

Klirrend Kaltes Erwachen

Etwas Ambientmusic: <https://www.youtube.com/watch?v=ue5OgiUists>

Allgemeines

Ich freue mich zuerst einmal über dein Interesse an meiner Kampagne! Kurz zu den Fakten: Es wird ein Level 1 – 12 Abenteuer im **Pathfinder 2e Regelwerk** sein. Es spielt in meiner Homebrew-Welt Yldrath, eine sehr düstere Welt voll mit Monstern, Eldritch Horror, menschlichen Abgründen und schlimmeren Gefahren. Somit verordne ich das Abenteuer irgendwo zwischen **Dark Fantasy, Horror und Grim Dark, der Hauptton ist wohl eher Grim Dark**. Wir spielen das ganz mit Free Archetype und nach Wunsch mit ein paar mehr Homebrewregeln, aber die möchte ich in der Gruppe besprechen!

Diese Kampagne ist nur für Spieler **über 18 Jahren** geeignet. Wenn ihr euch als älter ausgeben solltet, übernehme ich keine Haftung.

In diesem Zuge möchte hier eine klare **Inhaltswarning** für die Kampagne aussprechen: Themen wie Naturkatastrophen, Rassismus, Tod, Cosmic Horror, Body Horror, Folter, Misshandlung von Tier und Mensch uvm. werden vorkommen.

Wollt ihr ein Content-Warning Sheet ("Trigger"-Sheet) ausfüllen? Wenn ja, gebt mir das bitte bekannt. Wir kennen uns wahrscheinlich noch nicht, daher kann er ein Sicherheitsnetz sein. Ihr müsst mir auch nicht erklären, warum ihr etwas nicht wollt. Es geht mir einfach darum, dass wir ein schönes Abenteuer zusammen haben und nicht darum irgendein schlechtes Erlebnis wieder hervorzukramen! Egal ob Content-Warning Sheet oder nicht, ich möchte auch hier noch einmal darauf hinweisen, dass wenn ihr Unwohlsein gegenüber etwas empfindet, es einfach anzusprechen ist. In Session 0 werde ich dann die No-Go's auch noch als Regel festlegen.

Entscheidet ihr euch gegen einen Content-Warning Sheet, ist alles, was man so in Filmen sieht, Musik hört und Bücher liest, frei darstellbar.

Ebenso werdet ihr schwere Entscheidungen treffen. Dies beginnt schon bei der Gesetzgebung, so werdet ihr mit der Debatte um Todesstrafe und der Schwere der Bestrafung von Vergehen konfrontiert.

Worum geht es?

Im Norden, in den Eiswüsten gibt es die mächtigen Magierstadtstaaten. Sie sind ein Schmelztiegel der Rassen, der Wissenschaft und der Dekadenz. Aufgrund ihrer Magie leben sie seit Jahrhunderten eine Utopie, von der man auf dem restlichen Kontinent nur träumen kann. Uplötzlich stoppten die magischen Zahnräder und die (Wahl-)Heimat eurer Charaktere, die fliegende Stadt Enchanville fiel vom Himmel. Eure Magie hat aufgehört zu funktionieren; eure magischen Gegenstände nutzlos. Zwischen den Trümmern eures einstigen Lebens geht es nun in der Kälte des Nordens um euer Überleben und das eurer Liebsten.

Der Dreh- und Angelpunkt dieser Kampagne ist der Wiederaufbau eurer Stadt. Ich habe mich hierbei ein wenig von Kingmaker inspirieren lassen und mich schlussendlich für ein vereinfachtes System entschieden. Es wird also eine technische Kampagne voller schwerer Entscheidungen. An einem Punkt entscheidet ihr sogar über die Gesetzgebung eurer Stadt. Euer Dorf wird hungern und frieren,

während gleichzeitig Flüchtlinge an eure Tür klopfen und mit leerem Magen um Hilfe bitten, um ein Beispiel zu nennen.

Technisch heißt in diesem System, dass ihr einige Ressourcen managen müsst. Die wichtigsten darunter sind Nahrung, Wärme, Loyalität und Sicherheit. Insbesondere Loyalität und Sicherheit sind die Kernelemente, denn sollten diese Werte einen zu hohen Negativwert erreichen, kommt dies einem TPK gleich und die Kampagne ist zu Ende. Ich erkläre euch das System gerne in einer Session 0 genauer.

Nichtsdestotrotz wird es viel Rollenspiel und Kampfmöglichkeiten geben. Besonders letzteres ist aber nicht der Hauptfokus. Was ich mir als DM wünsche ist viel aktives Rollenspiel, denn das ist für mich das zweite Kernelement trotz des technischen Fokus des Stadtmanagement. Die Stadt lebt erst durch eure Interaktionen auf und unterschätzt nicht den Einfluss den ihr auf NSCs, eure Stadt und gar die Region haben könnt! Es wird viele NSCs zum Interagieren geben und auch viele Fraktionen, die euren Wiederaufbau gefährden oder unterstützen können. NSCs haben auch in dieser Kampagne eine wichtige Rolle! Sie dienen nicht nur als Questgeber, sondern können auch tragende Funktionen in eurer Stadt übernehmen.

Neben dem Stadtmanagement gibt es viel zu erforschen, denn niemand von euch kennt die harsche Umgebung eurer neuen Heimat. Ihr bekommt also eine völlig unbekannte Karte, deren Geheimnisse es zu lüften gilt!

Wer sind eure Charaktere?

Alle Charaktere kommen aus Enchanville. Diese Stadt war eure Heimat, der Dreh- und Angelpunkt eures Lebens. Ob ihr hier geboren wurdet oder hierhergezogen seid, steht euch offen, aber ihr wart schon sehr lange in dieser Stadt und hattet nicht das Bedürfnis diese zu verlassen – Sie war eure Heimat, euer Zuhause. Vielleicht wart ihr ein einfacher Bürger, ein Bibliothekar, ein Flugschiffbauer oder gar einer der „Architekten“ – ein Oligarch, der im Rat der Stadt die wichtigen politischen Entscheidungen getroffen hat. Egal, wer euer Charakter war, er/sie/? hat ein Verlangen: Eure Heimat wieder aufzubauen. Keiner von euren Charakteren wird freiwillig aufgeben und gen Süden wandern, um sich dort als Flüchtling irgendeinem Königreich anzubiedern.

Ja, ihr könnt gerne eine mächtige, politisch tragende Person spielen, die alles verloren hat und aufgrund des Zusammenbruchs wieder Level 1 ist. Tatsächlich macht der Zusammenbruch genau das möglich. Dienen eure ersten Gedanken nach diesem Desaster eurer verlorenen Macht? Eure Familie und Freunde sind verschollen. Euer Zuhause liegt zerstört im Schnee. So kann auch euer erstes Ziel sein: Kind und Frau oder andere wichtige Personen wiederzufinden.

Ihr könnt natürlich auch den Weg eines Nichtmagischen, eines sogenannten „Las“, gehen. Dann habt ihr vermutlich die Stadt nie verlassen. Euer Charakter gehört zu den ungebrauchten. Einer Person, die gerade so durchs Leben kommt und in ständiger Angst lebt aus der Stadt geworfen zu werden, aber mehr dazu in einem späteren Abschnitt

Abschließend möchte ich, der DM, euch noch über meine Wünsche für euren Hintergrund informieren: Schreibt soviel ihr wollt, aber bitte mindestens eine halbe Seite. Ergänzend zu eurem Hintergrund wünsche ich mir mindestens 3 NSCs mit denen ihr gut steht, ob das nun Kinder, Ehepartner, Freunde, Nachbarn oder Arbeitskollegen sind, ist ganz egal und mindestens einen NSC, der euch abgeneigt ist, ob das ein Expartner, ein Rivale oder konkurrierender Politiker ist, ist wiederum euch freigestellt. Ganz am Ende des Guides füge ich euch noch einen kleinen Appendix an mit Fragen zu eurem PC, die ihr mir bitte mitbeantwortet.

Abschließend: Pathfinder bietet so unglaublich viele Items. Ich wäre also dankbar, wenn ihr irgendwelche Wunschitems habt, mir diese bekannt zu geben, dann kann ich mir das für die Zukunft aufschreiben! (Die Liste kann auch gerne nachgereicht werden.) Es macht vieles sehr viel einfacher! Es spart mir eine Menge Zeit und Kopferbrechen

Eine Loreeinführung

Wir befinden uns im Nordwesten des Kontinent Ylldraths und werden diese Region während der Kampagne auch nicht verlassen. Die Gegend beschreibt einen Wechsel zwischen Tundra und Eiswüste, entsprechend wird es eine sehr kalte Kampagne werden. Im Osten liegt das kalte Drakonmeer, welches ganzjährig eine Art Binnenmeer ist, da der Norden immer zugefroren ist, sodass es unmöglich ist, mit Schiffen dort herum zu segeln.

Temperaturmäßig pendelt sich das in eurem Gebiet irgendwo zwischen 0°C (Im Hochsommer) und – 40°C im kalten Winter ein, geht man weiter in den unerforschten Norden, sinken die Temperaturen noch weiter.

Sprachen in der Kampagne

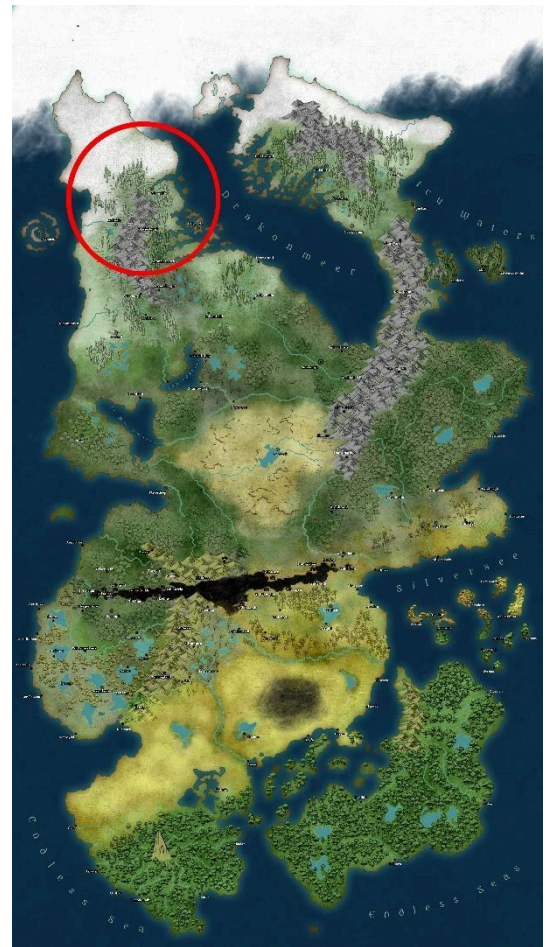
Sprachen, die in dieser Kampagne voraussichtlich relevant werden, sind neben der gemeinen Zunge (Common): Dwarvish, Gnomish, Elven, Jotun, Fey, Aklo und Thalassic. Andere Sprachen werden nur einen sehr Niche-Gebrauch haben, wenn sie überhaupt vorkommen. Entscheidet ihr euch für eine Uncommon oder Rare Sprache, gebt mir bitte im Hintergrund an, woher ihr die Sprache könnt.

Die Magierstädte

Vorweg noch eine kleine Worterklärung: „Magier“ bezeichnet in erster Linie hier „Wizards“ – Personen, die ein langes Studium hinter sich haben um Magie zu erlernen. Andere magiebegabte Personen wie Kleriker, Druiden etc. genießen dasselbe Ansehen und haben dieselben Rechte wie Magier. Dies gilt auch für „Halbmagier“ wie Magus oder diverse Unterklassen, wo man Zauber durch Studium erhält. Sie sind nicht der Bodensatz dieser Gesellschaft wie die Nichtmagischen „Las“, sondern untere Mittelschicht. Champion, aka Paladine der Götter, sind die Ausnahme dieser Regel. Sie sind hoch angesehen, doch dürften sie niemals Ämter außerhalb der Kirche bekleiden.

Einst waren die Magierstädte Hochburgen der Magie. Hier wurden die mächtigsten Gegenstände und Artefakte gefertigt, die Ylldrath je gesehen hat. So kam es auch, dass die Bewohner des Nordwestens den gesamten Handel mit diesen Waren kontrollierten, was ihnen zu unglaublichen Reichtum verhalf. Mit diesen finanziellen Mitteln bauten sie Monumente und nutzten ihre magische Kraft, um ihre Städte in den Himmel zu heben oder tief unter dem Meer vor eisigen Temperaturen und etwaigen Feinden zu schützen. Ihr Reichtum führte zu Dekadenz, Langeweile und einem Verlust zur Realität. Viele der Bewohner dort kannten die Außenwelt nicht mehr und sind in ihren Luxusproblemen sehr selbstzentriert geworden. Besonders die Langeweile vieler Wissenschaftler führte zu grotesken Experimenten, welche sorglos in der Eiswüste entsorgt wurden, während andere seltsame Trends in der Kultur der Städte hervorgerufen haben. Der schrecklichste Auswuchs dieses Wissensdurstes wurde in der Stadt Luyarnia* erreicht, doch über Lyarnia spricht man nicht. Sie existiert nicht mehr.

Besonders Feinde haben die Magierstädte genug. In den südlichen Ländern sind viele Magier vor ewigen Zeiten vertrieben worden, doch sie haben sich zurück an die Spitze gekämpft, wenn ihr



Reichtum auch auf dem Blut anderer erbaut wurde. Die immensen magischen Energien, die man brauchte um eine Stadt fliegen zu lassen und derart mächtige Gegenstände zu erschaffen, mussten andere bieten. Magiebegabten Kreaturen aber auch natürlich magisch begabten Humanoiden (aka Sorcerer und ähnlichem) wurde diese auf brutale Weise entzogen. Dass unzählbar viele Wesen auf diese Art gestorben sind, um den Lebensstil der Magier zu gewährleisten, ist totgeschwiegenes Geheimnis in dieser Gesellschaft. Man spricht auch nicht darüber, am besten vergisst man es, so wie alle anderen. Ich meine es ernst. Man spricht nicht darüber.

Manche fanden jedoch nicht ihr Glück in den Stadtstaaten und gingen fort. Der Zusammenschluss dieser Leute nennt sich das „Frosttribunal“. Ein Zusammenschluss, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, das Leben der Magier zu zerstören und über ihre „Dekadenz“ zu richten. Ihr Ziel ist es, die Städte zu Fall zu bringen und Gerechtigkeit für ihr Unglück zu fordern. Sie nutzen nicht nur schamlos Propaganda, versuchen die ehrlichen Bürger der großen Städte zu manipulieren, sondern auch diverse Serienmorde sind auf sie zurückzuführen. Ist vielleicht auch ein Familienmitglied von diesen niederträchtigen Mördern getötet worden?

*(Danke Monkey DM für das großartige Setting. vgl. Steinhardt's Guide to Eldritch Hunt)

Das Schicksal der Nicht Magischen “die Las”

Sollte es nicht zwischen den Zeilen durchgesickert sein: Die Magierstädte sind eine oligarchische Magokratie. Magier aka Wizards füllen fast alle wichtigen politischen Ränge aus und die Las sind oftmals Wesen zweiter Klasse. Ihre Arbeitskraft wird nur wenig gebraucht, da viele harte Arbeiten einfach durch Zauber ersetzt wurden. Die meisten Las finden sich so im Dienstleistungssektor wider, um sich irgendwie über Wasser zu halten. Sie haben die herablassende Art der Wizards geduldet, weil sie keine andere Wahl hatten, denn sie waren auswechselbar. Auf der Straße wartet schließlich bereits der nächste Las, der diese Arbeit möchte. Für einen Platz in dieser Gesellschaft und einen vollen Magen erduldeten sie vieles – von Experimenten, körperlicher Veränderung bis hin zu Misshandlung und noch schrecklicheren Dingen. Denn wer auf den Straßen lebend gefunden wurde, wurde schnell aus der Stadt entfernt, da sie das Stadtbild störten und die Bewohner nicht wohl neben ihnen fühlten.

Es gibt auch einige wenige „freie“ Las- Erfinder und Alchemisten. Es gibt per Gesetz zwar keine Sklaverei und auf dem Papier sind alle gleich, wenn dies auch in der Praxis nicht gelebt wird. Las Erfinder und Alchemisten haben meist einen Schirmherrn, der sie finanziert und dem sie verpflichtet sind. In ganz Enchanville gibt es kaum eine Handvoll Alchemisten und Erfinder, die derart reich sind, dass sie komplett frei agieren dürfen.

Der Elefant im Raum: Die Sorcerer

Sorcerer ist wie Magier ein Überbegriff, der alle mit einer angeborenen magischen Begabung bezeichnet und die nicht unter die Definition von Zauberwirker mit Studium fallen.

Diese Klasse ist sehr besonders in diesem Setting. Spielt ihr einen Sorcerer, steht ihr vor einer ganz besonderen Frage: Wieso sollte er jetzt mit seinen Peinigern zusammenarbeiten wollen? Denn dein Charakter hat sich entweder in der Stadt versteckt und als Wizard (Magier) ausgegeben oder wurde als Batterie verwendet, um die Stadt am Leben zu halten, und war unter der Stadt gefangen, hat viele seiner Freunde sterben sehen und war in ewiger Dunkelheit gefangen. Das Leben eines Sorcerers war vermutlich ein sehr tragisches, aber nun ist er in der Position, alles besser zu machen; ein wahres Zuhause für sich zu schaffen.

Die verschiedenen Abstammungen

Die Magierstädte sind ein Schmelztiegel für verschiedene Rassen. Man findet hier Personen von fast allen Abstammungen. Doch nicht alle mögen und verstehen sich auch. So kommt es immer wieder zwischen Orks und Elfen zu Konflikten. Ebenso wenig mögen die Zwerge die Menschen aufgrund eines Frevels, der vor Jahrtausenden stattgefunden hat, und Zwerge sind SEHR nachtragend.

Gnome und Leshys

Die größte Änderung ist wohl bei den Gnomen und Leshys (Leshys sind kleine Pflanzenwesen). Diese fallen aufgrund ihrer Geschichte unter „uncommon“, da beide Rassen von auf ihre rassenbeschränkten Krankheiten dahingerafft werden. Manchen von euch ist vielleicht die Krankheit „Bleaching“ ein Begriff. Beide Rassen sind sehr stark davon betroffen und es gibt nur noch wenige von ihnen. Sie sind allerdings spielbar!

Tierähnliche Abstammungen

In den Magierstädten gibt es seit ein paar Jahrzehnten einen sehr besonderen Trend der Selbstverwirklichung. Manche Magier haben aufgrund von Langeweile, einem gewissen Drang von Selbstoptimierung, Geltungsdrang angefangen sich mithilfe von Magie und diversen Operationen angefangen sich immer mehr ihren geliebten Haustieren anzunähern. So gibt es die Möglichkeit Catfolk oder Shoonies (Mopshund ähnliche Rasse) zu spielen, die eigentlich Menschen sind. Mechanisch wird sich das nicht auswirken. Ihr werdet einen Catfolk oder Shoony spielen und die Feats entsprechend auswählen. Es gibt auch Magier, die ihre Las Diener zu solchen Transformationen gezwungen haben.

Selbstverständlich gibt es auch die Möglichkeit die natürliche Variante zu spielen, wobei diese dann wahrscheinlich oft mit den Artifizialen verwechselt werden. Bei echsenartigen Abstammungen wird dies allerdings sehr interessant, weil diese hauptsächlich im Süden leben und dort alle Echsenartigen verklavt werden. (Lange Geschichte, nicht relevant für diese Kampagne;) Die Hintergrundwahlen sind daher sehr eingeschränkt. Wir können aber gerne über ein solches Konzept sprechen!

Nachfolgend sind nur noch optionale Informationen angeführt. Sie sind für die Welt interessant, aber kommen auch im Fluss der Kampagne vor!

Optional zu lesen: Die Religion

Auf Ylldrath ist die alldominierende Religion der Siebengötterglaube. Es gibt die Pathfinder Pantheons nicht (mehr). Dies spiegelt sich in vielen Aspekten des täglichen Lebens wider. So sind es sieben Wochentage und vierzehn Monate. Die Sieben gilt als die heilige Zahl und wenn möglich wird immer die Zahl 7 verwendet, um so gottgefällig zu handeln und nicht das Missfallen der Götter auf sich zu ziehen. In den Magierstädten sind die Bewohner auch siebengöttergläubig, wenn ihr Fokus auch meist mehr auf Corellon und Teiva liegt.

Solltet ihr euch entscheiden einen Kleriker oder Champion zu spielen, sucht euch einen Pathfindergott passend für euer Charakterkonzept aus und dann passen wir ihn auf einen passenden Gott in meiner Lore an. Beispielsweise nehmt ihr Sarenraes Aspekte, Anathemen und Edikten und in Lore wird dein Charakter ein Luvenna Kleriker/Paladin. Wir übernehmen dann alle Mechaniken des Gottes und im Spiel ist es dann zB Luvenna, die für ähnliche Aspekte steht.

Asmodeus (männlich)

Er ist der Erste der Götter. Ihm gehören der erste Wochentag und die ersten zwei Monate des Jahres. So sitzt er in seinen mondbeschienenen Hallen und spricht als erster Richter die unumstößlichen

Gesetze des Universums. Ebenso befehligt er die Armeen der Götter und zieht gegen die Feinde des Lebens in den Krieg, um jene, die in seinem Schutz stehen, zu beschützen.

Oft stellt man Asmodeus als strengen Vater in wallenden Roben oder in schwerer Plattenrüstung und strengen Gesichtszügen dar. In der einen Hand hält er eine Waagschale und in der anderen einen Streitkolben.

Seine Domänen (Nicht unbedingt an Pathfinder angepasst): Rechtsprechung, Gesetz, Herrschaft, Gerechtigkeit, Wahrheit, Ordnung, Kampf, Hierarchie, Tradition, Gegenwart, Stärke, Nacht, Mond, Unterwelt

Typische Gläubiger: Bürokraten, Richter, Monarchen, Krieger

Farben: Rot/ Schwarz

Göttertier: Löwe, Schlange

Corellon (genderfluid, aber meist als männlich dargestellt)

Man spricht von Corellon auch als den liebsten Feiern. Er soll den Sterblichen als Mitfeiernder in der Taverne gegenüber sitzen den Geschichten Abenteurer lauschen, während er die Schankmaid verführt. Man sagt auch, dass er seine Gläubiger testet und an stürmischen Tagen um Schutz und Unterkunft bittet.

Meist wird er als nackter Jäger mit einem Bogen dargestellt und stets mit einer zweiten Person an seiner Seite, die sich je nach Darstellung ändert. Manchmal sind es Kinder, manchmal ein liebender Mann, aber meistens ist eine schwangere Frau an seiner Seite. Viele Elfen beten ihn als Hauptgott des Pantheons an, sehr zum Verdruss der Asmodeusgläubigen. Er ist zudem der Gott der Magie, denn als er auf die Welt kam, kam mit ihm die Magie wild und erst sein Bruder brachte Ordnung in die arkanen Ströme, sodass sie den Sterblichen zugänglich wurden.

Seine Domänen (Nicht unbedingt an Pathfinder angepasst): Feier, Wein, Alkohol, Geburt, Leben, Anfang, Gastfreundschaft, Überleben, Neuanfang, Wiedergeburt, Grenzenlosigkeit, Jagd, Zielgenauigkeit, Osten, Morgengrauen, Magie

Typische Gläubige Magiewirker, Mütter, Schwangere, Jäger, Liebende, Huren

Farben Gelb / Orange

Göttertier Einhorn, Wolf

Teiva (weiblich)

Sie gilt als die kalte Schwester und sehr distanziert. Ihre Statur ist sehr schlank und hochgewachsen, Meist wird sie in langer, verhüllender Kleidung dargestellt und streng hochgesteckten Haaren. Ihre Motive sind stets logisch und sie lässt sich nicht zu Emotionen hinleiten. Oft wird sie zusammen mit Asmodeus porträtiert, um ihre Tugenden zu vereinen. Mit ihrer stoischen Art ist sie oft ein Vorbild für Handwerker und wird oft mit Hammer und einem Buch dargestellt. Aufgrund ihrer geduldigen und strebsamen Art findet man ihre Statuen oft in Akademien und Schulen.

Ihre Domänen (Nicht unbedingt an Pathfinder angepasst) Norden, Meer, Wasser, Eis, Winter, Gleichgewicht, Geduld, Prophezeiung, Philosophie, Wissenschaft, Wissen, Handwerk, Vergangenheit, Schrift, Schweigen, Neutralität

Ihr Gläubiger Gelehrte, Handwerker, Seefahrer, Lernende

Farben Grau/Blau

Göttertier Wal, Eule/Rabe

Eiyla (weiblich)

Kaum eine andere Frau ist wichtiger für die Bauern dieses Kontinents als Eiyla, die Göttin der Erde und Natur. Meist wird sie als dicke Frau mit gebärfreudigem Becken, einem Blumenkranz und langen geflochtenen Haaren dargestellt. Sie wirkt stets freundlich und offenherzig. In so manch einer Geschichte versucht die Corellon als ihren Mann zu gewinnen, doch dieser entfleucht ihr immer, um Luvenna den Hof zu machen.

Ihre Domänen (Nicht unbedingt an Pathfinder angepasst) Jahreszeiten, Pflanzen, Fruchtbarkeit, Heilung, Krankheit, Nahrung, natürlicher Kreislauf, Arbeit, Aufopferung, Erz/Fels, Schmiedekunst, Bergbau, Stabilität, Gesundheit, Materielle Ebene, Erde, Natur, Kinder

Typische Gläubige Schmiede, Minenarbeiter, Bauern, Druiden, Ehepaare, die sich Kinder wünschen, Mütter, Bauern

Farben Grün / Braun

Göttertier Hirsch, Eidechse

Luvenna (weiblich)

Sie ist die schönste Frau auf allen Ebenen und selbst der reservierte Asmodeus soll einst um ihre Hand angehalten haben. Sehr zum Verdruss seiner späteren Frau Teiva. Besonders Corellon stellt ihr in verschiedenen Geschichten nach, doch aufgrund seines unlauteren Lebens hegt sie keinerlei Interesse an ihm. Mit ihrem älteren Bruder Asmodeus hat sie ein ambivalentes Verhältnis, da sie ihn oft für seine harschen Entscheidungen verurteilt. Meist wird sie in bescheidener Kleidung mit Engelsflügeln dargestellt. Ihre Haare fallen ihr meist lange und offen bis zu den Hüften hinab. In ihren Händen hält sie stets entweder einen Pinsel oder ein Musikinstrument.

Ihre Domänen (Nicht unbedingt an Pathfinder angepasst) Himmel (Obere Ebenen), Tag / Sonne, Herdfeuer, Zusammenhalt, Schönheit, Kunst, Musik, Gemeinschaft, Sitte und Moral, Harmonie, Bescheidenheit, Einfachheit, Altruismus, Sonnenschein

Typische Gläubige Familien, Musiker, Schausteller, Barden

Farben Weiß / Violett

Göttertier Taube, Schwan

Der Wanderer (?)

In Ylldrath gibt es keinen Totengott, wenn auch der Wanderer dem am nächsten kommt. Er ist eine mysteriöse Gestalt in unscheinbarer Kleidung mit Kapuze und schmuckloser Maske, die stets gegen Westen blickt. In seinen Händen hält er einen einfachen Wanderstock und gilt als Corellons Begleiter auf seinen Reisen, wenn er auch ein stiller und ungesehener Geselle ist, der vergessen wird, sobald man seinen Blick abwendet. Er reist stets und an vielen Straßen findet man kleine Schreine die um den Segen des Wanderers bitten, um so eine sichere Reise zu gewährleisten.

In Ylldrath spricht man auch davon, dass jemand „wandern geschickt wurde“ und wenn die Person keinen Ort dazu nennt, ist dies ein Synonym dafür, dass die Person gestorben ist.

Domänen (Nicht unbedingt an Pathfinder angepasst) Westen, Sonnenuntergang, Luft, Reise, Veränderung, Sturm, Schlaf, Tod, Vergessen, Der Übergang, Schnelligkeit, Traum, Rausch

Typische Gläubiger Abenteurer, Sterbende, Reisende, Boten, Trauernde

Farben Schwarz / Blau

Göttertier Krähe, Schmetterling

Pharis (Männlich)

Keiner ist so geschickt Pharis, der jüngste Bruder des Pantheons! Meist führt dieser Gott nichts Gutes im Schilde und plant stets Streiche. Er ist mit Worten so geschickt, dass er sich selbst aus Asmodeus Rechtsprechungen rauswinden kann und hat immer den Kopf stets in den Wolken. Meist wird er als jugendlicher in einfacher Kleidung mit einem frechen Grinsen dargestellt.

Es wird oft von einem Pharbuben oder Pharis-Segen gesprochen, wenn Kinder besonders große Lausbuben oder -mädchen sind.

Domänen (Nicht unbedingt an Pathfinder angepasst) Süden, Diplomatie, Kommunikation, Handel, Diebe, Geschicklichkeit, Heimlichkeit, Hinterhalt, Geheimnisse, Glück, Intrige, Lüge, Rätsel, Zukunft, Sommer, Wärme, Feuer, Redseligkeit

Typische Gläubige Diebe, Händler, Akrobaten, Zirkusleute, Glücksspieler

Farben Gelb, Rot

Göttertier Elster, Fuchs

Andere Glaubensrichtungen

Selbstverständlich gibt es noch andere Glaubensrichtungen und Pantheons, doch diese sind sehr selten und regionsspezifisch. Darunter fällt zum Beispiel der Ahnenglaube der Zwerge, wobei immer mehr Zwerge zum Siebengötterglauben wechseln. Ebenso haben die Nordvölker im Nordosten einen Naturglauben, der sich mehr an lokale Naturgottheiten hält.

Selbstverständlich gibt es auch noch kleinere Kulte, die bekannte Götterbilder verzerren und Götter aus Sicht der Siebengöttergläubigen als blasphemisch darstellen.

Doch egal an wen man glaubt, so gibt es einen Gott, dessen Namen niemand ausspricht, denn das bloße Erwähnen gilt als Häresie, der Hinrichtung würdig, sodass das Dorfvolk Gebete zu den Sieben schickt in der Hoffnung nicht falsche Augen auf sich zu ziehen. Als die Welt das letzte Mal diesen Namen geflüstert hat, sind Engel vom Himmel gefallen und Götter haben leere Hallen zurückgelassen. So wird er leise nur der Namenlose genannt.

Auf der nächsten Seite gibt es noch eine schnelle Erklärung zu den Wochentagen.

Optional zu lesen: Wochentage und Monate

Also zuerst ein paar unnütze Informationen. Hier im Kalender spielt **7 eine wichtige Zahl** und ist auch die heiligste Zahl auf dem gesamten Kontinent. So gibt es eine **Woche mit 7 Tagen**, jeder **Monat hat 28 Tage** und ein **Jahr hat 14 Monate**. Ein Jahr hat 392 Tage und 56 Wochen. Wenn auch die letzte, die 57. Woche nicht gezählt wird. Diese Woche nennt man nur „die namenlosen Tage“ – ein Phänomen, das ihr noch kennenlernen werdet.

Ebenso ist der Mondzyklus fest: am 14. Ist der Neumond und am 28. Vollmond.

Monat IRL	Monat Ylldrath
Februar	Asmodar
März	Asmonis
April	Coril
Mai	Corlnis
Mai2	Eiyl
Juni	Eiylnis
Juli	Luv
August	Luvnis
September	Pharn
September2	Pharnis
Oktober	Odyser
November	Odynis
Dezember	Teiven
Jänner	Teivnis
Namenlose Woche	

Wochentag IRL	Wochentag Ylldrath
Montag	Deustag
Dienstag	Eiyltag
Mittwoch	Teivmitt
Donnerstag	Phartag
Freitag	Reisetag
Samstag	Venntag
Sonntag	Elltag

Zeitrechnung:

Wir schreiben „552 nach dem Aufstieg der Verlorenen“ oder kurz gesagt „552 nach dem Aufstieg“; abgekürzt wird das Ganze mit „nA“.

Deustag

Der Tag des Asmodeus ist auch der Tag der Rechtsprechung. Wenn Leute verurteilt werden, neue Gesetze gesetzt werden oder auch einfach nur Recht gesprochen wird, passiert dies idR immer an diesem Tag.

Eiyltag

Es gibt das Sprichwort „Am Eiyltag heilt es.“ Arztbesuche an diesem Tag sollen besonders effektiv sein, und die Arbeit auf den Feldern besonders leicht von der Hand gehen. Man setzt auch an diesem Tag neue Pflanzen und beginnt auszusäen oder zu ernten.

Teivmitt

Sucht man spirituelle Hilfe, lässt sich Karten legen oder die Zukunft vorhersagen, so stehen die Sterne an diesem Tag besonders günstig, sagt man. Wissenschaftliche Debatten werden auch oft an diesem Tag durchgeführt bzw. soll ein neues Experiment an diesem Tag besonders gut gelingen.

Phartag

Pharis ist der Gott der Händler, deswegen werden große Märkte und generell Wochenmärkte immer am Donnerstag abgehalten.

Reisetag

Wie der Name schon sagt, wird meist an diesem Tag eine neue Reise begonnen. Dieser Tag ist auch der Tag der letzten Reise, wodurch Begräbnisse zumeist an diesem Tag stattfinden.

Venntag

Dieser steht im Zeichen der Göttin Luvenna. Hochzeiten oder Uraufführungen in einem Theater werden meist an diesem Tag abgehalten.

Elitag

Dieser Tag ist nach Corellon benannt und entsprechend werden große Feierlichkeiten an diesem Tag abgehalten bzw. ist auch üblich in diesen hineinzufeiern.

Appendix 1:

Abschließend noch ein paar Fragen, die euch helfen, euren Charakter etwas auszubauen! Für manche von euch ist es vielleicht überflüssig, weil das sowieso reingeschrieben wird. Die beiden fett geschriebenen Fragen sind Pflicht. Die Antwort auf diese Frage darf sich gerne ändern, dann teilt mir bitte die Änderung mit.

Wie war deine Familie?

Wie bist du aufgewachsen?

Wer sind die wichtigsten Personen in deinem Leben?

Was ist dein größtes Verlangen? Was ist dein größter Wunsch?

Was sind deine schönsten und schlimmsten Erinnerungen?

Woran glaubst du? (Religion etc.)

Wem gegenüber bist du loyal?