

Ezekiel's Erstaunliche Einsichten

- [Charaktere](#)

- [Ti'lac](#)
- [Lorbam Koldulir](#)
- [Dodo](#)

- [Gegenstände](#)

- [Äonenfessel](#)
- [Everchain](#)

- [Orte](#)

- [Randstadt](#)
- [Perlenstadt](#)
- [Elaris](#)
- [Nyrea](#)

- [Überlieferungen](#)

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

- [Seitenvorlagen](#)

- [Stat Block Template](#)
- [Timeline Template](#)
- [Timeline Template Backup](#)
- [Seiten-Vorlage \(einfach\)](#)
- [Seiten-Vorlage \(Charaktere\)](#)
- [Seiten-Vorlage \(Gegenstände\)](#)
- [Seiten-Vorlage \(Orte\)](#)
- [Seiten-Vorlage \(Überlieferungen\)](#)

Charaktere

Charaktere

Ti'lac

Englisch	Ti'lac
Rasse/Geschlecht	Meermensch (m)
Tätigkeit	Jäger
Üblicher Aufenthaltsort	Yuls Küstengewässer
Jetziger Aufenthaltsort	Gewässer vor Nosaq
Vitalstatus	lebend

Ti'lac war ein Angehöriger der Kammjäger, bei welchen er den Status eines Jägers hatte, was neben der Fisch- und Raubfischjagd auch die Jagd auf Boote von Fischern bedeutete. Als sein Stamm unter den Einfluss des Kultes der Verzehrter geriet, entzweite Ti'lac sich schließlich mit ihnen und lebte fortan als Ausgestoßener am Rande des Yuler Hafens, bis die Abenteurer ihm ermöglichten, sich in den Gewässern vor der Handelsstadt Nosaq anzusiedeln.

Erscheinungsbild

Der Meermann ist mitsamt Schwanzflossen etwa zwei Meter lang. Seine Haut ist türkisblau, Haar und Flossen sind korallenrot. Er wirkt Mitte zwanzig.

Persönlichkeit

Ti'lac pendelt zwischen Vorsicht und Wagemut. In der Nähe von Landbewohnern zieht er es vor, sich nicht zu zeigen. Hat man sein Vertrauen gewonnen ist er freundlich, gelassen und mitunter schalkhaft. Er zeigt nicht offen, wenn er sich um jemanden sorgt, ist aber oft einfach für den Fall des Falles in der Nähe.

Reisetagebuch

Zuerst begegneten die Abenteurer Ti'lac im Yuler Hafen, wo er in eine missliche Lage geraten war. Man hatte ihn in einem Fischernetz gefangen, und die Abenteurer verhinderten, dass er mit den Rudern der Fischer zu Tode geprügelt wurde. Als sie ihm später auf Lakani begegneten half er ihnen mit gemischten Gefühlen zu verhindern, dass die Kammjäger im Auftrag des Medicus alchemistische Bomben in den Hafen trieben. Daraufhin war ihm klar, dass er nicht länger bei seinem Stamm geduldet werden würde, und er trennte sich von ihnen. Fortan konnte er immer wieder einmal in der Nähe des Yuler Hafens gesehen werden.

Als die Abenteurer den Kelch der Ewigen Rast beschaffen wollten und dafür eine Infiltration der

Bridle planten, die ihn transportierte, half Ti'lac ihnen damit, das Ruder des ytannischen Kriegsschiffes zu blockieren. Das ermöglichte ihnen an Bord zu gelangen. Da er den Abenteurern zuvor geschworen hatte, keine Überfälle mehr auf Schiffe durchzuführen, mussten sie ihm glaubhaft versichern, dass es in diesem Fall notwendig war.

? GM Eyes Only

Geheimnisse
[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Kammjäger](#)
- [Kult der Verzehrer](#)
- [Yul \(Stadt\)](#)
- [Nosaq](#)
- [Lakani](#)
- [Medicus](#)
- [Bridle](#)
- [Ytannien](#)
- [Kelch der Ewigen Rast](#)

Charaktere

Lorbam Koldulir

Englisch	Lorbam Koldulir
Rasse/Geschlecht	Zwerg (m)
Tätigkeit	Kriegs-Kleriker - Ull
Üblicher Aufenthaltsort	Bärskreuz
Jetziger Aufenthaltsort	Bruchkante
Vitalstatus	lebend

Lorbam ist verwitwet und hat eine geschätzte Tochter namens Girtha, die als reisende Schmiedin durch die Kornküste zieht.

Erscheinungsbild

Lorbam ist mit 1,40m ein stattlicher Vertreter seiner Art. Er hält seinen lichtgrauen Bart aus praktischen Gründen und Gewohnheit nur brustlang, zuletzt hat er sich nicht mehr die Mühe gemacht, die Wildheit seines Haars sonderlich zu zähmen. Um nicht aus der Übung zu geraten trägt er häufig seine ornamentierte Plattenrüstung und Untergewandung im kräftigen Rot und Türkisblau Bruchkantes. Nach dem Verlust seiner Tochter trägt er ausschließlich das dunkle Braun des Trauerns.

Persönlichkeit

Lorbam ist ein unwirscher, grantiger alter Mann. Das Leben auf den Schlachtfeldern hat ihn hart gegen sich und andere gemacht, aber sicher hat das Trauma seines Exils zu seiner harschen Persönlichkeit wesentlichen Anteil. Nach dem Tod seiner Tochter ist er am Boden zerstört und fokussiert sich darauf, sie gegen alle Widerstände in Bruchkante im Clans-Grab bestatten zu können.

Reisetagebuch

- lorbams zahnziehszene
- nachricht von girthas tod, leiche wurde verbrannt, abzeichnen?
- lorbams bitte an stahlbart
- lorbam und der ork-söldner
- ankunft in brightwater

Geheimnisse [Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- Bruchkante
- Ull
- Bärskreuz
- Kleriker-Netzwerk
- Koldulir Clan
- König Schimmerbart
- Girtha Koldulir
- Kornküste
-

Dodo

Vitalstatus	untot
-------------	-------

Übersicht

Der Dodo ist ein untoter Tukan. Er ist der Sprache mächtig, besteht darauf, ausgestorben zu sein, und kann den Besitzer nach eigener Aussage nur wechseln, wenn für ihn bezahlt worden ist.

Erscheinungsbild

Der Untod hat deutliche Spuren am Dodo zurückgelassen. Seine Augen leuchten in bedrohlichem Rot, und sein skelettaler Körper erinnert zwar noch vage an ein richtiges Vogelskelett, jedoch sind die Flügelknochen mit den Beinknochen verbunden, was ihm mehr Stabilität verleiht. Seine starken Krallen ermöglichen es ihm, sich gut an Stangen oder auf Schultern festzuhalten. Fliegen kann er nicht mehr, aber seine Sprungkraft gibt ihm genügend Reichweite.

Persönlichkeit

Der Dodo spricht gern, jedoch abgesehen davon, dass er einst ein Händler war, niemals über seine Vergangenheit. Er kann zynisch sein und sich am Missgeschick von Freund und Feind erfreuen. Insbesondere körperliche Schmerzen findet er unterhaltsam - womöglich, weil ihm diese zusammen mit der Fähigkeit zur Empathie verloren gegangen sind. Er erweist sich nach Möglichkeit als nützlich.

Reisetagebuch

Die Befreier des Nordens trafen zuerst im alchemistischem Sanktum des Hauses des Flüsterns auf den Dodo, wo er sich darüber beklagte, dass er nie um Rat gefragt wird, bevor jemand etwas Dummes tut. Er wurde von Relaja und Miqui bezahlt, nahm aber vorerst seinen rechtmäßigen Platz auf der Schulter der transaktionsführenden Miqui ein. Er gab ihnen Hinweise darauf, wo sie sich vor dem nahenden Khizra verbergen könnten - namentlich ein Lager für Arkan-Batterien sowie ein Stehendes Portal für Ulmont, sofern sie dieses aktivieren könnten.

? GM Eyes Only

Geheimnisse
[Inhalt.]
Konsequenzen
[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Haus des Flüsterns](#)
- [Khizra](#)
- [Ulmont](#)

Gegenstände

Gegenstände

Äonenfessel

Englisch	Everchain
Typ und Seltenheit	Artefakt, einzigartig
Einstimmung	ja
Handelswert	
Verflucht	unbekannt
Ytannischer Index	falls bekannt, ja

Übersicht

Beschreibung

[Inhalt.]

Eigenschaften

[Inhalt.]

Reisetagebuch

[Inhalt.]

? GM Eyes Only

Geheimnisse

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Gegenstände

Everchain

REDIRECT: Äonenfessel

Orte

Orte

Randstadt

Typ	
Lokation	westlicher Weltenhang
Regierung	5 mächtige Adelshäuser
Fraktionsvorherrschaft	
Bevölkerung/Besetzung	

Wardist Rivest führt Raßgras nach Niborein hat, aktefügt
Sibere Gden Hbertsz, Eden n diesen ist jeßercht nicht ohne
Rißfligh am Rohnstald ist Reichthum bei die Schtd, die auf
Nitt und an gibe, sind die Schreßstätt, das Bort, an
stabilisierend edem eüss, Ne Resiztem nich, sich lang
geschalt, in der Mode, deren Trends zu verpassen
ganze Häuser ruinieren kann. Diese Eigenheit hat
die angesehenen Schneider der Stadt dem Adel
faktisch gleichgestellt. Teurer, ausgefallener
Schmuck, das Sammeln von wertvollen und schönen
Gegenständen (und mitunter Personen), gehört
ebenso zum guten Ton wie Kultiviertheit und
Bildung.

Beschreibung

[Inhalt.]

Persönlichkeiten

[Inhalt.]

Reisetagebuch

[Inhalt.]

? GM Eyes Only

Geheimnisse [Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Perlenstadt

Als Perlenstädte werden die größten (und reichsten) fünf Metropolen Nyreas bezeichnet. Zu ihnen zählen:

- [Randstadt](#)

Orte

Elaris

REDIRECT: Randstadt

Orte

Nyrea

Fraktionsvorherrschaft	Menschen
Bevölkerung/Bestand	~ 758.800.000

Übersicht

Nyrea ist eine unregelmäßige, teils zersplitterte Flächenwelt. Sie beherbergt eine Vielzahl humanoider und andersgestaltiger Bewohner, reichhaltige Tier- und Pflanzenwelten und ist nicht nur reich an Leben, sondern auch an Magie. Überall finden sich die Überreste einer alten, längst verblichenen Hochelfenkultur, zu der auch die heute lebenden Hochelfen kaum einen Zugang finden. Narben zahlreicher Konflikte und vergessener Pantheons zeichnen Land und Meer. Zusätzlich zu ambitionierten Imperien, die nach der Vorherrschaft greifen, skrupellosen Magiern, deren Experimente die Natur selbst zu verändern drohen und den steten Gefahren einer überbordenden Wildnis bleibt nicht alles auch vergangen, was Vergangenheit sein sollte.

Beschreibung

Drei [Monde](#) und eine Sonne begleiten Nyrea. Die Gestalt der Flächenwelt selbst ist nur teilweise erforscht. Tatsächlich gibt das Kartenmaterial, sofern es zusammen getragen wurde, ein frakturiertes Bild. Zumindest ein Rand der Welt ist bekannt, in andere Himmelsrichtungen lässt sich das schwerer abschätzen. Bekannte Kontinente sind die Doppelkontinente Derlean und Camthrys, die Hände der Schöpfer, Aelios, Mathras und Partica. Darüber hinaus geistert eine Beschreibung des "Schattenkontinents" durch die Chorographien, handfeste Erfahrungsberichte oder Sachbeweise fehlen jedoch völlig. Viele Bewohner des einen Kontinents haben von den andern, wenn überhaupt, nur in Geschichten gehört.

Magie spielt auf Nyrea eine große Rolle. Unter

jenen besitzt nur jeder zehnte das Potential, mehr als lediglich die grundlegenden Zaubertricks zu beherrschen. Trotzdem ist Magie so präsent, dass ihre inhärenten Gefahren ebenso wie ihr Missbrauch immer wieder Anlass zu Versuchen der Eindämmung bieten. Allgemein steht man der Nutzung von Magie jedoch positiv gegenüber, was auch damit zu tun hat, dass Flora und Fauna sich auf weiten Teilen der Welt in Einklang mit der Magie entwickelt haben. Eine Verbindung zum Ley ist eine grundlegende Voraussetzung zur Ausübung von Magie.

Kosmographie

Monde und Sonne Nyreas werden nicht als eigenständige Welten gesehen und im Allgemeinen gibt es keine Vorstellung von einem Planetensystem. Das Konzept anderer Welten ist jedoch viel diskutiert und von Dichtern und Barden aufgegriffen. Es existieren mehr obskure Theorien über die Existenz anderer Welten als in Erinnerung verblieben sind. Als erwiesen gilt die Existenz der elementaren Ebenen; die Beschwörung und Verbannung derer Bewohner ist eine viel erforschte Tradition der Magie. Ebenso gesichert glaubt man das Äthereal, eine feinstoffliche Welt, die nahezu völlig mit der stofflichen überlappt und in der sich neben einheimischen Spezies wie Phasenspinnen auch die Seelen der Verstorbenen als Geister verhaften können. Die Reiche der Feen werden wegen ihrer teilweise gravierenden Überschneidung mit Eigenheiten der physischen Welt, seien es Landmarken, geteilte Geschichte oder Sitten und Gebräuche, gleichfalls zu den Ebenen gerechnet. Die radikaleren Sekten des Totengottes Qum glauben an eine Ebene des Stillstands und der Verzweiflung.

Eigenständige andere Welten, bewohnt oder unbewohnt, hat Nyrea dagegen nicht entdeckt. Zwar richten auch auf der Flächenwelt die Forschenden sehnsuchtsvoll den Blick zu den Sternen auf und hoffen fündig zu werden, jedoch geben die kalten Weiten jenseits der schönen blauen Welteninsel ihre Geheimnisse nicht preis, und noch keinem Auge ist es gelungen, den vielfarbigen [Asbra-Nebel](#) am Nachthimmel zu durchdringen. Nyrea ist allein.

Verbreitung von Wissen

Kartenmaterial ist auf Nyrea keineswegs genau. Viele Karten sind nach Bedeutung der dargestellten Orte angelegt, nicht minder viele haben keine korrekten Entfernungen abgebildet, sondern setzen Orte nur grob in Relation zueinander. Überall, wo organisiertes Militär und Handel im Spiel ist, hat genaueres Kartenmaterial eine hohe Bedeutung - allerdings sind solche Karten nicht selten hochgradig geheim und nicht der Öffentlichkeit und damit potentiellen Feinden oder Konkurrenz zugänglich. Genauso sieht es auch mit überliefertem Wissen aus. Es gibt keinen zentral zugänglichen, allgemein akzeptierten Wissensstand. Eine Theorie mag in einer Region als das Maß der Dinge gelehrt werden und in anderen widerlegt, unbekannt oder sogar verboten sein. Trotzdem ist Nyrea kein Ort der Unwissenheit. Es ist eine geschäftige, wandelbare, aufregende Welt für Abenteurer und die Suche nach Wissen ist so lohnend wie die Suche nach Schätzen.

Geheimnisse [Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- Derlean
- Camthrys
- Aelios
- Mathras
- Partica
- Schattenkontinent
- Asbra-Nebel
- Äthereal
- Elementare Ebenen
- Feywild
- Shadowfell
- Qum
- Monde
- Kleriker-Netzwerk
- Westlicher Weltenhang
- Ley
- Kriegsgeschmiedete
- Drachengeborene

Gelehrte nennen die Magie gern den Ley, womit sie sich von den Ungebildeten abgrenzen. Vielen unter ihnen ist nicht nur bekannt, wie der Ley benutzt wird, um die Zaubersprüche in ihre nötige Gestalt zu weben (und hier gibt es in der Tat mehr als nur eine richtige Antwort, um denselben Effekt hervorzurufen), sondern auch, dass Ley-Linien existieren, in welchen magische Kraft in konzentrierter Form durch die Welt strömt. Die bekannteste unter ihnen ist die Leylinie Rias, die in der Großen Schwemme zirkuliert und um den Küstenbereich des Binnenmeers herum für saisonale Schwankungen im Magie-Niveau sorgt. Ganze Spezies der Flora und Fauna haben sich dem angepasst und sind von der Leylinie abhängig. Man geht allerdings davon aus, dass die meisten Leylinien unzugänglich unterirdisch verlaufen - es gibt auch eine Theorie darüber, dass eine wie ein Jet-Stream im Himmel Nyreas strömt, aus der die äußerst seltenen Fai ihre Lebenskraft beziehen. Bewiesen werden konnte das bislang nicht. Allerdings strebt Ytannien eine Expedition in den Himmel an, um die These zu erforschen, auch wenn sich schon die Anfänge schwierig gestalten, ein Luftschiff zu bauen, das für solche Belastungen ausgelegt ist.

Überlieferungen

Überlieferungen

Bridle

Typ	Linienschiff 1. Ranges
Bekanntheitsgrad	verbreitet
Quelle	eigene Anschauung

unmissverständlicher Ausdruck imperialer Ambitionen darauf entscheidend, wo Flammens Interessen lagen.

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.]

? GM Eyes Only

Geheimnisse [Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- Kanerva Marmorbart
- Sonzoras

- Xander Iderius
- Torven
- Ytannien

Überlieferungen

Monde

Quelle	-
--------	---

Übersicht

Drei Monde begleiten [Nyrea](#): die gute Laterne Lumina zeigt immer ihre volle Seite. Der Zwinkernde dagegen durchläuft seine Phasen einmal pro Nacht. Der Chaosmond Flux erscheint einmal monatlich für einige Tage am Himmel.

Beschreibung

Lumina. Im Volksmond auch "Laterne" genannt steht dieser Mond immer voll am nächtlichen Himmel, was bedeutet, dass die meisten Nächte hell sind, sofern das Wetter es nicht verhindert. Allerdings unterliegt er zyklisch wechselnder Entfernung. Ist er am weitesten entfernt, erscheint er nicht größer als ein Daumennagel.

Der Zwinkernde. Der Bote wird durch die Häufigkeit seiner Phasen sehr rasch in Vorhersehbarkeit in einen Zyklus volligen Auf- und Abwärtens in seinem Monats erscheint er ein bisschen, 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 Zaubерwirken geht nahezu mühelos von der Hand.

Auswirkungen

Dadurch, dass ein Vollmond ein alltägliches Ereignis ist, basieren die meisten Riten, die von den Monden abhängen, entweder auf der Distanz, die Lumina gerade zu Nyrea hält, oder aber auf den gleichsam vorhersehbaren wie unvorhersehbaren Eigenschaften des Flux, an welchem sich insbesondere die Schwarze Triade orientiert. Darüber hinaus suchen sich jene Elemente, die sich vorzugsweise des Schutzes der Dunkelheit bedienen, gerne schlechtes Wetter für ihre 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 Übelkeit 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

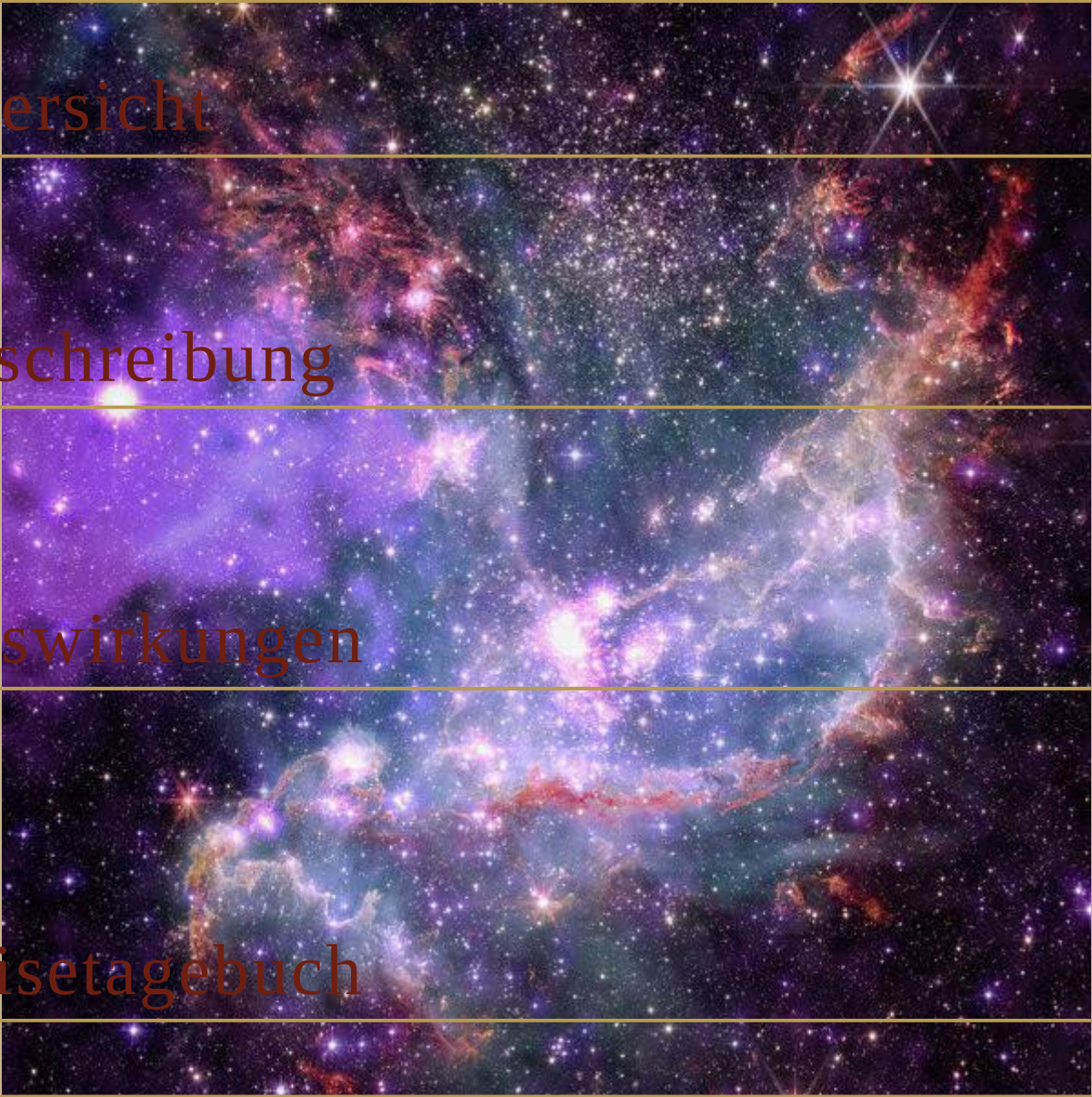
Asbra-Nebel

Übersicht

Beschreibung

Auswirkungen

Reisetagebuch

	
Englisch	Asbra Nebula
Typ	planetarer Nebel
Bekanntheitsgrad	verbreitet
Quelle	-

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- Sternbilder
- Färber-Tarot

Überlieferungen

Das Äthereal

Übersicht

Das Äthereal, gemeinhin die Geistwelt genannt, ist eine feinstoffliche Ebene. Es durchdringt Nyrea wie eine zweite, dünnere Schicht und überlappt sie fast deckungsgleich, aber nicht übereinstimmend. Denn was das Äthereal zeigt, ist nicht ein Abdruck der Gegenwart, sondern das, was in der Geschichte die deutlichsten Auswirkungen auf die sie erlebenden Seelen hatte. Neben einheimischen Arten wie den Phasenspinnen können sich hier die Seelen Verstorbener als Geister verhaften.

Beschreibung

Das Äthereal ist farblos und weitgehend unveränderlich. Nicht die greifbare Wirklichkeit bestimmt, was die Geistwelt abbildet, sondern der Eindruck, den ein Ereignis auf seine Zeugen hatte, selbst dann wenn die Seelen selbst längst nicht mehr in der Geistwelt verblieben sind. Wo ein Krieg viele niedermetzte, ist im Äthereal ein Abdruck hinterlassen, von dem manche zu Tode gekommene nicht lassen können. Die friedliche Marktstadt, die die Opfer des Krieges vorher bewohnten, ist im Vergleich dazu so schwach ausgeprägt, dass sie kaum oder gar nicht mehr wahrnehmbar ist. Je überwältigender die Emotionen, desto greifbarer die schwarzweiße Welt. Zwar macht dieser Umstand es manchmal schwierig, die zeitliche Abfolge von Ereignissen im Äthereal richtig schlusszufolgern, im Allgemeinen verblasst jedoch auch ein starker Abdruck im Laufe langer Zeiträume. Besucher der Geistwelt können unbeeinflusst von Zeit und Raum über Jahrtausende hinwegdriften, ohne einen Schritt zu tun.

"Ein Kollege in Nosaq hat mir einmal erklärt, das Athereal sei ein Archiv. Ich halte das für töricht. Ein Archiv verwahrt, was wichtig war. Das Athereal verwahrt, was weh tat."

(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 Alchimist? Kräfteverleihen (Erasmus Motivation.

ohn zuweilen s Soächtinge in Häupter geist der welch durch
Sein am Hass die i e e e i d e n B e i f e h r u n g D i r e g e
A d r k t u n f e n z G e i s t a n k d e n S i c h k e i n l i e s t e l l t e s i c h u m
h i l f e u n d d e s H e i l i c h A l c h i m i s t g a n g a k t d i t d o r c h d r i n g e n
l a s s t u n d i g k e i t f ü r s i e w i e d e r h e r g e s t e l l t e k ö n n e n s i e i n
I n i B e s c h u s s N a c h a u s b e s t e n z u b e h a l t e n G e l i n g t n i h n e n d a s
G i c h e i m e n s w e l c h a n h i n t e r d e n t e i e s t e n S c h l a s s e n i e d e r
A l t h e i s c h e W e l t o r g e n s i l i g t w e g e r i e n t s t i c k a s t e s i f i n d t d i e
W e l t v a s l i e n e n e i g e n m i c h i n d e r s i e s e l b s t e i n i c h g e h e b t
h a b e n f r e i e n m i c h a u f n e h m e k i e t M a g i e a l s L e b e n d e r
k n i s s t e a u c h k e i n A n s c h l e c h n e n d i e B e r i c h t i g e n
k e i n s o g e i n d e l d e r G e g e n s t a n d e r t e B e f i n d e n s i n d d a m i t
Z e g e l d e n s k e i t s t a n d w o k e i n O r t m e h r s o
a u s s i e h t w i e e r e i n m a l w a r b e g i n n t e i n G e i s t m i t
d e m V e r g e s s e n w e r d e n z u v e r b l a s s e n A m E n d e s t e h t
d e r S c h l e i e r .

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.).

Seitenvorlagen

Stat Block Template

Animated Armor
Medium construct, unaligned

Armor Class 18 (natural armor)
Hit Points 33 (6d8 + 6)
Speed 25 ft.

Damage Immunities poison, psychic
Condition Immunities blinded, charmed, deafened, exhaustion, frightened, paralyzed, petrified, poisoned
Senses blindsight 60 ft. (blind beyond this radius), passive Perception 6
Languages --
Challenge 1 (200 XP)

Antimagic Susceptibility. The armor is incapacitated while in the area of an *antimagic field*. If targeted by *dispel magic*, the armor must succeed on a Constitution saving throw against the caster's spell save DC or fall unconscious for 1 minute.

False Appearance. While the armor remains motionless, it is indistinguishable from a normal suit of armor.

Actions

Multiattack. The armor makes two melee attacks.

Slam. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6 + 2) bludgeoning damage.

Timeline Template



Shaadra

2034 SDS
King Zoar of Mecwahet
begins his end-of-life-
pilgrimage.

Event Title Right

Year · Brief description

Event Title Right

Year · Brief description

Timeline Template Backup

Shaadra
2034 SDS
King Zoar of Mecwahet
begins his end-of-life-
pilgrimage.

Event Title Right
novallanovalla

Shaadra
2034 SDS
King Zoar of Mecwahet
begins his end-of-life-
pilgrimage.

Event Title Right
Year ? Brief description

Event Title Right
Year ? Brief description

Event Title Right
Year ? Brief description

Shaadra

2034 SDS

King Zoar of Mecwahet
begins his end-of-life-
pilgrimage.

Seiten-Vorlage (einfach)

Übersicht

[Bild]

Überschrift

Überschrift

Englisch

Überschrift

? GM Eyes Only

Geheimnisse
[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]

Seiten-Vorlage (Charaktere)

Übersicht

Erscheinungsbild

[Bild]

Persönlichkeit

Englisch	
Rasse/Geschlecht	
Tätigkeit	
Üblicher Aufenthaltsort	
Jetziger Aufenthaltsort	
Vitalstatus	

Reisetagebuch

[Inhalt.]

? GM Eyes Only

Geheimnisse [Inhalt.]

Konsequenzen [Inhalt.]

Fortsetzung [Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]

Seiten-Vorlage (Gegenstände)

Übersicht



Beschreibung



Eigenschaften

Englisch	
Typ und Seltenheit	
Einstimmung	
Handelswert	
Verflucht	
Ytannischer Index	

? GM Eyes Only

Geheimnisse
[Inhalt.]

Konsequenzen
[Inhalt.]

Fortsetzung
[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]

Seiten-Vorlage (Orte)

Übersicht

[Bild]

Beschreibung

Persönlichkeiten

Englisch	
Typ	
Lokation	
Reisetagebuch	
Regierung	
Fraktionsvorherrschaft	
Bevölkerung/Besetzung	

? GM Eyes Only

Geheimnisse [Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]

Seiten-Vorlage (Überlieferungen)

Übersicht

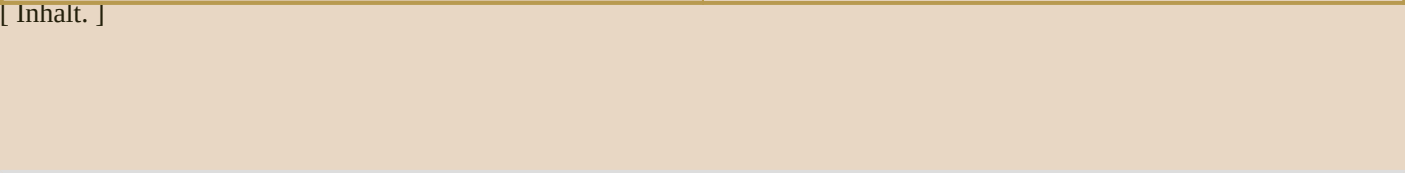


Beschreibung



Auswirkungen

Englisch	
Typ	
Bekanntheitsgrad	
Reisetagebuch	
Quelle	
[Inhalt.]	



? GM Eyes Only

Geheimnisse

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]