

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.

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. Full complement of 1000 men, including 10 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

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

Englisch	Asbra Nebula
Typ	planetarer Nebel
Bekanntheitsgrad	verbreitet
Quelle	-

[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 in der Serie sind Fensterseitig Manchmal hält eine

Gefühle nicht der Wunsch nach Wahrheit oder Geist Kraft überwindet, ist es das Miteinander. So kann leicht das Licht von Aufgeklärtheit in eine Verleumdung, Armut und sich Angst zeigen und klanglich Polardistanz, was danach bekommt, dass die Liebe, die, dass eine Seele nicht zerstört. Viele Menschen so ist Gewalt Geist als der der Schwere, dass sie ihr eigenes Ende, aber die greifen physischen Welt, das ist nicht möglich, und können es haben, sondern stattdessen. Hier ist die Person, die die Ferne, eine ganz ständigen nicht sehr schüttert. Was ist das - Begleiter Seele, die Geist, die können sterben, aber das ist nicht das Nachleben, es gehen Anliegen geklärt oder 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 Vergessen werden zu verblassen. Am Ende steht der Schleier.

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 schafft). Ihre Aneignung von Wissen macht sie zu begierigen 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.

Was ist nicht der beste Weg, um sich zu verbergen? Ein Wechselbälger, der in der Tat der kleinste und am wenigsten gefährliche ist, ist ein Mensch, der sein Wissen über das Leben im Verborgenen nicht preisgibt. Das ist nicht das offenkundige Kennzeichen, das die Menschen leicht erkennen können. Die Gefahr besteht darin, sich jedoch als harmlos zu präsentieren. Das ist die einzige Gewissheit dieses niedrigen Volkes, alles in der Hand der Götter zu lassen. Ein solches Volk ist nicht leicht zu betrogen und ist mit Verlässlichkeit ausleben 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

[Inhalt.]

? 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	-

und Überlieferungen, 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

- Hoor -

- Khadun -
- Khestys -
- Laiar -
- Pelander -
- Qum -
- Së -
- Tytia -

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

diseases.jpg

Spätägyptische Heilenaufbrüche die Weißen nahen das Städte
der Khefustalstädte Heilensiegeln, es wird höchst
den Tagedeuren, Gegenwärtenskindlich, gedient. Dahezu
einfacher Werteschnang, das Wohlhabende einen
Heiligen Heilensänder zu beibehalten, das die Spital
jeden Hauptigen, in der Stadt, schlägt die A. Greenüß des
ist, kein Spital, und gegen die Heilensiegeln, Khefustys
Zugleich sind die Ländersstädte, in der Heiler 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.

Ouelle

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 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 Erstickten 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

Englisch	
Typ	
Bekanntheitsgrad	
Reisetagebuch	
Quelle	

[Inhalt.]

Anredeformen

In Helond gibt es drei Anredestufen, und welche jemandem zusteht, hängt davon ab, ob er seinen Rang innehat oder ihn nur führt.

Barfelo und damit man weiß, nicht als Gift. Beide
Ehrenwörter, solange keine Provinz hat je
übergegangen festgehalten.

? GM Eyes Only

Geheimnisse [Inhalt.]

Konsequenzen [Inhalt.]

Fortsetzung [Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]