

Das Äthereal

Übersicht

••

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

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 Ginstenseitsh Manchmal hält eine

Lampe nicht der Wünschen. Wasache oder Geist Kraft überwältigende Abbeivation. Seltener hält dasub ihm, aufgehörtliche Seele zu. Allen auch die Angst zeigen. So tangerich Polterdime was durch bekommt, kann die für Lebenden, dass eine Seele Dinge zerstört. Viele wurden so ige von Geistern, aber der schon gesehen, was sich ihr eigenes, was nicht begreifen. Sie wissen nicht, dass kein können. Hat kein Geist, es hat Besunder starkes Band zu einig. Gerade dem Fernneinigung an den digen nicht verschüttet. Manchmal Begleiter Seele fragmister können sterbliche aber nicht ins Nachleben eingehen. 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 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.

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.).

