

Bevölkerung/Besetzung	~ 758.800.000
Übersicht	

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 Nvrea eine große Rolle. Unter

Spaß daran. "

(Ayesilf der Humorvolle, Astronom zu Tsird)

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.

Zentrale Horte des Wissens sind oft privat angelegte Schulinventare, die von Lehrern der Reichen bis zu den Galder-Schulern des Kaiserreichs in Perlen-Städten und Jener großen Städte heimlich stibben, in bildende Schulen, in kleinen, kleineren Bibliotheken, die auch für eine breite Bevölkerung zugänglich gemacht wurden. Die Hochschulen des Ley-Gerichtshof für Magier sind das, was am nächsten an Universitäten heran kommt, obwohl gerade hier die Meinungsvielfalt zu wünschen übrig lässt. Gelehrten-Zirkel befassen sich mit verschiedensten Themen der Philosophie und des Wissens und Tempelschulen kümmern sich um eine Ausbildung, die den entsprechend vertretenen Gottheiten gerecht wird.

Technologie

Eingesetzte Technologie kann verglichen werden mit jener unserer Welt, von der Antike bis zur frühen Neuzeit reichend. Das tatsächliche Niveau unterscheidet sich stark von Ort zu Ort, fast steinzeitlich lebende Stammeskulturen lassen sich ebenso finden wie Mühlen, Pflüge und Buchdruck des Mittelalters. Die mundane Medizin verbreitet ihre Erkenntnisse oft am schnellsten, wo ein ambitioniertes Kaiserreich die Pläne für ein fortschrittliches Linienschiff 1. Ranges bei Todesstrafe geheim hält. Chemie und Alchemie werden als eine einzige Disziplin betrachtet, und Effekte, die mit nicht magischen Mitteln hervorgerufen werden, oft dennoch als Magie anerkannt.

Das Wissen um die Gegenstände, die nicht bannen, ist weitgehend verloren gegangen. Es gibt hier und da einige wenige, die sich mit alten Geheimnissen befassen, die es ermöglichen, neuen Bannungen kein Projekt, ihre Erfolge sind aber gering, was wiederum in jüngerer Zeit durch die Expeditionen nach Machwieg gestrebt wird, neue Luftschiffe oder andere Luftschiffe zu bauen, das man aber besonders in der Luftschiffen der Ley haben muss, denn Magie permanent in Gegenstände zu bannen.

Nyreas Rassen

Die Flächenwelt beherbergt vornehmlich Menschen, Zwerge, Orcs, Halborks und Tieflinge in großer Zahl. Seltener sind Elfen, am seltensten darunter die Hochelfen. Yuan-Ti, Aasimar, Gnome und Halblinge kommen in Maßen vor, ebenso wie Grottenschrake. Viele Meere sind Heimat einer großen Population von Meermenschen, viele Wüsten und Dschungel die von Echsenmenschen. Die Existenz von Drachen ist belegt. Kriegsgeschmiedete und Drachengeborene sind zu diesem Zeitpunkt keine etablierten eigenständigen Rassen.

Reisetagebuch

[Inhalt.]

? GM Eyes Only

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.

Revision #49

Created 2026-07-10 07:56:28 UTC by Ira

Updated 2026-07-12 14:56:20 UTC by Ira