

Überlieferungen

- [Bridle](#)
- [Monde](#)
- [Asbra-Nebel](#)
- [Das Äthereal](#)

Bridle

Typ	Linien ­ schiff 1. Ranges
Bekanntheitsgrad	verbreitet
Quelle	eigene Anschauung

Die Bridle ist das Flaggschiff der ytannischen Marine und seiner Zeit deutlich voraus. Dieses Schiff wird als unmissverständlicher Ausdruck imperialer Ambitionen dorthin entsendet, wo Ytanniens Interessen ruhen.

Beschreibung

Namhafte Mitglieder der Besatzung der Bridle sind unter anderen Kapitänin Kanerva Marmorbart, die Magi Milites Sonzoras und Xander Iderius, sowie der flüchtige Navigator Torven.

Auswirkungen

[Inhalt.]

Reisetagebuch

[Inhalt.]

Geheimnisse [Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- Kanerva Marmorbart
- Sonzoras
- Xander Iderius
- Torven
- Ytannien

Monde

Übersicht

Beschreibung

Der Zyklus der Monde ist das, was die Welt der Magie ausmacht. Er ist ein Zyklus, der sich wiederholt, aber nie an derselben Stelle des Nachthimmels und häufig mit unterschiedlicher Färbung. Nur für eine Nacht steht er am Firmament, bevor er sich so plötzlich entzieht, wie er sich offenbarte. Sein Kommen und Gehen markiert die Gezeiten magischer Energien - am Tag zuvor ist den meisten Magiern fast überhaupt kein magisches Wirken möglich, und drei Tage lang nach seinem Verschwinden kehrt sie allmählich auf ihren normalen Pegelstand zurück. Solange Flux zu sehen ist, ist die Magie auf ihrem Höchststand und Zaubern geht nahezu mühelos von der Hand.

Englisch	Lumina, Winker, Flux
Typ	Monde
Bekanntheitsgrad	omnipräsent
Quelle	-

Aktivitäten aus. Auch die Fortpflanzungszyklen und der Orientierungssinn vieler Spezies richtet sich nach den durch die

Entfernung der Laterne verursachten Unterschiede in der Helligkeit des Himmelskörpers. Der Zwinkernde ist am Himmel kaum zu sehen, wenn Lumina am nächsten steht. Wenn man ihn aber erkennen kann, dient er als zuverlässiger Zeitanzeiger in der Nacht. An den Mondzyklus gebundene Formwandler reagieren auf die Präsenz des Flux.

Für viele Zauberwirker ist das monatliche Erscheinen des Flux ein unangenehmes Ereignis. Insbesondere jene, die einen intuitiven, unbewussten Zugang zum Ley finden, können durch die plötzliche Überfülle an Magie an heftigen Kopfschmerzen und Ubelkeit leiden, in schweren Fällen bis zur Bettlägerigkeit wie bei einer richtigen Migräne. Sinnesreizungen sind schwer zu ertragen, und nicht selten isolieren sich Betroffene, sofern sie dazu die Möglichkeit haben. Dieses Phänomen nennt man den "Flux-Kollaps".

Reisetagebuch

[Inhalt.]

? GM Eyes Only

Geheimnisse [Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- Schwarze Triade/Ley
- Flux-Kollaps



Asbra-Nebel



Englisch	Asbra Nebula
Typ	planetarer Nebel
Bekanntheitsgrad	verbreitet
Quelle	-

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- Sternbilder
- Färber-Tarot

Das Äthereal

Übersicht

Beschreibung



(Unbekannt)

Geister

Nicht jede Seele findet ins Jenseits. Manche hält eine unerledigte Angelegenheit, andere binden starke Gefühle wie der Wunsch nach Rache oder überwältigende Liebe. Viele wurden so gewaltsam aus dem Leben gerissen, dass sie ihr eigenes Ende nicht begreifen. Sie wissen nicht, dass sie tot sind, und können deshalb nicht weiterziehen. Häufig ist gerade die Erinnerung an den eigenen Tod verschüttet. Ein Geist macht keine neuen Erfahrungen und kann nichts neu erlernen. Er verweilt in dem, was war, und durchlebt seine Erinnerungen wieder und wieder: ein Krieger ficht zum Beispiel sein letztes Duell mit seinem Gegner erneut, obwohl dessen Seele längst weitergezogen ist.

Was ist ein Arbeitskraftverleih? Er ist die Motivation.

[illegible]

Auswirkungen

Geister lassen sich beschwören, um Auskunft oder Rat zu geben, sie können aber auch gebunden werden. Das geschieht durch Rituale ebenso wie durch dafür hergestellte Gegenstände, etwa einen Ring des Geistesschutzes oder eine Geisterlaterne. Das deutlichste Beispiel sind die thardischen Nekropolen: Säulen, die eine größere Zahl von Seelen zugleich festhalten, Gefängnisse in Steinform. Nicht jedes Gefäß entsteht mit Absicht - ein Gegenstand, der ganz vom Wesen eines Menschen und seinen Emotionen durchdrungen ist, zum Beispiel ein Ehering, ein Instrument, eine Waffe, kann eine Seele auch ohne jedes Ritual auffangen.

Wird ein Leichnam dagegen zu einem Untoten gemacht, so wird die Seele nicht gebunden, sondern vernichtet, ihre Kraft dazu benutzt, um dem Kadaver ein mehr oder weniger groteskes Abbild echten Lebens zu verleihen. Solch eine Seele ist endgültig verloren. Solch einem Diebstahl treten die Götter entsprechend vehement entgegen.

Reisetagebuch

[Inhalt.]

? GM Eyes Only

Geheimnisse [Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- Das Jenseits — noch anzulegen (eigene Seite, geplant 11.08.).
- Die thardischen Nekropolen — noch anzulegen; gehört zum Tharda-Komplex.
- Phasenspinnen — noch anzulegen; einheimische Art des Äthereals.
- Doppelgänger & Wechselbälger — noch anzulegen (Deadline 08.08.).