von intelligenten Pilzen auf ihr. Es breitete sich stetig aus, bis es überall auf der Welt war: In den Wipfeln der Bäume, auf den hohen Bergen, sogar auf den anderen Völkern. Doch als der letzte Monarch sporen- und spurlos verschwand, verfiel das weltumspannende Pilzreich und seine Bewohner:innen verloren ihre Kultur und Sprache. Nur wenige wissen heute noch von dem sagenumwobenen König und hoffen auf seine Rückkehr.

16. Zauberer vergisst Barbarenvolk in Glas

Einst lebte im Norden ein gefürchtetes Barbarenvolk, das in seinem wilden Berserkertum ganze Landstriche auszulöschen pflegte. Mangels noch lebender Feinde orientierten sich die Barbaren gegen Süden, scheuten aber die langweilige Reise über die eisige Einöde. Um sie erforschen zu können, bot ihnen ein alternder Zauberer an, auf magische Weise zu ihm zu reisen. Er schrumpfte sie und nahm sie in einem Glasbehälter mit in seinen Turm. Nur: Wo hatte er schon wieder das Glas abgelegt? Welches Glas?

17. Die Sandmenschen von Qor'guur

Früher lebten dort, wo heute die große Wüste ist, die Sandmenschen von Qor'guur. Durch die Ausbeutung ihres Lebensräume erzürnten sie eine alte Vulkangott. Diese sandte eine große Hitze, welche das Land endgültig verdorren ließ und die Sandmenschen zu Glas verwandelte. Heute findet man manchmal im Sand noch humanoide Glasstatuen.

18. Das Volk der Statuen

Gelegentlich werden in entlegenen Höhlen gut zwölf Fuß große Statuen von insektenähnlichen Wesen gefunden. Doch sind es überhaupt Statuen? Sie bestehen weder aus einem Metall noch aus Gestein oder Ton. In ihren vier Händen halten sie Waffen von sagenhafter Qualität, die trotz des offensichtlichen Alters nichts an Schärfe verloren haben.

19. Die Steinformer

In der Ödnis stehen gewaltige Felsen, die unmöglich natürlichen Ursprungs sein können, denn sie sehen aus wie Kegel, die auf der Spitze stehen. Auf den Terrassen sonnen sich allerlei Echsen. In dem Gewirr aus Gängen und Kammern im Inneren ist es angenehm kühl. Fresken an den Wänden zeigen Kreaturen mit Schwänzen und langen Schnauzen, die kämpfen oder vielleicht auch tanzen. Wer mögen wohl die Erschaffer dieser eigenartigen Bauten gewesen sein und welche Schätze haben sie hinterlassen?

20. Die Nauri

Halte eine Muschel an dein Ohr und du kannst das Meer hören. In seltenen Fällen hört man jedoch Schreie, Wehklagen und wahnsinniges Gelächter in einer einzigen Kakophonie. Einst versklavten schreckliche unsterbliche Mollusken die Welt, dann fielen die Sterne auf ihre Städte und bestrafen ihre Grausamkeit. In den Tiefen des Meeres sind die Nauri nun eingekerkert und doch gelangen selten ihre Hilferufe und Flüche über Muscheln an die Oberwelt.