Ezekiel's Erstaunliche Einsichten

- Charaktere
  - Ti'lac
  - Lorbam Koldulir
  - Dodo
- Gegenstände
  - Äonenfessel
  - Everchain
- Orte
  - Randstadt
  - Perlenstadt
  - Elaris
  - Nyrea
  - Tharda
  - Banrigh
- Überlieferungen
  - Bridle
  - Monde
  - Asbra-Nebel
  - Das Äthereal
  - Gestaltwandler
  - Götter
  - Krankheiten
  - Adel
- Seitenvorlagen
  - Stat Block Template
  - Timeline Template
  - Timeline Template Backup
  - Seiten-Vorlage (einfach)
  - Seiten-Vorlage (Charaktere)

- Seiten-Vorlage (Gegenstände)
- Seiten-Vorlage (Orte)
- Seiten-Vorlage (Überlieferungen)

- Flora

Charaktere

Ti'lac

Übersicht

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

Lorbam Koldulir

Jetziger Aufenthaltsort	Bruchkante
Vitalstatus	lebend

Übersicht

Der verdienter Veteran mancher im Namen Bruchkantes geführter Schlacht lebt als dauerhafter Einwohner in Bärskreuz. Dort dient er als Teil des Kleriker-Netzwerkes. Zwar ist in offiziellen Dokumenten eine Versetzung seines fortgeschrittenen Alters wegen vermerkt, es ist jedoch ein schlecht gehütetes Geheimnis, dass Lorbam Koldulir exiliert wurde. Es lässt sich ohne viel Mühe in Erfahrung bringen, dass der Anführer des Koldulir-Clans wegen eines eskalierten Grolls mit unrechtmäßiger Todesfolge bei der Krone in Ungnade fiel. Der Kleriker des Ull hat ein direktes Ersuchen um Aufhebung seines Exils an König Schimmerbart gerichtet.

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

- Die Kristallrosen begegneten Lorbam zuerst in Bärskreuz, wo ihnen zu Ohren kam, dass der ansässige Kleriker unter heftigen Zahnschmerzen litt. Willig zu helfen zog Ael ihm den betroffenen Zahn und noch zwei andere, weil er gerade so gut in Fahrt war. Ihm war zu Ohren gekommen, dass Lorbam exiliert worden war und ein Gnadengesuch eingelegt hatte, ein verschlossenes Antwortschreiben mit dem Siegel des Königs von Bruchkante sowie die herausragend schlechte Laune des Zwerges gaben Auskunft über den Ausgang des Unterfangens genug. Vermutlich ist Lorbam nach seiner Behandlung nicht generell gut auf Ael zu sprechen.
- Auf der Suche nach Stätten, an denen die Kobaltsieche gewütet hat, kamen die Kristallrosen durch Acritaniens Kethra, wo sie auf die Überlebenden eines unmittelbaren Ausbruchs stießen. Leider fanden sie unter den Opfern auch Girtha Koldulir, welche Stahlbart als die Tochter des Klerikers seiner Heimatstadt erkannte. Um das Risiko einer Ansteckung zu vermeiden, verbrannten die Kristallrosen alle Leichen und nahmen von Girtha Asche und Abzeichen mit.
- Lorbam war am Boden zerstört über die Nachricht des Todes seiner Tochter. Dass der Leichnam entgegen der Riten der Zwerge verbrannt wurde, sah er ein. Dann bat er Stahlbart und seine Freunde schweren Herzens darum, ihn nach Bruchkante zu begleiten, wo er seine Tochter im Clans-Grab bestatten will - für diesen Anlass muss man

ihn dort trotz seines Exils einlassen, was ihn überaus bitter stimmte: der Kleriker hatte zu Ull gebetet für einen Grund, nach Bruchkante zurückkehren zu können.
- Nach dem von den Rotbrand-Piraten angestachelten Überfall einer Söldnerbande aus Saurbog entschieden die Kristallrosen, sich mit Lorbam erst in Brightwater zu treffen und engagierten ausgerechnet den orkischen Anführer der Söldner, den ihnen im Kampf unterlegenen und für die Chance dankbaren Grevok als Eskorte für Lorbam. Dieser war aus vielfachen Gründen darüber nicht begeistert, aber Kummer gewöhnt und reihte einen weiteren Groll an die anderen.
- ankunft in brightwater

? GM Eyes Only

Geheimnisse
[Inhalt.]

Konsequenzen
[Inhalt.]

Fortsetzung
[Inhalt.]

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

Dodo

Übersicht

dodo_full.webp

Erscheinungsbild

Englisch	Dodo
Rasse/Geschlecht	Untoter
Tätigkeit	Haustier
~~**Üblicher Aufenthaltsort**~~	~~Haus des Flüsterns~~
Jetziger Aufenthaltsort	Miqui's Schulter
Vitalstatus	untot

Persönlichkeit

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

Äonenfessel

Übersicht

Beschreibung

everchain_full.jpg

Eigenschaften

Reisetagebuch

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

Fortsetzung

[Inhalt.]

Gegenstände

Everchain

REDIRECT: Äonenfessel

Orte

Orte

Randstadt

Bevölkerung/Besetzung	

Übersicht

Die Perlenstadt am westlichsten Rand der Welt ist vermutlich die am Schwierigsten zu erreichende. Einen Landweg gibt es nicht und reguläre Schiffahrt wird durch den Sturz des Meeres über den Weltenhang erzeugte Strömungsverwirbelungen schwierig gemacht. Lediglich ein von mächtigen Wellenbrechern geschützter Bereich erlaubt ein Mindestmaß an Fischfang, welcher jedoch bei Weitem nicht ausreicht, die Metropole zu ernähren. Aus diesem Grund ist Randstadts tägliches Überleben auf die Versorgung über Luftschiffe angewiesen.

Randstadt ist die Stadt der Reichen und Schönen. Wer sich über den Besitz von Edelmetallen definiert, ist hier genau richtig. Randstadt ist eine Stadt, die auf Mode und Etikette, Schein und Sein gleichermaßen Wert legt. Wer sich nicht ständig neu erfindet, ist schnell out. Wer sich nicht 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.]

Orte

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/Besatzung	~ 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.

Auch das Kräftenetzwerk spielt eine Rolle in der Verbreitung von Wissen. Zwar ist es naturgemäß eingeschränkt, aber noch die sicherste und schnellste Methode der Nachrichten-Übermittelung, zumindest solange es intakt ist.

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.

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 Grottenschrate. 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.

Tharda

Übersicht

Beschreibung

ancientharda.png

Die thardanischen Nekropolen

Englisch	Tharda
Typ	Imperium
Lokation	Aelios
Regierung	Priesterherrschaft

Tschlagen, and do not stir unless something reaches the graves around it are not ordinary graves either. Every coffin and every urn is weighted down with stones and wound about with chains, the same intent of the third, an unrelenting drag on the waking mind toward submission and obedience. repeated across the whole field until it no longer looks like grief and begins to look like what it is: nothing here is to rise.

Persönlichkeiten

Überlieferungen konkreter Persönlichkeiten aus dem Alten Tharda sind nicht erhalten, jedoch hinterließen einige von ihnen ihre deutliche Spuren bis in die Gegenwart:

- Qum, der Hohepriester der Totentänzer, der heute als der gefesselte Gott des Todes und der Familienbande verehrt wird.
- Racuul, der Schreckliche. Auch er ist völlig vergessen, jedoch war er es, der um etwa 7320 VDS den Sternenschlund schloss, den Titanenfall beendete und damit die völlige Veränderung des Lebens selbst verhinderte.
- Andru Vâduva, Legat der 4. und 9. Legion Thardas auf Seiten der Rebellen im Bürgerkrieg. Als er fiel, führte er noch eine Weile als Ahnengeist die Echo-Brigade an. Schließlich wurde seine Seele in einer Nekropole versiegelt, wo er erst viel später von einer Nachfolgerin der Priesterkönige befreit wurde.

Reisetagebuch

- [Inhalt]

? GM Eyes Only

Geheimnisse

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- Ullsberg
- Aelios

Orte

Banrigh

Übersicht

[Bild]

Beschreibung

Persönlichkeiten

Reisetagebuch

Englisch	
Typ	
Lokation	
Regierung	
Fraktionsvorherrschaft	
Bevölkerung/Besetzung	

? GM Eyes Only

Geheimnisse

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]

Überlieferungen

Bridle

Übersicht

bridle.jpg

Beschreibung

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

Auswirkungen

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. Officers 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
Zyklus	Der Zyklus des Flux variiert in seiner Länge. Zu Beginn eines Zyklus erscheint Flux jeden Abend, jedoch mit 27 Stunden Verspätung. Nach und nach verkürzt sich diese Verspätung, bis Flux schließlich jeden Abend zu sehen ist. Dann, gegen Ende des Zyklus, wird Flux wieder unregelmäßiger, bis er schließlich ganz verschwindet.
Bekanntheitsgrad	omnipräsent
Quelle	-

Der Zyklus des Flux variiert in seiner Länge. Zu Beginn eines Zyklus erscheint Flux jeden Abend, jedoch mit 27 Stunden Verspätung. Nach und nach verkürzt sich diese Verspätung, bis Flux schließlich jeden Abend zu sehen ist. Dann, gegen Ende des Zyklus, wird Flux wieder unregelmäßiger, bis er schließlich ganz verschwindet. 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.

verlieren Doppelgänger ihre gestohlenen Gesichter und zeigen ihre wahre Form, sofern sie diese 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 Wechselbälger. Das ist das Tückische an ihnen. Sie haben keine einheitliche Gestalt, keine Eigenschaften, keine Vorlieben. Sie sind nicht einmal ein Volk, das sich verbergen müsste. Sie sind einzig und allein dadurch definiert, dass sie sich 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	-

Auswirkungen

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

- 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 der Weise, Handelsstädte
der Khes Hauptstadt Wenn gibt es zwischen ist
von Zeit der zu Gegenwirkens möglich. Fähe zu
übrigen Unterschied, dass die Spital
jeden auftragen Hausgast von Gemüt
Zugriff in Landstrich Wanderheiler 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

Quelle	-

Übersicht

Jede Gesellschaft verfügt über Eliten. Die Herrschenden werden gemeinhin als Adel bezeichnet, jedoch gibt es keine einheitliche Ausgestaltung dieses Adels - in einem Stadtstaat herrscht ein einzelner Fürst wie ein gottgleicher Sonnenkaiser, anderswo bildet eine Riege von Mächtigen einen Rat von Gleichrangigen. Überall ist der Adel durch die eigens erlassenen Gesetze besonders geschützt und Respektlosigkeiten oder körperliche Angriffe aller Art werden äußerst streng bestraft. Nicht selten sind Angehörige des Adels auch gleichzeitig die ausübende Instanz ungeteilter Gerichtsbarkeit, und wer es sich mit ihnen verscherzt, hat nirgendwo mehr etwas zu lachen. Häufig strebt der Adel nach hohen Idealen - Tugendhaftigkeit und Stärke, Mitgefühl und Schutz der Bevölkerung. Wie sehr sich das in einer erfolgreichen Herrschaft ausdrückt, hängt sowohl von der Persönlichkeit des Individuums als auch vom Druck ab, welchen die Gesellschaft auf den Adel ausübt, denn seine Herrschaft ist längst nicht überall unhinterfragt.

Beschreibung

[Inhalt.]

Auswirkungen

[Inhalt.]

Reisetagebuch

[Inhalt.]

Anredeformen

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

Höflichkeit und nicht Ehrfurcht. Die Stufen Unterschied das Inhaben vom bloßen Führen, nicht Alter oder Rangfolge: Das kleine Kind eines Barons und sein erwachsener Erbe sind beide Ehrenwerter, solange der Rang nicht tatsächlich übergegangen ist.

? GM Eyes Only

Geheimnisse

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]

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

Event Title Right

Year ? Brief description

Event Title Left

Year · Brief description

Event Title Right

Year · Brief description

Shaadra

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

Event Title Right

Year · Brief description

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

Shaadra

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

Timeline Template Backup

Event Title Right

novallanovalla

Shaadra

2034 SDS

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

Event Title Right

Year ? Brief description

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

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

[Bild]

Erscheinungsbild

Persönlichkeit

Englisch	
Rasse/Geschlecht	
Tätigkeit	
Üblicher Aufenthaltsort	
Zeitiger Aufenthaltsort	
Vitalstatus	

Reisetagebuch

[Inhalt.]

? GM Eyes Only

Geheimnisse

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]

Seiten-Vorlage (Gegenstände)

Übersicht

[Bild]

Beschreibung

Eigenschaften

Englisch	
Typ und Seltenheit	
Einstimmung	
Handelswert	
Verflucht	
Ytannischer Index	

Reisetagebuch

? GM Eyes Only

Geheimnisse

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]

Seiten-Vorlage (Orte)

Übersicht

[Bild]

Beschreibung

Persönlichkeiten

Reisetagebuch

Englisch	
Typ	
Lokation	
Regierung	
Fraktionsvorherrschaft	
Bevölkerung/Besetzung	

? GM Eyes Only

Geheimnisse

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]

Seiten-Vorlage (Überlieferungen)

Übersicht

[Bild]

Beschreibung

Auswirkungen

Englisch	
Typ	
Bekanntheitsgrad	
Quelle	

Reisetagebuch

[Inhalt.]

? GM Eyes Only

Geheimnisse

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]

Flora

Quelle	-

Übersicht

Die meisten Pflanzen sind nichts als Pflanzen. Sie wachsen, wo Boden und Wetter ihnen zusagen, sie nähren Mensch und Vieh, und ein Kräuterkundiger vermag zu sagen, wozu sie taugen, ohne ein einziges Mal Magie zu bemühen. Einige Pflanzen jedoch verhalten sich anders: sie speichern Magie oder wachsen dort, wo nichts wachsen sollte. Die alchemistischen Grund-Transmutationen scheiden gemeinhin die einen von den anderen - doch nicht immer ist die Grenze leicht gezogen, und eine Pflanze, die unter dieser Methodik keine Wirkung zeigt, ist darum noch keine Pflanze ohne Wirkung. Mehr als eine stand schon jahrhundertelang vor aller Augen, ehe jemand herausfand, was sie in sich verbarg. Begehrt und berüchtigt - und selten - sind magische Pflanzen aus Mathras, von denen es heißt, sie haben ein Bewusstsein entwickelt.

Beschreibung

[Inhalt.]

Auswirkungen

[Inhalt.]

Liste bekannter Pflanzen

- Brüchelbeere - ein leicht giftiger Strauch mit roten Beeren, aus dessen Wurzelknolle die Stille gekocht wird

Reisetagebuch

[Inhalt.]

? GM Eyes Only

Geheimnisse

[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]