

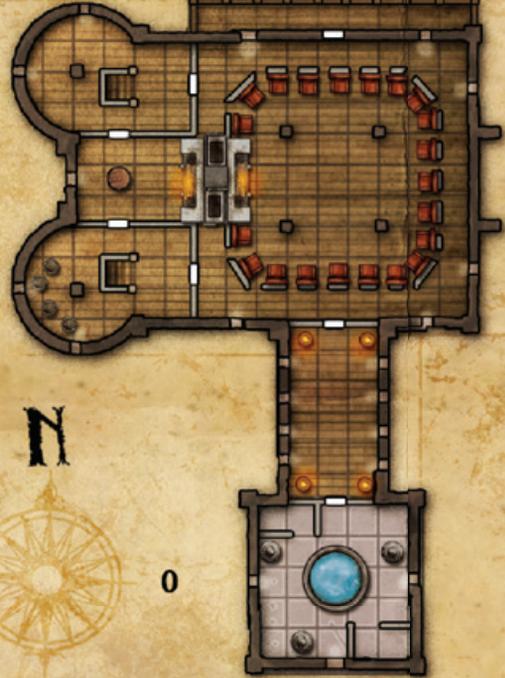
Erster Stock



Zweiter Stock



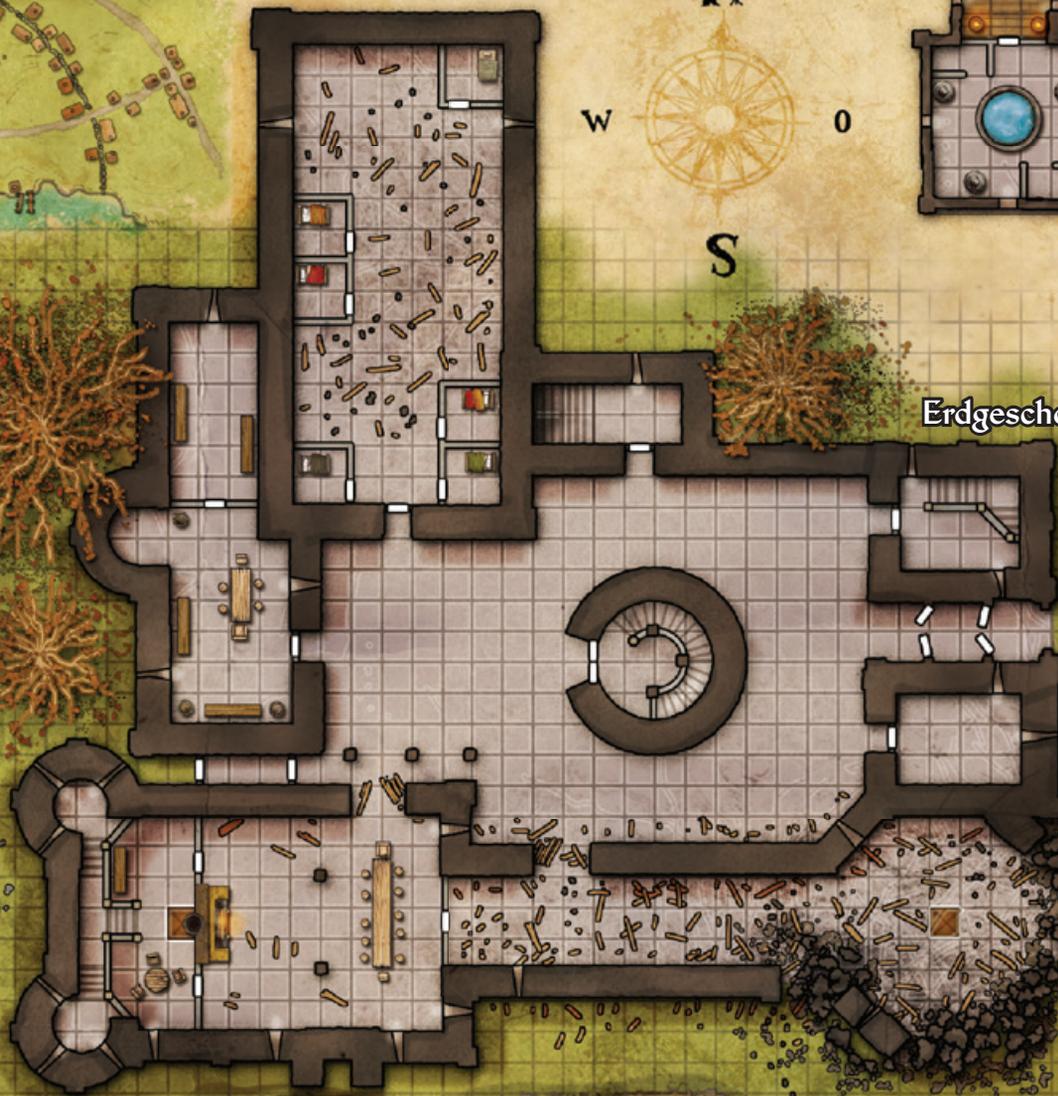
Erster Stock



Klostergelände



Erdgeschoss



Glockenturm

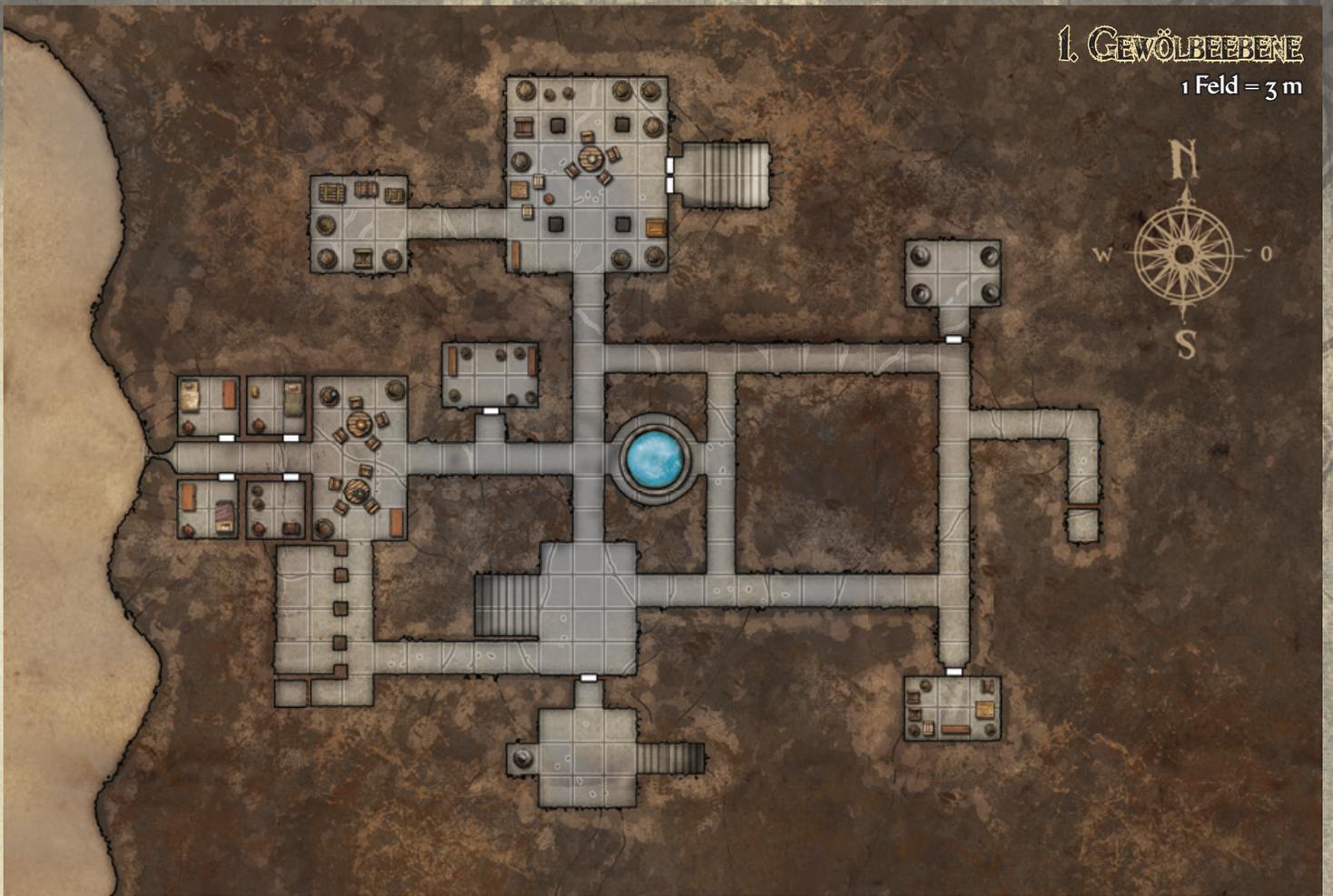


WINDLIEDKLOSTER

1 Feld = 3 m

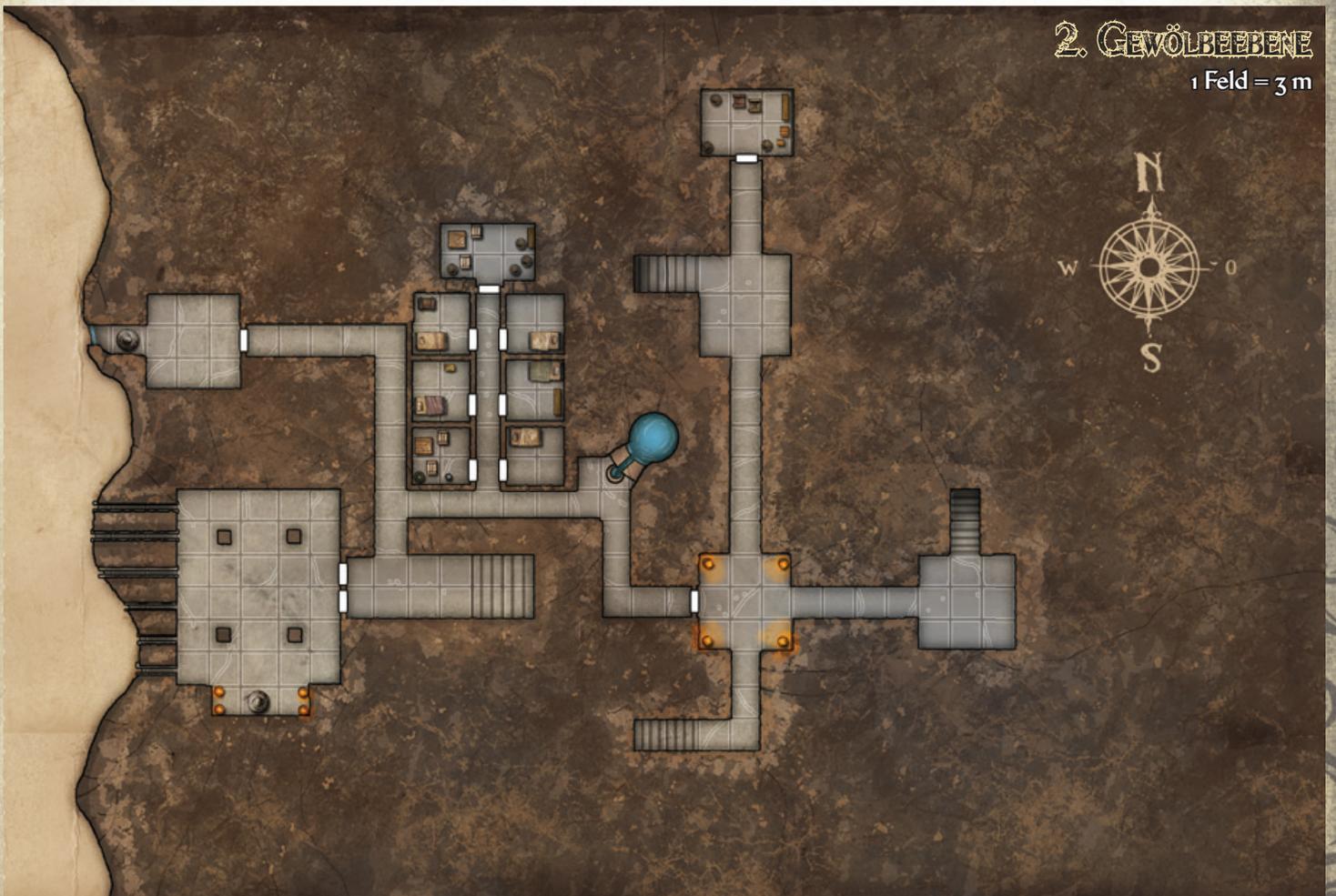
1. GEWÖLBBEBENE

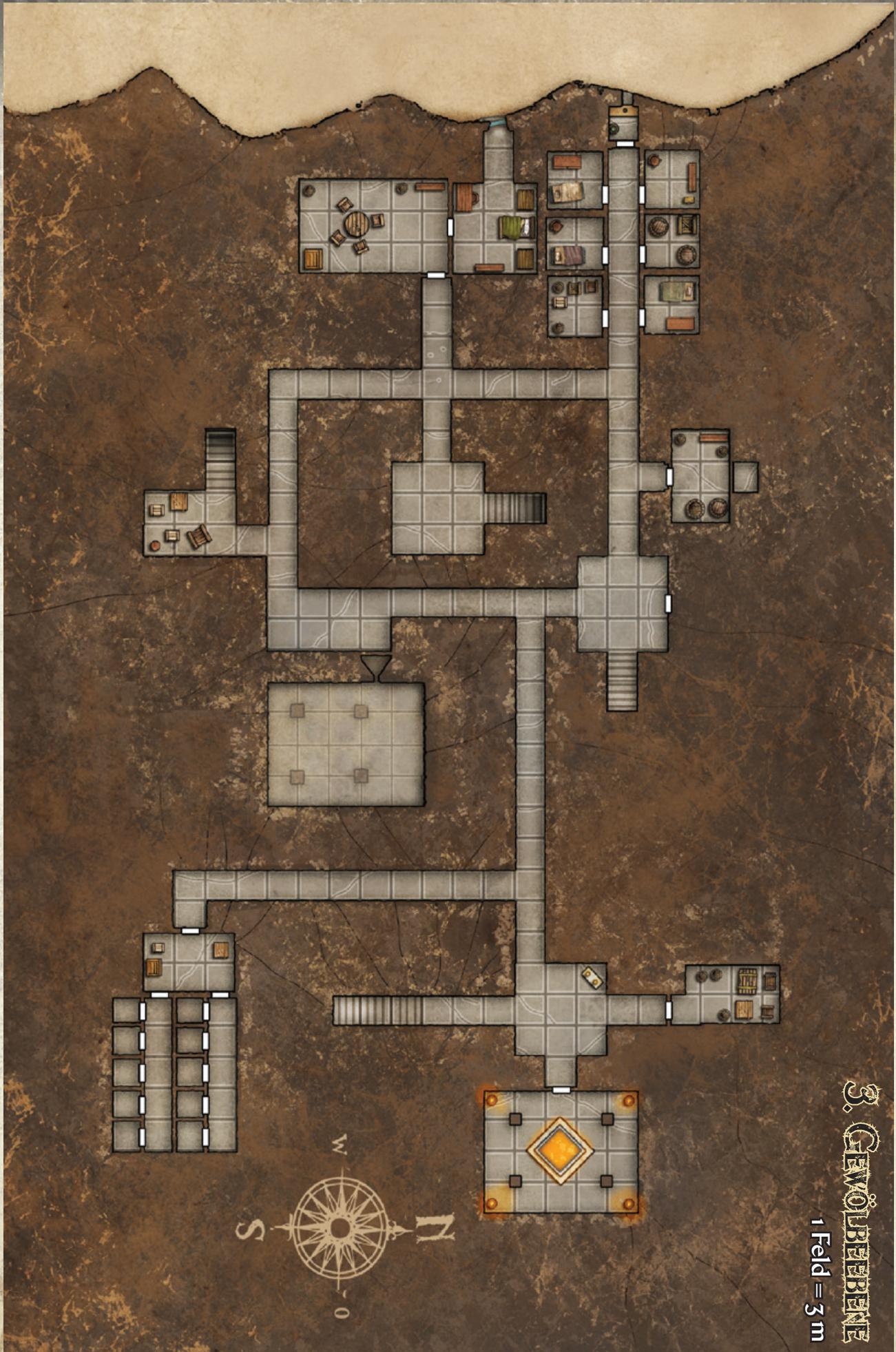
1 Feld = 3 m



2. GEWÖLBBEBENE

1 Feld = 3 m





3. GEWÖLBBEBENE

1 Feld = 3 m



4. GEWÖLBE

1 Feld = 3 m

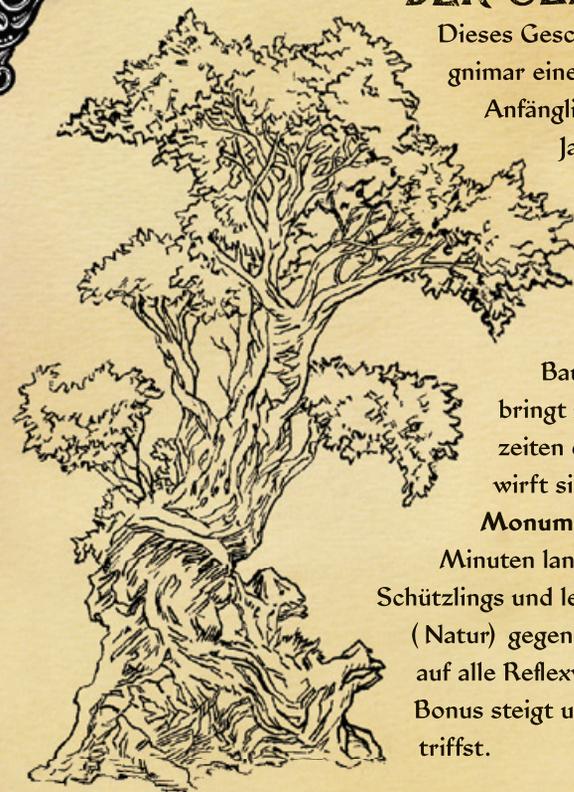


DER CELWYNVIANER SCHÜTZLING

Dieses Geschenk der Elfen des fernen Mieraniwaldes erhielt die Stadt, nachdem Magnimar eine Handelsdelegation dorthin entsandt hatte, um ein Bündnis auszuhandeln.

Anfänglich war es nur eine merkwürdige, steinerne Saatkapsel, welche im Laufe der Jahrzehnte zu einer baumförmigen Skulptur von der Größe eines zweigeschossigen Hauses gewachsen ist. Auch wenn die Handelsallianz mit den Mierani-Elfen nicht so erblüht ist, wie die Stadtgründer es sich erhofft hatten, blüht zumindest die seltsame Baumskulptur jedes Jahr und bringt zu den passenden Jahreszeiten echte Blätter hervor und wirft sie ab.

Monument-Vorteil: Meditiere 10 Minuten lang im Schatten des Celwynvianer Schützlings und lege einen Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 15 ab, um einen Moralbonus von +1 auf alle Reflexwürfe für 24 Stunden zu erhalten. Dieser Bonus steigt um +1 pro 10 Punkte, um die du den SG übertriffst.



TIEFKLUFT

KARTENSTEIN-MONUMENT

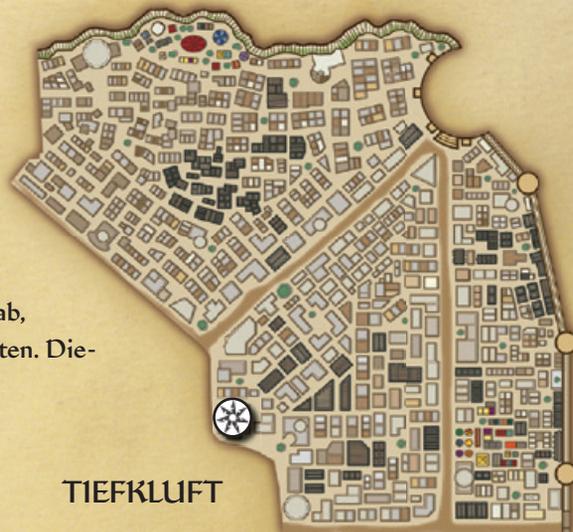
Dieser Winkel des Seherbrunnengartens wird von einem massiven Marmorblock dominiert, der 0,90 m aus dem Boden ragt. Die Oberseite des Blocks wurde säuberlichst zu einem Modell der Stadt Magnimar gearbeitet. Alljährlich wird das Modell mit *Steinformen*-Zaubern von Bildhauerkünstlern der Kirche Abadars überarbeitet und erweitert, um die Neubauten und Abrisse von Gebäuden nachzuvollziehen.

AN einigen Feiertagen werden dem Monument zusätzliche

Effekte wie *Feen-*

feuer oder *Stilles Trugbild* von winzigen Menschenmengen hinzugefügt, um seinen Anreiz zu steigern.

Monument-Vorteil: Meditiere für 10 Minuten vor dem Kartenstein-Monument und lege einen Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 ab, um einen Moralbonus von +1 auf alle Willenswürfe für 24 Stunden zu erhalten. Dieser Bonus steigt um +1 pro 10 Punkte, um die du den SG übertriffst.



TIEFKLUFT