Überlieferungen

- Bridle
- Monde
- Asbra-Nebel
- Das Äthereal
- Gestaltwandler
- Götter
- Krankheiten
- Adel

Bridle

Übersicht

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.



Englisch	Bridle
Typ	Linienschiff 1. Ranges
Bekanntheitsgrad	verbreitet
Quelle	eigene Anschauung

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.]

BESATZUNG UND BEWAFFNUNG

Lower Gun Deck: 14 per side, 28 total
Upper Gun Deck: 15 per side, 30 total
Main Deck: 10 per side, 20 total
Quarterdeck: 6 per side, 12 total
Forecastle: 2 per side plus 2 bow chasers, 6 total

Broadside: 47 guns. Total aboard: 96. Enthe captain and lieutenants, sail purser, surgeon and their mates

Reisetagebuch

[Inhalt.]

? GM Eyes Only

Geheimnisse

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- Kanerva Marmorbart
- Sonzoras
- Xander Iderius

- Torven
- Ytannien

Monde

Übersicht

moons.webp

Beschreibung

Englisch	Lumina, Winker, Flux
Aussprache	
Wortherkunft	
Bekanntheitsgrad	omnipräsent
Quelle	

Der Zwischenmond, der Zeitwechsler, der Lichtfisch, Phasen-Flux, sowie Vorbote des Zyklus – Flux ist all dies und noch mehr. Als einziger Mond ist er völlig unberechenbar. Mal erscheint er in jeder Nacht, mal nur einmal in einem Monat oder gar in einem Jahr. Nichts, 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 Zauberwirken geht nahezu mühelos von der Hand. Außerdem übt Flux den dominierenden Einfluss auf

Werwesen aus.

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 des 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 versursachten 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

asbra_nebula.jpg

Auswirkungen

Englisch	Asbra Nebula
Typ	planetarer Nebel
Bekanntheitsgrad	verbreitet
Quelle	-

Reisetagebuch

[Inhalt.]

? GM Eyes Only

Geheimnisse

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- Sternbilder
- Färber-Tarot

Das Äthereal

Übersicht

etheral.webp

Beschreibung

Englisch	Ethereal Plan
Typ	feinstoffliche Ebene
Bekanntheitsgrad	gilt als gesichert, wenig erforscht
Quelle	-

(Unbekannt)

Geister

Ein Geist ist ein feinstoffliches Geschöpf, ein Abdruck der Seele, der durch die Persönlichkeit des Lebenden geformt wurde. Daher ist ein Geist nicht fähig, neue Erfahrungen zu machen oder neue Fähigkeiten zu 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.

Nicht jede Seele findet Frieden im Nachleben. Manche hält eine

Gefühl, Wunsch, Wahnsinn oder Kraft

überwältigende Liebe, Hass oder Angst

Aufgelöstheit eine Weile in Allem und sich

zeigen. So kann ein Poltergeist etwas durchkommt,

klassische Spukgeschichten, dass ein Geist Dinge zerstört,

Viele Leute sind der Ansicht, dass Geister

das sich in ihrem Leben

Welt, dass sie keine Ruhe finden

stark an

Seele fragmentiert

Nachleben

Gerechtigkeit für sie wiederhergestellt, können sie in Frieden ins Nachleben einziehen. Gelingt ihnen das nicht, verweilen sie mitunter so lange, dass sie die physische Welt, die sich weiter entwickelt, nicht mehr als jene erkennen, in der sie selbst einst gelebt haben. Wo niemand mehr ist, der sie als Lebender kannte, wo kein Nachkomme oder wichtiger persönlicher Gegenstand ein Gefühl der Zugehörigkeit stärkt und wo kein Ort mehr so aussieht, wie er einmal war, beginnt ein Geist mit dem Vergessenwerden zu verblassen. Am Ende steht der Schleier.

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

Auf dem Allgötterfest zu Eres konnten Era, Miqui und Margud ein Gespräch mit Laiar führen, in welchem sie verschiedene Dinge in Erfahrung brachten: dass ein Geist nicht aus eigener Kraft Welten wechseln kann, und dass, weil Miqui's unbewusste Forma und die Speisung aus Laiars Nimbus es ermöglichten, ein Geist tatsächlich seinen lebendigen Körper zurück erhalten kann - wenn auch nur zeitweise. Solch einen Zustand dauerhaft zu machen erfordert entweder einen konstanten Zufluss an Seelen, die der betreffende Geist konsumiert, um den Leib zu erhalten; oder aber man kreiert einen Untoten, was die Seele des Geistes völlig zerstört und vom Nachleben ausschließt. Solange ein Geist einen Körper besitzt, ist er den gleichen Regeln unterworfen wie ein Lebender. Er muss Nahrung aufnehmen, um den Leib zu erhalten und ist von physischen Einflüssen, auch dem von Zaubern, unterworfen. Seine Stärke hängt in diesem Fall von der konsumierten Lebenskraft ab.

? 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.).

Gestaltwandler

Übersicht

Werwesen

shapeshifters.jpg

Doppelgänger

Englisch	Shapechangers
Typ	Kreaturen
Bekanntheitsgrad	variiert
Quelle	-

werden (auch wenn das wohl kaum Sympathien schürt). Ihre Aneignung von Wissen macht sie zu begehrten Werkzeugen für jene, die ihnen genug Furcht einjagen, um von ihrer Bequemlichkeit abzulassen.

überhaupt noch halten konnten. Andernfalls zerfließen sie zu einer öligen Lache.

Wechselbälger

Wechselbälger gehen im Vergleich zu Doppelgängern deutlich subtiler vor. Einen Wechselbalg zu erkennen, der seine wahre Natur nicht enthüllen möchte, ist nahezu unmöglich, und ihr Volk tut weise daran, sich verborgen zu halten, denn die Bevölkerung macht im Allgemeinen in ihrem Urteil keine Unterschiede zwischen ihnen und Doppelgängern.

Es gibt nicht den einen wahren Weg für einen Wechselbälger, die Tat kann klein oder groß sein, sie kann zum Wohl oder Wehe anderer geschehen, das einzige Zeichen, das sie mit sich bringt, ist der Umstand, dass sie geschah. Am Ende ist es die Gewissheit dieses Wissens, die sie zu dem macht, was sie sind. Ein Wechselbälger kann sich jedoch nicht darauf verlassen, dass sich jeder Tat ein Zeichen anheftet, das sie als solche kennzeichnet. Die Welt lässt sich nicht so leicht in Gut und Böse einteilen, und so kann es sein, dass ein Wechselbälger sich selbst für einen Heiligen hält, während andere ihn als Teufel sehen. Wechselbälger sind verborgene Völker, die ihre Existenz vor der Welt geheim halten. Sie leben unter uns, ohne dass wir es wissen, und manchmal sind sie sogar in unseren Familien zu finden. Sie sind geschickte Lügner und Meister der Täuschung, und es ist schwierig, sie zu entlarven. Sie können sich in jede Gestalt verwandeln, die sie wollen, und sie können sich an jeden Ort begeben, den sie wollen. Sie sind unsterblich, und sie können ihre Gestalt nach Belieben ändern. Sie sind auch sehr mächtig, und sie können ihre Feinde mit einem Fluch belegen, der sie für immer verdammt. Sie sind eine Bedrohung für die Menschheit, und sie müssen vernichtet werden.

Wechselbälger sind Meister der Täuschung und Verstellung. Sie können ihre Gestalt nach Belieben ändern und selten ein flüchtigeres Gesicht wählen. Auch hier bleiben sie im Verborgenen. Manchmal genießen sie den Schutz jemandes Mächtigen, manchmal kontrollieren sie selbst, wer unter ihnen leben darf und wer nicht. Weit häufiger sind die Wandernden, jene Familien, deren Antwort auf das Problem ist, nirgends lange zu bleiben. Sie folgen den Handelsstraßen und Flussläufen, handeln Waren und Dienste und ziehen weiter, bevor man lernt sie zu vermissen. Manche Familien halten ein Haus in größeren Städten, dessen Tür für die ihren immer geöffnet ist. Und dann sind da jene, die ganz allein aufgewachsen sind - Findelkinder, die von arglosen Leuten aufgezogen wurden und die das Erwachsenenalter im GLauben erreichen, dass sie allein sind, und die manchmal erst erfahren was sie wirklich sind, wenn Furcht oder Leid ihre wahre Form zum Vorschein bringt.

Reisetagebuch

? GM Eyes Only

Geheimnisse
[Inhalt.]

Konsequenzen
[Inhalt.]

Fortsetzung
[Inhalt.]

Hotlinks
- [Inhalt.]
- [Inhalt.]

Götter

Übersicht

deity_full.jpg

Beschreibung

Englisch	Deities
Typ	diverse
Bekanntheitsgrad	variiert
Quelle	-

Auswirkungen

und Uberlieferungen, die auf göttliches Einwirken zurückgeführt werden können, darüber hinaus verleihen Götter unter gewissen Umständen ein Maß ihrer Macht an Sterbliche, so zum Beispiel jene, die den Weg des Klerikertums gehen, und manchmal gibt es auserwählte Seelen, die für die Erfüllung einer bestimmten Aufgabe mit dieser Macht ausgestattet werden.

Nachleben

Sterbliche hoffen, ins Nachleben zu dem Gott einzugehen, der ihnen am Wichtigsten ist, aber auch jene, die nicht zu religiös leben, glauben an eine Existenz nach dem Tode, die in ihrer Vorstellung häufig einer idealisierten Version ihres tatsächlichen Lebens entspricht. Der Gott fällt ein Urteil über die Seele und siedelt sie am entsprechenden Platz im Nachleben an. So kann ein zwergischer Schmied, der Zeit seines Lebens herausragende Arbeit geleistet hat, aber die Traditionen nicht immer zufriedenstellend befolgte, nicht hoffen in die Hochhallen der Kunstwerker Ull's aufgenommen zu werden, aber trotzdem einen angesehenen Platz in den mittleren Rängen einnehmen. Man ist sich auch nicht allerorts einig über die Gestalt des Nachlebens. Meistens sind die Abweichungen eher unbedeutender Natur und werden toleriert, andere als Ketzerei gewertet, so zum Beispiel die Auslegung des Nachlebens als eine Ebene des Stillstands und der Verzweiflung durch radikale Anhänger Qums.

Liste der bekannten Götter

- Aptis - archaischer Gott der Jagd, des Tötens und des Blutes, Verehrung ist in der Wildnis von Yskia erhalten

- Arumas - waldelfischer legendärer Ahn, vertritt das Gleichgewicht im Kreis des Lebens und respektvolle Jagd
- Brani - zwergischer Gott des Krieges, auf ganz Nyrea verbreitet
- Chyrom - Gott des Feuers, der Schmiede und des Herdes, Adaption des zwergischen Ull auf Aelios
- Daamu - Göttin des Urwassers und aller Gewässer, vornehmlich in Geneza verehrt
- Deione - Göttin der Buchstaben, des Lernens und Lehrens und der Geschichtenerzähler auf Aelios
- Die Lichtmutter - die gnadenlose Göttin des reinigenden Lichts, Geneza
- Direus - aelionischer Gott der Schlachten und des Krieges
- Evharat - lokaler Schutzgott des Handels von Nosaq
- Gronn - Gott der Landwirtschaft und des Wagemuts auf Derlean und Camthrys
- Hagi - aelionischer Gott des Glücks und guten Gelingens
- Hokhar - soldatischer Schlachtengott, weitgehend von Tytia abgelöst, auf Derlean und Camthrys
- Hoor - ein archaischer Gott der Erde mit einigen verlassenen Tempeln auf Aelios, Derlean und Camthrys
- Inass - aelionische Göttin des Mondes und der Sternschauer
- Iostar - geringerer Gott der Schmiede, kaum verbreitet, gut möglich dass es ihn gar nicht gibt
- Khadun - zwergischer Gott der Unterwelt, auf ganz Nyrea verbreitet
- Khestys - Göttin der Geburt, der Hebammen und Heiler, auf ganz Nyrea verbreitet
- Kilene - fast vergessene Göttin des Lichts, auf der Suche nach einem Anhänger
- Kraare - Schutzgöttin von Eres auf Aelios, die Göttin der Flüsse
- Laiar - Gott der Wege, Kreuzungen und Handelsplätze, Schutzgott der Reisenden, auf ganz Nyrea verbreitet
- Leith - archaische Gottheit aus der Zeit der Cairn-Könige, "der Lehrer"
- Merian - Fürst des Schlafes und des allnächtlichen Träumens, in Geneza verehrt
- Naida - der Gott des Neides im Imperium Voss
- Nersis - die launische Göttin des Feuers und der Schausteller in Geneza
- Neva - Göttin des Meeres, vor allem der Großen Schwemme
- Pelander - Gott der Gerechtigkeit und Ordnung, der Gesetze und des Gerichts, auf ganz Nyrea verehrt
- Qum - Gott der Familienbande und des Todes, auf ganz Nyrea verehrt
- Qum-Khes - doppelgesichtige Verschmelzung von Qum und Khestys, vor allem in Geneza von Bedeutung
- Së - eine archaische Sonnengöttin auf Aelios
- Tytia - Göttin der Heiler und des (mitunter auch selbst)gerechten Krieges, auf ganz Nyrea verehrt
- Ull - zwergische Hauptgottheit, auf ganz Nyrea verehrt und besonders mit der Schmiede assoziiert
- Urra - Göttin der Erde, der Ernte und des Wachstums auf Aelios
- Uthos - eine weitere Adaption des zwergischen Ull, ein Schmiedegott, nahezu identisch zu Chyrom
- Vecella - Göttin des Handwerks und der handwerklichen Berufe, des Handels und Wohlstands auf Aelios
- Zarionas und Zenyra - die Zwillingsgötter der Tavernen, auf ganz Nyrea verbreitet und rege vereehrt

Reisetagebuch

Die Befreier des Nordens brachten im Zusammenhang mit Miqui in Erfahrung, dass längst nicht alle Seelen zu den Göttern eingehen. Zum Einen muss der Gott, wenn er auch nicht das Bewusstsein um eine spezifische sterbliche Seele besitzt, sich doch entweder selbst in der Nähe aufhalten oder dort einen angemessenen Tempel oder Schrein besitzen, über welchen die Seele in seinen Nimbus einkehren kann. Außerdem stellte sich heraus, dass Seelen als Kraftquelle für die göttliche Macht, den Nimbus, dienen, wie sie an sterbliche Kleriker, manche Paladine verliehen und das Wirken von Wundern eingesetzt wird. Dabei können die Seelen sogar aufgebraucht und vollends zerstört werden.

? GM Eyes Only

Geheimnisse

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]

Krankheiten

Übersicht

Auswirkungen

Spitäler entstehen auf die Weise, dass Handelsstädte
der Kreuzzüge Hospitäler errichten, doch ist
dort der Zugang für Fremde schwierig. Ähnlich
ist es mit Klosterspitälern, die nur für Ordensmitglieder
da sind. Wer krank ist, muss sich
also nach einer anderen Möglichkeit umsehen.
Die Heilkunst ist in dieser Zeit noch nicht
sehr weit entwickelt. Es gibt zwar schon
Ärzte, die gegen Geld arbeiten, doch ist
ihre Kunst nicht immer hilfreich. Manche
Heilmethoden sind sogar gefährlich. Daher
ziehen viele Kranke es vor, sich von
Laienheilern behandeln zu lassen, die
ihnen mit Kräutern und Hausmitteln
helfen. Diese Heiler sind meist Frauen,
die das Wissen von ihren Müttern und
Großmüttern gelernt haben. Sie kennen
sich gut mit Pflanzen aus und wissen,
welche Beschwerden sie lindern können.
Ihre Behandlungen sind oft einfach und
günstig, aber nicht immer wirksam.
Zugleich ziehen Landstreicher und
Forschende tragen ihr Wissen hierher und wandert
von hier auch weiter. Der Adel hält sich oft eigene
Heiler, diese werden besser bezahlt und weniger
geachtet.

Liste der Krankheiten

Die Gnade

Eine Krankheit, die aus der Berührung mit ungefilterter göttlicher Herrlichkeit entsteht, welche sterbliches Fleisch und sterbliche Seele nicht zu fassen vermögen. Man zieht sie sich meist zu, wenn ein Gebet um Zwiesprache unbeantwortet bleibt, oder indem man den ungefilterten Glanz eines Himmlischen übersteht. Die Befallenen träumen zunächst von der Gottheit, vermögen dann keine andere mehr zu ehren und beginnen zuletzt, leiblich den Himmeln entgegen zu verblassen, um nie wieder gesehen zu werden. Anhaltende Seelsorge durch einen Priester desselben Glaubens kann sie heilen.

Der Hunger

Eine verschlingende und hochansteckende Krankheit; schlimmer noch, sie liegt zugleich über der betroffenen Gegend selbst. Die Befallenen glühen im Fieber und fressen ohne Unterlass, zuletzt ohne darauf zu achten, was - einander und sich selbst bei lebendigem Leib. Heilen lässt der Hunger sich durch Magie, doch es es gab nie ausreichend Personen, die sie auch wirken konnten. Wer diese Krankheit überlebt, ist körperlich und geistig stark gezeichnet.

Kobaltsieche

An der Kobaltsieche Erkrankte entwickeln in kurzer Zeit lebensbedrohlich hohes Fieber, häufig begleitet von Schüttelfrost. Nach etwa einem Tag beginnen sich die bläulichen Schwären zu bilden, die anfangs noch stark ausgeprägten Krampfadern ähneln, dann aber offene Stellen in Haut und Fleisch reißen, die stark eitern und wässern. An bestimmten Stellen des Körpers, so am Genick, entwickeln sich dicke Beulen. Die Zunge schwillt an und verfärbt sich blau. Manchmal kommt es dabei zum Ersticken des Erkrankten. Die meisten Opfer sterben aber an der Erschöpfung. Genesene zeigen grobe blaue Narben und bleiben häufig ihr Leben lang entkräftet.

Stille

Eine Droge und die Krankheit, die ihren Namen trägt: ein graues, bröckeliges Harz aus der Wurzelknolle der Brüchelbeere, geraucht oder in heißem Wein gelöst. Man nimmt sie freiwillig, doch wer dort lebt, wo sie gekocht wird, erkrankt schon an den Dämpfen. Die Befallenen sind zugleich anwesend und abwesend: nichts schmerzt sie, nichts drängt, und nichts begehren sie. Sie sehen weit länger gesund aus, als sie sollten, und brechen dann auf einmal zusammen; die Magie, die sich in ihnen festgesetzt hat, lässt sich wieder austreiben.

Reisetagebuch

[Inhalt.]

? GM Eyes Only

Geheimnisse

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]

Adel



Übersicht

Beschreibung

Auswirkungen

Reisetagebuch

Anredeformen

Englisch	nobility
Typ	-
Bekanntheitsgrad	allgemein
Quelle	-

Die Königin wird mit Eure Hoheit angesprochen.

? GM Eyes Only

Geheimnisse

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]